



CRÉER SON PASS

NOS FONDAMENTAUX DANS

L'ANIMATION SCOUTE



RÉCAPITULATIF DU KIT CU

Enjeux de la thématique pour le conseil d'unité

- Identifier l'enjeu éducatif et l'importance de son engagement en tant qu'animateur ou animatrice scout-e.
- S'approprier ou se réapproprier les fondamentaux du scoutisme.
- Définir, en staff, des actions concrètes pour vivre et faire vivre nos fondamentaux dans l'animation.
- Prévoir des objectifs d'animation sur le long terme pour mener à bien les intentions éducatives.
- Reconnaître que l'ambition éducative du paysage scout est double : des objectifs transversaux durant 12 ans et une pointe éducative différente pour chaque branche.

Objectifs

Ce dispositif de conseil d'unité aidera l'animateur ou l'animatrice à s'améliorer dans ces différents savoirs.

SAVOIR

- S'approprier nos fondamentaux :
 1. L'ambition éducative
 2. La méthode scout
 3. Les valeurs du scoutisme

SAVOIR-ÊTRE

- Prendre sa part de responsabilité quant au développement de chaque scout-e.
- Travailler en staff dans un esprit de coconstruction.
- Adopter des attitudes qui permettent à chaque scout-e d'atteindre la pointe éducative de sa branche.

SAVOIR-FAIRE

- Imaginer des actions concrètes pour vivre et faire vivre nos fondamentaux.



Attentes du conseil d'unité

Selon la thématique du temps de formation, il peut être utile de récolter les attentes des participant-es. Elles peuvent se formuler comme suit auprès des membres des staffs :

- Quels sont vos besoins en ce qui concerne... ?
- Avez-vous rencontré des difficultés au sujet de... ?

Celles-ci peuvent se récolter lors d'un temps en amont ou en début de conseil d'unité. Cette pratique offre l'avantage d'adapter le dispositif selon les besoins des participant-es.

En fin de module, les formateurs ou formatrices s'assurent que les attentes formulées ont été rencontrées au mieux.



Attentes du conseil d'unité

Résumé du dispositif de conseil d'unité

2h40 min



Nous te conseillons de commander par mail deux PASS par staff ou de les imprimer en taille A3.

Différentes variantes d'activités sont proposées dans ce kit CU. Elles sont adaptées aux petits ou grands groupes.

Chaque document cité ci-dessous est téléchargeable sur lesscouts.be et également disponible au *Publitour* ou à la *JANU*.



ACCROCHE

10 min

Se positionner par rapport à la vidéo *Just scout it*.

ÉVEIL

15 min

Brainstorming : *Quand il ou elle aura 18 ans, quelles compétences le ou la scout-e pourrait avoir développé-e tout au long de son parcours ? ou Qu'est-ce qui fait qu'une animation scout-e est scout-e ?*

APPORT

35 min

S'approprier les fondamentaux du scoutisme et découvrir le PASS (Plan d'Animation de section scout-e)

PRODUCTION

1h30

Se fixer des objectifs en staff en fonction de la section et construire un programme d'activités en complétant le PASS.

RETOUR SUR SOI

10 min

Identifier une attitude permettant d'adopter une relation éducative avec les scout-es.

ÉTAPE 1 : NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

Accroche

10 min



Objectif : se positionner par rapport à la vidéo *Just scout it*.

1. Le conseil d'unité regarde la vidéo *Just scout it*.
2. Le formateur ou la formatrice propose un moment pour réagir à chaud, où chacun-e peut répondre à une ou plusieurs de ces questions :
 - En quoi cette vidéo m'a-t-elle marqué-e ?
 - Qu'est-ce que j'en retiens ?
 - Suis-je d'accord avec tous les éléments dans cette vidéo ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?

Matériel :

- Vidéo *Just scout it*
- De quoi projeter

Éveil

15 min



Objectif : prendre conscience du sens d'une animation scout

VARIANTE 1

1. Le formateur ou la formatrice dispose plusieurs photos des scout-es de l'unité.
2. Chaque participant-e en choisit une, celle-ci doit lui permettre de répondre à la question suivante : « *Quand il aura 18 ans, quelles sont les compétences que je souhaiterais qu'il ou elle ait développées chez les scouts ?* »
3. Débriefing en grand groupe : chacun-e montre la photo et explique son choix. Le formateur ou la formatrice résume sur un tableau ou un flipchart les idées formulées afin de garder une trace pour la suite de la formation.

4. Conclure le brainstorming en rappelant qu'une animation est scout à partir du moment où elle trouve sa place dans les fondamentaux. Plus précisément :

- elle utilise un ou plusieurs éléments de la méthode scout ;
- elle permet aux scout-es de grandir et d'atteindre l'ambition éducative ;
- elle prône une ou plusieurs valeurs scout.

VARIANTE 2

1. Le formateur pose la question suivante : « *Qu'est-ce qui fait qu'une animation scout est scout ?* »
2. En grand groupe, écrire toutes les idées émises par les participant-es sur un tableau ou un flipchart.
3. Conclure le brainstorming en rappelant qu'une animation est scout à partir du moment où elle trouve sa place dans les fondamentaux. Plus précisément :
 - elle utilise un ou plusieurs éléments de la méthode scout ;
 - elle permet aux scout-es de grandir et d'atteindre l'ambition éducative ;
 - Elle prône une ou plusieurs valeurs scout.

Matériel :

- Des photos actuelles des scout-es de l'unité concernée (variante 1)
- Tableau ou flipchart
- Craie ou marqueur effaçable
- Feuilles blanches
- Des bics

CONCLUSION DU FORMATEUR OU DE LA FORMATRICE POUR LES VARIANTES 1 ET 2

Quels adultes deviendront nos scout·es ?

Le parcours scout s'inscrit dans la **mission du scoutisme** telle que définie par l'Organisation mondiale du Mouvement scout (OMMS) : **contribuer à l'éducation des jeunes afin de participer à la construction d'un monde meilleur peuplé de personnes épanouies, prêtes à jouer un rôle constructif dans la société.** Cette ambition se concrétise par un projet éducatif qui accompagne chaque jeune pendant 12 années, de l'enfance à l'adolescence. Il ne s'agit pas seulement de vivre quelques années dans une section, mais bien de cheminer au sein d'un projet. Ce parcours vise à développer, chez chaque jeune, des valeurs et des compétences qui perdureront bien au-delà du temps passé chez les scout·es.

Apport

35 min



Objectif : s'approprier les fondamentaux du scoutisme et découvrir le PASS.

1. Les participant·es se répartissent en petits groupes de quatre ou en staff. Chaque groupe essaye de définir l'ambition éducative, la méthode scout et les valeurs scout et imagine une manière de l'expliquer au grand groupe à l'aide d'une affiche, d'une saynète ou de toute autre manière.
2. Chaque groupe partage son idée de définition (attention au timing en grand groupe. Il faudra peut-être limiter le nombre de présentations). Le formateur s'assure que le grand groupe a bien compris. Evidemment, il est possible que les définitions proposées ne correspondent pas au texte officiel de notre fédération mais l'important est que les participant·es s'approprient l'idée.
3. Chaque petit groupe reçoit trois ensembles d'étiquettes fournies avec le PASS. Les participant·es identifient celles qui appartiennent à l'ambition éducative, à la méthode scout ou aux valeurs scout. Une vérification est faite en grand groupe. Le formateur présente les trois affiches des fondamentaux du scoutisme.
4. Distribution d'un PASS par petit groupe. Le formateur invite les participant·es à l'ouvrir et à regarder la 1^{re} page qui reprend les 3 fondamentaux, leur définition et l'ensemble de mots correspondant. Il explique également le contenu du PASS.

Matériel :

- Feuilles blanches
- Bics
- Affiche *L'ambition éducative* (téléchargeable sur lesscouts.be)
- Affiche *La méthode scout* (téléchargeable sur lesscouts.be)
- Affiche *Les valeurs scout* (téléchargeable sur lesscouts.be)
- PASS (à commander ou téléchargeable sur lesscouts.be)
- Étiquettes du PASS (à commander ou téléchargeables sur lesscouts.be)

Ressource pour le formateur ou la formatrice :

Consulte *Balises pour l'animation scout* pour bien comprendre *Nos fondamentaux* et soutenir les animateurs et animatrices dans leur apprentissage.





Objectif : Se fixer des objectifs en staff en fonction de sa section et se construire un programme d'activités en complétant le PASS.

Compléter le PASS en suivant les consignes indiquées à chaque étape du document.

1. Les participant-es se répartissent en staff.
2. Ils suivent les consignes du document PASS, en trois étapes, afin de construire un programme d'activités en adéquation avec nos fondamentaux.

Deux inspecteurs :

Dans chaque staff, deux membres désignés portent une casquette particulière.

1. La première, celle du *Code qualité des adultes* (CQA) : le ou la participant-e veille à ce que celui-ci soit scrupuleusement respecté dans chaque activité proposée.
2. La deuxième, celle de la *pointe éducative* : le ou la participant-e veille à ce que les besoins des scout-es soient pris en compte dans les activités proposées et suggère éventuellement des adaptations pour faire vivre au mieux la pointe éducative.

Pour les aider, les deux inspecteurs reçoivent les documents en lien : le CQA et la pointe éducative de la branche qu'il anime.

En complément : partir à la chasse aux bonnes idées.

Chaque staff reçoit une affiche avec le logo de sa section (voir Annexe 1) et colle les étiquettes restantes. Le formateur ou la formatrice souligne l'importance de ne pas laisser des éléments sur le côté, c'est la combinaison de tous les fondamentaux qui fait la force et la beauté du scoutisme. Les membres des staffs de toutes les sections vont brainstormer pour trouver des pistes d'animations.

Chacun-e se déplace librement parmi les feuilles de chaque section et écrit les idées d'animations qui lui viennent à l'esprit lorsqu'il observe les listes de mots.

Pour nourrir la réflexion, ils peuvent s'inspirer de *Balises pour l'animation scout* et des ressources disponibles sur lesscouts.be.

Les staffs repartent avec l'affiche de leur section pour clôturer leur programme à un autre moment.

Matériel :

- Tableau ou flipshart
- Craie ou marqueur effaçable
- PASS (à commander ou téléchargeable sur lesscouts.be)
- Étiquettes du PASS (à commander ou téléchargeables sur lesscouts.be)
- Balises pour l'animation scout
- Code qualité des adultes (téléchargeable sur lesscouts.be)

Retour sur soi

10 min



Objectif : identifier une attitude permettant d'adopter une relation éducative avec les scout-es.

Chaque participant-e se pose la question : « *Par la relation éducative que j'entretiens avec chaque scout-e, quelle attitude puis-je adopter pour leur permettre de grandir dans toutes leurs dimensions ?* ».

Pour inspirer les membres des staffs, proposer des exemples d'attitude :

- s'intéresser au vécu, dans et en dehors du scoutisme, de chaque scout-e ;
- encourager le jeune à se montrer autonome, à prendre confiance en lui ;
- aider les scout-es à comprendre les règles de vie du groupe ;
- accepter chacun tel qu'il est, avec ses différences.

Une fois son attitude définie, le ou la participant-e choisit un mot le symbolisant au mieux. Ensuite, il ou elle est invité-e à la noter sur une pince à linge et à fixer celle-ci à son foulard. Ainsi, cette pince à linge mémo lui permettra de se rappeler durant toute l'année quelle attitude il ou elle s'était engagé-e à adopter.

Exemple : Rama décide que, cette année, il va essayer d'être plus à l'écoute de ses louveteaux et qu'il va prendre davantage en compte leurs avis et leurs envies. Il opte alors pour le mot symbolique

Matériel :

- Pinces à linges en bois
- Marqueurs permanents



RESSOURCES POUR LE FORMATEUR

- Page web : PASS (Plan d'Animation de Section Scoute)
- Kit CU : *Vivre un parcours d'animation cohérent des Baladins aux Pionniers*
- Kit CU : *Outils de branches*
- Jeu de cartes *Planifier une animation scout*e

Liste générale du matériel pour ce dispositif

- Des photos actuelles des scout-es de l'unité concernée (variante 1)
- Tableau ou flipchart
- Craie ou marqueur effaçable
- Feuilles blanches
- Bics
- PASS (en commander ou en télécharger 2 par staff)
- Étiquettes du PASS
- *Balises pour l'animation scout*e
- *Code qualité des adultes*
- affiche *L'ambition éducative*
- affiche *La méthode scout*e
- affiche *Les valeurs scout*es
- Pincés à linge en bois
- Marqueurs permanents

Liste générale des annexes pour ce kit

- Annexe 1 : chasse aux bonnes idées



LA CHASSE AUX BONNES IDÉES

Collez les étiquettes restantes et cherchez de nouvelles idées.



LA CHASSE AUX BONNES IDÉES

Collez les étiquettes restantes et cherchez de nouvelles idées.



LA CHASSE AUX BONNES IDÉES

Collez les étiquettes restantes et cherchez de nouvelles idées.



LA CHASSE AUX BONNES IDÉES

Colle les étiquettes restantes et cherche de nouvelles

