

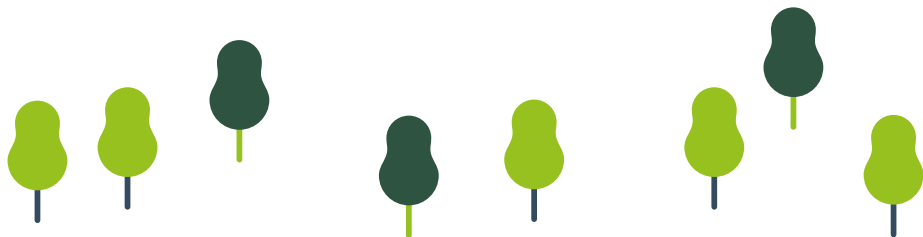
# ACTIVITÉ SCOUTE DE PROXIMITÉ ASP





# Table des matières

<b>Contexte</b>	<b>4</b>
<b>Définition</b>	<b>4</b>
<b>Objectifs</b>	<b>4</b>
<b>Les cinq phases de réalisation d'une ASP</b>	<b>5</b>
1 : Observation – Anticipation – Préparation	5
2 : Installation et accueil des scouts (2h avant l'ASP)	6
3 : Animation de l'ASP	6
4 : Clôture	7
5 : Recontacter en vue d'intégrer	7
<b>Quelques conseils pour accueillir un jeune dans la section après une ASP</b>	<b>8</b>
<b>Schéma d'une ASP</b>	<b>9</b>
<b>Les rôles principaux d'une ASP</b>	<b>10</b>
Le coordinateur	10
Les animateurs	13
Les bonimenteurs	13
<b>Des outils à disposition</b>	<b>15</b>
<b>Annexe 1 – Feuille de présence</b>	<b>16</b>
<b>Annexe 2 – Feuille de préparation du jeu de l'ASP</b>	<b>18</b>
<b>Annexe 3 – Évaluation de la journée</b>	<b>20</b>
<b>Annexe 4 – Petits jeux d'absorption</b>	<b>21</b>
<b>Notes</b>	<b>25</b>



## Contexte

L'activité scout de proximité (ASP) est un outil destiné à toutes les unités, et particulièrement aux sections qui veulent développer l'ouverture à toutes et tous au niveau local ou recruter de nouveaux membres.

## Définitions



L'ASP permet à une section scout de organiser un jeu à la scout dans un espace public (parc, place...) et de se rendre visible dans son quartier. L'ASP fonctionne comme un lieu de découverte du scoutisme pour des enfants et des jeunes qui ne le connaissent peut-être pas.

### Activité

Actes éducatifs qui permettent le développement du jeune : ici, le jeu.

### Scoute

Cette activité utilise des éléments fondamentaux du scoutisme : le jeu, la vie en groupe, l'apprentissage par l'action, la vie dans la nature...

### de Proximité

Cette activité se déroule dans l'espace public, dans le quartier de l'unité où se trouvent les enfants et les jeunes au quotidien.

C'est donc **une action de visibilité et d'accessibilité pour promouvoir l'image du mouvement au niveau local.**

## Objectifs



### ► Pour l'unité ou la section :

- Faire connaître l'existence de l'unité Les Scouts dans le quartier ou le village.
- Recruter des jeunes comme membres d'une nouvelle unité dans le quartier.
- Accueillir et intégrer des enfants et des jeunes qui ne connaissent peut-être pas le scoutisme.

### ► Pour les membres de la section :

- Prendre plaisir à jouer dans l'espace public.
- Être fier de jouer à un jeu scout.
- Inviter d'autres enfants à venir jouer à un jeu scout avec eux.



# Les cinq phases de réalisation d'une ASP

1. Observation – Anticipation – Préparation (AVANT)
2. Installation – Accueil (PENDANT)
3. Animation de l'ASP (PENDANT)
4. Clôture (PENDANT)
5. Recontacter – Intégrer (APRÈS)

## 1. Observation – Anticipation – Préparation (AVANT)

- **Décider de mettre en place une ASP** : la section décide d'organiser une telle activité via un conseil de section.
- **Choisir un lieu adapté** pour la mise en œuvre d'une ASP :



	Lieu 1	Lieu 2	Lieu 3
Le lieu est-il sécurisé pour les enfants ?			
Les enfants viennent-ils y jouer le weekend ?			
Serons-nous visibles ?			
Serons-nous accessibles ? (transports, routes...)			
Y a-t-il des habitations proches ?			
Y a-t-il des lieux de scolarisation proches ?			

- **Communiquer** sur la future activité : donner envie de participer, annoncer l'évènement avant le jour-J.

## Conseil

- Mettre des affiches chez les commerçants, dans les écoles, les locaux d'associations, les églises...
- Distribuer des flyers pour que les scouts invitent leurs amis.

• **Préparer l'activité** : les animateurs et animatrices créent un jeu scout comme ils savent si bien le faire. Le jeu est :

- original ;
- basé sur l'imaginaire de la branche, les besoins et les envies des scouts ;
- basé si possible sur les savoir-faire scouts pour construire des jeux grandioses à faible cout ;

- facilement compréhensible par tous, non-scouts compris ;
- il facilite l'accueil et l'intégration de chaque jeune.

### Remarque

Les pionniers peuvent décider d'animer eux-mêmes une ASP.

## 2. Installation – Accueil (PENDANT)

• **Installer** :

- Délimiter le terrain, le sécuriser (rubalise).
- Installer les visuels : décors, banderoles, ballons...
- Se déguiser si on le souhaite.

• **Accueillir** : juste avant que l'activité ne commence, inviter des jeunes déjà sur place. La première demi-heure, proposer des petits jeux que les enfants peuvent rejoindre au fur et à mesure (afin de faciliter le regroupement des enfants avant de

lancer le jeu scout). Dès que les enfants ou les jeunes rejoignent les petits jeux, les inscrire sur une feuille (cf. annexe 1 à la fin de ce document).



## 3. Animation de l'ASP (PENDANT)

### Ça y est, le jeu scout commence !

Comme les animateurs savent si bien le faire, plonger les participants dans une aventure extraordinaire.



## Conseil

Veiller à :

- ce que le jeu occupe l'espace sonore et visuel (ne pas hésiter à se faire entendre et à se faire voir) ;
- ce que l'activité permette l'adhésion de chacun à des règles communes ;
- ce que chacun joue un rôle dans le jeu et se sente acteur ;
- créer un lien entre les scouts et les participants. Pourquoi ne pas leur distribuer un foulard pour que chacun ait le sien ?

### 3. Clôture (PENDANT)

C'est la **phase de transition** entre le jeu et le retour au monde réel. Nous vous proposons d'organiser un temps de conseil autour d'un **gouter**. Par équipe mixte (scouts et participants) et avec un animateur :

- effectuer une évaluation individuelle : ce que j'ai aimé et ce que j'ai moins aimé ;
- écouter les propositions des jeunes pour une future activité ;
- expliquer aux participants ce que les scouts font pendant les réunions, les weekends/hikes et au camp.

Pendant ce temps-là, proposer un gouter aux parents des participants, animé par l'équipe d'unité (ou l'équipe fédé-



# 4

rale, ou d'autres personnes). Ce sera **l'occasion d'échanger** sur la fédération Les Scouts, d'évoquer les prochaines dates de réunions...

Comme lors d'une réunion classique, accompagner les participants vers leurs parents afin d'entrer en contact avec les familles et expliquer comment s'est passée la journée.

### 5. Recontacter – Intégrer (APRÈS)



# 5



La fiche d'inscription remplie au début de l'activité avec le jeune permet :

- au jeune de bénéficier de l'assurance Les Scouts. Penser à l'inscrire sur Desk rapidement en tant qu'invité afin qu'il soit assuré ;
- à l'unité de pouvoir le recontacter pour lui proposer de participer aux réunions, ou au weekend/hike.

## Quelques conseils pour accueillir un jeune dans la section après une ASP



- Idéalement, le jeune devrait être recontacté rapidement par téléphone (dans la semaine, tant que le souvenir est frais dans sa mémoire) et la section doit se préparer à l'accueillir.
- L'accueil peut se faire à tout moment de l'année ou pour le camp.

### Conseils pour qu'un nouveau scout se sente à l'aise dès le départ

Veiller à :

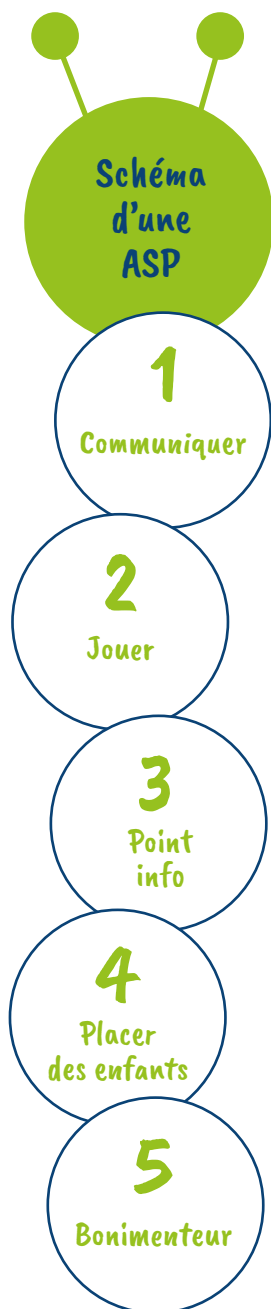
- préparer une fête d'accueil avec des jeux pour faire connaissance ;
- remettre à chaque nouvel arrivant un foulard de l'unité ;
- intégrer chaque jeune dans un petit groupe (sizaine, patrouille...) ;
- choisir un parrain dans la section ;
- donner des repères : expliquer le vocabulaire scout, faire une visite du local...

Pour plus d'idées, consulte le cahier *Balises pour l'animation scout* afin d'avoir des clés pour accueillir un scout en fonction de la branche.





# Schéma d'une ASP



- 1. Communiquer** sur la future activité (flyers et affiches) et le jour-J (banderole, beach-flags, roll-up, ballons...).
- 2. Jouer** dans l'espace public via le jeu organisé par les animateurs.
- 3. Installer un point info** pour accueillir les familles intéressées par l'activité en cours, tenu par l'équipe d'unité ou l'équipe fédérale. Ces personnes sont capables de présenter le mouvement (cf. affiches).
- 4. Placer des enfants** ou des jeunes dans l'endroit choisi (parc, place...) pour jouer, se promener seul ou en famille.
- 5. Un bonimenteur** va trouver ces jeunes pour leur proposer de prendre part à l'activité en cours. Si le jeune n'a pas envie, le bonimenteur peut toujours créer du lien en discutant ou en jouant un peu, tout en lui expliquant ce qu'on fait chez les scouts.



# Les rôles principaux d'une ASP

- **Le coordinateur : 1 personne.**
- **Les animateurs du jeu scout : minimum 2 personnes.**
- **Les bonimenteurs : 1 ou 2 personnes.**
- **Les stewards du point info : 1 ou 2 personnes.**

## ► Le coordinateur

### Compétences :

- Est rigoureux et dynamique.
- S'assure de l'implication de tout le monde, selon l'expérience et les capacités de chacun.
- Peut anticiper tout en gardant une vision d'ensemble lui permettant de collecter les informations, prioriser et décider en fonction de ce qu'il voit, sait et sent.
- Est à l'écoute et veille au bien-être de tout le monde.

### Missions :

- Coordonne les phases de conception, réalisation et évaluation de l'ASP.
- Encadre et stimule la participation de tout le monde.
- Est responsable du respect du cadre posé et de la gestion de l'imprévu.
- Soutient tout le monde dans l'évaluation et la mise en avant des conditions de réussite.

## Étapes à suivre pour préparer une ASP

Le mois avant l'ASP			
Quoi ?	Qui ?	Échéance	Avancement
Fixer les objectifs pédagogiques de l'ASP.			
Définir le nombre d'adultes présents + rôles.			
Créer et préparer les outils de communication (flyers, affiches...).			
Lister le matériel.			
Écrire la trame du jeu (cf. annexe 2).			
Prévenir l'équipe fédérale pour l'informer et l'inviter.			

### La semaine avant l'ASP

Quoi ?	Qui ?	Échéance	Avancement
Créer le buzz dans le quartier ou le village en utilisant les outils de communication (réseaux sociaux, affiches...).			
Faire le point sur le matériel à emmener sur le lieu de l'activité + le préparer.			
Se préparer pour avoir un discours clair et accessible pour présenter le scoutisme.			
Imprimer la fiche d'inscription (cf. annexe 1).			
Écrire la trame du jeu (cf. annexe 2).			
Prévenir l'équipe fédérale pour l'informer et l'inviter.			

### Le matin de l'ASP

Quoi ?	Qui ?	Échéance	Avancement
Refaire le point sur les grandes étapes du jeu.			
Installer le terrain : délimiter et sécuriser + installer visuels Les Scouts.			


### Animer l'ASP

#### Après l'ASP

Quoi ?	Qui ?	Échéance	Avancement
Ranger le lieu et le laisser plus propre qu'à l'arrivée.			
Évaluer l'ASP : points positifs et d'amélioration + ressenti de chacun (cf. annexe 3).			
Reprendre ce tableau pour voir si toutes les étapes ont bien été suivies.			
Inscrire les participants dans Desk rapidement.			
Recontacter les participants pour leur proposer de vivre une autre activité scout ou rejoindre la section.			



### Journée type d'une ASP

	Durée	Phase	Remarques
MATIN	2h	Arrivée au local	
		Récapitulatif jeu	
		Diner	
APRÈS-MIDI	30min	Dernière mise au point	Check matériel, déguisements, décors...
	30min	Arrivée sur le lieu de l'ASP	Installation des visuels, des décors...
	30 min	Début de l'activité	Ne pas commencer le jeu avant 14h (risque de ne pas avoir le public souhaité car occupé par le diner)
		Petits jeux	
	1h30	Grand jeu	Mise en place de l'imaginaire
	30min	Clôture du jeu	Clôture du jeu, conseil de section et goûter
	30min	Rencontre familles	Raccompagner les participants vers leurs parents pour parler aux familles
1h	Rangement matériel		
	Évaluation	Cf. annexe 3 – peut se faire lors de la prochaine rencontre de staff	

## ► Les animateurs

### Compétences :

- Donne envie de jouer.
- Est joueur et joue avec les participants.
- Est en relation avec les jeunes et crée du lien.
- Est à l'écoute des centres d'intérêts des différents groupes d'enfants.
- Est créatif et innovant.
- S'adapte aux situations imprévues.

### Missions :

- Participe à la conception et à l'animation du jeu de l'ASP.
- Anime dans l'espace public les scouts de la section et accueille les enfants et les jeunes en cours d'activité.
- Débriefe par petit groupe le déroulement de l'activité lors de la clôture-gouter.



## ► Les bonimenteurs

### Compétences :

- A de l'humour, se sent vite à l'aise.
- Va vers le public, a la parole et l'écoute faciles.
- Est accueillant, disponible et accessible.
- Connait la fédération, sa mission et ses principes fondamentaux.

### Missions :

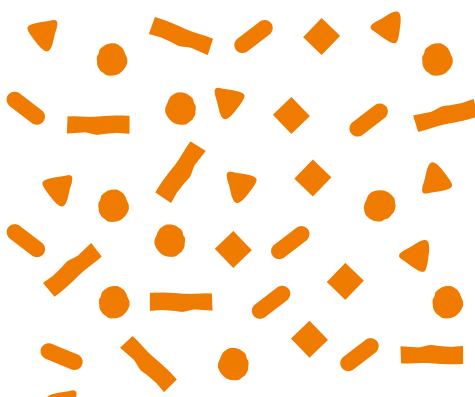
- L'un des bonimenteurs s'adresse aux enfants pendant que l'autre s'adresse plutôt aux familles et aux passants.

#### Le bonimenteur « parents » :

- approche les familles et les passants pour leur parler de l'activité en cours ;
- convainc les familles de l'intérêt éducatif de la fédération Les Scouts.

#### Le bonimenteur « enfants » :

- va à la rencontre des enfants et des jeunes pour les inviter à jouer ;
- prend les coordonnées des participants pour les recontacter par la suite.



## ► Les stewards du point info

### Missions :

- Accueillent les parents à la fin de la réunion en leur proposant un goûter et en répondant à leurs éventuelles questions.

## Objectifs de la communication vers les parents : gagner leur confiance.

### Nous visons l'épanouissement de chaque jeune.

- Chaque parent souhaite le bien de son enfant, le voir heureux et épanoui. Justement, nous avons pour projet d'aider chaque jeune à grandir et à s'épanouir dans tous ses domaines de développement (physique, social, intellectuel, affectif et spirituel).

### Des apprentissages qu'on n'acquiert pas à l'école

- Grandir chez les scouts, c'est aussi acquérir un tas de compétences. Il y a d'abord la débrouillardise : trouver son chemin, faire son sac... mais aussi le vivre ensemble : décider ensemble, tenir compte des avis du groupe, donner son avis, savoir partager...

### Simple et pas cher.

- Certains parents se méfient du scoutisme : « c'est cher, réservé à une élite, pas pour nous... ». Pourtant, même si le prix des activités varie d'une unité à l'autre, le scoutisme reste abordable, surtout si on le compare aux autres loisirs sur le marché. De plus, la plupart des unités mettent en place des systèmes de solidarité discrets pour les familles en difficulté.

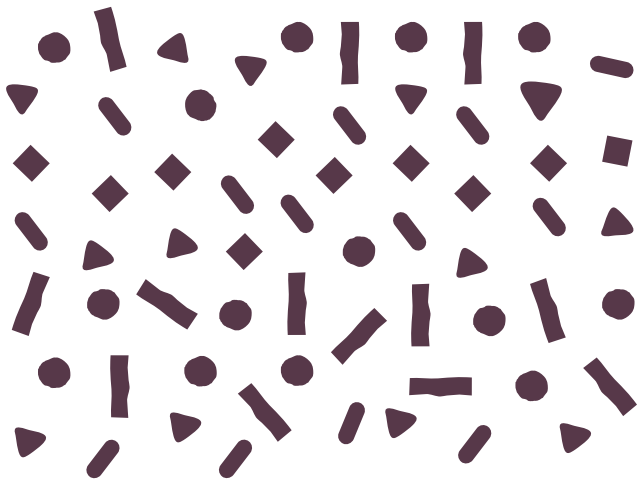


## Des outils à disposition

- Distribue le **folder de présentation du mouvement**, pour donner un petit aperçu de ce qu'est le scoutisme.
- N'hésite pas à suspendre des **affiches d'exposition** qui présentent le projet scout : la méthode, l'ambition éducative, les valeurs, etc.
- Distribue également un exemplaire de l'**Infoparents**, qui explique en quelques pages ce qu'est le scoutisme aux parents des nouveaux scouts.
- Pour les unités situées dans des environnements multiculturels ou pour les personnes qui ne connaissent pas du tout notre mouvement, utilise la brochure **Scout pour tous**. Elle présente le scoutisme en Belgique et dans le monde et est rédigée en dix langues !



Pour obtenir ces supports de promotion, contacte la fédération par email ou par téléphone (02.508.12.00).



# Annexe 1 - Feuille de présence

Activité scout de proximité du ..... / ..... / ..... à .....

	Nom	Prénom	Date de naissance	Adresse	N° de GSM
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					



17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					



## Annexe 2 - Feuille de préparation du jeu de l'ASP

### Imaginaire de la journée

#### Histoire

Générale :

Lancement :

Conclusion :

### Petits jeux

Jeu (règles)	Matériel	Responsable

## Petits jeux

Jeu (règles)	Matériel	Responsable
Lancement :		
Transition (si besoin) :		
Conclusion :		
Règles :		

## Annexe 3 – Évaluation de la journée

	Evaluation de l'ASP		
	++	+	-
Avons-nous accueilli des jeunes pendant l'ASP ?			
Comment les scouts ont-ils accueilli les jeunes venus jouer avec nous ?			
Par quel biais la plupart des jeunes sont-ils venus ? (communication avant ou en voyant le jeu commencer)			
Tous les enfants et jeunes se sont-ils amusés ?			
La répartition des rôles a-t-elle été respectée ?			

## Annexe 4 – Petits jeux d'absorption

### ► POISSON-PÊCHEUR

**Nombre de joueurs :** idéalement 8 ou plus.

**Terrain :** tous

**Durée :** 5 à 15 minutes

**Équipes :** 2 équipes, une de poissons, une de pêcheurs

**Matériel :** aucun

**Objectif :** ne pas se faire attraper dans le filet des pêcheurs

**Règles :** Les pêcheurs décident d'un nombre (8 par exemple). Ils s'installent en ronde en levant les bras et comptent, à haute voix pendant que les poissons passent au milieu, jusqu'au nombre décidé (8 dans notre exemple). Ils baissent alors les bras et font le compte du nombre de poissons qu'ils ont pris. Les poissons attrapés deviennent alors pêcheurs et on recommence. Le dernier poisson libre a gagné la partie.

### ► SCULPTURES VIVANTES

**Nombre de joueurs :** 5 à 10 joueurs

**Terrain :** tous

**Durée :** 10 à 15 min

**Équipes :** 2 équipes

**Matériel :** foulards

**Objectif :** reproduire la statue

**Règles :** Les enfants forment un cercle, les yeux bandés sauf deux enfants. L'un des deux enfants prend une posture de son choix, se transformant ainsi en statue. L'autre commence à décrire progressivement la posture. Suivant ses indications, les autres enfants tentent de la réaliser. Une fois la posture réalisée, l'animateur retire les foulards. Les enfants qui n'ont pas la posture sont éliminés ou ont un gage.

### ► CHAT ACCROCHE-DÉCROCHE

**Nombre de joueurs :** un nombre pair, et au minimum six enfants

**Terrain :** tous

**Durée :** 15 minutes environ

**Équipes :** des binômes de deux, un chat et une souris

**Matériel :** aucun

**Objectif :** ne pas se faire attraper par le chat

**Règles :** Les enfants sont en cercle, disposés deux par deux se tenant chacun les hanches en mêlant leurs bras (sortes d'amphores). Le chat court après la souris qui ne peut s'arrêter qu'en s'accrochant à l'un des couples. Mais celui-ci devenant un trio, un des enfants (celui à l'extérieur) doit se décrocher et devient la souris...

### ► CHAT AMÉRICAIN

**Nombre de joueurs :** 1 chat pour 6 personnes environ

**Terrain :** assez grand

**Durée :** 10 à 15 min

**Équipes :** 2 équipes, les souris et 1 chat

**Matériel :** aucun

**Objectif :** le chat doit toucher les souris

**Règles :** Les souris touchées doivent rester immobiles et écarter les jambes de façon à ce que les autres souris qui n'ont pas encore été touchées puissent les délivrer en passant sous leurs jambes. Le chat n'a pas le droit de toucher une souris lorsqu'elle passe en dessous des jambes d'une souris immobile. Quand toutes les souris ont été touchées, le chat a gagné. Pour recommencer une partie la première souris touchée devient chat.

### ► LE NŒUD HUMAIN

**Nombre de joueurs :** 10 à 15 joueurs

**Terrain :** tous

**Durée :** 10 à 15 min

**Équipes :** 2 équipes, le démêleur et les autres

**Matériel :** aucun

**Objectif :** démêler le noeud humain

**Règles :** Tout le monde est en cercle. Tous les jeunes sauf un se tiennent par la main pour faire une ligne. Sans se lâcher les mains, ils se mêlent en passant en-dessous ou au-dessus des mains de deux personnes afin de faire un gros noeud humain. Celui qui est resté à l'écart est le démêleur. Quand le noeud est formé, il doit démêler les personnes en donnant les instructions : qui passe où. Il n'a pas le droit de toucher les joueurs.

### ► LA MACHINE INFERNALE

**Nombre de joueurs :** min 8 joueurs

**Terrain :** tous

**Durée :** 10 à 15 min

**Équipes :** 1

**Matériel :** aucun

**Objectif :** faire une machine infernale

**Règles :** Les enfants forment un cercle, l'un d'eux va au centre et exécute un mouvement quelconque accompagné d'un bruit, sur un rythme qu'il invente. Un second enfant le rejoint proposant lui aussi un mouvement et un bruit se synchronisant au premier, puis un troisième, un quatrième et ainsi de suite... La machine infernale prend forme et l'animateur intervient en faisant accélérer ou ralentir le rythme de la machine. Puis chacun leur tour les enfants vont arrêter leur mouvement et bruit en partant du dernier arrivé pour finir par le premier.

## ► TOMATE

**Nombre de joueurs :** 4 ou plus

**Terrain :** tous

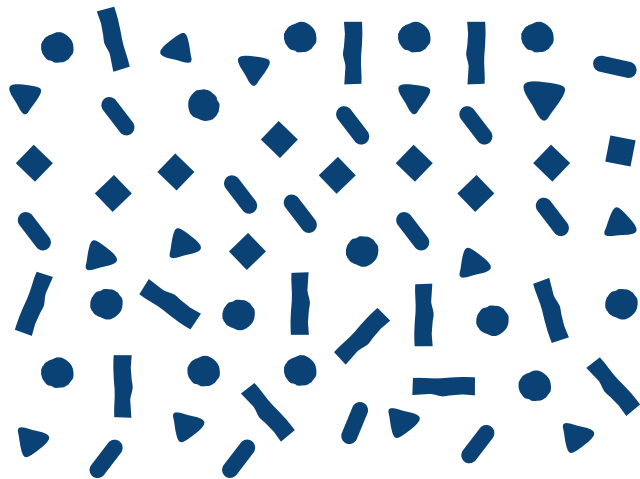
**Durée :** 5 à 15 minutes

**Équipes :** aucune, bien qu'on puisse adapter le jeu

**Matériel :** une balle de foot en mousse

**Objectif :** faire passer la balle entre les jambes des autres enfants, et l'empêcher de passer entre les siennes

**Règles :** Les enfants font une ronde et se positionnent de façon à ce que leurs pieds se touchent. Le ballon est lancé dans le cercle et chaque enfant doit empêcher la balle de passer entre ses jambes en se servant de ses mains jointes tout en essayant de faire passer le ballon entre les jambes des autres enfants. Si le ballon parvient à passer entre les jambes une première fois, l'enfant met une main derrière le dos, puis la deuxième fois il se retourne et a le droit à ses deux mains, puis la troisième fois il met une main derrière le dos, toujours retourné, et à la quatrième il est éliminé. Au fur et à mesure le cercle se rétrécit...





## Notes

## Notes

A large rectangular area with a dashed orange border, containing 18 horizontal dashed orange lines for writing notes.

## Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

