



# LES OUTILS DE BRANCHES

(BALADINS, LOUVETEAUX, ÉCLAIREURS, PIONNIERS)



# RÉCAPITULATIF DU KIT CU

## Enjeux de la thématique pour le conseil d'unité

- Partager les connaissances inter et intrastaff.
- Prendre connaissance des outils scouts mis à disposition des animateurs et animatrices.
- Comprendre le mot d'ordre du parcours scout : « *Un parcours de 12 ans* », fait de continuité entre les branches.
- Favoriser les huit éléments de la méthode scout.



## Objectifs

Ce dispositif de conseil d'unité s'inscrit dans l'axe 1 du programme de formation (Le scoutisme) et aidera l'animateur et l'animatrice à s'améliorer dans ces différents savoirs.

### Savoir

- Connaître les différents éléments de la méthode scout à disposition dans toutes les branches.
- Avoir une vision globale du parcours scout.

### Savoir-être

- Se renseigner sur les éléments de la méthode proposés dans les autres branches.

### Savoir-faire

- Mettre en application la méthode dans sa section.



# ÉTAPE 1

## NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

### Accroche

5 min



Les animateurs se regroupent par trois ou quatre, de préférence avec des personnes qu'ils connaissent moins bien, afin de réaliser un petit questionnaire de Proust. Les membres du petit groupe échangent entre eux sur ce questionnaire.

L'objectif est de faire tomber les a priori et de montrer aux animateurs qu'il faut parfois avoir une démarche proactive pour apprendre à connaître et à apprécier quelqu'un ou quelque chose.

### Matériel :

- Annexe 1 : *Le questionnaire de Proust.*

### Éveil

20 min



Grâce au quizz sur le parcours scout, les animateurs pourront faire le point sur leurs connaissances de chaque branche. Le quizz comporte 15 questions : trois sur chaque branche et trois plus générales.

Par staff, les animateurs répondent aux questions du quizz sur une feuille. L'animateur du module énonce les questions les unes après les autres et laisse 30 secondes de réflexion aux staffs. On passe ensuite à la phase de correction par une confrontation des réponses entre staffs.

On laisse alors la place à une première réaction des animateurs : connaissiez-vous tous les moments cités ? En utilisez-vous certains ou tous ? Y a-t-il d'autres moments que vous utilisez mais qui n'ont pas été cités ?

### Questions du quizz

1. Que mettent les baladins dans leur Malle à friandises ?
2. Comment s'appelle le bivouac spécifique à la meute durant lequel chaque louveteau fait le point sur sa relation aux autres ?
3. Combien de contrées y a-t-il dans le monde de Nyeri, le cadre imaginaire proposé pour les éclaireurs ?
4. Comment nomme-t-on les projets Pionniers ?
5. Quels sont les trois devoirs représentés par les doigts levés du salut scout ?
6. Chaque baladin possède une boîte personnelle dans laquelle il conserve une trace de ses découvertes. Comment s'appelle cette boîte ?
7. Donne le nom issu du *Livre de la Jungle* pour signifier les ateliers.
8. Comment s'appelle le temps d'au revoir chez les Éclaireurs ?
9. Chez les Pionniers, une cordée est l'équivalent d'une patrouille chez les Éclaireurs ou d'une sizaine chez les Louveteaux. Vrai ou faux ?
10. De combien d'étapes la boucle d'une spirale Nature se compose-t-elle ?
11. Qui est Monsieur Loyal ? (Baladins)
12. Comment appelle-t-on le moment d'adhésion aux valeurs chez les Louveteaux ?
13. Des brevets peuvent être proposés aux éclaireurs par la fédération, mais aussi au sein de chaque troupe. Vrai ou faux ?
14. Combien d'itinéraires sont proposés aux pionniers ? Pouvez-vous en citer un ?
15. À partir de quel âge peut-on vivre une action de service ?

## Correctif<sup>1</sup>

1. Des jeux, des livres, du matériel de bricolage... (Action)
2. Le Temps de la mue. Il se vit idéalement en milieu d'année, lors d'une réunion ou d'un weekend. (Découverte)
3. Cinq :
  - la source du Wuta, où les éclaireurs expriment leur créativité ;
  - l'île Fajro, où ils approfondissent leurs connaissances sur la sécurité ;
  - la forêt de Tân, où ils se perfectionnent en techniques scouts ;
  - le hameau de Kalayo, où ils explorent différentes facettes de la citoyenneté ;
  - la plaine du Yangin, où ils s'intéressent à la vie en plein air. (Symbolique)
4. Des treks. (Action)
5. Le devoir personnel, le devoir social et le devoir spirituel. (Symbolique + C'est quoi le scoutisme : Nos valeurs)
6. Le coffre aux trésors. C'est le baladin qui le décore, qui décide ce qu'il va y mettre et ce qu'il veut bien en montrer. (Découverte)
7. « Mowhas » . Il s'agit d'un mot tiré du cadre imaginaire du *Livre de la jungle*. (Découverte)
8. Le Dernier feu (Symbolique)
9. Faux. Il s'agit d'un groupe qui se forme le temps d'un projet. Il est dissolu lorsqu'il n'a plus de raison d'être. (Petit groupe)
10. Trois étapes : découvrir, vivre et réinvestir. (Nature)
11. Il s'agit d'un outil proposé aux baladins afin qu'ils s'expriment sur les valeurs scouts qu'ils vivent au quotidien à la ribambelle et ce, avec leurs propres mots. (Adhésion aux valeurs)
12. Le *Message au peuple libre*. (Adhésion aux valeurs)
13. Vrai. (Découverte)
14. Il y a 10 itinéraires : Droits de l'homme, Écologie, Expression, Interculturalité, Nouvelles technologies, Réseaux, Racines du futur, Santé, Sport, Animation. (Découverte)
15. Il est possible de vivre une action de service dès la première année chez les Baladins. (Engagement dans la communauté)

<sup>1</sup> Le mot à côté des réponses correspond à l'élément de la méthode scout et au chapitre de *Balises pour l'animation scout* qui lui est dédié.

## Apport

25 min



Sur une table ou au mur, on dispose ensuite des morceaux de papier sur lesquels sont écrits les noms des outils de chaque branche. Les animateurs regroupés en staffs prennent ce qui concerne leur section.

### Matériel :

- Annexe 2 : *Les moments clés de chaque branche*.
- Un exemplaire de *Balises pour l'animation scout* par staff.

### Les outils :

- La Première rencontre
- Le Coffre aux trésors
- La Malle à friandises
- *Monsieur Loyal*
- *La légende des baladins*
- Le Salut des artistes



- Le Temps de la mue
- Les Mowhas
- *Le Message au peuple libre*
- Le Premier lien
- La Course du printemps
- *Le livre de la Jungle*
- La sizaine



- La patrouille
- Les badges
- Les brevets
- La *Promesse*
- Le totem
- Le hike de patrouille
- Le woodcraft
- Le Monde de Nyeri
- Le quali
- Le Dernier feu



- L'Expédition
- Les Itinéraires
- Les cordées
- *L'Engagement*
- Le Panorama
- La Grande randonnée
- La Trace
- Le Trek



L'animateur du module effectue une correction rapide. Tous les animateurs ont maintenant les moments relatifs à leur branche.

En staff, il leur est demandé de se documenter sur les moments qu'ils ne mettent pas en œuvre à l'aide des *Balises pour l'animation scout*.

## Production

30 min



Après s'être renseigné sur les outils qu'il connaissait moins, chaque staff en choisit deux ou trois qu'il souhaiterait mettre en application dans sa section. Les membres du staff élaborent une présentation originale de ces moments de branche sous forme d'affiche qu'ils exposeront aux autres animateurs.

Les animateurs créent également une démarche de mise en œuvre du moment clé en remplissant l'annexe 3 (en staff toujours).

L'animateur du module joue à ce moment-là un triple rôle :

- il valide le plan d'action (réaliste par rapport à la section, conforme à l'esprit du moment...);
- il soutient la réflexion pour trouver des solutions aux freins;
- il répond aux questions.

Il convient de désigner dans l'équipe d'unité une personne de référence qui pourra accompagner la mise en œuvre de l'outil à court, moyen et long terme.

### Matériel :

- Grandes feuilles pour créer des affiches.
- Marqueurs de couleur.
- Annexe 3 : *L'introduction d'un nouvel outil*.

## Retour sur soi

10 min



Les affiches sont présentées aux autres groupes de travail sous forme d'exposition permanente. Et l'attention des animateurs est portée sur les publications de la fédération présentées dans les dernières pages de *Balises pour l'animation scout*.



# 2

## ÉTAPE 2 QUELLE MISE EN PRATIQUE POUR NOTRE CONSEIL D'UNITÉ ?

### Décisions prises en conseil d'unité

Pour aider les staffs dans cette thématique, voici les décisions prises en staff...

Sections	Décisions
Baladins	
Louvetoux	
Éclaireurs	
Pionniers	

Pour aider le conseil d'unité dans cette thématique, voici les décisions :

### *Décisions du conseil d'unité*

## Plan d'action

Chaque staff établit son plan d'actions pour mettre en œuvre les décisions prises et écrites dans la partie précédente.

	Baladins	Louveteaux	Éclaireurs	Pionniers
Objectifs à atteindre				
Ressources internes/ externes				
Liste des actions à mener				
Responsable				
Échéance				
Liste des actions réalisées				



## RESSOURCES POUR LE FORMATEUR

- Liste générale du matériel pour ce dispositif :
  - Annexe 1 : *Le questionnaire de Proust*.
  - Annexe 2 : *Les moments clés de chaque branche* (à découper)
  - Annexe 3 : Plan d'actions pour l'introduction d'un nouvel outil (autant d'exemplaires qu'il y a de staffs).
  - Au moins un exemplaire par staff de *Balises pour l'animation scout*.
  - Des bics et marqueurs de couleur.
  - Des feuilles de brouillon.
  - Bics et feuilles.
  - Grandes feuilles pour faire des affiches.
  - Ciseaux.
  - Papier collant.



---

# LE QUESTIONNAIRE DE PROUST

---

Les animateurs et animatrices peuvent choisir parmi ces questions... ou en inventer d'autres :

- Ce que j'apprécie le plus chez mes ami·es.
- Mon rêve de bonheur.
- Mon principal défaut.
- Ce que je voudrais être.
- Mon occupation préférée.
- Mes héros dans la fiction.
- Mes héros dans la vie réelle.
- La fleur que j'aime.
- Ma couleur préférée.
- Ce que je déteste par-dessus tout.
- Les fautes qui m'inspirent le plus d'indulgence.
- Le don de la nature que j'aimerais avoir.
- Mes auteurs favoris.
- Ma devise.
- Etc.

## LES OUTILS DE CHAQUE BRANCHE

Le Coffre aux trésors

Le Temps de la mue

La patrouille

L'Expédition

La Malle à friandises

Les brevets

Les Mowhas

Les Itinéraires

Le Salut des artistes

*Monsieur Loyal*

*Le Message au peuple libre*

Le Trek

*La Promesse*

*La légende des baladins*

Les badges

Le totem

Les cordées

Le Premier lien

Le quali

La Première rencontre

*L'Engagement*

La Trace

Le Panorama

Le woodcraft

La Course du printemps

Le hike de patrouille

La sizaine

*Le livre de la jungle*

Le Dernier feu

*Le Monde de Nyeri*

*La Grande randonnée*

# L'INTRODUCTION D'UN NOUVEL OUTIL

Pourquoi avoir choisi  
cet outil ?

Quand allons-nous  
le faire démarrer ?

Comment allons-nous  
l'introduire ?  
Comment l'expliquer  
aux scout·es ?

Comment verrons-nous  
que l'outil  
est bien introduit ?

Y a-t-il des freins pour  
le mettre en œuvre ?

Des solutions ?

Des questions ?

Qui va accompagner  
la démarche ?

Quelles sont les étapes  
de mise en œuvre ?