

n°18

# KITS CU

## Itinéraire Animation

### Les explorations



[www.lescouts.be](http://www.lescouts.be)



# RÉCAPITULATIF DU KIT CU

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

- Présenter les explorations via l'itinéraire Animation et décortiquer leur mise en place.
- Sensibiliser tous les animateurs à leur importance.
- Faire des explorations un projet d'unité à mettre en œuvre avec la collaboration de tous.
- Prendre conscience de certaines dérives et y remédier.

## Objectifs

Ce dispositif de conseil d'unité aidera les animateurs de la section Pionniers et de la section accueillante à s'améliorer dans les différents savoirs qui suivent.

### SAVOIR

- Enjeux des explorations.
- Rôle des différents acteurs d'une exploration.

### SAVOIR-ÊTRE

- Accompagner un pionnier en exploration.
- Se mettre à la place du pionnier en exploration.



### SAVOIR-FAIRE

- Mettre en place l'accueil et le soutien d'un pionnier en exploration.
- Créer une planification.
- Répartir les rôles.

## Attentes du conseil d'unité



L'équipe d'unité retranscrit ci-après les demandes et attentes des animateurs par rapport à ce point. Ces attentes seront évaluées en fin de dispositif par le conseil d'unité.

.....

.....

.....

.....

.....



# ÉTAPE 1

## NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

### Accroche

10 min

Les animateurs se plongent dans leurs souvenirs et se remémorent leurs explorations, ou leurs premiers pas dans l'animation s'ils n'ont pas vécu d'exploration. Ils réfléchissent durant quelques minutes à ce qui leur a plu et à ce qui leur a déplu à l'époque.

Chacun partage son vécu. Le formateur prend note des réflexions sur un panneau divisé en deux colonnes : le positif et le négatif.

#### MATÉRIEL

- Un panneau ou une grande feuille.
- Marqueurs.

### Éveil

20 min

Des dessins illustrant des scènes relatives aux explorations (voir l'annexe 1) sont disposés sur une table. La plupart représentent des scènes particulières telles que le fait d'avoir beaucoup de pionniers de dernière année qui réalisent un itinéraire Animation, de douter d'un futur animateur, d'utiliser des pionniers comme bouche-trous quand des animateurs sont absents, de faire tourner la vie du poste autour de cet itinéraire, de faire des explorations un passage obligé avec évaluation à la fin, etc.

Les animateurs sont répartis en petits groupes, composés de membres de sections différentes. Chaque groupe choisit l'une de ces images. Les animateurs se mettent ensuite dans la peau de l'un des personnages représentés en se posant les questions : « À sa place, qu'est-ce que je ressens ? Comment je m'organise ? Qu'est-ce qui pourrait m'aider ? Quelles difficultés pourrais-je rencontrer ? Quels sont mes besoins ? Mes craintes ? ... »

Les membres du petit groupe échangent leurs impressions, leurs sentiments.

S'ils le souhaitent, ils peuvent mettre en scène l'image à travers un sketch, un petit dialogue, etc., qu'ils présentent au reste du conseil d'unité. Sinon, ils peuvent simplement relater ce qui a été échangé dans leur petit groupe.

Le formateur récolte et synthétise les différentes idées. Ces éléments, tout comme ceux de la phase d'accroche, serviront de base à l'apport théorique.



#### MATÉRIEL

- Annexe 1 : Illustrations de mises en situation.
- Un panneau ou une grande feuille.
- Marqueurs.

## Apport

15 min

En se basant sur les notes récoltées lors des phases d'accroche et d'éveil, et en s'appuyant sur *Les explorations : mode d'emploi* (annexe 1), le formateur introduit des éléments plus théoriques et structurants sur les explorations :

- les enjeux des explorations au sein de l'itinéraire Animation;
  - les différentes étapes pour mettre cet itinéraire en place ;
  - les différents acteurs et l'importance de leur rôle.
- Il est important d'établir un « mode d'emploi » des explorations en conseil d'unité afin d'offrir un accompagnement cohérent au pionnier qui les effectue.

Le formateur insiste sur certaines dérives (voir l'annexe 2), d'autant plus si ces dernières ont été évoquées précédemment ou si elles ont cours dans l'unité.



### MATÉRIEL

- Annexe 2 : *Les explorations : mode d'emploi*.
- Annexe 3 : *Situations embarrassantes et dérives*.

## Production

30 min

Le formateur propose aux animateurs de se réunir en staff et de réfléchir à la question suivante :

« *Que mettrions-nous en place pour accueillir et soutenir un pionnier en exploration ?* »

Les animateurs Pionniers réfléchissent, quant à eux, à l'organisation du poste lorsque des pionniers sont en exploration dans une autre section ou à la mise en place dans le poste de l'itinéraire Animation.

Chaque staff expose ensuite au reste du groupe ce qu'il a imaginé. Le formateur synthétise les éléments et gère les échanges pour une mise en commun constructive.

**Remarque pour le formateur :** ce temps de travail peut servir de base pour une planification et une organisation des explorations au sein de l'unité.

### MATÉRIEL

- Un panneau ou une grande feuille.
- Feuilles de brouillon.
- Marqueurs et bics.

## Retour sur soi

5 min

Individuellement, les animateurs réfléchissent à ce qu'ils souhaitent voir et ne pas/plus voir lors des explorations et à comment ils peuvent y contribuer personnellement.

Ils échangent ensuite avec les autres animateurs.



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

### Décisions prises en conseil d'unité

Pour que les explorations soient organisées de manière idéale dans chaque section, noter ici les décisions prises en staff :

SECTIONS	DÉCISIONS
BALADINS	
LOUVE TEAUX	
ÉCLAIREURS	
PIONNIERS	

Pour organiser des explorations respectueuses de tous, noter ici les décisions prises en conseil d'unité :

**DÉCISIONS DU CONSEIL D'UNITÉ**

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for recording the decisions made in the unit council. The box is currently blank.

# Plan d'action

	BALADINS	LOUVETEAUX	ÉCLAIREURS	PIONNIERS
LISTE DES ACTIONS RÉALISÉES				
ÉCHÉANCE				
RESPONSABLE				
LISTE DES ACTIONS À MENER				
RESSOURCES INTERNES / EXTERNES				
OBJECTIFS À ATTEINDRE				





---

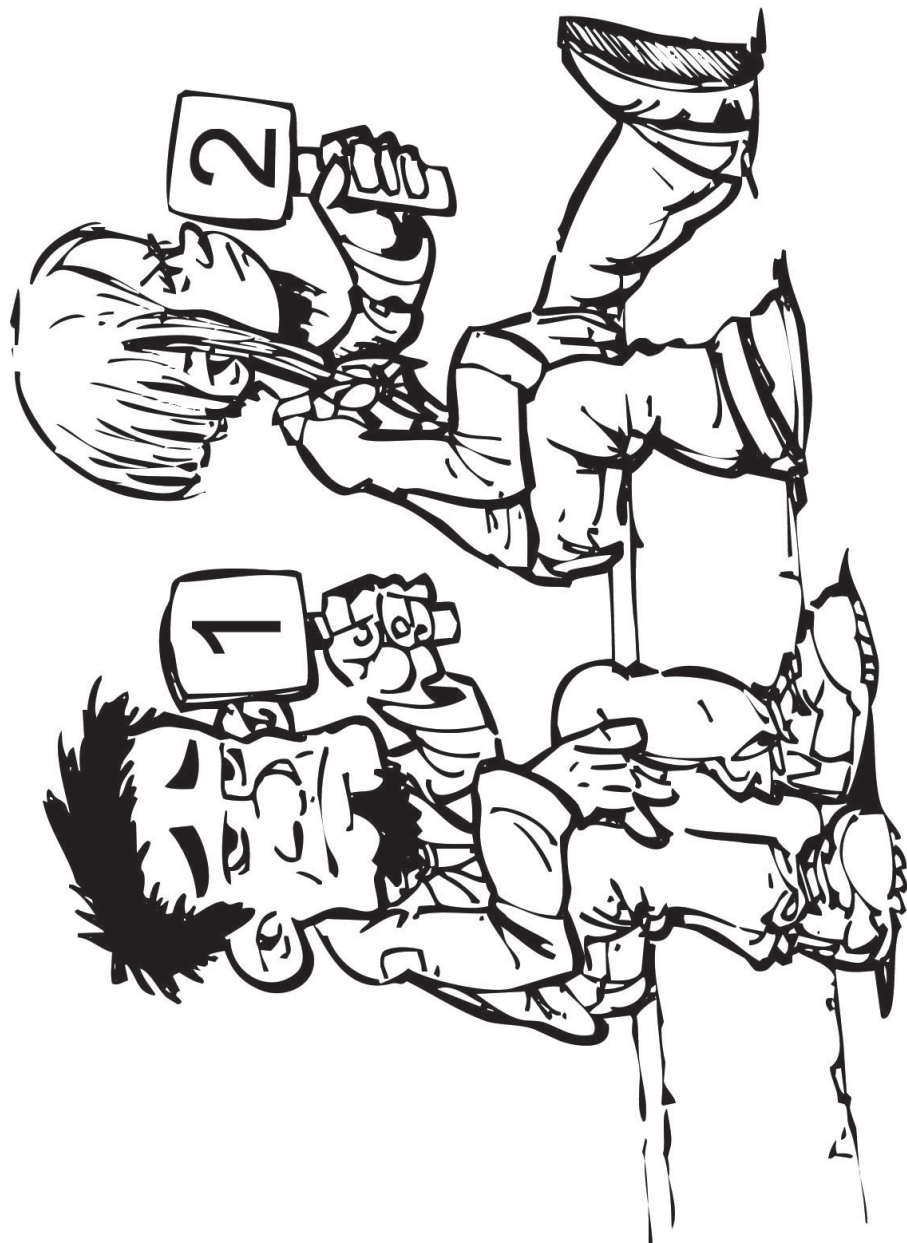
## RESSOURCES POUR LE FORMATEUR

- **Liste générale du matériel pour ce dispositif :**
    - **Annexe 1** : *Illustrations de mises en situation*
    - **Annexe 2** : *Les explorations : mode d'emploi*
    - **Annexe 3** : *Situations embarrassantes et dérives*
    - Grandes feuilles, ou panneau.
    - Marqueurs.
    - Feuilles de brouillon.
    - Bics.
- 

**Éditrice responsable : Christelle Alexandre**  
**Édition : mai 2017**



# EXPLORATION : ÉPREUVE FINALE.



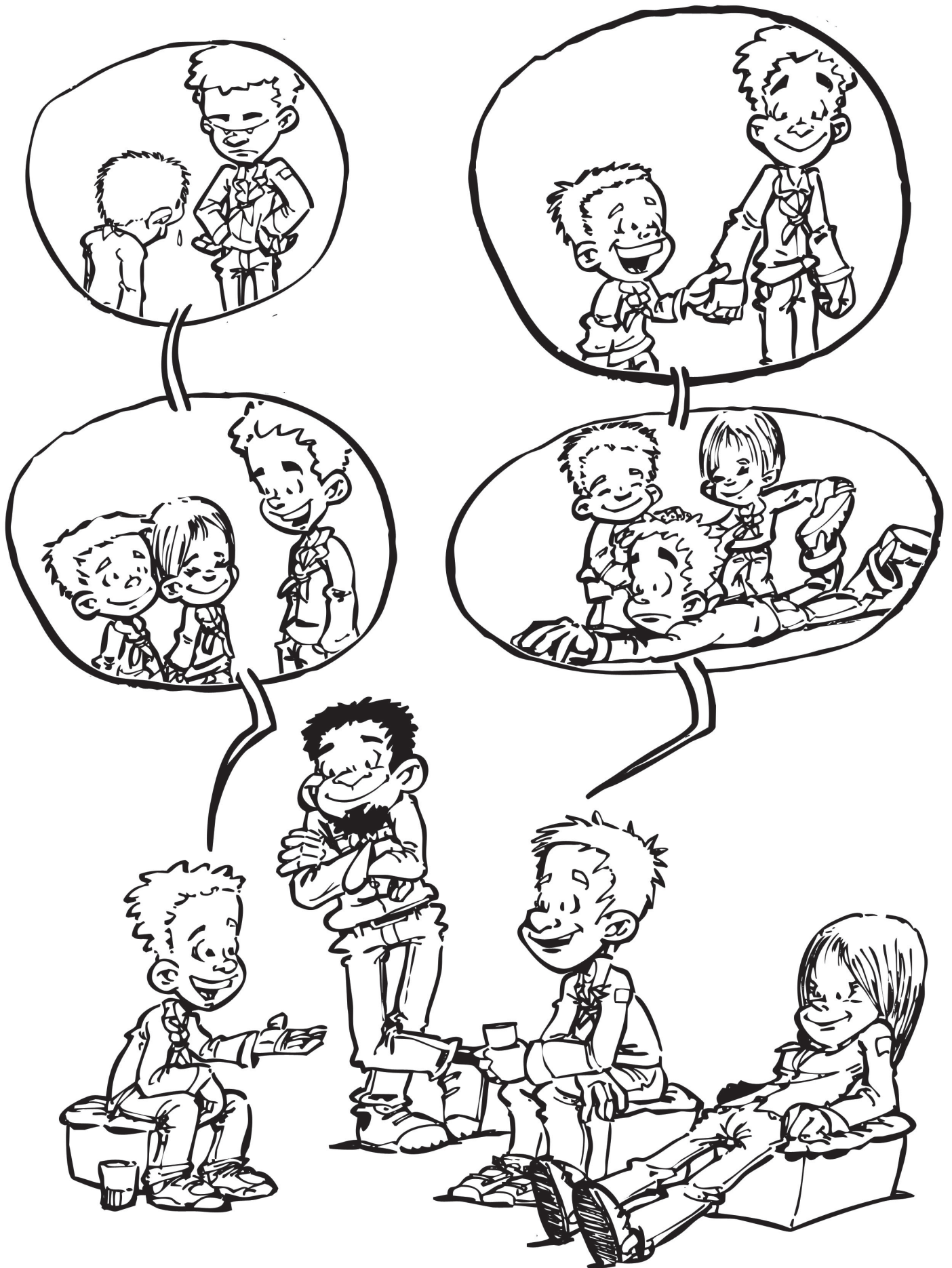


TOI, HUI,  
AUJOURD'HUI,  
TU VIENS  
ANIMER !

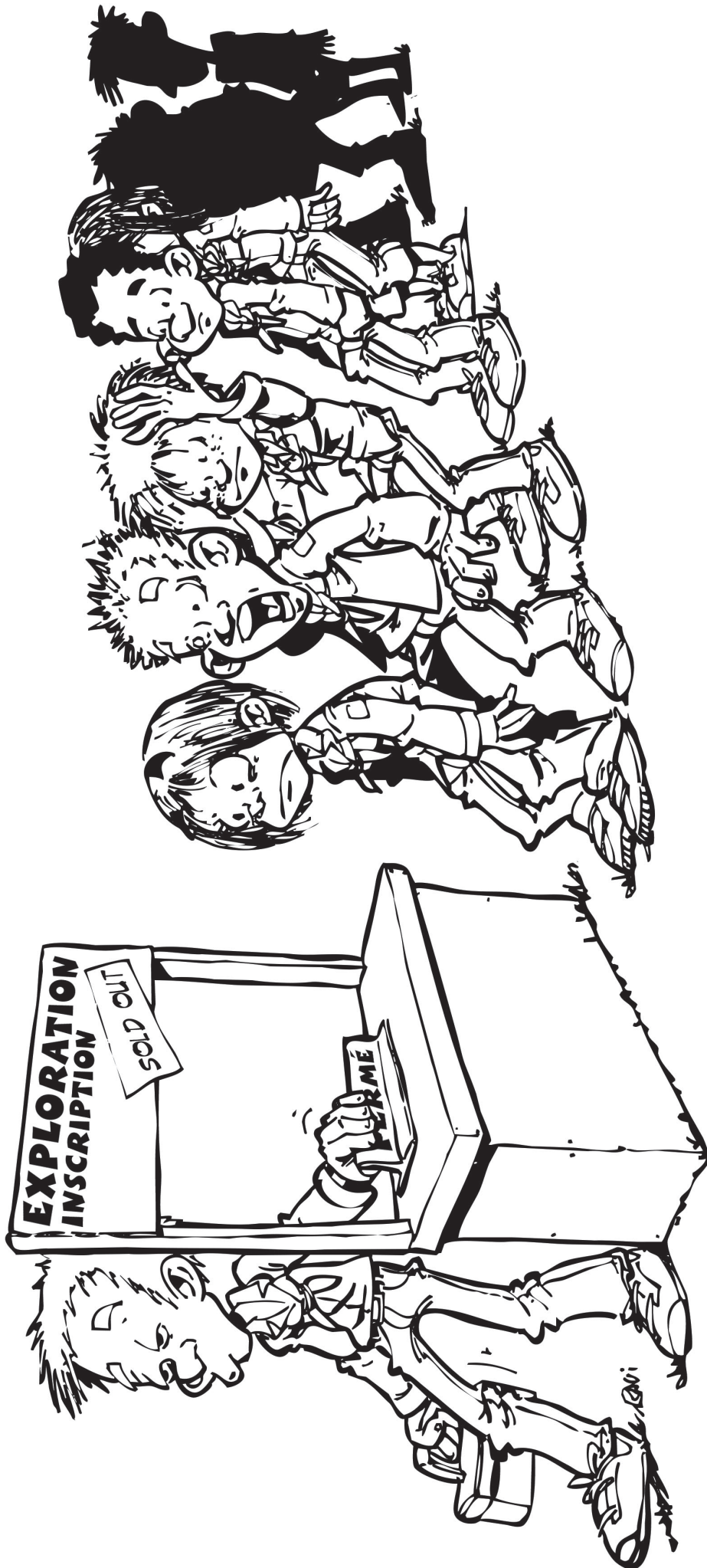










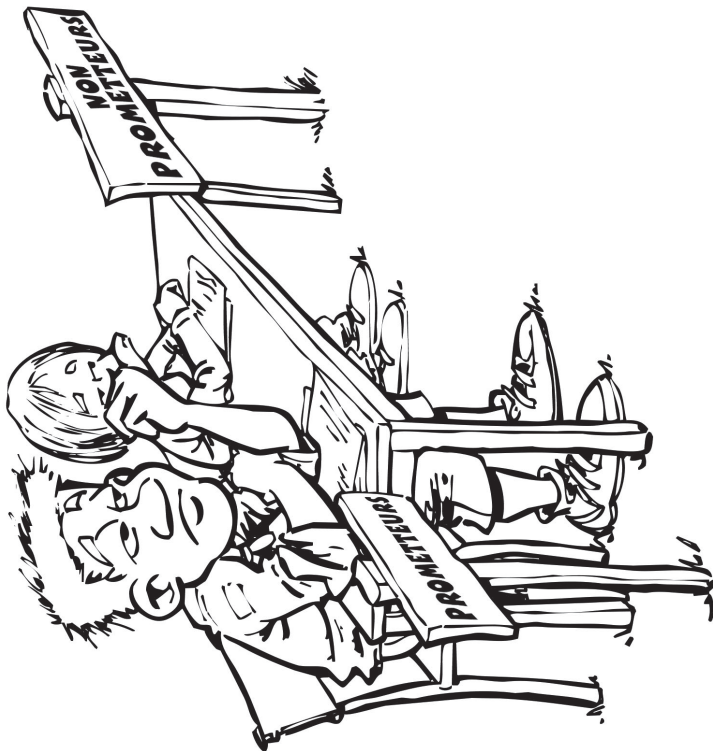


**EXPLO EXPLO EXPLO**  
**EXPLO EXPLO EXPLO**  
**EXPLO EXPLO EXPLO**













**PIO EN EXPLO**

 <b>JACK LAPIN</b>	+++++
 <b>PAUL OURS</b>	+++++







# LES EXPLORATIONS : MODE D'EMPLOI

## Quoi ?

Les explorations sont l'occasion pour les pionniers de dernière année de se plonger au cœur de l'animation. Elles se déroulent dans les sections Baladins, Louveteaux et Éclaireurs de l'unité, ou d'une unité scout voisine.

Les explorations se vivent en deux temps :

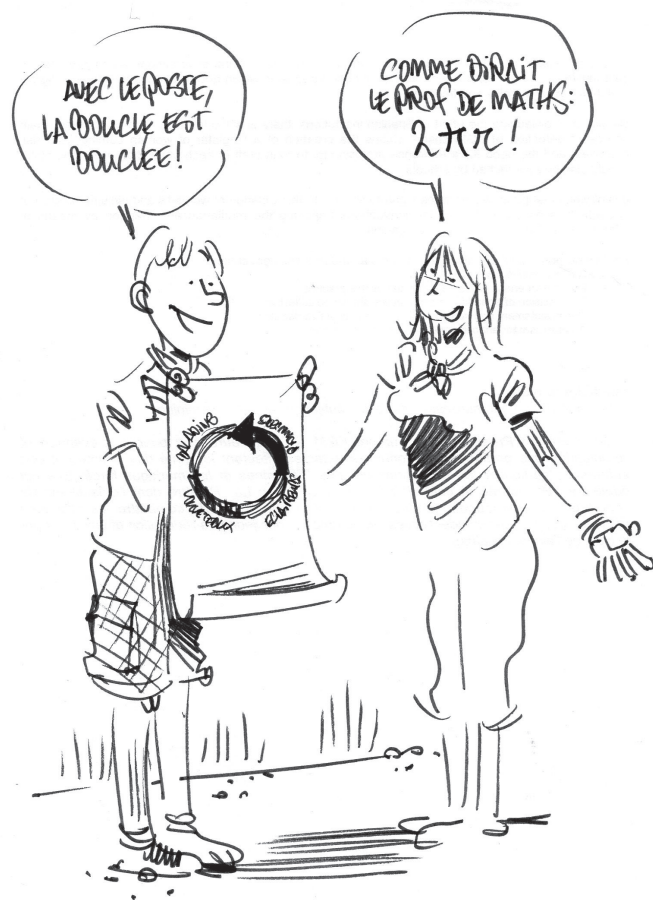
- **un temps d'adaptation** : les pionniers se familiarisent avec une section et découvrent la relation animateurs-scouts ;
- **un temps d'action** : les pionniers prennent en charge une activité.

Il est essentiel que les pionniers prennent conscience de la mission éducative de l'animateur scout dès le début de leurs explorations pour donner du sens à celles-ci.

## Pourquoi ?

Les explorations permettent aux pionniers de découvrir le rôle d'animateur. S'ils veulent devenir animateurs, ils peuvent ainsi s'engager en toute connaissance de cause l'année suivante.

Il est important de rappeler que le but de la branche Pionniers n'est pas de former de futurs animateurs ! C'est une branche à part entière qui finalise le parcours scout en offrant une animation variée et de qualité à de grands ados.



### ABORDER LES EXPLORATIONS AU CONSEIL D'UNITÉ

En début d'année, l'animateur d'unité, en collaboration avec le staff Pionniers, explique les enjeux et le déroulement des explorations au conseil d'unité. Il précise que c'est un projet d'unité : tout le monde est concerné, les staffs d'accueil ont un rôle essentiel à jouer dans la démarche.

Le staff Pionniers propose un calendrier : qui va où et quand ? Cette proposition est validée (ou modifiée) par le conseil d'unité.

### LES EXPLORATIONS EN DEUX TEMPS

Afin de permettre une découverte progressive, les explorations se font en deux temps. Ceux-ci ne se déroulent pas forcément en deux réunions. Par exemple, si les louveteaux vivent une journée d'animation, le pionnier peut se familiariser avec les scouts le matin et prendre une animation en charge l'après-midi.

Précisons que les deux temps d'une exploration ne doivent pas être trop espacés afin de préserver le lien entre ces deux moments.



Il est primordial que chaque pionnier soit accompagné dans la démarche de ses explorations. L'animateur d'unité invite donc chaque staff d'accueil à désigner un référent pour le pionnier en exploration. Ce référent doit avoir au minimum deux ans d'expérience dans l'animation. Il est chargé de :

- gérer le débriefing avec le pionnier ;
- aider à la préparation d'une activité ;
- donner du sens au vécu ;
- susciter les questions.

### PRÉPARER, VIVRE, DÉBRIEFER

Ce sont les trois étapes incontournables d'une exploration. La première se déroule essentiellement en réunion de staff tandis que la troisième se vit avec un membre du staff d'accueil (une personne est suffisante et ce, pour éviter « l'effet tribunal »), désigné au préalable.

À la fin de chaque temps d'exploration, il débrieife avec le pionnier :

- Comment s'est passée ton exploration ?
- Qu'est-ce qui t'a marqué ?
- Quelles sont les trois choses que tu as déjà remarquées par rapport au rôle d'animateur ?
- T'es-tu senti à l'aise pendant ton exploration ?
- Qu'est-ce qui t'a paru difficile/facile ?
- Etc.

Conseil :

Évite que le pionnier tienne un poste dans un jeu ou soit intendant lors d'un weekend. Dans ce cas, il ne voit les scouts que quelques minutes et n'a pas l'occasion de découvrir grand-chose.

## Premier temps : je me familiarise avec le terrain

Élaborer et animer un jeu, une veillée, un conseil ou un atelier devant un public presque inconnu est une expérience périlleuse. En particulier lorsque c'est la première fois qu'on s'y risque. Il est donc intéressant de permettre aux pionniers de se familiariser avec leur public (baladins, louveteaux ou éclaireurs) et de découvrir la manière dont les animateurs interagissent avec les scouts.

Ce temps d'adaptation varie d'un pionnier à l'autre. Le but est de s'adapter au pionnier et d'attendre qu'il se sente prêt pour passer au deuxième temps.

Pendant ce premier temps, le pionnier peut prendre part à une activité prévue ou se mettre plus en retrait pour observer, selon ce qu'il préfère. À la fin de la réunion, l'animateur(-trice) référent(e) du staff d'accueil débriefe avec le pionnier. Cette étape est essentielle pour donner du sens et prendre du recul par rapport au vécu.

## Deuxième temps : je prends en charge une animation

Quand il a pris ses marques dans la section, le pionnier y anime une activité : un grand jeu ou encore un atelier, une veillée, un conseil. L'idée est de choisir une activité où il se sentira à l'aise.

Il ne s'agit pas de sous-traiter une activité à un pionnier ; l'aide et l'expérience d'un staff sont primordiales dans la préparation. A l'instar du premier temps, l'animateur(-trice) référent(e) débriefe avec le pionnier après la réunion.

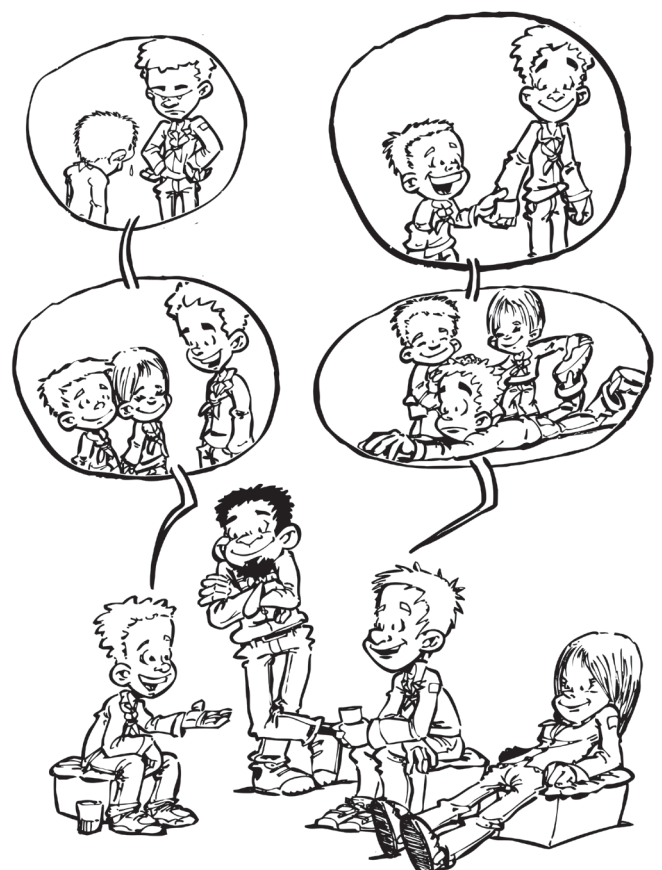
Le pionnier est un membre du staff à part entière pour le choix, la préparation et l'animation d'une activité. Prendre part à la réunion de staff est très instructif pour lui : il voit comment des animateurs se préparent à l'action. Il se rend compte aussi que, le rôle d'animateur, c'est bien plus que trois heures par semaine !

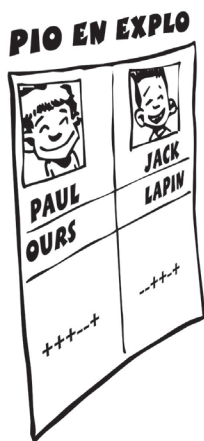
### PI-DAYS

Les pi-days offrent aux pionniers la possibilité de vivre un premier temps de formation d'animateurs. Ils y découvrent le rôle de l'animateur et le projet du scoutisme. Ils peuvent y acquérir un bagage technique pour animer diverses activités.

Si les deux temps de l'exploration se déroulent sur deux réunions différentes, il est intéressant de vivre les pi-days entre celles-ci sans qu'elles ne soient trop espacées dans le temps.

Ainsi, le pionnier participe aux pi-days pour chercher des réponses aux questions engendrées par le premier temps de son exploration. Il pourra vivre la suite de son exploration où il prendra en charge une animation, plus outillé et plus sûr de lui.





### LE/LA PIONNIER-ÈRE

- Cherche à comprendre les missions d'un animateur scout.
- Se familiarise avec le public cible (baladins, louveteaux, éclaireurs) et découvre la relation animateurs-scouts.
- S'essaie au rôle d'animateur.
- Débriefe son exploration avec une personne du staff d'accueil désignée au préalable.
- Participe aux pi-days.
- Décide si cet engagement l'intéresse pour l'année suivante.

### L'ANIMATEUR-TRICE D'UNITÉ

- Participe à la réunion où le staff Pionniers explique la démarche des explorations aux pionniers de deuxième année. Cela permet de poser le cadre dès le départ en insistant sur le fait qu'une exploration n'est pas un test. Nommer les animateurs revient à l'animateur d'unité et non aux staffs de section.
- Encourage les explorations et explique les enjeux pour l'unité à tous les animateurs.
- Veille à la bonne mise en place des explorations au sein de l'unité en assurant, entre autres, le suivi des staffs d'accueil.
- Rencontre les futurs animateurs pour discuter de leur engagement.

### LE STAFF PIONNIERS

- Organise les explorations en conseil d'unité (qui va où et quand ?). Le conseil d'unité valide ce calendrier.
- Explique la démarche des explorations à ses pionniers en collaboration avec l'animateur d'unité.
- Explique l'intérêt des pi-days et encourage ses pionniers à y participer.
- Anime les pionniers de première année pendant que les aînés vivent leurs explorations ou participent aux pi-days.
- Aide à mettre en commun les expériences de tous les pionniers concernés par les explorations et les pi-days.

### LE STAFF D'ACCUEIL

- Accueille le pionnier et le met à l'aise.
- Accepte le principe et les objectifs des explorations.
- Accepte d'être observé dans son animation.
- Pose le cadre avec le pionnier. Par exemple, en lui communiquant les règles de fonctionnement du staff.
- Soutient le pionnier : aide à la préparation, présence.
- Désigne un-e référent-e pour le pionnier qui sera chargé-e, entre autres, de débriefe avec lui son exploration.

---

# SITUATIONS EMBARRASSANTES ET DÉRIVES

---

## « On a plein de pionniers de dernière année ! »

Il peut arriver que les pionniers de dernière année soient nombreux à vouloir réaliser un itinéraire Animation. Cela peut avoir deux conséquences majeures :

❶ **Le temps consacré aux explorations dans les différentes sections sera conséquent car il faut les organiser pour chaque pionnier.** Les pionniers pourraient vivre leurs explorations en binôme. Cela réduit de moitié le temps à y consacrer pendant les réunions tout en permettant aux pionniers de se soutenir l'un l'autre, voire d'être plus à l'aise. Néanmoins, il vaut mieux limiter le nombre à deux pionniers qui vivent leur exploration au même endroit au même moment afin qu'ils restent concentrés.

❷ **Vu le nombre de pionniers en exploration, il ne sera pas possible de tous les accueillir comme animateurs l'an prochain. Que faire ?** Il est possible de se tourner vers d'autres unités qui n'ont peut-être pas de poste ou qui risquent de manquer d'animateurs l'année suivante. C'est une bonne occasion d'entrer en contact avec d'autres, de créer des liens, de glaner des idées, mais aussi une belle manière de vivre la solidarité scout. C'est bien entendu au pionnier que revient la décision de découvrir une nouvelle unité.

## « Je suis animateur ou pionnier ? »

Animer des scouts tout en s'impliquant dans la vie du poste, ce n'est pas évident, c'est même inconfortable. Comme pour tout, il est difficile d'être à 100% dans deux choses à la fois d'autant plus quand chacune réclame une bonne dose d'énergie, de temps et d'engagement. On est soit pionnier, soit animateur, mais pas les deux en même temps. Par ailleurs, les pionniers de deuxième année vivent leurs derniers mois en tant que scouts « animés », autant les laisser en profiter. Il sera toujours temps de se consacrer à l'animation l'an prochain.



## « Tu crois vraiment qu'il ferait un bon animateur ? »

Il ne faut pas perdre de vue plusieurs aspects.

- L'itinéraire Animation et plus spécifiquement les explorations ne sont que les premiers pas du pionnier dans l'animation. Il y aura forcément des erreurs puisqu'il s'essaie à quelque chose de nouveau. De plus, ces difficultés seront abordées lors de moments spécifiques : formations, débriefing, etc.
- Évitions les étiquettes : elles catégorisent, enferment plus qu'elles n'aident à s'épanouir.
- Les explorations ne sont pas une « sélection à l'embauche ». Si on les perçoit comme telle, on

rate complètement leurs objectifs.

- Tentons de se mettre dans la peau d'autrui en se posant la question suivante : « *Et si moi, on m'avait jugé d'avance à travers mes défauts et mes erreurs plutôt que mes qualités et mes points forts, qu'en aurais-je pensé ? Comment aurais-je réagi ?* ».
- Enfin, si on éprouve encore des doutes à propos d'un pionnier futur animateur, c'est l'animateur d'unité qui, à un autre moment que celui des explorations, décidera si oui ou non il accepte sa candidature.

## « On n'a pas le temps de faire autre chose que des explorations... »

Le poste doit garder le même rythme de réunion que dans les autres sections. En effet, une année chez les Pionniers est remplie d'activités scouts variées et de qualité : jeux, itinéraires, treks, rencontres, actions de service, projets d'année et de camp... Un seul type d'activités n'est pas bon pour la vie du poste et nuit à son équilibre. De plus, ce

n'est pas du scoutisme. Il est primordial de varier les activités et les découvertes pour maintenir la motivation tout au long de l'année.

## « Ce que tu as fait là, c'était vraiment pourri. »

Les pionniers sont là pour goûter à l'animation. Ils ne seront pas des animateurs hors pair après leur exploration, et ce n'est pas le but. Le staff, quant à lui, est là pour accueillir, conseiller, soutenir, rassurer et discuter. On ne peut en aucun cas placer les pionniers dans des situations où ils se sentent évalués. Cela n'occasionnerait que du stress et l'envie de

« faire bonne impression » devant le staff. Dès lors, l'objectif même des explorations, à savoir découvrir le rôle d'animateur, est totalement manqué. Dans ce cas, il est bon de se rappeler que nous avons aussi tâtonné à nos débuts et que l'on avait besoin d'être soutenu sans peur d'être jugé.

## « Et si on invitait les pionniers de dernière année au TU ? »

Le temps d'unité est un weekend de formation réservé aux animateurs, et les pionniers ne le sont pas encore. Pour eux, il y a les pi-days, une étape de formation qui leur est entièrement réservée. De plus, c'est sur le terrain, au cœur de l'animation, que les explorations prennent leur sens, pas lors d'un TU.

Enfin, mettons-nous à la place des animateurs Pionniers qui, lors d'un temps de formation où des échanges délicats ont parfois lieu, se retrouvent en présence de leurs scouts : rien de plus embarrassant...

## « Une intendance, ça compte comme une exploration ? »

Non. Les missions d'un intendant et d'un animateur ne sont pas les mêmes. Ce n'est pas derrière les fourneaux qu'un pionnier aura un bon aperçu de l'animation. Par ailleurs, personne ne s'improvise

cuistot : il faut avoir certaines compétences pour gérer une intendance, et la grande majorité des pionniers ne les ont pas.

## « Chil est malade, on prend un de tes pios pour le remplacer, ok ? »

Cela arrive un peu, souvent, trop souvent... Pour diverses raisons, on débauche un pionnier à la dernière minute pour animer un jeu. C'est mettre les pionniers au service des autres sections, alors que c'est l'inverse qui est proposé. Pour des raisons exceptionnelles, un staff peut avoir besoin d'un coup de main, mais pourquoi ne pas se tourner plutôt vers les autres staffs ? Un animateur sera sans doute plus à l'aise qu'un pionnier pour un dépannage de dernière minute.

Débarquer dans un jeu n'est pas évident pour le pionnier : il n'a pas été préparé, la démarche n'a pas été réfléchi et cela peut même se révéler franchement stressant. De quoi en dégoûter certains. Le poste est également perturbé : il se retrouve avec moins d'effectifs alors qu'une activité était prévue. C'est désagréable pour tout le monde ! Pour éviter ce genre de désagrément, il est indispensable de planifier les explorations en conseil d'unité.

## « Et les autres pionniers, ils font quoi pendant les explorations ? »

Pendant qu'un ou plusieurs pionniers de dernière année vivent leurs explorations ou leurs pi-days, les autres ne restent pas sur la touche. Ils peuvent vivre des autres itinéraires, par exemple. Il s'agit de projets de découverte que le pionnier entreprend à titre personnel, dans un domaine qu'il choisit parmi dix possibilités.

## « Et si un pionnier est en situation de handicap ? »

Le scoutisme est ouvert à tous : un scout en situation de handicap peut vivre les mêmes activités que les autres, y compris une exploration.

Peu importe le handicap, il est toujours possible d'aménager l'une ou l'autre chose pour soutenir le pionnier dans sa démarche d'exploration mais également le(s) staff(s) qui l'accueillera...

Si tu as besoin d'un conseil ou d'un coup de main, contacte ton équipe fédérale ou le service Diversité & Inclusion de la fédération au 02.508.12.00 ou via [lesscouts@lesscouts.be](mailto:lesscouts@lesscouts.be)

Nous avons passé en revue des situations particulières qui peuvent se produire au sein de l'unité. Cette liste n'est pas exhaustive, mais elle permet à chacun de se rappeler combien les explorations sont importantes et qu'il faut y consacrer du temps pour bien les organiser et les gérer.