



Printemps 2026

# Ça se n°237 discoute

bpost  
PB-PP  
BELGIË(N) - BELGIQUE  
P107013



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

# Édito

## Le scout accueille et respecte les autres.

Nous sortons d'une période intense de dialogue pour le Mouvement. Un nouveau contrat d'animation a été créé grâce à la participation aux *Délégués days* de près de 300 animateurs et animatrices.

Dans une discussion en petit groupe, une animatrice met en avant qu'il peut être difficile pour un nouvel animateur ou une nouvelle animatrice de prendre sa place et de se sentir à la hauteur. Ils ne doivent pas s'inquiéter, poursuit-elle, les scout-es vont leur laisser beaucoup de chances de réussir. Déclic dans mon cerveau. Cette idée de considérer que les scout-es laissent leur chance aux animateurs et animatrices me lance dans un engrenage de réflexions.

Un staff qui accueille des scout-es dans sa section, on peut le visualiser. Et, au fond, si c'était l'inverse ? Et si c'étaient plutôt les scout-es, dans le cadre de leur développement actif, qui accueilleraient les animateurs et animatrices pour les soutenir ? Belle manière de replacer les jeunes au centre de nos préoccupations. Où sont-ils ? Quels sont leurs besoins ? Quelles sont leurs envies ?

Si on étend ce principe, ne serait-ce pas aussi aux staffs d'inviter leur équipe d'unité ? Ne serait-ce pas aux unités d'inviter la structure fédérale ?

Ces derniers mois, nous nous sommes confrontés à la difficulté de faire venir les unités vers les actions de la fédération : les *Délégués days*, *Scoutopia*, des *Agoras*, des relais, le *Gamelle*... Cela n'a pas été évident de vous convaincre de nous rejoindre. À écouter les délégué-es : « *On n'était pas au courant.* », « *Si j'avais su la date plus tôt...* », « *Je ne savais pas que cet outil existait.* ».

La structure fédérale existe par et surtout pour les unités. Aussi, j'arrêteraï de dire : « *Les informations sont disponibles, viens les chercher.* ». Je dirais plutôt : « *Tu nous invites ? Nous allons écouter tes besoins, te montrer ce qui existe et ce que nous pouvons faire pour toi.* ». Si tu nous invites et que tu nous accueilles, nous serons heureux de répondre présent-es. De la même manière que toi aussi, tu écoutes les besoins de tes scout-es. Tu leur montres ce qui existe et ce que tu peux faire pour eux.

**Benjamin,**  
président fédéral





# 4 numéros à enregistrer dans ton téléphone

En tant qu'animateur ou animatrice, tu peux parfois te retrouver face à des situations où tu ne sais pas très bien quoi faire. Un bras cassé pendant une activité, un enfant qui se confie sur des difficultés familiales, une jeune qui perd son passeport pendant un camp. Dans ces moments-là, l'important est de ne pas rester seul.e. Des personnes et des services sont là pour t'écouter, te conseiller et t'aider à poser les bonnes actions. Voici 4 numéros de téléphone à garder sous la main. On t'explique pourquoi.

## ☎ 02.508.12.13 : Scout Assistance

NOUVEAU  
NUMÉRO

Scout Assistance est le numéro de garde de la fédération des Scouts pour les situations urgentes, accessible 24h/24 et 7j/7.

**Pendant les heures d'ouverture, contacte toujours d'abord le siège de la fédération (02.508.12.00).**

Scout Assistance prend le relai **en dehors des heures d'ouverture, lorsque la situation est urgente et nécessite un soutien immédiat.**

Par exemple :

- un accident grave pendant une activité ou un camp ;
- un problème important avec un jeune qui nécessite un accompagnement rapide ;
- une situation de crise dans l'unité.

Scout Assistance peut t'aider à **analyser la situation et te guider dans les premières actions à poser.**

Ce service est assuré par des bénévoles de la fédération des Scouts. Il ne s'agit donc pas d'un *call center* comme celui du 112.

Pour les questions administratives ou non urgentes (par exemple un problème d'inscription à une formation ou signature du *Code qualité des adultes*), contacte le siège pendant les heures de bureau.

## ☎ 103 : Écoute 103



Écoute 103 est une ligne d'écoute gratuite et anonyme assurée par des professionnel·les tels que des psychologues, des assistant·es sociaux, etc. Le service est accessible tous les jours de 10h à minuit.

Tu peux appeler le **103 lorsque tu es préoccupé·e par la situation d'un enfant ou d'un jeune** et que tu ne sais pas comment réagir.

Par exemple :

- un jeune qui parle de harcèlement ;
- un enfant qui se confie sur des difficultés familiales ou une séparation ;
- des questions autour de la sexualité, de l'identité ou des relations ;
- un jeune qui semble isolé ou en manque de confiance ;
- des inquiétudes liées à des comportements à risque, des assuétudes ou de la maltraitance.

Les écoutants peuvent t'aider à prendre du recul, réfléchir à la manière d'aborder la situation et décider des démarches à entreprendre. Ils peuvent également t'orienter vers des services spécialisés si nécessaire.

En plus de te conseiller, ils sont aussi disponibles pour discuter avec les enfants ou les jeunes directement.

## ☎ 112 : pompiers – police – ambulances



Le 112 est le numéro d'urgence européen. Il permet de joindre **les ambulances, les pompiers ou la police**, 24h/24 et 7j/7.

Avant de les appeler, essaie de préparer ces informations :

- le lieu précis de l'urgence ;
- le type de problème rencontré ;
- le nombre de personnes blessées, s'il y en a.

Si la situation évolue depuis ton premier appel, rappelle-les pour les tenir informés.

En cas d'urgence vitale, appelle toujours le 112 avant n'importe quel autre numéro. Une application mobile 112 est également disponible.

## ☎ 02.508.12.00 : siège de la fédération des Scouts



En appelant ce numéro, tu seras mis en contact avec le service Incidents, qui pourra :

- te donner des conseils sur la manière de gérer une situation ;
- te transmettre les ressources dont tu pourrais avoir besoin (internes et externes à la fédération) ;
- te mettre en contact avec ton équipe fédérale, qui a l'habitude de gérer des situations difficiles ;
- répondre à tes questions ;
- être une oreille attentive.

Pendant les heures de bureau, contacte le siège de la fédération avant d'appeler Scout Assistance.

Souviens-toi que tu peux également compter sur ton staff et ton équipe d'unité !



Scout Assistance : 02.508.12.13

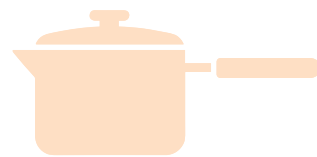
Écoute 103 : 103

Pompiers / police / ambulances : 112

Siège de la fédération des Scouts : 02.508.12.00



# Les bons plans pour le camp



Préparer un camp, c'est beaucoup de pression. Heureusement, il existe une série de ressources bien pensées, conçues pour aider les staffs. Des petits coups de pouce qui, mis bout à bout, changent vraiment la vie.

## Des plats simples et sains

Nourrir tout un groupe pendant plusieurs jours (voire plusieurs semaines) demande une grosse organisation. La bonne nouvelle, c'est que tu n'es pas seul-e : retrouve sur notre site plein de trucs et astuces pour une alimentation saine, équilibrée et simple :

- des idées de menus ;
- des recettes variées ;
- un guide de gestion des repas de camps (gestion des quantités et astuces pour cuisiner pour un grand nombre).

Côté réduction des déchets, les formations proposées par Zero Waste Belgium sont une référence. Elles t'aident à te former rapidement, avec un module entièrement dédié à l'alimentation durable, locale et de saison. Ces formations sont gratuites et accessibles sur le site [campzerodechet.be](http://campzerodechet.be).

Tu ne sais pas où faire tes courses ? Retrouve également en ligne des cartes de points de vente vrac, zéro déchet et circuits courts.

Enfin, si tu veux privilégier les producteurs de la région, la coopérative Réseau Paysan propose une livraison directe sur l'endroit de camp en province du Luxembourg. Une solution pour alléger la logistique tout en valorisant les producteurs locaux.



## Bonne nouvelle !



L'ASBL Manger Demain reconduit son action "Camp d'été". Le principe reste le même : soutenir les sections dans l'achat de produits locaux, bio ou en vrac, via un système de bons d'achat utilisables dans un réseau de magasins partenaires. Les bons d'achats permettront d'obtenir des réductions de 25€ par tranche de 75€ d'achat. Chaque section participante pourra demander jusqu'à 2 bons par tranche de 10 participant-es au camp. Les inscriptions seront bientôt possibles. Plus d'infos sur notre site ou sur le site de Manger Demain.

## Un programme riche et inspirant

Un bon programme de camp, c'est un équilibre entre jeux, découvertes, repos et moments symboliques. Le PASS est là pour t'aider. Construire le **Plan d'Animation de Section Scoute**, c'est créer un programme en accord avec les fondamentaux du scoutisme pour aider les scout-es à grandir. En conseil d'unité ou en staff, en début d'année ou en préparation du camp, c'est simple et rapide. Que du bonus pour ton animation !

On n'y pense pas toujours, mais un camp, c'est aussi une activité touristique : visites locales, balades nature, patrimoine, etc. Beaucoup de lieux touristiques proposent des tarifs réduits pour les groupes ou les mouvements de jeunesse, renseigne-toi.



## Profites-en !

Les weekends (vendredis compris), jours fériés et vacances scolaires, le réseau TEC est gratuit pour tous les scout-es. La seule condition est d'avoir sa carte Mobib et de réserver le titre de transport à l'avance. Pense à anticiper tes déplacements.

## Un moment de partage et d'échanges

L'été, des dizaines d'unités vivent leur camp à quelques (kilo)mètres l'une de l'autre. Grâce à **Kicampou** ([kicampou.lesscouts.be](http://kicampou.lesscouts.be)), repère les camps voisins et prends contact facilement avec leurs staffs. Cela peut servir pour organiser une activité commune, mutualiser un véhicule, ou - très utile en hike - trouver un camp prêt à accueillir une patrouille pour la nuit.

Si tu as besoin d'aide pour trouver du matériel ou un endroit de camp ou si tu souhaites proposer un coup de main, n'hésite pas une seconde et rends-toi sur la plateforme SOS Camps.

## En route !

Avec ces outils, et encore bien d'autres à trouver sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be), l'organisation du camp devient moins lourde et plus enthousiasmante. Intendance plus fluide, activités bien construites, entraide entre unités : il suffit parfois d'un bon plan pour transformer le quotidien du staff.

À toi de piocher, de tester, et surtout de vivre un camp dont tout le monde se souviendra !



# Un Scoutmain au camp



L'engagement dans la communauté fait partie de l'ADN des Scouts. Pendant le camp ou en cours d'année, il est possible de s'engager, notamment à travers les Scoutmains. Une action concrète, gratuite, basée sur les valeurs scouts et qui vise à rendre le monde meilleur, c'est un Scoutmain, peu importe le lieu ou le moment.

## Cinq critères pour le Scoutmain

Un Scoutmain, c'est une manière de t'engager dans la communauté. Il peut avoir lieu spontanément, dans une situation urgente ou par habitude. Mais idéalement, il se choisit et se construit de manière plus réfléchie avec ses bénéficiaires.

Un Scoutmain doit être	Concrètement
<b>Gratuit</b> : aucune rémunération, quelle qu'elle soit.	S'il y a rétribution, ce n'est plus du bénévolat. S'il y a échange de services, c'est une autre forme d'engagement.
<b>Conscient</b> : les scout-es connaissent le sens et l'enjeu de leur action.	Avant le Scoutmain, conscientise les scout-es à la cause. L'action que les scout-es vont mener n'a de sens que s'ils sont conscients de l'impact de leur geste.
<b>Utile</b> : répond à une nécessité en agissant pour que cela serve, pas pour s'imposer.	
<b>Suivi</b> : les scout-es réfléchissent à l'effet de l'action sur le long terme.	
<b>Enrichissant</b> : les scout-es ressortent enrichi-es, grâce à leur expérience.	Après le Scoutmain, fête l'action avec les scouts-es et toute personne impliquée !

## S'impliquer au-delà de son quartier

Pendant l'année, il est facile de s'engager près de chez soi. On connaît son quartier, sa région, ses besoins et on repère rapidement les initiatives qui auraient besoin d'un coup de main. Mais ce n'est pas la seule manière de s'impliquer.

### Créer du lien avec la communauté locale

Partout en Belgique, des associations et groupes citoyens s'organisent pour apporter leur aide face à des problématiques locales. Ceux-ci ne demandent qu'une chose : partager leur engagement et transmettre leurs expériences.

**Réaliser un Scoutmain pendant le camp, c'est l'occasion de montrer ce que représente réellement le scoutisme, de rappeler nos valeurs en les illustrant de la meilleure manière : par des actes.**

### Exemple concret :

Certains des **13 parcs naturels wallons** peuvent accueillir des chantiers participatifs de protection de la nature : restauration de sites naturels, lutte contre des espèces invasives, plantations, travaux d'entretien ou d'aménagement (sentiers, clôtures, nichoirs...), inventaires biodiversité...

### Comment trouver un Scoutmain à proximité de ton camp ?

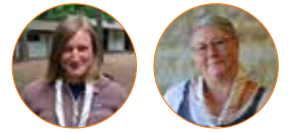
- 1) Consulte la plateforme Scoutmain ([scoutmain@lesscouts.be](mailto:scoutmain@lesscouts.be)) : tu y trouveras des actions partout en Wallonie et à Bruxelles.
- 2) Demande au propriétaire de l'endroit de camp s'il connaît des associations qui cherchent des bénévoles.
- 3) Contacte la commune : les ASBL et groupes citoyens présents sur son territoire y sont recensés.
- 4) En cas de difficulté, envoie un mail à [scoutmain@lesscouts.be](mailto:scoutmain@lesscouts.be).

**Réaliser un Scoutmain, ça ne s'improvise pas !**

**Pour être sûr·e de trouver une action qui a du sens, mieux vaut s'y prendre avant le camp.**

Plus d'infos sur la page Scoutmain du site [lesscouts.be](http://lesscouts.be).





# Premiers secours : ORAS pour le corps, ORACLE pour le moral

En cas de blessure d'un·e scout·e, les animateurs et animatrices sont souvent les premières personnes présentes pour réagir. Sans être un·e professionnel·le de la santé, tu peux déjà faire beaucoup pour sécuriser la situation et apporter un premier soutien. Cette double page présente deux schémas d'intervention complémentaires : l'un pour réagir face à une urgence physique, l'autre pour accompagner une détresse psychologique.

**ORAS** (Observer, Réfléchir, Agir et Surveiller), c'est un moyen mnémotechnique reprenant les **premiers secours en santé physique**, proposé dans le carnet *Réflexes*. Celui-ci a été conçu par la Croix-Rouge Jeunesse et se compose de 35 fiches pratiques décrivant les premiers soins qu'un·e bénévole est amené·e à prendre en charge dans le cadre de l'animation scout·e. Intéressé·e ? Tu peux te le procurer à un tarif préférentiel sur [lascouterie.be](http://lascouterie.be).



## OBSERVER

- STOP : je garde mon calme.
- J'observe la situation en entier.
- Je repère les dangers éventuels.

## RÉFLÉCHIR

- Je pense à la sécurité :
  1. moi ;
  2. les autres (j'évacue si nécessaire) ;
  3. la victime (je ne la déplace qu'en cas de danger vital immédiat).
- Je liste les personnes qui peuvent aider et les sollicite si besoin.

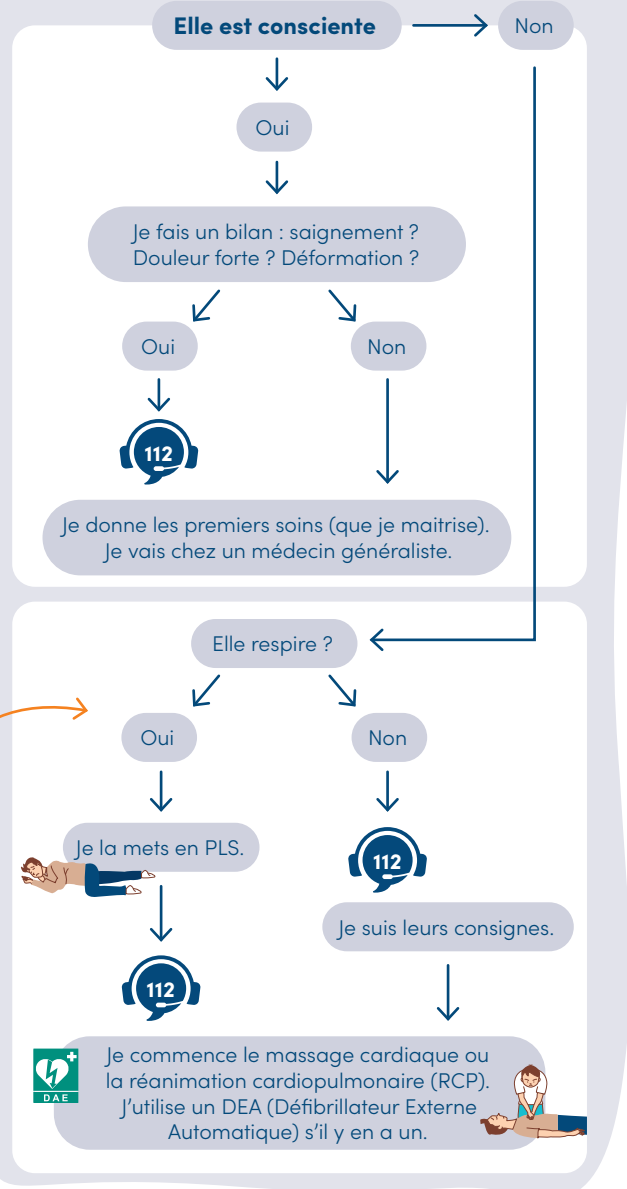
## SURVEILLER

- Je rassure, réconforte la victime en attendant sa prise en charge.
- Je surveille l'évolution de son état. Je rappelle le 112 en cas de changement.
- J'informe : staff d'unité, responsables légaux (donne des faits, sans dramatiser ni minimiser).
- Je débrieфе avec les scout·es : j'explique, je rassure.
- Je remplis la déclaration d'accident en ligne.
- À l'étranger, je préviens **immédiatement** AXA au +32.2.550.05.55.

# O R A S

## AGIR

- Je sécurise les lieux.
- J'évalue l'état de la victime :



Transporte la victime uniquement si : le 112 a donné son accord et qu'un 2<sup>e</sup> adulte est présent dans le véhicule (assuré) en plus de la personne qui conduit. Un·e animateur ou animatrice doit rester avec le reste du groupe.

## ORACLE

(Observer, Réfléchir, Agir, Connecter, Laisser parler et Épauler), c'est un moyen mnémotechnique reprenant les **premiers secours en santé mentale** qu'un-e bénévole pourrait être amené-e à prendre en charge dans le cadre de l'animation scout.e.

### RÉFLÉCHIR

Je vérifie s'il y a un danger immédiat.  
Je regarde si :

- la personne est en danger ou représente un danger ;
- je ne parviens pas à garantir sa sécurité ;
- il y a un risque lié à un produit dangereux ;
- la situation me semble grave ou confuse ;
- je peux prendre en charge la situation, sinon, je passe le relai directement.

### CONNECTER

- Je m'approche calmement de la personne.
- Je respecte son espace.
- Je propose d'aller dans un endroit calme.
- Je lui demande ses besoins.
- J'exprime mon inquiétude : « *Je m'inquiète pour toi, car j'ai observé...* ».
- Je ne promets jamais de garder le secret si la sécurité est en jeu.

### ÉPAULER

- Je rappelle à la personne que je ne suis pas un-e professionnel-le : je soutiens, je ne soigne pas.
- Je normalise le recours à des aides professionnelles.
- J'encourage la personne (et ses responsables légaux si c'est un jeune) à consulter : médecin, psy, PMS, ligne d'écoute 103...
- J'identifie avec la personne son réseau de soutien : adulte de confiance, ami-e proche, autre animateur ou animatrice...
- Je lui transmets des numéros utiles.
- Si la personne est mineure, j'informe mon staff et mon équipe d'unité.

# O

# R

# A

# C

# L

# E

### OBSERVER

Je porte attention à toute situation préoccupante :

- que j'observe (violence, atteinte à l'intégrité, isolement, tensions, rupture avec le groupe, comportement inhabituel...);
- dont on me parle : un-e jeune se confie, un-e scout-e rapporte des propos, un-e adulte signale un fait.

### AGIR

- En cas de danger :
  - j'appelle le 112 ;
  - je reste présent-e e avec la personne (et ce jusqu'à ce que les secours arrivent) ;
  - j'éloigne le groupe ;
  - je sollicite le soutien de l'équipe d'unité, voire de Scout Assistance.
- S'il y n'y a pas de danger immédiat, je passe à l'étape C.

### LAISSER PARLER

- Je laisse la personne s'exprimer à son rythme.
- Je respecte les silences.
- Je reformule.
- J'évite tout jugement ou conseil trop rapide.
- Je montre que je prends la situation au sérieux.
- Je valide les émotions : « *Ce que tu ressens est important.* »
- Je rappelle à la personne qu'elle n'est pas seule et que nous pouvons chercher des solutions ensemble.
- Je demande à la personne ce qui l'aiderait maintenant.



La **méthode ORACLE** sert de soutien de première ligne ; elle ne se substitue jamais à l'intervention des **services d'urgence (112)** ni à un suivi médical ou psychologique.



### Les bons réflexes à portée de main

Le nouveau **Inzepocket** reprend ces deux schémas d'intervention : **ORAS** pour les urgences physiques et **ORACLE** pour les premiers secours en santé mentale. Chacun-e est présenté sur une face de l'outil pour l'avoir toujours sous la main, avec tout un tas d'autres conseils.

La nouvelle version du **Inzepocket** sera envoyée à toutes les sections lors de l'**envoi camp**, courant juin.



# Le scout s'engage là où il campe

**Le camp est pour toi synonyme de liberté, de joie et d'amusement. Pour les riverain·es qui t'entourent et la commune qui t'accueille, le camp peut néanmoins être perçu de manière bien différente... Alors, pour que tout se passe bien des deux côtés, mettons les choses à plat pour partir du bon pied.**

Savais-tu que, à elle seule, la **province du Luxembourg** accueille 30% des camps de mouvements de jeunesse francophones, soit **plus de 1 000 camps** ? Auxquels tu peux encore ajouter une multitude de camps néerlandophones.

Au camp, tu peux avoir l'impression de te retrouver dans une bulle, coupé·e du reste du monde, mais les riverain·es, eux, ne ressentent pas forcément les choses de la même manière : ils voient parfois débarquer **des centaines de jeunes tout au long de l'été** et disparaître le calme de la campagne qu'ils apprécient tant. Passé le plaisir de constater l'enthousiasme de ces jeunes qui se retrouvent pour vivre des moments inoubliables, certains sont rapidement rattrapés par les désagréments potentiels d'un tel débarquement.

## Les riverains dans ton camp

Afin de montrer aux riverain·es que tu tiens compte de leur réalité et que tu ne viens pas en envahisseur, de **petites attentions** feront toute la différence. Tu prévois une activité bruyante ? Préviens les voisin·es ou glisse-leur un petit mot avec ton numéro de téléphone. En cas de souci, ils penseront à t'appeler, toi, plutôt que la police !

Et pourquoi ne pas partir à la **rencontre** de ces fameux voisins ? Après tout, vous allez cohabiter pendant plusieurs jours... Après t'être présenté·e, invite-les à **venir visiter ton lieu de camp** et explique-leur les activités prévues. Tu peux même **les impliquer dans la vie du camp** : invite-les à une veillée, propose-leur de devenir membre du jury de votre concours cuisine, organise une activité les impliquant ou, même, donne-leur un petit coup de main. En prenant part à certaines de vos activités, les riverain·es se montreront probablement plus tolérants par rapport à certains comportements. S'ils viennent rire et chanter avec vous lors d'une veillée, ils se rendront mieux compte que vous ne faites pas le plus de bruit possible juste pour embêter le voisinage, par exemple.

## Signale-toi auprès de la commune



Prends contact avec la commune qui va t'accueillir avant le camp et, au plus tard le premier jour de ton camp, passes-y pour signaler ton arrivée. Ce sera l'occasion de te présenter et de te renseigner sur les règlements communaux qui vous concernent pour éviter les mauvaises surprises en cours ou en fin de camp : feux (possibles interdictions en cas de sécheresse), gestion des déchets (différente selon les communes), précamps (limités dans certaines communes) ou encore consommation d'alcool (interdite dans certaines communes).



T'assurer que l'ambiance du camp n'empiète pas sur le bien-être du voisinage, c'est une question de **solidarité** et de **respect des positions fédérales**. Pour rappel, la mendicité est interdite et les groupes doivent respecter la tranquillité des habitant-es, de jour comme de nuit. Rappelle à tes scout-es qu'ils ne doivent pas sonner aux portes et limite le bruit aux heures prévues par le règlement communal. Surtout, trouve des logements à l'avance pour les hikes (par exemple en faisant le lien avec d'autres camps que tu pourras trouver sur Kicampou). En plus de déranger la population en sonnant à toutes les portes pour trouver un endroit où dormir, cela donne une très mauvaise image du scoutisme et de l'encadrement que vous proposez (« Les scout-es sont livrés à leur sort, personne ne se préoccupe de l'endroit où il vont passer la nuit. Et pendant ce temps, que font les animateurs ? »)

## Monsieur et Madame Camp, tes alliés pour l'été

Certaines communes engagent des étudiant-es dont la mission est d'assurer une bonne communication entre les groupes en camp et la commune : on les appelle Monsieur/Madame Camp.

Il s'agit d'alliés potentiels précieux, réserve-leur un bon accueil et n'hésite pas à leur poser toutes tes questions. La liste des communes proposant ce service sera publiée sur lesscouts.be. Tu peux aussi te renseigner auprès de la commune qui t'accueillera.

## Ils le font

Dans le cadre de la découverte du Plan d'Animation de Section Scoute (PASS), nous avons invité nos animateurs à s'approprier cette démarche en l'intégrant à leur projet de camp. Concrètement, ils vont réaliser un Scoutmain durant les camps.

Il nous semble essentiel que des liens se créent avec les communes qui accueilleront nos camps : une prise de contact, une présence constructive et des propositions d'aide sont autant d'occasions de fissurer des relations positives avec la population locale.

Margaux, équièpière d'unité à Nivelles (RP009)

## Les virées n'ont pas leur place !

Virer un camp, ce n'est pas un jeu, que ce soit entre camps ou venant de riverain-es ! C'est grave et c'est même **interdit** : par une position fédérale, mais aussi, et surtout, **par la loi**. Qui dit virée, dit intrusion sur une propriété privée. Si tel est le cas, la première chose à faire est donc d'appeler la police.

En outre, ça peut non seulement être très désagréable pour les scout-es et le staff que tu vas visiter, mais ça pourrait également mener à des représailles dont tes scout-es pourraient pâtir...

Bref, les virées n'ont strictement rien à faire dans le programme d'un camp scout.



Entretenir des relations de bon voisinage, c'est surtout le meilleur moyen de passer un bon camp et de contribuer à ce qu'à l'avenir, les mouvements de jeunesse restent toujours les bienvenus dans la région !



# « Découvrir le monde, découvrir les autres, se découvrir soi-même. »

La découverte est l'un des huit éléments de la méthode scout. Elle a lieu quand, lors d'activités scout, les jeunes sont amenés à explorer, essayer, manipuler, parfois se tromper... puis en tirent des apprentissages. Cet article te propose une véritable mise en abîme : partir à la découverte de la découverte !

## La découverte dans notre méthode

### Grandir de découverte en découverte

Le scoutisme joue un rôle essentiel dans la croissance des jeunes, car il mobilise l'ensemble de leurs domaines de développement, notamment au travers de la découverte. En explorant, en expérimentant et en vivant de nouvelles situations, les scout-es stimulent leur développement physique (en bougeant, en testant leurs capacités, en manipulant), cognitif (en observant, en comprenant, en tirant des conclusions), affectif (en apprenant à reconnaître et gérer leurs émotions), social (en coopérant, en se confrontant aux autres), moral et spirituel (en s'interrogeant sur le sens des choses et sur leurs valeurs). Ces expériences renforcent progressivement leur confiance, leur autonomie et leur capacité à trouver leur place... bref : à grandir !

### Apprendre en faisant

Dans la méthode scout, l'apprentissage ne passe pas par des cours théoriques ou de grandes leçons à écouter mais par le fait de vivre et expérimenter les choses. Ainsi, durant les ateliers, jeux, projets, aventures, la vie collective... les scout-es sont actrices et acteurs de leurs explorations et découvertes. Ils se fixent des objectifs, entreprennent, tâtonnent et avancent parfois par essais et erreurs. Ce chemin leur permet de prendre conscience de ce qu'ils apprennent et de leur évolution.

Le scoutisme s'inscrit ainsi dans ce qu'on appelle l'éducation non formelle : un cadre éducatif structuré, mais sans notes ni examens. On y développe des compétences et des aptitudes autrement que sur les bancs de l'école. Ce n'est pas mieux ou moins bien, juste différent et complémentaire.

### Essayer, rater, recommencer... apprendre

Chaque scout-e apprend quelque chose, même si l'activité ne se déroule pas comme prévu. L'essentiel n'est pas tant le résultat, mais plutôt le chemin parcouru.

### Ton rôle : ouvrir les chemins

Dans cette démarche, le rôle des membres du staff est d'être des guides, des accompagnants qui encouragent les initiatives, valorisent les progrès, soutiennent les scout-es dans leurs découvertes. Mais aussi de rappeler une chose importante : **chacun-e a des talents et des centres d'intérêt valables**, même s'ils peuvent être très différents de ceux des autres. Ainsi, en créant des cadres sécurisants et stimulants, les staffs successifs permettent aux scout-es de gagner progressivement en autonomie dans leurs découvertes ; tout au long de leur parcours scout.

### Garder trace des découvertes

Découvrir, c'est bien. Se souvenir de ce qu'on a découvert, c'est encore mieux. Dans les sections, différentes pratiques permettent de garder trace des expériences vécues : photos, dessins, objets, carnets ou panneaux-souvenirs. Ces traces peuvent être collectives ou individuelles, selon les envies ou habitudes du groupe. Ces traces aident les jeunes à prendre conscience de tout ce qu'ils ont vécu et de ce qu'ils en retirent.

### Faire une pause pour regarder le chemin parcouru

Tu peux proposer des Bivouacs spécifiques aux découvertes. Cela consiste à s'arrêter un instant pour se souvenir des expériences passées, réfléchir à ce qu'on aime et imaginer les prochaines découvertes.



# La découverte dans les quatre branches

Pour chaque tranche d'âge, des propositions pédagogiques existent pour t'aider à initier et enrober les découvertes de tes scout·es :

## Le Coffre aux trésors

Chez les Baladins, la découverte prend **une forme très concrète** avec le Coffre aux trésors. Chaque enfant **fabrique et personnalise une boîte** dans laquelle il conserve des objets liés à ce qu'il vit et découvre au fil des réunions et du camp. Il peut y déposer des souvenirs d'activités (une recette réalisée ensemble, une pièce issue d'un grand jeu, un plan pour retrouver Ana...), des petits trésors de la nature (une plume, un marron, une jolie pierre, une coquille d'escargot), ou encore ses réalisations personnelles comme un dessin, un bricolage ou un bracelet fabriqué pendant une activité. On peut aussi y retrouver de petits cadeaux reçus (une carte d'anniversaire, un dessin d'un ami ou d'une amie), les traces d'un Bivouac, la photo d'une aventure vécue avec la ribambelle, ainsi que des lettres ou des petits mots glissés par les parents, les animateurs ou les autres baladins.



## Les Badges et les Brevets

Chez les Éclaireurs, la découverte se vit à la fois de manière individuelle et collective, en lien avec le cadre imaginaire du *Monde de Nyeri*. Dans cet univers, **les différentes contrées symbolisent autant d'espaces de découverte** dans lesquels les éclaireurs et éclaireuses peuvent explorer leurs centres d'intérêt et développer de nouvelles compétences.



**Les Badges** permettent à chaque jeune de s'engager dans une **démarche personnelle** : après avoir mis le point sur ses découvertes, il choisit un domaine qui l'attire et réalise une série d'actions concrètes pour progresser et apprendre.



**Les Brevets**, quant à eux, se vivent de **manière collective** : la troupe choisit ensemble des thématiques et organise des ateliers animés par des membres du groupe ou des personnes-ressources.

Les Badges et les Brevets ont été **entièrement repensés en 2025** afin de mieux s'intégrer au *Monde de Nyeri*, avec de nouveaux visuels et écussons, des supports de Bivouac et des programmes d'activités destinés à rendre ces parcours de découverte encore plus clairs, attractifs et motivants pour les éclaireuses et les éclaireurs.

### Pour aller plus loin

- Détails, mise en œuvre, proposition de charte... dans *Balises pour l'animation scout*.
  - Histoire introductive dans *La légende des baladins*.
  - Chanson thématique dans le *Cha-Bala-Bala*.
- À télécharger sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

## Les Mowhas et le Temps de la mue

À la meute, la découverte se vit notamment à travers les **Mowhas**. Les louveteaux et louvettes choisissent ensemble des thématiques à explorer et développent, à travers des **activités pratiques**, des connaissances et savoir-faire variés. Ces moments sont ponctués par un temps de Bivouac « à l'ombre de l'arbre du Mowha » pour prendre conscience des apprentissages réalisés.



### Pour aller plus loin

- Explications générales dans *Balises pour l'animation scout*.
  - Détails de mise en œuvre, idées d'activités, modèles et visuels, chant des Mowhas... dans *La découverte Face A*.
  - Écussons des Mowhas en vente en scouterie.
- À télécharger sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).



Chaque année, le **Temps de la mue** permet également à chaque enfant de faire le point sur ce qu'il a vécu, appris et découvert dans ses **relations avec les autres** et dans sa **progression personnelle**.

### Pour aller plus loin

- Explications générales dans *Balises pour l'animation scout*.
  - Détails de mise en œuvre, parcours d'activités clé-sur-porte, fiches de postes... dans *La découverte Face B*.
- À télécharger sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

### Pour aller plus loin

- Explications générales dans *Balises pour l'animation scout*.
- Détails de mise en œuvre, téléchargement des visuels et supports, grille d'activités, etc. sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).
- Écussons en vente en scouterie.

## Les Itinéraires

Chez les Pionniers, la découverte prend la forme des **Itinéraires**, une démarche très autonome qui invite chaque jeune à construire son propre parcours d'apprentissage. Chaque pionnier ou pionnière choisit un thème qui l'intéresse, se fixe un objectif et définit les étapes pour l'atteindre. Au cœur de cette démarche se trouve souvent la réalisation d'un **projet concret** : organiser un événement, apprendre une nouvelle technique, mener une action de service, créer quelque chose de ses mains ou se lancer un défi personnel. Les Itinéraires sont regroupés en **dix grandes thématiques**, qui ouvrent autant de portes pour explorer le monde et ses propres talents : par exemple l'aventure et la nature, la créativité et l'expression, l'engagement citoyen, la solidarité, ou encore la technique et les savoir-faire. Les Itinéraires se vivent selon **trois niveaux** : local, national ou international.



### Pour aller plus loin

- Explications générales et mise en œuvre dans *Balises pour l'animation scout*.
- Exemples et idées de réalisations sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).
- Écussons des Itinéraires en vente en scouterie.



# Gérer les dynamiques de groupe

Au camp, un groupe peut vite devenir une équipe incroyable : les scout-es se soutiennent, se marrent ensemble et vivent des moments forts. Mais parfois, ça coince aussi : des tensions apparaissent, certain-es prennent beaucoup de place ou des moqueries s'installent. Tout ça fait partie de la vie d'un groupe. En tant qu'animateur ou animatrice, apprendre à repérer ces dynamiques et à les orienter peut vraiment changer l'ambiance du camp.


## Les règles de vie en groupe : la base pour des dynamiques positives

Les dynamiques positives se construisent grâce au cadre que tu mets en place (des règles claires) mais aussi par des moments où le groupe peut parler et réfléchir à ce qu'il vit.

Les règles de vie assurent le cadre du **vivre ensemble** et de la **sécurité de chacun-e** au sein du groupe. Elles sont définies en cogestion par l'ensemble du groupe, par exemple en créant **une charte de vie en groupe**.

Les règles de vie doivent être connues, claires, comprises, appliquées pour tous et toutes, **valables pour les scout-es et le staff**, et leur non-respect doit impliquer des conséquences éducatives et des réparations.

Tu peux également mettre en place des moments de discussion, individuels ou en Conseil pour parler des difficultés rencontrées dans le groupe.

 **Plus d'infos sur lesscouts.be > Construire une charte de vie en groupe.**

Après plusieurs tensions pendant les jeux, le staff organise un Conseil de fin de journée pour demander : « *Qu'est-ce qui a bien fonctionné aujourd'hui ? Qu'est-ce qu'on pourrait améliorer demain ?* »

Tu encourages ainsi chacun-e à s'exprimer et vous décidez ensemble s'il est nécessaire de faire évoluer la charte de vie du groupe.

## Quelques repères pour un cadre positif

- Poser des **règles simples et compréhensibles**.
- Prévoir des moments de **discussion** formels ou informels dans la journée.
- **Encourager l'expression** de chacun-e.
- Rappeler que l'erreur fait partie de l'**apprentissage**.

Un groupe qui peut parler de ce qu'il vit développe plus facilement **une culture de respect et d'entraide**. Dans un groupe où ces espaces existent, les scout-es apprennent aussi à **se réguler entre eux** : rappeler une règle, défendre quelqu'un ou dire qu'une blague va trop loin.



## Une dynamique de groupe, ça se construit

Quand un groupe vit ensemble pendant plusieurs jours, des rôles apparaissent naturellement : certain-es prennent la parole facilement, d'autres suivent, s'isolent ou cherchent leur place. Ces dynamiques peuvent être très positives... ou parfois plus compliquées.

Au début du camp, un-e scout-e lance toujours les chants et motive les autres pour les jeux. Le groupe suit avec enthousiasme : ici, un rôle de **leadership positif stimule le groupe**.

Mais parfois, la dynamique peut prendre une autre direction. Pendant un jeu, deux scout-es commencent à se moquer d'un-e troisième. Les autres rient et la blague revient plusieurs fois dans la journée : **le groupe renforce un comportement qui peut devenir blessant**.

Dans ces moments-là, ce qui compte n'est pas seulement la situation... **mais la manière dont le staff réagit**.

## Ton attitude donne le ton

Les scout-es observent énormément les animateurs et animatrices, qu'ils considèrent bien souvent comme des modèles. **Ton attitude influence directement l'ambiance du groupe**.

Si tu valorises l'entraide, la bienveillance et le respect, ces comportements ont plus de chances de se diffuser.

À l'inverse, des "blagues", moqueries ou phénomènes de mise à l'écart (même inconscients) par le staff auront tendance à être répétés par le groupe.

Lors d'un rangement de matériel ou pour la grande vaisselle du soir, quelques scout-es se mettent spontanément à aider ceux qui vont terminer plus tard. Tu les remercies lors de la veillée : **tu renforces une dynamique positive**.

Quelques scout-es commencent à taquiner un-e autre sur son physique. Ça ressemble à une blague gentille, tout le monde rit, y compris toi : **les remarques reviennent et ça tourne au harcèlement**.

## Quelques repères utiles

- Nomme et valorise les comportements positifs.
- Interviens tôt quand une situation commence à dérapier.
- Prends du recul avant de réagir.
- Reste cohérent entre ce que tu dis et ce que tu fais.

## Mettre en place la prévention

Le harcèlement est une forme de violence par laquelle au moins une personne est exposée, de façon répétée et dans la durée, à des agissements intentionnellement négatifs. Il cause notamment des blessures ou de l'inconfort imposés par une personne ou un groupe de personnes qui se trouve, physiquement ou socialement, dans une position de domination psychologique.

La prévention du harcèlement ne commence pas lorsqu'un problème apparaît. Elle commence bien avant, en construisant **une culture de vivre ensemble dans le groupe** : des règles claires, du respect, des moments où chacun-e peut s'exprimer.

Quand cette base est solide, les comportements blessants ont beaucoup moins de place pour s'installer.

## Pour t'aider : un kit de prévention harcèlement

Un répertoire de plus de 70 activités est à ta disposition pour t'aider. Il s'agit majoritairement d'activités de prévention qui favorisent le vivre ensemble. Il vaut donc mieux les mettre en place **avant** l'apparition de phénomènes de harcèlement. Elles permettront par ailleurs de prévenir l'apparition d'autres dynamiques de groupe négatives, d'incidents liés à la vie relationnelle, affective et sexuelle, etc.

 [Disponible sur lesscouts.be](https://lesscouts.be) > Prévention harcèlement.


## Attention aux étiquettes qui enferment

Timide, surexcité-e, grande gueule... Attention aux étiquettes qui enferment : aidons plutôt les scout-es à s'en libérer !

Ce n'est pas parce qu'un scout s'efface qu'il demande à être effacé. Une stimulation rapide du type « *Allez, ose ! Aie confiance !* » peut encore plus le bloquer... Ce qui aide vraiment ? Installe avec lui un climat de confiance, petit à petit, sans forcer.

À l'inverse, d'autres scout-es prennent beaucoup de place en s'exprimant tout le temps. Cela cache parfois un malaise. Fais preuve de patience, invite-les à écouter les autres et à s'enrichir de leurs idées...

Il y a aussi tous ces scout-es un peu trop parfaits, trop conformes, qui pourraient passer inaperçus face aux durs à cuire. Sans doute ont-ils besoin d'être encouragés, dans le cadre d'une relation de confiance, à se dévoiler tels qu'ils et elles sont.

 [Plus d'infos sur la relation éducative dans Balises pour l'animation scout \(pp. 33-47\)](#).

## Prendre du recul

Même avec de l'expérience, certaines situations peuvent déstabiliser. Prendre un moment pour analyser ce qui se passe peut aider à mieux agir.

## Questions utiles à te poser

- Que se passe-t-il vraiment dans le groupe ?
- Qui influence le groupe et comment ?
- Est-ce un comportement ponctuel ou une dynamique qui s'installe ?
- Qu'est-ce qui pourrait aider le groupe à évoluer positivement ?

Prends le temps de **faire le point avec ton staff dès les premiers jours du camp** pour mieux comprendre une situation et réagir rapidement.

## Tu n'es pas seul-e

Tu peux également faire appel à du soutien si la situation te dépasse :

- ton staff, bien sûr, pour un soutien immédiat ;
- l'équipe d'unité si la situation devient complexe ou si tu as besoin d'un accompagnement pour parler aux parents ;
- les cadres fédéraux de ton groupe d'unités ;
- Scout Assistance si une situation devient préoccupante (7j/7, 24h/24, **02.508.12.13**).

## 5 conseils pour un groupe qui fonctionne

1. Construire un cadre clair en cogestion.
2. Favoriser la coopération.
3. Prêter attention aux personnalités.
4. Valoriser le groupe et ses valeurs.
5. Faciliter la parole.



# Bas les masques : petit guide pour des thèmes et costumes respectueux

Un grand jeu "cow-boys contre Indiens", un personnage avec un accent africain, un déguisement de "chinois" avec chapeau pointu... Dans les animations scoutées, les thèmes, costumes et personnages permettent de créer une ambiance et de raconter une histoire.

Mais certains thèmes ou costumes peuvent reposer sur des stéréotypes ou des éléments culturels qui ne sont pas les nôtres. Alors, comment choisir un imaginaire respectueux de toutes et tous ?

## S'inspirer sans s'appropriier

On parle d'**appropriation culturelle** lorsqu'on utilise des éléments d'une autre culture (vêtements, symboles ou rituels) en les sortant de leur contexte ou en les simplifiant.

Par exemple :

- Utiliser une coiffe amérindienne comme déguisement.
- Porter un bindi comme accessoire.
- Fabriquer des attrape-rêves sans parler de leur signification.
- Proposer un thème très vague comme « danse africaine ».

Le problème n'est pas de s'intéresser à d'autres cultures. Mais une culture ne se résume pas à quelques objets ou à un costume : ces éléments ont souvent une signification historique, symbolique ou spirituelle. Certaines cultures ont aussi été historiquement dominées ou discriminées, et l'utilisation de leurs symboles peut être vécue comme une banalisation de cette histoire.

Si on veut vraiment faire découvrir une culture aux jeunes, **il vaut mieux prendre le temps de se documenter, expliquer le contexte ou faire intervenir quelqu'un qui la connaît bien, plutôt que de la réduire à quelques clichés.**



## La totémisation dans le scoutisme

Dans le scoutisme belge, la totémisation est une pratique répandue et un moment marquant de la vie scoutée. Recevoir un totem qui souligne des qualités peut avoir un effet positif sur l'estime de soi.

La totémisation peut être vue comme une **forme d'appropriation culturelle**. Elle est apparue dans le scoutisme belge lorsque certains mouvements scouts européens se sont inspirés des *Woodcraft Indians*, un mouvement éducatif qui proposait des camps inspirés de rites amérindiens.

Aujourd'hui encore, certaines troupes utilisent un imaginaire directement inspiré des peuples autochtones d'Amérique : coiffes, vocabulaire comme « sachem » ou « visage pâle », décors « indiens »... Ces éléments peuvent être repensés ; il existe beaucoup d'autres manières de donner un cadre symbolique à ce moment, notamment en choisissant un univers complètement fictif.

**Certaines troupes s'appuient sur l'imaginaire du Monde de Nyeri**, le cadre imaginaire des Éclaireurs.

Selon les anciens récits de Nyeri, les animaux observent les éclaireurs et les éclaireuses qui parcourent les chemins. Quand ils reconnaissent chez quelqu'un de la solidarité, du courage ou de l'engagement, ils peuvent décider de devenir son guide.

Quand un·e scout·e est prêt·e, les habitants de la contrée où vit son animal viennent à sa rencontre. Ce sont eux qui révèlent quel animal a choisi de marcher à ses côtés sur les chemins de Nyeri.

Tu peux par exemple :

- Donner des indices sur la contrée où vit l'animal-guide et inviter l'éclaireur ou éclaireuse à deviner où il ou elle se trouve.
- Faire apparaître des habitants de Nyeri (Imoutân, Rani, Kalayote...) qui racontent pourquoi l'animal a choisi ce ou cette scout·e.
- Révéler l'animal et remettre le totem comme le signe que cet animal l'accompagnera désormais dans son cheminement d'éclaireur ou éclaireuse.

La totémisation garde ainsi toute sa force symbolique tout en s'appuyant sur un imaginaire fictif et propre au Mouvement.

## Éviter les caricatures et les stéréotypes

Certains thèmes, animations ou costumes reposent sur la caricature d'un groupe de personnes, c'est-à-dire une représentation exagérée ou moqueuse.

Par exemple :

- Se maquiller pour changer la couleur de peau ou imiter une origine (ex : *blackface*...).
- Imiter un accent pour représenter une personne africaine ou asiatique.
- Se déguiser en femme uniquement pour faire rire ou jouer sur des clichés de genre.
- Caricaturer une personne homosexuelle.
- Imiter un handicap dans un sketch.

Ces pratiques peuvent blesser des personnes concernées et renforcer des préjugés. Dans certains cas, elles relèvent de formes de discrimination : racisme, sexisme, homophobie ou validisme.

D'autres thèmes, animations ou costumes reposent plutôt sur des stéréotypes, c'est-à-dire des idées toutes faites qui attribuent les mêmes caractéristiques à tout un groupe de personnes. Par exemple, dire que « *les Africains ont le rythme dans la peau* » ou que « *les Siciliens sont mafieux* ». Ces stéréotypes peuvent sembler anodins, mais à force d'être répétés, ils enferment des personnes très différentes dans une même catégorie et influencent la manière dont on perçoit certains groupes.



## Tester un thème ou un costume

Voici une liste de questions à te poser pour savoir si un thème ou un costume est approprié ou non.

### ZONE ROUGE : À PROSCRIRE

Ton thème ou costume consiste à imiter ou caricaturer une identité ou un groupe de personnes. Par exemple :

- changer la couleur de peau (ex : *blackface*...);
- imiter un accent ;
- se déguiser en représentant "une culture" ou "un peuple" ;
- caricaturer le genre, l'orientation sexuelle ou un handicap.

Dans ce cas, ce thème ou ce costume repose sur une caricature ou une discrimination (racisme, sexisme, homophobie, validisme...). Il faut adapter l'idée.

### ZONE ORANGE : À QUESTIONNER

Ton thème ou costume utilise des éléments d'une culture réelle.

Pose-toi ces questions :

- Est-ce que j'utilise un vêtement traditionnel, un symbole religieux ou un objet culturel ? Si oui, est-ce que je connais leur signification et leur contexte ?
- Est-ce que je ne réduis pas une culture entière à quelques images ou accessoires ?

Si tu hésites, il peut y avoir un risque d'appropriation culturelle. Dans ce cas, il vaut souvent mieux adapter l'idée ou inventer un cadre imaginaire.

### ZONE VERTE : PAS DE RISQUE PARTICULIER

Ton thème ou costume repose sur :

- un univers imaginaire ;
- des animaux ;
- des personnages fictifs ;
- des métiers ou rôles neutres (astronautes, scientifiques, aventuriers...).

Si le thème ou le costume ne cherche pas à représenter une culture réelle ou une identité particulière, il y a généralement peu de risque de tomber dans des clichés.



# Emporte ton foulard en Erasmus !



**Un expérience scout, interculturelle et 100% humaine !  
Que tu partes en Espagne, au Canada ou en Lituanie,  
tu peux rejoindre un groupe local et animer là-bas.**

**Toutes les infos sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).**



**📱 Suivez-nous sur les réseaux sociaux**

Les Scouts ASBL  
rue de Dubli 21  
1050 Bruxelles - Belgique

02.508.12.00  
[lesscouts@lesscouts.be](mailto:lesscouts@lesscouts.be)  
[lesscouts.be](http://lesscouts.be)

Périodique de la fédération  
Les Scouts ASBL

Éditeur responsable :  
Benjamin Visée

Rédacteur en chef :  
Gilles Beckers

Les photos de *Ça se discute* sont utilisées à titre informatif pour illustrer les activités de notre mouvement.

Toute ressemblance entre les personnes qui s'y trouvent et les situations décrites serait purement fortuite et involontaire. Chaque membre peut demander l'arrêt de l'utilisation d'une photo le représentant.

