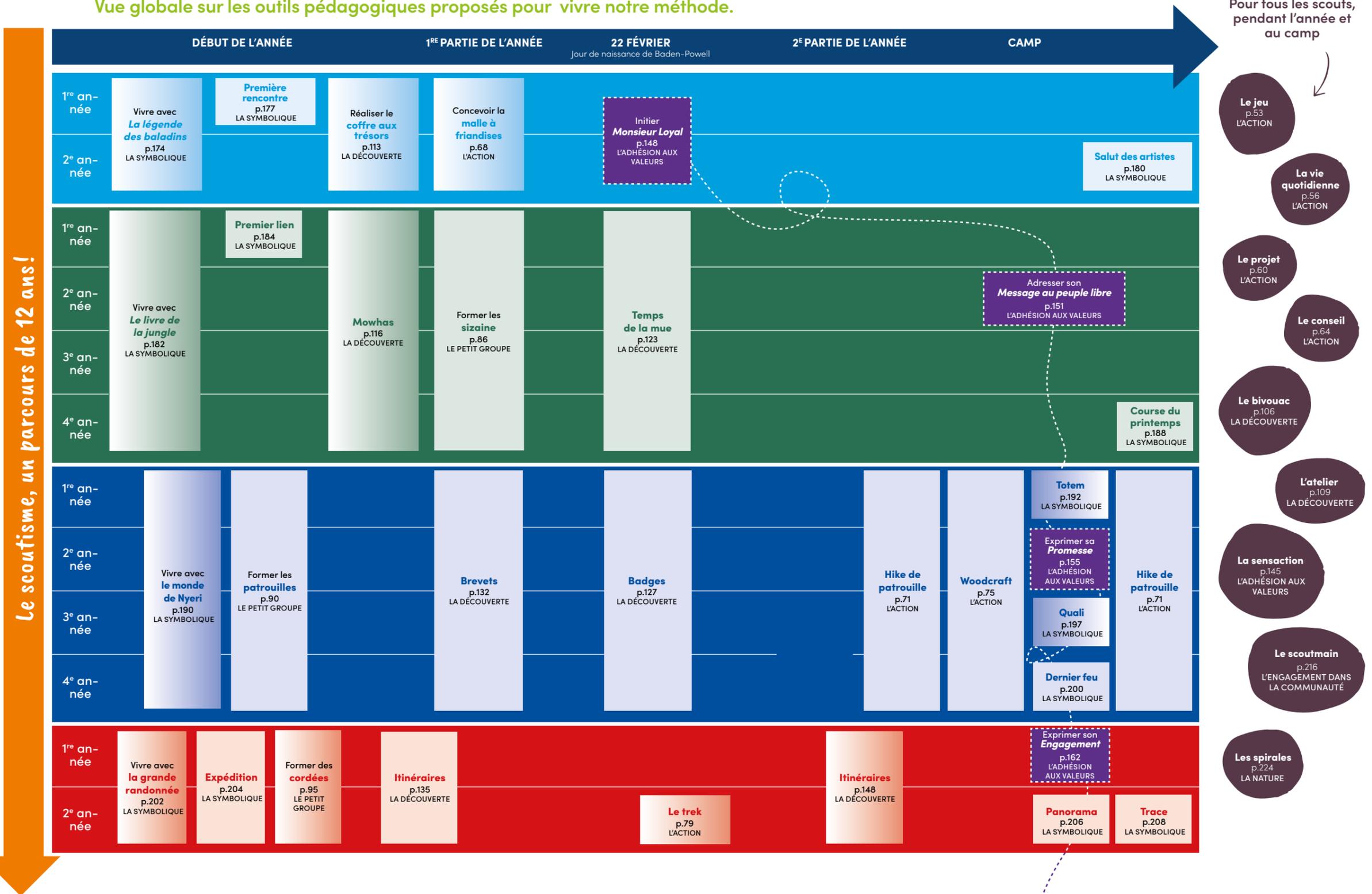


# Balises pour l'animation scout



# Le scoutisme, des Baladins aux Pionniers

Vue globale sur les outils pédagogiques proposés pour vivre notre méthode.



Pour tous les scouts, pendant l'année et au camp

- Le jeu p.53 L'ACTION
- La vie quotidienne p.56 L'ACTION
- Le projet p.60 L'ACTION
- Le conseil p.64 L'ACTION
- Le bivouac p.106 LA DÉCOUVERTE
- L'atelier p.109 LA DÉCOUVERTE
- La sensation p.145 L'ADHÉSION AUX VALEURS
- Le scoutmain p.216 L'ENGAGEMENT DANS LA COMMUNAUTÉ
- Les spirales p.224 LA NATURE

Une adhésion progressive aux valeurs



« Tous copains »



« De notre mieux »



« Toujours prêts »



« Droit devant »

# Merci

Le cahier *Balises pour l'animation scout* a été révisé grâce à l'investissement de nombreuses personnes.

Le staff fédéral 2019-2023 était à la manœuvre : imaginer, organiser, rédiger, lire, relire et faire la synthèse des expériences rencontrées dans les sections et les unités. Le 8<sup>e</sup> élément de notre méthode, l'ENGAGEMENT DANS LA COMMUNAUTÉ (voté à la conférence mondiale de Bakou, 2017), est désormais intégré dans ce cahier, ainsi que la proposition pédagogique les spirales, liée à la NATURE, créée par les animateurs présents à *Scoutopia* 2022. Un merci particulier à tous les bénévoles pour leurs encouragements.

Pour la rédaction, le staff fédéral a été épaulé par le 21 : Anne Mondy, Claire Olbrechts, Coline Ugeux, Julie Kowalski, Katia Czernich, Lucas Baivier, Naomi Gideon, Pascale Ek, Pauline Higuët et Sylvie Magnette. La mise en page a été réalisée par Paf!.

Merci à eux pour leur remarquable aptitude à mettre toute leur intelligence et leurs compétences au service du mouvement.

Sylvie Magnette et Katia Czernich ont coordonné ce projet d'envergure. Sans elles, ce projet n'aurait pas été possible, un immense merci.

Et enfin, merci à toi qui portera ces *Balises pour l'animation scout* au cœur de l'animation.

## Le staff fédéral 2019-2023,

Christelle Alexandre, présidente fédérale  
Robin de Fays, animateur fédéral en charge de la gestion  
Benjamin Visée, animateur fédéral chargé des cadres fédéraux et de la formation  
Fabien Michaux, commissaire international  
Thibaut L'Ortye, animateur fédéral chargé des équipes d'unité  
Adrien Mogenet, animateur fédéral chargé de la cohérence pédagogique  
Lionel Claude, animateur fédéral chargé du Développement  
Gilles Beckers, animateur fédéral chargé des relations extérieures  
Solange Scheppers, animatrice fédérale chargée des Baladins  
Gauthier Lambert, animateur fédéral chargé des Louveteaux  
Coralie Beyens, animatrice fédérale chargée des Éclaireurs et de Diversité & Inclusion  
Charlotte Hoffmann, animatrice fédérale chargée des Pionniers



© Les Scouts ASBL  
Éditrice responsable : Christelle ALEXANDRE  
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique  
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be  
Février 2023

Dépôt légal : D/2023/1239/3

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



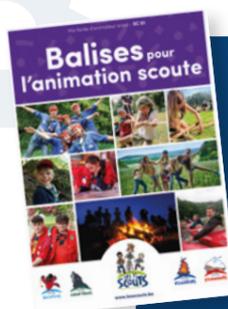
# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION GÉNÉRALE</b>	<b>5</b>
L'intuition d'un homme	6
Une fraternité mondiale	7
Une structure internationale	9
Notre identité de fédération	11
<b>C'EST QUOI LE SCOUTISME</b>	<b>13</b>
Le scoutisme	14
Nos valeurs	16
Notre méthode	17
Notre ambition éducative	20
<b>ÊTRE ANIMATEUR SCOUT</b>	<b>23</b>
Ton engagement	24
La cogestion	25
Le plan d'animation de section scout	26
L'éducation égalitaire	29
<b>LA MÉTHODE SCOUTE</b>	<b>31</b>
<b>La relation éducative</b>	<b>33</b>
<b>L'action</b>	<b>49</b>
Le jeu	53
La vie quotidienne	56
Le projet	60
Le conseil	64
La malle à friandises	68
Le hike de patrouille	71
Le woodcraft	75
Le trek	79
<b>Le petit groupe</b>	<b>81</b>
La sizaine	86
La patrouille	90
Les cordées	95

<b>La découverte</b>	<b>99</b>
Le bivouac	106
L'atelier	109
Le coffre aux trésors	113
Les mowhas	116
Le temps de la mue	123
Les badges	127
Les brevets	132
Les itinéraires	135
<b>L'adhésion aux valeurs</b>	<b>141</b>
La sensation	145
<i>Monsieur Loyal</i>	148
<i>Le Message au peuple libre</i>	151
<i>La Promesse</i>	155
<i>L'Engagement</i>	162
<b>La symbolique</b>	<b>169</b>
La légende des Baladins	174
La première rencontre	177
Le salut des artistes	180
Le livre de la jungle	182
Le premier lien	184
La course du printemps	188
Le monde de Nyeri	190
Le totem	192
Le quali	197
Le dernier feu	200
La grande randonnée	202
L'expédition	204
Le panorama	206
La trace	208
<b>L'engagement dans la communauté</b>	<b>209</b>
Le scoutmain	216
<b>La nature</b>	<b>221</b>
Les spirales	224
Pour aller plus loin	231
Index	235
Nos textes d'adhésion aux valeurs	237

# MODE D'EMPLOI

**Balises pour l'animation scout** t'explique tout ce qu'il faut savoir pour ton rôle d'animateur : les fondamentaux du scoutisme partagés par les scouts du monde entier, les spécificités de ta fédération, mais également des propositions concrètes d'animation.



Nous sommes convaincus qu'en plus des formations d'animateur scout, ce cahier peut t'aider dans ton rôle si important et si précieux. Dans ce livre, nous allons prendre un peu de recul et passer dans les coulisses. Car derrière la vie trépidante qui agite chaque semaine plus de 55 000 jeunes, il y a une ambition. Une belle ambition. Tout cela a un sens, un but. Créer un monde meilleur en participant à l'éducation et l'épanouissement des personnes. C'était l'intuition de Baden-Powell et cela doit rester notre préoccupation.

Aussi, partons à la découverte de l'ambition, des valeurs et de la méthode scout. Car savoir pourquoi, c'est déjà savoir comment !

## La structure du cahier



La première partie, de couleur grise, regroupe les essentiels du scoutisme : un peu d'histoire, les fondamentaux du scoutisme ainsi que ton rôle de l'animateur.

La deuxième partie t'explique comment mettre en œuvre notre méthode dans ton animation, teintée des valeurs scoutées tout en gardant comme objectif notre ambition éducative.

La description d'un élément de la méthode est suivie des propositions pédagogiques qui y sont associées, parfois spécifiques aux branches. Celles-ci ont été testées et améliorées par des animateurs et ont pour ambition de t'aider concrètement à vivre le scoutisme dans ton unité. Ce ne sont que des propositions : à toi de choisir celles que tu souhaites mettre en application. Tu peux en imaginer d'autres qui correspondraient également à notre méthode tout en étant spécifiques à ton unité ou ta section. Nous t'invitons cependant à utiliser les outils d'adhésion tels que décrit ci-après afin développer le sentiment d'appartenance au scoutisme tel qu'il est partagé dans le monde entier.

Tu peux retrouver facilement les pages grâce à leur couleur de tranche :



Les pages qui présentent les éléments de la méthode ont une tranche orange.



Les pages en couleur prune décrivent les propositions pédagogiques adaptées à toutes les branches (tel que le conseil par exemple) : onglets aux quatre couleurs de branches.

Les pages aux couleurs de branche abordent les propositions pédagogiques spécifiques :



Onglet bleu clair - Baladins



Onglet vert - Louveteaux



Onglet bleu foncé - Éclaireurs



Onglet rouge - Pionniers

## Les pavés récurrents

Citations de BP



« Un éclaireur accepte les autres comme ils sont et reconnaît la meilleure part de chacun. »

Baden-Powell, *Young Knights of Empire*, 1916

Citations autre que BP



### Citoyen du monde

« Lorsque j'étais scout, j'ai vraiment aimé camper et faire des randonnées. J'ai également beaucoup appris [...] sur la responsabilité que nous avons envers les autres membres de la société. Le scoutisme fournit un terrain d'apprentissage précoce : il prépare aux responsabilités de la citoyenneté mondiale. En tant que secrétaire général des Nations Unies, je continue à puiser dans ces expériences. Je suis fier d'avoir été scout. »

Ban Ki-Moon, message adressé au scoutisme mondial par le secrétaire général des Nations Unies 2007-2016

Nos fondamentaux



« Le scout est solidaire et est un frère pour tous. »

Article 4 de la Loi scout

Le dernier feu est l'occasion pour l'ainé qui quitte la troupe de prendre conscience de l'amitié que le groupe lui porte.

Les expériences déjà vécues

### Ça s'est déjà fait

« Il y a quelques années, la troupe avait décidé de partir au camp à vélo. Il fallait donc que chaque patrouille se choisisse un "mécano" capable d'effectuer les réparations un peu plus complexes lors du trajet...

Lors d'une réunion, tous les mécanos sont allés, avec un animateur, chez un professionnel du vélo afin de recevoir des compléments d'information et de s'exercer un minimum... Après cela, ils ont établi ensemble une liste du matériel nécessaire à acquérir par patrouille pour assurer au mieux leur fonction. »

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

Références et autres cahiers pour t'inspirer



Pour recréer un nouveau poste ensemble : le cahier GPS, à l'intention des pionniers, disponible via lascouterie.be ou lesscouts.be. GPS est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste.

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

Le coin des bonnes pratiques

### Bonnes pratiques

- Si tu as plus de 24 louveteaux dans ta meute, il est préférable d'augmenter le nombre de sizaines plutôt que le nombre de louveteaux dans chacune d'entre elles.
- Mets en place, de temps en temps, un conseil des sizeniers durant lequel tu discutes avec eux de leur rôle et de leurs actions.
- Pour que la sizaine se reconnaisse comme un petit groupe spécifique, propose aux sizaines de vivre régulièrement des moments de la vie quotidienne (exemple : leur faire prendre le gouter dans des endroits différents autour du local).
- Nomme les sizaines par leur nom ou leur couleur et non pas par celui de son sizenier car elle ne lui appartient pas. Préfère donc systématiquement la *Sizaine des Bleus* à la *Sizaine de Valentine*.

## Charte orthographique - typographique

### Féminin et masculin

Afin de faciliter la lecture, nous avons fait le choix d'utiliser le féminin et le masculin d'un même terme (animateur et animatrice) uniquement dans les introductions de chacune des différentes parties. Ce choix fait suite à un travail de consultation de différentes instances référentes en la matière en 2021, telle que la Direction de la Langue française de la Fédération Wallonie-Bruxelles, par exemple.

Nous avons une attention particulière à varier les genres représentés sur les photos d'illustration et veillons également à utiliser des exemples non genrés.

### Adhésion aux valeurs

Seuls la Loi scout et les noms des propositions pédagogiques d'adhésion aux valeurs sont en italique (*Monsieur Loyal*, *Message au peuple libre*, *Promesse* et *Engagement*). Elles font référence aux valeurs partagées par tous les scouts.

### Éléments de notre méthode

Ceux-ci sont mis en majuscule lorsque que l'on y fait référence (exemple : RELATION ÉDUCATIVE).



# INTRODUCTION GÉNÉRALE

## L'INTUITION D'UN HOMME

Le scoutisme est né en Angleterre, au tout début du 20<sup>e</sup> siècle. Robert Baden-Powell fait une constatation : les systèmes traditionnels d'éducation sont insuffisants. Pour que les jeunes deviennent de véritables citoyens, il propose de développer leur caractère personnel et leur esprit d'initiative. Aujourd'hui, en 2023, ce sont près de 60 millions de jeunes qui vivent le scoutisme à travers le monde.

### Premières intuitions

Le premier projet éducatif de Baden-Powell, développé dans *Aids to Scouting*<sup>1</sup>, s'adresse aux jeunes militaires. Le général à la retraite leur propose de s'organiser en patrouille, d'apprendre à suivre des pistes et partager leurs responsabilités en petits groupes. Ce livre est bien accueilli et des jeunes lui écrivent pour constituer les premiers groupes d'éclaireurs.

Très rapidement, le projet n'est plus limité aux seules jeunes recrues. En effet, notre fondateur pense qu'il est plus intéressant d'avoir des éclaireurs pour la paix que pour la guerre.

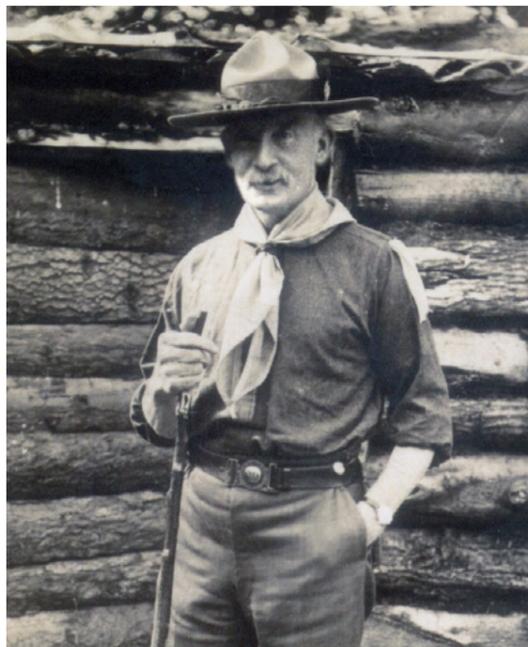
Baden-Powell élargit sa proposition en un véritable projet de société. **En 1907, il organise un premier camp expérimental, sur l'île de Brownsea**, avec 24 garçons, issus de toutes les couches de la société anglaise. Le camp est un succès, ce qui renforce les intuitions initiales de Baden-Powell.



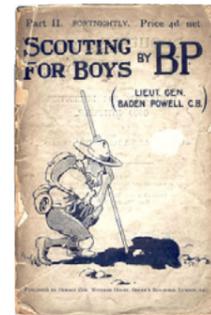
#### Ni instruire, ni inculquer, mais éduquer

« Le plus important du scoutisme, c'est éduquer. Je ne dis pas instruire, mais éduquer, c'est-à-dire pousser le scout à apprendre lui-même parce qu'il le désire, tout ce qui tend à lui donner du caractère. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919



### Naissance du scoutisme



Après le camp, il publie un ouvrage présentant sa proposition, *Scouting for Boys*<sup>2</sup>. Il le traduit rapidement en termes pédagogiques à l'intention des futurs animateurs. **Le jeune est au centre de son apprentissage** : il faut avant tout partir de ses envies et l'emmener loin dans l'aventure. Baden-Powell conçoit le scoutisme comme un grand jeu, simple et naturel. L'ouvrage connaît un énorme

succès et des groupes scouts se créent un peu partout. En Belgique, les premières troupes voient le jour en 1911. Jamais un mouvement ne s'est répandu aussi vite.

La première intuition de Baden-Powell sort renforcée de la première guerre mondiale : le scoutisme, par le système éducatif qu'il propose, peut améliorer la paix dans un esprit de coopération et de compréhension mutuelle.

#### Mise en perspective historique

Baden-Powell, né en 1857, a inspiré la création d'un mouvement qui s'est développé, depuis plus de 100 ans aux quatre coins du monde et qui évolue avec la société.

Le scoutisme ne cherche pas à entretenir un culte du fondateur. Toutefois, il reconnaît l'œuvre de Baden-Powell qui a contribué à créer un mouvement de plusieurs millions de jeunes, promouvant la paix, la tolérance et la solidarité à travers le monde. Depuis sa fondation en 1907, la promotion de la diversité et de l'inclusion sont les pierres angulaires des valeurs du scoutisme, ainsi que le rejet de toutes les formes de racisme, de discrimination, d'inégalité et d'injustice. Le fond de la pensée de Baden-Powell se situe bien dans une de ses phrases les plus célèbres, écrites dans son dernier message aux scouts : « Essayez de rendre cette Terre un peu meilleure que vous ne l'avez trouvée ».

<sup>1</sup> *Aids to Scouting for N.-C.Os and men*, Baden-Powell, Gale and Polden's military series, Gale and Polden, Londres, 1899.

<sup>2</sup> *Scouting for Boys*, Baden-Powell, Londres, 1908.

## UNE FRATERNITE MONDIALE

Baden-Powell était convaincu que le scoutisme pouvait remplir une mission essentielle : favoriser la paix et la fraternité partout dans le monde. Pour cela, il propose de contribuer au développement des jeunes en les aidant à réaliser pleinement leurs possibilités physiques, intellectuelles, affectives, sociales et spirituelles, en tant que personnes, citoyens responsables et membres des communautés locales, nationales et internationales.



#### « Un levain en train de grandir. »

« Plusieurs millions d'adultes ont reçu la formation scout. On les reconnaît non seulement à leur caractère et leur engagement [...], mais aussi dans un sentiment plus ouvert d'amitié et de fraternité réciproques à l'égard de ceux qui vivent dans d'autres pays, par-delà toutes les différences de religions, de classes sociales ou de nationalités.

Ainsi, un levain est en train de gonfler [...] un germe d'hommes et de femmes de chaque pays, animés par une camaraderie réciproque et par une volonté déterminée de paix. »

Baden-Powell, *Facets of B-P*, 1919

#### Quelques chiffres

En 2023, le scoutisme compte plus de 60 millions de membres, dont 5 millions de responsables bénévoles dans plus de 224 pays et territoires.

Plus de 40 000 garçons et filles âgés de 14 à 17 ans participent au *Jamboree scout mondial* organisé tous les quatre ans.



#### Citoyen du monde

« Lorsque j'étais scout, j'ai vraiment aimé camper et faire des randonnées. J'ai également beaucoup appris [...] sur la responsabilité que nous avons envers les autres membres de la société. Le scoutisme fournit un terrain d'apprentissage précoce : il prépare aux responsabilités de la citoyenneté mondiale. En tant que secrétaire général des Nations Unies, je continue à puiser dans ces expériences. Je suis fier d'avoir été scout. »

Ban Ki-Moon, message adressé au scoutisme mondial par le secrétaire général des Nations Unies 2007-2016





## Ton rôle

Tu fais donc partie d'une fraternité mondiale de 60 millions de scouts dans le monde. Avec ta section, vous partagez des valeurs communes, telles que formulées dans la *Loi scout* et la *Promesse*. **Élargir les horizons de tes scouts** permet d'en prendre conscience.

## Vivre la fraternité

Rencontrer d'autres sections, d'autres unités, participer à des événements nationaux ou internationaux permet de découvrir la dimension internationale du mouvement scout et de vivre pleinement la fraternité scout mondiale. Si le *Jamboree scout mondial* est organisé tous les quatre ans, bien d'autres camps internationaux et jamborees sont organisés chaque année et sont à ta portée.

Outre les rencontres et événements, la fraternité mondiale peut s'exprimer lors de projets communs, par exemple dans le cadre des partenariats que la fédération Les Scouts a conclu avec d'autres fédérations à travers le monde. Ou encore, au travers d'actions globales auxquelles les scouts du monde entier participent, comme la poursuite des objectifs de développement durable (ODD) de l'ONU.



L'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS) possède, depuis 1947, un statut consultatif auprès du Conseil Économique et Social de l'ONU.

À ce titre, le mouvement scout mondial a été consulté lors de l'établissement des 17 objectifs de développement durable (ODD). Parce que le scoutisme entend rendre le monde meilleur par l'éducation des jeunes, le scoutisme s'est naturellement engagé, à l'échelle globale, à œuvrer en faveur de ses objectifs. Penser globalement, agir localement est dans l'ADN des scouts ; chaque geste compte !



**« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix. »**

Texte de la *Promesse*

Le lien avec la fraternité mondiale est exprimé dans le texte de référence de la *Promesse* de notre fédération. Ce qui relie les scouts entre eux, ce sont les valeurs qu'ils partagent.

## Service International

Pour en savoir plus sur les opportunités internationales ou pour obtenir une aide afin de concrétiser un projet international, tu peux contacter le service International du 21 via l'adresse [inter@lesscouts.be](mailto:inter@lesscouts.be) (ou [lesscouts@lesscouts.be](mailto:lesscouts@lesscouts.be)).

## Des partenariats à travers le monde

La fédération Les Scouts tisse continuellement un réseau de partenariats avec d'autres fédérations scout, telles que, par exemple, celles de Suisse, de Côte d'Ivoire, du Liban, de Haïti ou du Canada, avec trois objectifs principaux :

1. Favoriser les échanges et les rencontres entre frères et sœurs scouts.
2. Offrir des opportunités de partage de bonnes pratiques et de ressources pédagogiques.
3. Proposer des formations ouvertes aux partenaires respectifs.

## Quelques repères historiques

Pour gérer le succès planétaire du scoutisme, ce mouvement spontané se structure en 1920 et devient l'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS), réservée uniquement aux garçons. Les filles se regrouperont au sein de l'Association mondiale pour les guides et éclaireuses (AMGE) à partir de 1926. C'est plus tard, en 1976, que l'OMMS fait le choix de la mixité.

## Une définition, un but, une mission

Très rapidement, le mouvement scout cherche à se définir. Aujourd'hui, le scoutisme se définit comme « [...] un mouvement éducatif pour les jeunes, fondé sur le volontariat ; c'est un mouvement à caractère non politique, ouvert à tous sans distinction de genre, d'origine, de race ni de croyance, conformément aux but, principes et méthode tels qu'ils ont été conçus par le Fondateur [...] ». Son but est de « [...] de contribuer au développement des jeunes en les aidant à réaliser pleinement leurs possibilités physiques, intellectuelles, affectives, sociales et spirituelles, en tant que personnes, que citoyens responsables et que membres des communautés locales, nationales et internationales<sup>3</sup> ».

Notre fédération a traduit ce but en des qualités que le scout ou la scoute pourra développer durant son parcours chez Les Scouts. Notre scoutisme essaie de participer à la création d'un certain type de personne, c'est son **ambition éducative** (voir page 20).

En outre, le mouvement scout s'est également doté d'un texte qui définit quelle est sa mission. Celle-ci fut adoptée lors de la 35<sup>e</sup> Conférence Mondiale du Scoutisme de Durban, en Afrique du Sud, en 1999 : « **Le scoutisme a pour mission - en partant des valeurs énoncées dans la Promesse et la Loi scout - de 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.** »

## Un mouvement mondial

Aujourd'hui, le mouvement scout compte près de 60 millions de scouts à travers le monde. Cela fait du scoutisme la première organisation de jeunesse au monde. Pour assurer l'unité dans la diversité des 172 Organisations Scoutes Nationales qui constituent l'OMMS, celle-ci s'est structurée. Elle est organisée en six régions (par exemple, la région Européenne, la nôtre). La Conférence Mondiale du Scoutisme, qui se tient tous les trois ans, est l'assemblée générale de l'OMMS. Elle élit le Comité Mondial du Scoutisme, qui est l'organe stratégique de l'OMMS. Le Bureau Mondial du Scoutisme en est le secrétariat et il est dirigé par un Secrétaire Général.

### Chiffres à travers le monde<sup>4</sup>

**58 millions**

de scouts membres de l'OMMS

**Près de 10 millions**

de responsables bénévoles

**244 pays**

ou territoires où l'on peut vivre le scoutisme

### Chiffres de la fédération<sup>4</sup>

**66000**

membres

**13000**

adultes bénévoles

**405**

unités



<sup>3</sup> Constitution de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout, août 2021.

<sup>4</sup> Chiffres de 2022.

Une structure internationale (suite)

**Guidisme et Scoutisme en Belgique**

Au niveau mondial, l'OMMS et l'AMGE ne reconnaissent qu'une seule organisation scout par pays.

Dans quelques pays et pour des raisons culturelles (notamment religieuses, linguistiques ou historiques), il existe plusieurs associations scout nationales (ASN) qui doivent alors se réunir en une seule entité ou organisation scout nationale (OSN).

C'est le cas en Belgique où il existe cinq associations scout et guides (trois francophones – Les Scouts et Guides Pluralistes, Les Guides, Les Scouts – et deux néerlandophones – FOS Open Scouting, Scouts en Gidsen Vlaanderen).

Elles sont regroupées au sein de la coupole Guidisme et Scoutisme en Belgique (GSB) qui représente les scouts et guides de notre pays au niveau mondial auprès de l'OMMS et de l'AMGE.

**NOTRE IDENTITÉ DE FÉDÉRATION**

Chaque organisation scout nationale poursuit, à sa façon, la mission du scoutisme. Si la fédération Les Scouts partage de nombreux points communs avec les autres associations scout, elle présente aussi des particularités qui la rendent unique.

Depuis sa création en 1907, le scoutisme a, pendant plus d'un siècle, poursuivi une seule et même **mission** : celle de **contribuer à l'éducation des jeunes en partant de valeurs énoncées dans la Loi scout et la Promesse**. Et ce, afin de participer à la **construction d'un monde meilleur peuplé de personnes épanouies, prêtes à jouer un rôle constructif dans la société**.

Dès ses débuts, le mouvement n'a cessé d'évoluer pour s'adapter continuellement à son environnement, de manière à s'ancrer dans la société où il invite les jeunes à agir en tant que citoyens. Fort de cette évolution continue et au vu de l'expansion du mouvement au niveau mondial, il n'est pas surprenant, aujourd'hui, de constater la cohabitation de **scoutismes** différents, **chacun répondant aux besoins du contexte socioculturel dans lequel il est vécu** mais tous respectant les mêmes fondamentaux.

Dans ce paysage mondial, notre fédération s'est, elle aussi, distinguée dans sa façon de vivre le scoutisme. À l'instar des autres organisations scout nationales, elle partage l'**identité scout mondiale** définie par l'OMMS, et ajoute à celle-ci des particularités qui lui sont propres, partagées par l'ensemble des unités qui la composent (**Notre identité**). L'unité spécifique encore un peu plus son identité, en fonction de ses membres, tout en incluant l'identité scout mondiale et fédérale dans une **identité d'unité**.



**L'AMGE**  
est l'équivalent féminin de l'OMMS.



**L'OMMS**  
présente dans plus de 170 pays et territoires, ne reconnaît qu'une seule organisation par pays. En Belgique, c'est Guidisme et Scoutisme en Belgique.

En Belgique, il y a cinq associations scout ou guides. GSB fédère ces cinq associations vis-à-vis de l'OMMS et de l'AMGE.



**Identité mondiale**

Définition de l'OMMS :

« *Mouvement éducatif pour les jeunes, fondé sur le volontariat, le scoutisme est non politique et ouvert à tous sans aucune distinction, conformément au but et à la méthode conçus par Baden-Powell.* »

**Identité fédérale**

La fédération Les Scouts s'inscrit dans l'identité scout mondiale avec cependant des spécificités concernant l'engagement de l'animateur, la spiritualité et notre structure.

Retrouve l'entièreté du texte *Notre identité* sur le site.

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

**Identité d'unité**

Chaque unité a ses particularités qui définissent son identité propre : les couleurs de son foulard, les jours de réunions, ses habitudes et coutumes...

Le Kit CU *Identité d'unité* permet de vivre un moment en unité afin d'être conscient de ces particularités.

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

**IDENTITÉ MONDIALE**

Définition de l'OMMS



**IDENTITÉ FÉDÉRALE**

Texte *Notre identité*



**IDENTITÉ LOCALE**

Kit CU *Identité d'unité*



## L'identité des Scouts



L'identité de la fédération Les Scouts est détaillée dans un texte officiel du même nom, **Notre identité**. Ce document introduit d'abord la définition de l'OMMS, puis précise les spécificités de la fédération Les Scouts. On y retrouve les trois éléments clés suivants :

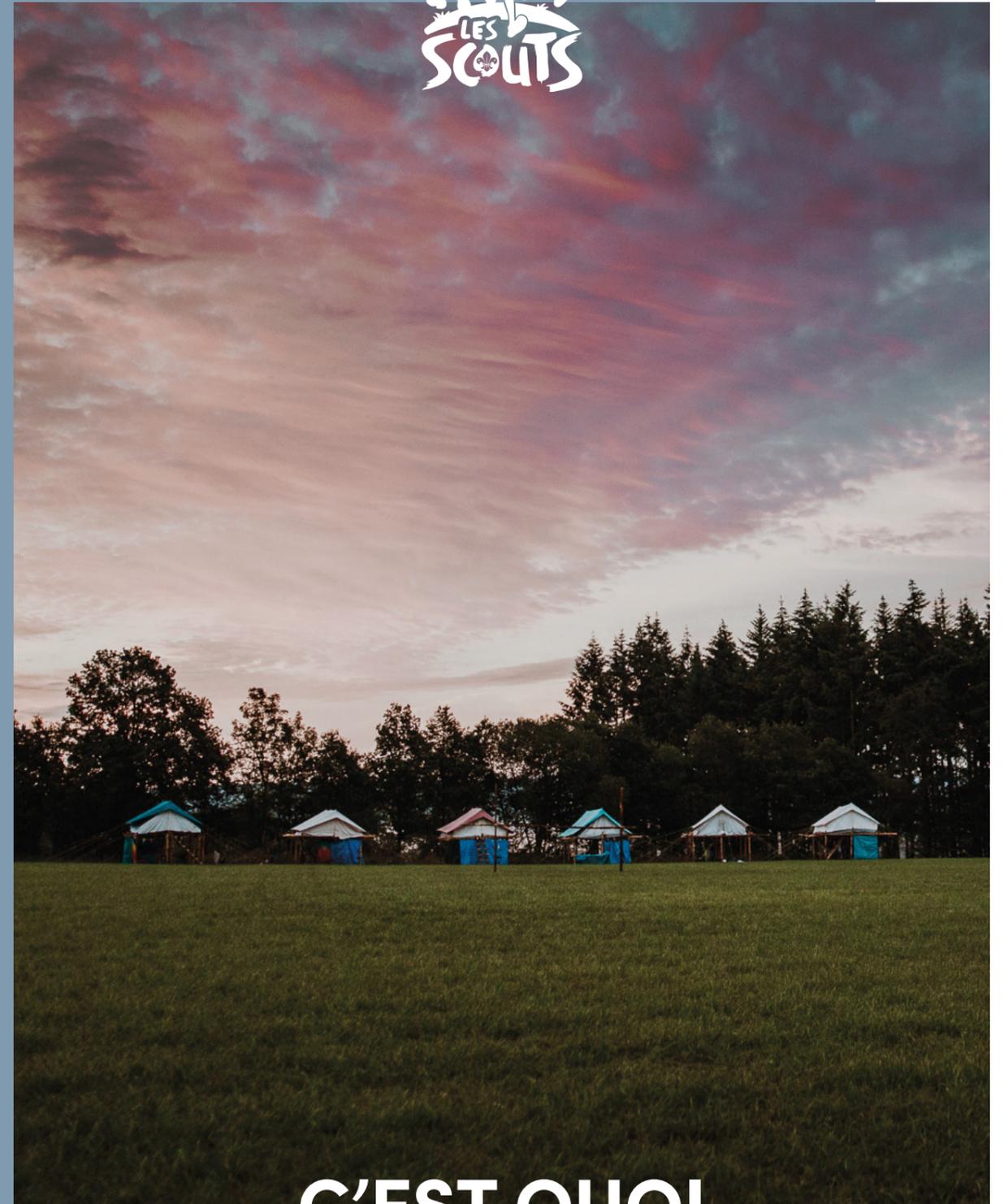
1. **L'engagement des animateurs** à faire vivre un scoutisme de qualité, notamment via leur *Parole d'animateur scout* et la signature du *Code qualité de l'animation*. Aussi, nous sommes un mouvement **pour** les jeunes et **par** les jeunes. Par exemple, dans d'autre pays, il faut être parent pour être animateur.
2. Nous sommes une fédération ouverte à tous, sans distinction. Le scoutisme y est un droit, est accessible à tous et adapté aux besoins spécifiques de ses membres. L'éducation y est égalitaire et chacun adhère librement aux valeurs du mouvement. Par ailleurs, la fédération prône une **spiritualité active et ouverte à tous**.

3. La fédération a à cœur d'avoir une **gouvernance durable et équilibrée**. Fédération d'unités, nous accordons une attention particulière à la place des animateurs dans les décisions du mouvement (via le système des délégués), au développement durable, et à l'ancrage du mouvement dans la société actuelle.

Tous ces éléments, de la toile de fond donnée par l'OMMS aux spécificités liées à notre histoire, notre pays, notre culture, composent une photographie de la fédération telle qu'elle est aujourd'hui.

Curieux de lire le texte sur *Notre identité* dans son intégralité ? Envie de découvrir son histoire, de sa création à son évolution ? Retrouve tous les détails dans le *Corpus des textes fondamentaux* !

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



C'EST QUOI  
LE SCOUTISME ?

# LE SCOUTISME

Le scoutisme est un mouvement d'éducation non formelle. Il s'organise autour d'un projet pour chaque jeune à qui, par le biais des animateurs, des occasions d'apprentissages sont proposées. Celles-ci permettent à l'enfant puis à l'adolescent de se construire, en développant des connaissances (savoirs), des compétences (savoir-faire) et des attitudes (savoir-être).

## Nos fondamentaux

Le scoutisme est basé sur un socle de **valeurs** et sur **trois devoirs** : personnel, social et spirituel.

Tu peux les retrouver au travers de la *Loi scout* et la *Promesse*. Découvre-les dans les pages suivantes.

Grâce à une **méthode** éducative spécifique, le scout peut, au long d'un parcours qui lui est proposé, faire siennes ces valeurs et intégrer ces trois devoirs. Au moment de sa *Promesse*, le scout a l'opportunité de marquer son adhésion aux valeurs qu'il a appris à découvrir et à comprendre depuis son arrivée chez les scouts.

La **méthode scout** comporte huit éléments. Découvre la manière dont notre fédération s'est appropriée cette méthode dans les pages suivantes.

Au bout de son parcours, grâce au but pour lequel les animateurs ont œuvré (l'**ambition éducative**), le scout aura eu l'occasion de s'épanouir personnellement, socialement et spirituellement (= **triple épanouissement**). Il est alors en mesure de faire rayonner les valeurs qu'il s'est appropriées et utiliser les connaissances, les compétences et les attitudes développées pour contribuer, à son échelle, à la mission du scoutisme : créer un monde meilleur.

Chez Les Scouts, cette ambition est le **rassemblement de deux fondamentaux** : le projet que l'on a pour chaque individu ET le rôle que le groupe joue dans le développement de chacun. Retrouve ceci dans les pages suivantes.

Au-delà de ces aspects, le scoutisme fonctionne dans un cadre précis. En tant que mouvement mondial, il a une définition partagée par toutes les fédérations du monde : il est basé sur le volontariat, non partisan, et ouvert à tous et toutes sans distinction. Ces trois éléments identitaires sont la base autour de laquelle **chaque fédération peut se définir elle-même**.

Retrouve l'identité de notre fédération dans les pages précédentes.

Les **valeurs**, les **trois devoirs**, la **méthode**, l'**ambition éducative**, la mission et la définition du scoutisme sont communs aux scouts du monde entier.

## Comment savoir si nous faisons du scoutisme ?

Pour répondre à cette question, réfléchis aux animations que tu proposes aux scouts, en regard de nos fondamentaux.



- Si tes animations s'appuient sur les trois fondamentaux ci-dessus alors, **tu fais pleinement du scoutisme**.
- Si c'est mitigé, alors, **tu fais sans doute du scoutisme** par moments mais pas à d'autres. Le PASS (page 26), peut t'aider à adapter tes activités et tes attitudes.
- Si tes animations ne sont pas basées sur ces trois fondamentaux alors, **tu ne fais pas du scoutisme**. Tu fais autre chose, peut-être tout aussi bien, mais ce n'est pas du scoutisme.



« Le scoutisme n'est pas quelque chose que l'on puisse enseigner en le définissant dans des conférences ou dans des publications. Sa bonne application dépend entièrement de la compréhension de l'esprit scout tant de la part de l'animateur que de celle du scout. »

Baden-Powell, Headquarters Gazette, 1920

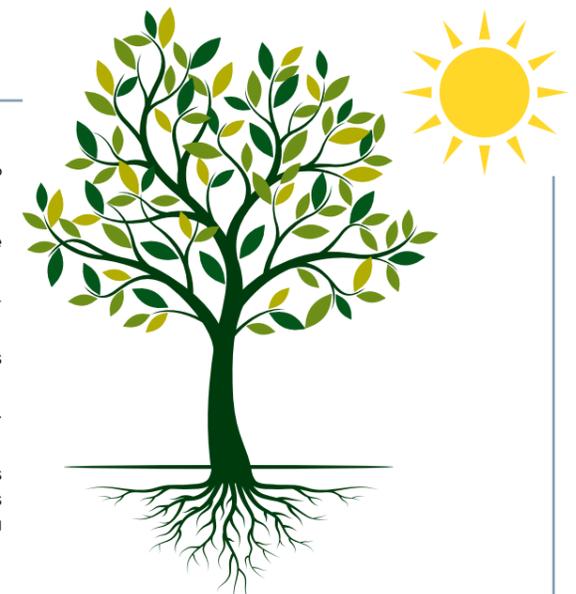
Un support est disponible sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be) pour réfléchir en staff si toutes les activités que vous proposez aux scouts mettent en œuvre l'ensemble des fondamentaux du scoutisme.



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

### Et si le scoutisme était un arbre

Et si, le temps d'une analogie, le scoutisme était un arbre ?  
Un arbre pointant vers le soleil, vers un monde meilleur.  
Notre ambition éducative en serait la ramure, ce que l'on cherche à nourrir.  
Notre méthode jouerait le rôle du tronc, solide et nécessaire support.  
Nos valeurs seraient le terreau où l'arbre puise ses forces.  
Et nos trois devoirs se mueraient en racines, points d'ancrage essentiels servant de base aux étages supérieurs.  
Enfin, le triple épanouissement ferait office de veines montant du plus profond des racines jusqu'au plus haut du feuillage ; donnant toute sa vie, sa vigueur, à notre arbre !



## NOS VALEURS

Nos valeurs sont universelles et reconnaissent l'égalité ainsi que l'unicité de tous les êtres humains. Avec les trois devoirs, elles forment un socle solide sur lequel se construit notre méthode. En d'autres termes, nos valeurs sont la ligne de conduite que le scout suit durant les activités qu'il vit au fil de ses douze années de parcours... puis au-delà !

### Les valeurs scoutées

Les valeurs à vivre dans le cadre scout et à faire rayonner sont exprimées dans la *Loi scoutée* et la *Promesse*. Chaque association membre de l'OMMS formule la *Loi scoutée* avec ses propres mots : ce n'est pas un règlement mais un chemin vers un idéal. Elle porte des valeurs vécues dans le groupe et vise non seulement le bien collectif, mais aussi l'épanouissement individuel de chaque scout.

#### La Loi scoutée

1. Le scout fait et mérite confiance.
2. Le scout s'engage là où il vit.
3. Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
4. Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
5. Le scout accueille et respecte les autres.
6. Le scout découvre et respecte la nature.
7. Le scout fait tout de son mieux.
8. Le scout sourit et chante même dans les difficultés.
9. Le scout partage et ne gaspille rien.
10. Le scout respecte son corps et développe son esprit.

### Nos trois devoirs

Tout au long de son parcours, le scout est invité à observer trois devoirs. Cela consiste à vivre selon trois principes afin de développer les talents qu'on porte en soi et d'atteindre ainsi un triple épanouissement. Cet engagement est marqué au moment de la *Promesse*.

#### Le devoir personnel (= envers soi-même)

C'est la relation qu'un individu a avec lui-même et la responsabilité qu'il a de développer le plus possible, et dans la mesure de ses capacités, toutes les qualités qu'il porte en lui.

#### Le devoir social (= envers les autres)

C'est la relation d'un individu à la société et sa responsabilité envers celle-ci. Ceci englobe non seulement sa famille, ses pairs, sa communauté locale et son pays mais aussi le reste du monde et se traduit par le respect des autres, de la nature et de toutes les créatures qui la peuplent.

### Une adhésion progressive

La compréhension et l'intégration des valeurs scoutées se fait tout au long du parcours de 12 ans. Avec le soutien des animateurs et au fil de ce qu'ils mettent en place, le scout découvre et s'approprie ces valeurs de manière informelle, au travers d'activités spécifiques et lors de moments forts tels que la *Promesse*. Cette **ADHÉSION AUX VALEURS**, élément à part entière de notre méthode, est détaillée à la page 141 de cet ouvrage.



« Fais ton devoir dans les petites choses chaque jour, et tu découvriras bientôt que cela va devenir une habitude sans aucune difficulté. Et quand tu auras l'occasion de faire ton devoir sur une plus grande échelle, tu pourras le faire sans effort. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922



#### Une caractéristique essentielle du scoutisme

« Ces valeurs constituent le cadre éthique essentiel dans lequel le Scoutisme fonctionne, et sans lequel le Mouvement ne serait plus du scoutisme. Par conséquent, l'une des caractéristiques essentielles du Scoutisme est que, depuis sa création, il s'est fondé sur un système de valeurs, un ensemble de règles éthiques liées entre elles »

Les caractéristiques essentielles du scoutisme  
Bureau mondial du scoutisme  
Malaisie, novembre 2019

#### Le devoir spirituel (= envers ce qui nous dépasse)

C'est la relation d'un individu aux dimensions spirituelles de la vie, la conviction qu'il existe des choses plus grandes que lui, qui dépassent l'ordre humain et son entendement. Ce devoir recommande :

- d'acquérir une connaissance et une compréhension de l'héritage spirituel de sa communauté ou de celle des autres ;
- d'aller à la découverte de ce qui donne sens à la vie ;
- d'en tirer des convictions pour agir au quotidien ;
- de respecter les choix spirituels des autres.

## NOTRE MÉTHODE

Le système éducatif scout assemble, dans un mélange unique qui a fait son succès, huit éléments liés entre eux : la relation éducative, l'action, le petit groupe, la découverte, l'adhésion aux valeurs, la symbolique, la nature et l'engagement dans la communauté.

### Un mélange unique

Quand tu goûtes au scoutisme, tu n'en discernes pas d'emblée les différents ingrédients. Il paraît intuitif et facile à mettre en œuvre. Les ressorts principaux en sont le plaisir et l'aspect éducatif, qui sont indissociables.

Aller à la découverte de ces huit éléments, c'est accepter de **prendre du recul, de te laisser interpeler par rapport à tes habitudes**. Partout dans le monde, le scoutisme est un mélange unique de ces huit composants. Ils sont mis en œuvre différemment, mais les principes sont les mêmes. Quand des animateurs scouts de sections, d'unités, de fédérations ou de pays différents se rencontrent, ils se rendent compte que c'est la **même méthode scoutée** qui est vécue dans le monde entier.

### Pour mettre en œuvre la méthode scoutée

Les huit éléments de la méthode peuvent être rassemblés différemment, cependant :

- **Tous les éléments sont nécessaires pour que ce soit bien du scoutisme.**
- La **relation éducative** soutient les autres éléments. Elle sera présentée en premier dans ce qui suit. La place que tu occupes pour les scouts, le lien de qualité que tu crées avec eux, est le fil rouge de la méthode.
- Comme en cuisine, un **dosage différent** des ingrédients donnera à ton scoutisme une saveur différente.
- **Les huit éléments sont liés entre eux.**

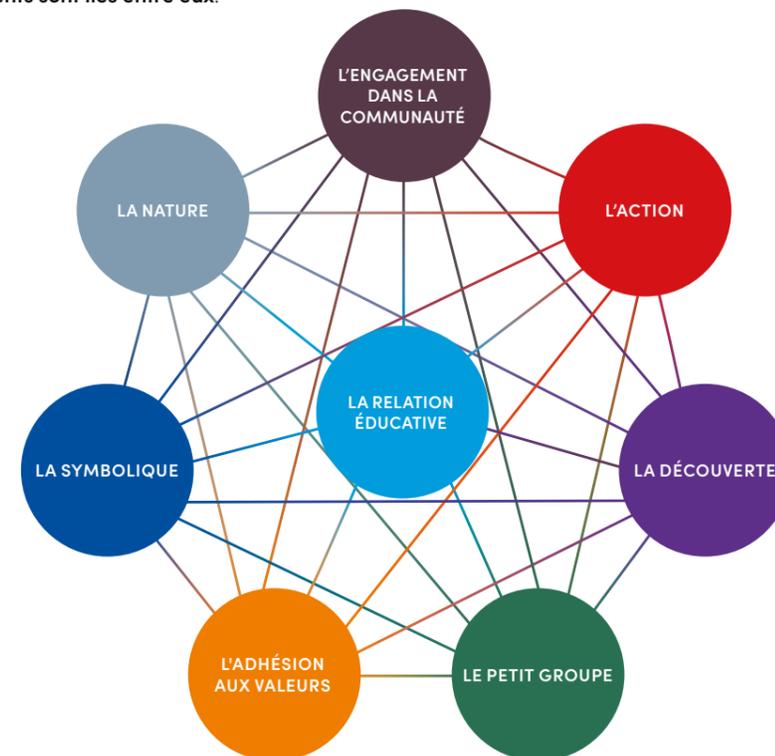
### Des propositions pédagogiques adaptées

#### Des réponses aux besoins de chaque âge

Pour chacun des éléments de la méthode, des propositions pédagogiques sont présentées dans ce guide pour faciliter leur mise en œuvre. Il s'agit de **concrétisations, testées et approuvées par de nombreux staffs, qui correspondent aux enfants et aux jeunes et qui leur conviennent naturellement**. Quelques exemples :

- Le **coffre aux trésors** des baladins répond à leur besoin de garder des souvenirs, d'avoir des objets concrets pour leur rappeler ce qu'ils ont vécu ;
- Le cadre du **Livre de la jungle** chez les louveteaux correspond à leur envie de jouer à fond dans l'imaginaire ;
- La **patrouille chez les Éclaireurs** permet aux adolescents de s'épanouir dans un petit groupe, ce qui est très important pour des jeunes de cet âge ;
- Les **itinéraires** chez les Pionniers répondent à leur désir de s'ouvrir au monde.

Dans ce cahier, chaque proposition pédagogique a été associée à un élément de la méthode scoutée dont elle se rapproche le plus. Les autres éléments peuvent également transparaître dans ces propositions. Par exemple, les ateliers sont liés à la découverte, mais ils se vivent aussi par l'action.



Notre méthode (suite)

Une offre pour aujourd'hui et pour ton groupe

Ce que nous proposons est adapté au monde actuel et à notre public, mais **le scoutisme pour ta section, c'est à toi de le construire avec ces huit éléments**. C'est à toi de t'approprier les différents éléments pour choisir, avec ton staff, les bonnes proportions et les traduire dans l'animation de ton groupe. Pour innover, tu disposes de pas mal de liberté, mais il est important de :

- te baser sur les **fondamentaux** abordés en page 14;
- concevoir ton animation et les activités de ta section comme **propices à l'évolution positive de chaque scout pris individuellement et du groupe dans son ensemble**.



« Une animation qui part de l'intérieur. »

« Notre méthode est une animation qui part de l'intérieur plutôt qu'une instruction venant du dehors. Elle propose au scout des jeux et activités qui, tout en lui apportant du plaisir, l'aideront à se construire sur le plan moral, psychologique et physique. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Page 33

1. LA RELATION ÉDUCATIVE

Chaque animateur développe avec chaque jeune une relation d'écoute, de partage, de confiance et de respect permettant à tous de grandir.



Page 49

2. L'ACTION

C'est par l'action que les scouts apprennent : jeux, ateliers, projets, moments de la vie quotidienne, etc. Ces activités sont construites, le plus souvent avec les jeunes, en fonction de leurs aspirations et de leurs aptitudes.



Page 141

5. L'ADHÉSION AUX VALEURS

Notre *Loi* n'est pas un règlement. Elle est une route vers un idéal. Elle exprime des valeurs partagées dans lesquelles il est proposé à chaque scout de grandir



Page 169

6. LA SYMBOLIQUE

La symbolique scout est constituée d'un ensemble de paroles, gestes et rites porteurs de sens. Elle renforce le groupe, permet à chacun de trouver des repères et favorise le sentiment d'appartenance à un mouvement mondial. Certains de ces repères sont hérités de l'histoire du mouvement. D'autres sont liés à un cadre imaginaire ou sont construits par le groupe.



Page 221

7. LA NATURE

Par la vie en plein air, les scouts comprennent mieux l'environnement. Le milieu naturel leur offre défis, partages de moments difficiles ou exaltants, émerveillements et découvertes spirituelles. Les scouts acquièrent ainsi des attitudes et des comportements responsables envers l'environnement.



Page 209

8. L'ENGAGEMENT DANS LA COMMUNAUTÉ

Chaque scout est amené à s'engager dans une diversité de communautés. Cet engagement se vit notamment sous la forme de scoutmains, qui contribuent à améliorer la communauté et qui permettent au scout de grandir et d'apprendre. Conscient des compétences qu'il acquiert grâce au scoutisme, le scout identifie les contributions qu'il peut apporter là où il s'engage, maintenant et pour le reste de sa vie.



Page 81

3. LE PETIT GROUPE

La vie dans un petit groupe de pairs, où les relations sont intenses, offre aux scouts un lieu idéal de découverte de soi et des autres. Chacun et chacune y trouve de l'espace pour apprendre en toute confiance à devenir responsable et solidaire.



Page 99

4. LA DÉCOUVERTE

Au fil des activités, chaque scout réalise des découvertes personnelles. Il s'investit ensuite dans une démarche d'évaluation, ce qui lui permet d'être conscient de ses apprentissages et curieux d'en vivre d'autres.



## NOTRE AMBITION ÉDUCATIVE

Le scoutisme contribue à l'épanouissement des jeunes : il invite chacun et chacune à construire son identité et à évoluer dans sa relation avec les autres. C'est au travers de tout ce qu'un scout ou une scoute vit dans son parcours, de 6 à 18 ans, que cette ambition se réalise.

### Une ambition pour chaque jeune

Toutes les associations scoutées du monde poursuivent un but commun, défini ensemble dans la constitution de l'OMMS :

« Le Mouvement scout a pour but de contribuer au développement des jeunes en les aidant à réaliser pleinement leurs possibilités physiques, intellectuelles, af-

fectives, sociales et spirituelles, en tant que personnes, que citoyens responsables et que membres des communautés locales, nationales et internationales. »

La fédération Les Scouts traduit ce but par une **ambition éducative** : aider chaque jeune à devenir un citoyen doté de certaines qualités, prêt à jouer un rôle constructif dans la société. Elle précise le rôle que le groupe joue dans cette construction personnelle.

### Les animateurs et animatrices contribuent, au développement de chaque jeune, pour qu'il devienne, progressivement, une personne...

#### Autonome et libre

Une personne autonome et libre crée de manière active son équilibre personnel en assumant son caractère, ses goûts, ses faiblesses. Elle fait ses propres choix de relation, d'action et de manière de vivre. Elle enrichit ainsi sa personnalité du fruit de ses rencontres avec les autres.



#### Intérieure

Une personne intérieure a une spiritualité, adhère à des valeurs qui dépassent le matériel ou le visible. Elle se forge des critères de choix de vie et s'engage en fonction de ceux-ci.



#### Consciente et critique

Une personne consciente et critique connaît ses limites et ses capacités. Elle analyse la réalité, pose des choix, prend des initiatives et des responsabilités.



#### Partenaire et solidaire

Une personne partenaire veut vivre avec l'autre, différent et égal à la fois. Elle construit avec lui des projets de vie et d'action. Ceci la conduit à la solidarité : elle s'engage pour garantir à l'autre les moyens de vivre de manière autonome et libre.



#### Équilibrée

Une personne équilibrée construit harmonieusement sa vie. Elle établit une cohérence entre ce qu'elle pense, ce qu'elle dit et ce qu'elle fait. Elle est ouverte au changement, accepte le risque de cette ouverture et fait le pari de solutions neuves.



#### Sociable

Une personne sociable développe avec les autres des rapports authentiques et enrichissants. Elle vit harmonieusement tant en société que dans les groupes dont elle fait partie.



#### Confiante

Une personne confiante est en mesure de développer ses propres qualités et de poser ses choix personnels. Elle rencontre l'autre sans a priori et lui permet ainsi de grandir et d'être lui-même. Fort de cette confiance en elle et en l'autre, elle se laisse interpeller par le monde.



### Nos pointes éducatives

Pour atteindre son ambition éducative, la fédération Les Scouts s'organise en groupes de pairs pour aider le scout à grandir. Un parcours en quatre étapes est proposé : Baladins, Louveteaux, Éclaireurs et Pionniers. Ce groupe a un rôle essentiel à jouer dans le développement du scout.

Au fur et à mesure que le scout grandit et se développe, ses besoins évoluent. Il est donc important d'adapter l'animation à la tranche d'âge de l'enfant. Ce qu'on appelle la **pointe éducative** donne un cap à suivre, pour chaque branche.

Une fois que le **baladin** aura pris confiance, il deviendra louveteau pour **découvrir** la vie de groupe. Fort de cette expérience et de sa confiance, l'**éclairé** se sentira prêt à construire avec les autres. Enfin, il s'ouvrira d'autant plus comme **pionnier** en s'engageant dans des projets, avec une volonté de faire bouger les choses.

### Ensemble, nous avons 12 ans pour atteindre cette ambition

Chaque étape repose sur l'autre. Que tu sois animateur à la ribambelle ou à la troupe, il est précieux de prendre conscience de ce qui est vécu dans la branche qui précède (ou suit) celle dont tu t'occupes. Tu peux ainsi mieux comprendre ta place dans ces 12 années, et assurer la continuité. Il est donc essentiel que cette réflexion soit portée par l'ensemble du conseil d'unité.



« En dépit du fait que les mêmes principes fondamentaux s'appliquent à tous, les détails du parcours scout varient selon l'âge, pour répondre aux différents stades de la croissance. »

Baden-Powell, Scouting and Youth Movements, 1929

Chez les Baladins (6-8 ans)



Je prends confiance.

Chez les Louveteaux (8-12 ans)



Je vis pleinement avec les autres.

Chez les Éclaireurs (12-16 ans)



Je construis avec le autres.

Chez les Pionniers (16-18 ans)

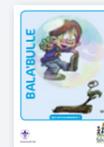


Je m'engage.

### Qui sont tes scouts ?

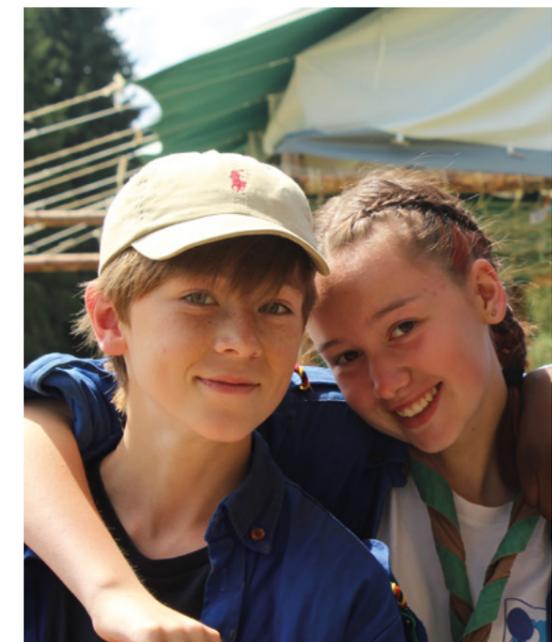
La pointe éducative de chaque branche (page 22) met l'accent sur l'un ou l'autre élément pour s'ajuster au mieux aux capacités naturelles des scouts de son groupe. Les scouts n'ont pas les mêmes besoins selon leur âge. Des cahiers sont à ta disposition pour mieux comprendre cela :

- Bala'Bulle pour les Baladins ;
- À la Loupe pour les Louveteaux ;
- Éclair-âge pour les Éclaireurs ;
- La TT-culture pour les Pionniers.



Tu trouveras également de précieuses informations dans les rubriques *Comprendre tes...* (baladins, louveteaux, éclaireurs, pionniers) de ce cahier.

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



## Notre ambition éducative (suite)

### Les pointes éducatives



#### À la ribambelle, je prends confiance.

À l'âge des baladins, l'enfant connaît de grands changements, tant sur le plan intellectuel que relationnel. Pour profiter de toutes ses découvertes, il a besoin d'acquiescer la confiance indispensable à son épanouissement.

La première étape du parcours scout lui offre un temps pour prendre confiance en lui, dans les autres et dans le monde.

Grâce à ce que l'animateur met en place, le baladin développe son plaisir et sa volonté de rencontrer, savoir, connaître, oser, essayer, y arriver et s'émerveiller.



#### À la meute, je vis pleinement avec les autres.

Entre 8 et 12 ans, l'enfant traverse une période d'approfondissement de la relation aux autres. De plus en plus conscient des mécanismes de la vie en communauté, il aime se sentir membre à part entière des groupes auxquels il participe.

La meute offre à l'enfant un espace pour expérimenter toutes les composantes de cette vie sociale. En acceptant des responsabilités adaptées à son âge, l'enfant continue à prendre confiance.

Grâce à ce que l'animateur met en place, le louveteau développe son plaisir et sa volonté d'écouter, de s'affirmer, de respecter, de partager, d'agir en coopération et de prendre conscience de ce qu'il ou elle vit à la meute.



#### À la troupe, je construis avec les autres.

Au début de l'adolescence, l'éclaireur développe sa prise de responsabilité par rapport à lui-même et aux autres : il prend les choses en main.

À la troupe, et particulièrement au sein d'un plus petit groupe qu'est la patrouille, il participe à la construction collective de projets, dans un esprit de complémentarité et de solidarité.

Grâce à ce que l'animateur met en place, l'éclaireur développe son plaisir et sa volonté de rêver, de faire des plans, d'être responsable, de s'outiller, d'agir pour le groupe et de vivre des aventures.



#### Au poste, je m'engage.

En cette période de recherche et de construction de ses idéaux personnels, le pionnier souhaite élargir son horizon.

Au poste, il se découvre citoyen du monde et essaie d'y prendre place en mettant ses compétences et son énergie au service des autres et de ses convictions.

Grâce au soutien de l'animateur, le pionnier développe son plaisir et sa volonté de faire le point, d'adhérer, d'assumer, de réfléchir à son avenir, d'agir en cohérence avec ce en quoi il croit, d'aller au bout de ses rêves.



# ÊTRE ANIMATEUR SCOUT

## TON ENGAGEMENT

En acceptant la mission d'animateur chez Les Scouts, tu t'engages à deux choses essentielles et non négociables : t'occuper des enfants et des adolescents avec bienveillance et faire vivre le scoutisme.

### Tu es ANIMATEUR

Comme tout autre animateur, scout ou non, tu t'assures de la bienveillance des enfants qui te sont confiés. C'est ce à quoi tu t'engages, entre autre, en signant le **Code qualité de l'animation**, basé sur la législation belge, les droits de l'Homme, les droits de l'enfant et le cadre d'accueil de l'ONE.

#### Obligation d'engagement

Avant d'entrer en fonction, tu signes le *Code qualité de l'animation*.

La signature de ce document officiel est **obligatoire** et passe par la complétion d'un **module e-learning** : une bonne manière d'allier prévention et communication de certains messages clés.

Le *Code qualité de l'animation* est d'application **toute l'année**.

#### Code qualité de l'animation

1. Développer une animation centrée sur la confiance, le respect et la fraternité.
2. Se soucier de la sécurité physique de chacun.
3. Mettre en œuvre une hygiène de vie éducative.
4. Être en état d'animer 24h sur 24.
5. Informer les parents.
6. Créer des relations amicales avec les unités de tous les mouvements, pendant l'année et les camps.
7. Soigner les relations avec le voisinage.
8. Être prudent dans l'utilisation des coordonnées et des photos des scouts.

Tu trouveras le *Code qualité de l'animation* et la *Parole d'animateur scout* dans leur intégralité sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

### Comment t'engager via le Code qualité de l'animation ?

Lors de ta prise de fonction d'animation, tu as du réaliser un module d'e-learning autour du *Code qualité de l'animation*. À la fin de celui-ci, tu as marqué ton engagement à le suivre.

Cet engagement est valable pour trois années scout. Il faut le signer de nouveau en début de ta quatrième année d'animation. Tout animateur qui ne le respecte pas pourrait être soumis à une sanction réglementaire : le scoutisme DOIT être un espace sécurisé et sécurisant.

### Tu es animateur SCOUT

Tu fais vivre le **scoutisme** aux membres de ta section : **valeurs, méthode scout** et **ambition éducative** sont au cœur des activités que tu proposes. C'est ce à quoi tu t'engages au moment de ta *Parole d'animateur scout*.

#### Proposition d'engagement

Tout comme tu proposes à tes baladins de **découvrir** les valeurs en compagnie de *Monsieur Loyal*, à tes louveteaux de les **comprendre** en faisant leur *Message au peuple libre*, à tes éclaireurs d'y **adhérer** en prononçant sa *Promesse*, et à tes pionniers d'**agir en cohérence** avec ces valeurs à travers l'*Engagement*... Toi aussi, en tant qu'animateur, engage-toi à **transmettre** ces valeurs scout en faisant ta *Parole d'animateur scout*.

Cette proposition symbolique t'invite à prononcer ta **Parole d'animateur scout**, un texte de référence basé sur notre texte de *Promesse*. Ce moment peut être vécu à différents moments de l'année (passages, temps d'unité...), et réitéré tous les ans.

#### Parole d'animateur scout

- Affirmer ton appartenance à un mouvement mondial.
- Vivre et faire vivre les valeurs de la *Loi* scout.
- Donner du temps pour l'animation.
- Développer ton talent en te formant.
- Te tenir au courant de ce que la fédération propose.
- Contribuer à l'épanouissement de chacun de tes scouts.

### Comment vivre ta Parole d'animateur scout dans ton unité

- Lors de la journée de passages.
- Lors de la journée de présentation de l'unité.
- Devant les parents, afin qu'ils prennent conscience du rôle d'animateur et des responsabilités que cela implique.
- Lors d'un temps d'unité ou d'un conseil d'unité : un moment symbolique à vivre avec les autres animateurs.
- Lors d'un moment d'adhésion aux valeurs au camp.
- Etc.

## LA COGESTION

Participer à la gestion de la vie de la section permet aux scouts d'augmenter leurs capacités d'imagination, d'organisation, de coopération et d'engagement. Des petites décisions prises avec les baladins jusqu'à la conduite d'un projet d'envergure par les pionniers, la cogestion responsabilise les scouts.

### Ask the scout

« *Ask the scout* », c'est inviter les jeunes à prendre en main leur éducation et à **être responsables** de leur destinée. Baden-Powell a compris que pour intéresser les jeunes et développer leur sens des responsabilités, il fallait prendre en compte l'avis des scouts, en les considérant comme des partenaires dans la vie de la section.

La cogestion, c'est **gérer ensemble**, scouts et animateurs, les moments de la vie quotidienne, comme les règles de vie en groupe, le timing d'une journée de camp, les menus, le concours cuisine, la gestion des services tous les jours mais également les moments d'animation, comme les ateliers, les projets, etc.



#### « Ask the boy. »

« *Demande-le au scout.* » (NDLR. Chez Les Scouts, nous avons choisi de modifier cette citation pour la rendre plus inclusive : « *Ask the scout.* »)

« *Quand vous avez des doutes quant à la meilleure approche dans l'éducation du garçon, vous économiserez du temps, vous vous éviterez des préoccupations et des réflexions, et vous épargnerez vos yeux si, au lieu d'étudier des volumes de psychologie, vous consultez la meilleure autorité en la matière : le garçon lui-même.* »

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922



### Quel intérêt ?

En favorisant une organisation communautaire choisie ensemble, la cogestion développe l'entraide et l'autonomie, invite au partage des tâches et incite à faire confiance à l'autre. Bref, la cogestion est indispensable au bon fonctionnement de la section.

Pratiquer la cogestion dans sa section favorise :

- **l'émergence, puis l'ajustement d'idées** : les scouts formulent des propositions différentes qui se combinent pour en former de nouvelles, adaptées au groupe ;
- **la motivation** : ils s'impliquent davantage dans la vie quotidienne qu'ils ont contribué à créer ;
- **l'autonomie** : ils partagent les tâches, prennent des initiatives, font confiance aux autres ;
- **la relation entre les scouts et le staff** : c'est l'occasion de prendre le temps d'écouter les jeunes, réaliser des choses avec eux, apprécier la complicité qui en découle, etc.

### Comment la pratiquer ?

Il existe différents niveaux de cogestion : de la simple prise d'avis informelle auprès des scouts, à une réunion structurée sous forme de conseil (voir page 64) pour mener des réflexions ou prendre des décisions collégiales.

La démarche est simple pour vivre la cogestion en conseil : il suffit de **se réunir**, de **collecter les idées** de chacun, de **négoier** et enfin de **décider** ce qui se fera. Pour toutes ces étapes, il est nécessaire de prévoir un dispositif afin que tous les scouts participent pleinement.

Le staff a la charge, quant à lui, de déterminer au préalable les objectifs puis de cadrer les échanges afin qu'ils ne s'éternisent pas ou que la parole soit bien distribuée. Une fois la décision prise, il ne reste plus qu'à la mettre en pratique avec les acteurs de cette décision : les scouts !

La réalisation peut être prise en charge par une personne, par plusieurs petits groupes en parallèle ou par la section entière. Et le plus important : ose faire confiance à tes scouts ! C'est le premier article de la *Loi* scout.

# LE PLAN D'ANIMATION DE SECTION SCOUTE

Début d'année scout rime avec planification. Avec ton staff, tu construis ton programme d'activités, tu t'assures qu'il mette en œuvre l'ensemble des fondamentaux du scoutisme et tu fixes des objectifs pour aider chaque scout à s'épanouir. Tu crées ainsi ton PASS, autrement dit ton Plan d'Animation de Section Scoute.

## La base du PASS

Les activités que tu proposes dans le cadre du scoutisme correspondent aux besoins des jeunes et les font évoluer parce qu'elles s'appuient sur deux piliers : les fondamentaux et le Code qualité de l'animation.

### Les fondamentaux

Si tu fais partie de la grande famille du mouvement scout, c'est que tu es sensible au **caractère unique de ce qu'offre le scoutisme**. La méthode, l'ambition éducative et les valeurs (page 14) forment ensemble le cadre dans lequel doit s'inscrire chaque activité. C'est la garantie que ce que nous proposons aux jeunes est **bel et bien du scoutisme**.

La relation de qualité que tu tisses et entretiens avec chaque scout te permet de **bien le connaître** et de **l'accompagner** au mieux. Donne donc une place privilégiée au premier élément de la méthode lorsque tu crées ton PASS. Tu trouveras de quoi nourrir ta réflexion à la page 26.

### Le Code qualité de l'animation

En signant le Code qualité de l'animation, tu t'engages à offrir aux jeunes un scoutisme de qualité. Le PASS rend ton engagement plus concret puisque tu y précises ce que signifie pour toi un scoutisme de qualité et que tu y détailles les actions que tu vas mettre en œuvre.

### Just scout it

Les fondamentaux du scoutisme en vidéo : *Just scout it*. Disponible sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be) ou youtube.



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

## Un plan, deux étapes

### Étape 1 : une série d'activités

Avec ton staff, tu planifies les activités pour (une partie de) l'année ou pour le camp. Comme dans l'exemple ci-dessous, essayez d'attribuer à chaque activité un élément des fondamentaux du scoutisme (page 14) avec pour ambition d'avoir mis en œuvre,

au fil de l'année et du camp, chaque :

- élément de la méthode ;
- valeur du scoutisme ;
- objectif de notre ambition éducative.

### Exemple

Activités	Méthode	Ambition éducative	Valeurs
Un projet de plantation d'une haie ou d'un verger	Nature	Conscient et critique	Respect de la nature
Une veillée pour découvrir différentes cultures	Adhésion aux valeurs	Partenaire et solidaire	Ouverture
Une animation avec les enfants d'un home	Engagement dans la communauté	Sociable	Engagement
Un bivouac de milieu de camp	Découverte	Intérieur	Confiance
...	...	...	...

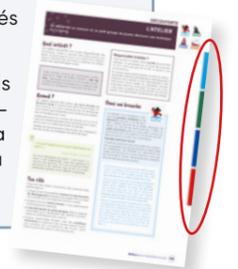
### En recherche d'inspiration ?

Dans ce cahier, tu trouveras une multitude d'outils. Bien sûr, ce sont des propositions pédagogiques à prendre ou à laisser.

- **Les outils transversaux** peuvent se vivre des Baladins aux Pionniers.

- **Les outils de branche** sont adaptés aux différentes tranches d'âge.

Tu peux trouver facilement les outils adaptés à ta branche, qu'ils soient transversaux ou spécifiques, en regardant la tranche de couleur correspondant à ta section.



### Étape 2 : des objectifs

Avec ton staff, tu imagines à quoi vous voudriez que votre section ressemble. Définissez ensemble ce que vous voulez atteindre, dans l'idéal, avec chacun des scouts. Réfléchissez ensuite ensemble à ce que vous voulez mettre en place pour atteindre ces objectifs.



### Exemple

*Pour aider nos scouts à grandir, d'ici la fin de l'année scout, nous souhaitons...*

- que chaque scout se sente à l'aise dans le groupe pour qu'il puisse s'épanouir dans tous les types d'activités ;

- que la section soit un groupe soudé dans lequel on peut compter les uns sur les autres.

**Et pour atteindre nos objectifs nous allons :**

- varier les manières de constituer les équipes de jeu pour que tous aient l'occasion d'apprendre à se connaître ;

- observer les interactions entre les scouts pour renforcer ce qui se passe de positif et intervenir si c'est nécessaire ;

- prévoir des activités de coopération ;

- etc.

Le plan d'animation de section scout (suite)



Et après ?

- Rangez votre PASS dans une farde qui centralisera toutes les infos de l'année : vos préparations d'animations et les décisions prises en réunions.
- Organisez une réunion de parents pour présenter votre PASS.



Code qualité de l'animation scout

Tu l'auras compris, ton rôle d'animateur est de permettre à chaque scout de grandir et de s'épanouir. Pour atteindre cet objectif, **l'intégrité physique et mentale** mais aussi le **bien-être général** de chaque individu doit être prioritaire. Parce que notre mouvement met un point d'honneur à assurer la bienveillance de chacun de nos membres, il t'est demandé de signer le **Code qualité de l'animation**. Par ailleurs, nous avons développé une **Politique de protection des jeunes et des adultes**.

Inévitablement, chaque scout rencontre des situations difficiles à vivre, certaines sont plus complexes que d'autres. Dans ce cas, en tant qu'animateur, tu lui offres ton aide ou tu l'orientes vers des personnes extérieures. Cependant, tu peux aussi **agir sur l'ambiance générale** de ta section en posant un **cadre bienveillant** et en proposant des animations qui garantissent une **vie scout de qualité**.

Oui, mais comment ?

En permettant à chaque scout de développer des aptitudes qui l'aideront à se sentir **acteur de sa vie**. L'Organisation mondiale de la santé (OMS) parle de compétences psychosociales. Un bien grand mot mais qui, finalement, présente des éléments auxquels tu es déjà naturellement attentif dans ton animation.

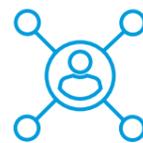
L'OMS définit cinq couples de compétences psychosociales :



Apprendre à résoudre des problèmes / Apprendre à prendre des décisions



Avoir une pensée créative / Avoir une pensée critique



Communiquer efficacement / Être habile dans les relations interpersonnelles



Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres



Savoir gérer son stress / Observer, identifier et exprimer ses émotions

Tu trouveras la **Politique de protection des jeunes et des adultes** dans le **Corpus des textes fondamentaux** sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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



L'ÉDUCATION ÉGALITAIRE

Le scoutisme prône une éducation égalitaire : les jeunes grandissent ensemble et s'enrichissent au contact de l'autre. Ils vivent les mêmes animations, se répartissent les rôles et tâches, sans distinction de genre. Qu'elles soient mixtes ou non, les sections scoutistes sont ouvertes à toutes et tous, dans le respect des différences de chacun.

Une priorité

Dans la constitution de l'OMMS (Organisation mondiale du mouvement scout), le mot « garçon » a été remplacé par le mot « jeune » en 1976. L'organisation mondiale soutient toutes les associations nationales dans leurs propositions pédagogiques et leurs actions pour offrir les mêmes chances aux filles et aux garçons. **Chez Les Scouts, l'éducation égalitaire fait partie de nos préoccupations et nous veillons particulièrement à :**

- offrir l'occasion aux jeunes de **développer tout leur potentiel**, dans le respect des différences individuelles et sans se limiter aux rôles genrés tels qu'ils existent dans la société ;
- rendre les femmes et les hommes, au sein du scoutisme, capables de **coopérer sur un même pied d'égalité**, en partageant les rôles d'animation, de gestion ou de coordination ;
- promouvoir l'égalité des genres afin que les filles et les garçons jouissent **des mêmes droits, opportunités, ressources, avantages, etc.**

Le scoutisme comme outil

La coéducation

Notre fédération propose la mixité depuis 1973, c'est-à-dire la possibilité que des filles et des garçons puissent cohabiter au sein d'un même groupe. Néanmoins, ce n'est pas parce que filles et garçons se côtoient, qu'ils s'enrichissent spontanément au contact les uns des autres. La mixité doit être réfléchie si on veut qu'elle puisse devenir de la coéducation au quotidien. La coéducation, c'est le fait d'animer et éduquer ensemble des filles et des garçons dans le respect de chacun. Bien qu'elle ne soit pas un but en soi, c'est un bon moyen d'atteindre l'égalité des genres<sup>5</sup> car elle permet :

- d'apprendre à respecter le rythme, les sensibilités et les aspirations de la personne ;
- d'affirmer son identité au travers de relations basées sur la coopération et la reconnaissance de l'autre ;
- de développer des attitudes positives les uns envers les autres.

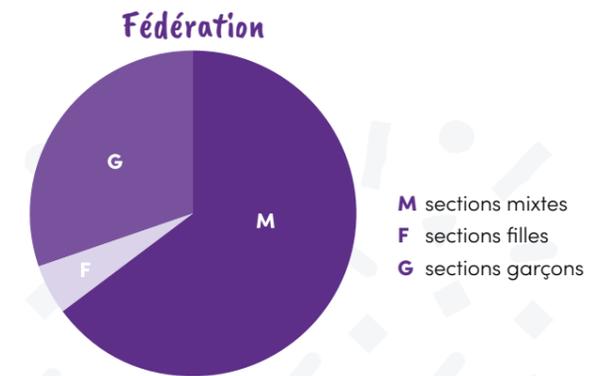
Ta section n'est pas mixte ?

Bien que la coéducation soit facilitée dans les sections mixtes puisque filles et garçons vivent ensemble au quotidien, elle est néanmoins possible dans les sections non-mixtes. Rien n'empêche deux sections non-mixtes d'unités différentes de se rencontrer régulièrement pour vivre une activité en coéducation.

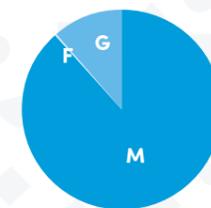
Pour y réfléchir en conseil d'unité, appuie-toi sur le kit **CU Mixité et coéducation**.

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

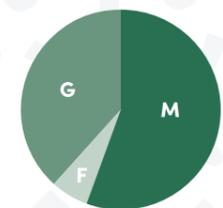
Mixité dans la fédération



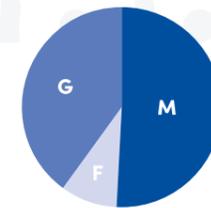
Baladins



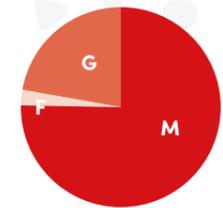
Louveteaux



Éclaireurs



Pionniers



Selon les données d'avril 2021

Fille et garçon = l'identité de genre et non le sexe biologique.

Coéducation ≠ éducation égalitaire

La coéducation, c'est le fait d'animer et éduquer ensemble des filles et des garçons dans le respect de chacun. L'éducation égalitaire, c'est le fait d'éduquer en déconstruisant les stéréotypes de genre. Et cela se vit, mixité ou non !

<sup>5</sup> L'égalité des genres signifie la même jouissance, de droits, de responsabilités, d'opportunités et de ressources, que l'on soit femme ou homme, fille ou garçon.

### La déconstruction des stéréotypes de genre

Nous sommes tous porteurs de stéréotypes et nous y avons régulièrement recours, plus ou moins consciemment dans notre vie. Mais les stéréotypes – et particulièrement **les stéréotypes de genre** – induisent des **comportements** à ceux à qui ils s'appliquent et forgent le regard des autres ; attribuent des compétences, des qualités ou défauts ; **projetent des représentations** et des attentes liées au masculin ou au féminin sur les enfants, etc. Ainsi, la plupart des gens dans notre société attribueraient probablement les activités de la manière suivante : les filles confectionnent des bracelets, cuisinent, bricolent ou chantent des chansons ; les garçons font du feu, montent une tente, se battent ou coupent du bois.

Au sein du scoutisme, nous voulons contribuer à ce que les enfants et les jeunes se développent selon leurs intérêts et souhaits et qu'ils puissent se détacher autant que possible de ces modèles restrictifs. Pour ce faire, il est indispensable d'entamer un travail de **déconstruction des stéréotypes** auprès des scouts pour **construire une culture de respect et d'égalité des genres**.

Ton rôle d'animateur ou d'animatrice est de faire en sorte que les stéréotypes n'aient pas leur place dans la section que tu animes. Voici quelques possibilités d'action en ce sens :

- Propose des activités qui permettent à chacun d'exprimer ses capacités et d'en développer de nouvelles : activités physiques, d'expression artistique, corporelle, d'adresse, de patience...
- Tu peux par exemple évaluer ton programme d'animation sur base des **cinq domaines** de développement : physique, intellectuel, affectif, social et spirituel.
- Garantir une **répartition équitable** des rôles et des tâches entre les scouts, mais aussi au sein de ton staff.
- Veille à ce que tous les jeunes aient les **mêmes opportunités** d'essayer ce qu'ils et elles n'ont pas l'habitude de faire.
- Ne reproduis pas **les stéréotypes** dans ta façon de parler ou de t'adresser aux scouts. « *Arrête de pleurer, sois fort, tu es un mec* » ou « *c'est bien un truc de gonzesse* ».
- Réagis auprès des autres jeunes en cas de remarques, ne cautionne ni les blagues sexistes, ni les moqueries.



#### Accueil de tous

« La fédération prône l'éducation égalitaire. Qu'elles soient mixtes ou non, les sections sont ouvertes à tous, dans le respect de la différence de chacun, source d'enrichissement pour tous. »

Notre identité



### Qu'en est-il des personnes transgenres ?

Il est vrai que dans le cadre de l'éducation égalitaire, nous évoquons les genres fille/garçon. Cependant, nous avons une attention pour les personnes qui ne s'identifient pas spécifiquement au genre qui leur a été assigné à la naissance ou encore celles qui ne s'identifient à aucun genre.

**Assurer une éducation égalitaire**, c'est éduquer tous les jeunes de la même manière, au-delà de la question fille/garçon. Ainsi, l'éducation égalitaire au travers de la coéducation ou encore de la déconstruction des stéréotypes de genres ne peut être que bénéfique pour tous les jeunes, peu importe leur identité de genre.

### En bref

En coéduquant filles et garçons, en déconstruisant les stéréotypes de genre et en donnant la possibilité à chaque jeune d'affirmer son identité, le scoutisme permet à chacun d'évoluer plus librement, y compris dans sa vie quotidienne.

Lorsque l'on fait attention aux mots qu'on utilise ou que l'on réagit quand un scout a un comportement ou tient des propos stéréotypés, **le respect et l'égalité au sein de la section sont renforcés**.

Ton rôle d'animateur est d'être attentif au vocabulaire employé (le tien ou celui des scouts), aux réactions inappropriées et aux comportements ou propos stéréotypés afin de **renforcer le respect et l'égalité au sein de ta section**.

Pour y réfléchir en conseil d'unité, appuie-toi sur le kit CU *Égalité des genres*.

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



# LA MÉTHODE SCOUTE

## LA RELATION ÉDUCATIVE



## La relation éducative

L'animateur ou l'animatrice accompagne le scout dans son développement personnel en établissant une relation de respect mutuel et de confiance. C'est, entre autres, grâce aux liens qu'il noue avec l'animateur que l'enfant ou l'adolescent prend confiance en lui, s'épanouit et bâtit son identité.

## Accompagner le scout

C'est la relation entre l'animateur et le scout qui donne, au scoutisme, le cadre et le sens éducatif à toute action vécue en groupe. Ce sont ta présence, tes paroles, ton comportement et ton regard qui transforment un jeu en découverte, une fin de veillée en échange intense, une préparation de repas en occasion d'apprendre.

La relation éducative consiste, grâce au **lien de confiance mutuel** et à l'**accompagnement** mis en place, à **stimuler le développement** du scout et du groupe avec le **soutien de l'animateur**. Le jeune **accroît** ses compétences et **s'engage** progressivement à vivre les valeurs de la Loi scout.

## Une section à taille humaine

Dans notre fédération, des sections de toutes tailles cohabitent : certaines ne comptent que quelques membres, d'autres plus de cinquante. Aux animateurs de ces grands groupes de se montrer ingénieux ou de solliciter une aide pour que les jeunes qu'ils encadrent continuent à bénéficier d'un scoutisme de qualité d'une relation privilégiée avec les animateurs.

Une section de taille raisonnable offre bien des avantages : proximité, attention portée à chacun, etc. Veille à ce que le scout puisse s'y sentir bien et que tu aies l'opportunité d'accompagner les jeunes individuellement.

Le Kit CU *Taille de section* permet de mener une réflexion pour que le scoutisme soit vécu dans les meilleures conditions.

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

## L'attention à chacun

Le scoutisme, soucieux d'aider chaque scout à devenir une personne épanouie et un citoyen responsable, invite l'animateur à **accompagner chaque jeune individuellement**.

Le scout n'est pas juste le membre d'une section. Il est un univers à lui tout seul, avec ses croyances, ses projets et ses manières de fonctionner. Y être attentif veut dire être curieux de **découvrir ses particularités** : ses qualités, ses besoins, ses goûts, ses envies, mais aussi ses peurs et ses limites ; cela implique également de l'écouter, de lui donner l'occasion de s'exprimer et d'accorder de la valeur à ce qu'il dit.

Mettre en place une relation éducative de qualité nécessite donc d'avoir la possibilité d'aller à la rencontre de chaque scout : un challenge pour les sections de taille importante.



« Il serait préférable que le nombre de scouts dans la troupe ne dépasse pas 32. Je suggère ce nombre parce que, dans mon travail éducatif avec les scouts, j'ai découvert que 16 était le nombre que je pouvais suivre, si je voulais établir un rapport personnel avec chacun et leur faire exprimer leur personnalité. En admettant que d'autres soient deux fois plus habiles que moi, le total est de 32. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

La relation éducative (suite)

**La disponibilité**

Être présent et attentif, cela suppose d'être disponible et de consacrer du temps à chacun. Veille à ne pas te focaliser sur certains scouts, plus demandeurs, au détriment d'autres, plus réservés ou effacés. Quelles que soient les affinités que tu as avec l'un ou l'autre, **chaque jeune doit se sentir accompagné et valorisé.**

**La bientraitance**

Dans le domaine de l'éducation, la relation bienveillante se donne pour objectif d'**accompagner** les enfants et les adolescents sur le chemin de leur croissance physique, affective, intellectuelle, sociale, morale et spirituelle **en respectant les besoins liés aux différents étapes de leur développement.** Dans ce sens, **il ne suffit pas de ne pas être maltraitant pour être bienveillant.** Il t'appartient de mettre en œuvre ce qui peut l'être pour favoriser l'épanouissement du scout.

C'est par tes attitudes et tes comportements positifs, par tes encouragements mais également grâce à la confiance que tu accordes au scout que tu amènes l'enfant, puis l'adolescent, à être responsable de ses propres choix.

Voir l'éducation comme une occasion de grandir ensemble, à la fois différents et égaux, cela fait partie intégrante de l'ambition éducative du scoutisme. Ce sont aussi des ingrédients essentiels de la bientraitance.

**Du temps, du talent et du cœur...**

Attention à chacun, disponibilité, respect, considération... Tout un programme ! C'est un idéal qui porte ton engagement d'animateur, qui demande du temps, du talent et du cœur. Prendre le temps pour construire une relation éducative de qualité, c'est développer tes talents pour animer, organiser, motiver, veiller à la sécurité, résoudre les difficultés, etc. Et, malgré tes multiples tâches, avoir à cœur d'aller à la rencontre de chaque scout.

**...avec l'ensemble du staff !**

Cet objectif de relation éducative bienveillante, tu le portes avec tout ton staff. Dans un staff, **les qualités des uns complètent celles des autres** ; les ressources des uns compensent les faiblesses des autres. L'important, c'est qu'en tant qu'équipe, vous soyez complémentaires et qu'ensemble, vous puissiez réaliser ce défi : accompagner les scouts vers un idéal.



**Sommes-nous complémentaires dans notre staff ?**

Voici une méthode<sup>6</sup> pour vous aider à établir un profil des compétences et qualités de staff. La **toile d'araignée** qui permet d'identifier les forces et les faiblesses d'un staff, aide à évaluer la complémentarité au sein du groupe ainsi que les challenges auxquels il doit faire face.

**Objectifs**

1. Déterminer ensemble les qualités ou compétences nécessaires à une pratique déterminée (ici, une relation éducative de qualité).
2. Amener chacun à s'évaluer personnellement quant à ces différentes compétences.
3. Permettre au groupe (ici, le staff de section), en superposant les évaluations individuelles, d'évaluer ses pratiques : en quoi sommes-nous collectivement compétents et en quoi ne le sommes-nous pas assez ?
4. Réfléchir ensemble à ce qu'on peut mettre en place pour améliorer le niveau de compétence du groupe.

**Disponible tout le temps ?**

Tu as parfois besoin de temps pour souffler ou te réunir avec le reste du staff. Veille malgré tout à ce que cette nécessité, légitime, ne soit pas satisfait au préjudice des scouts. Les temps libres sont aussi de belles occasions de passer des moments de qualité avec eux et d'apprendre à mieux les connaître. Ce serait dommage de ne pas en profiter.

**Disponible partout ? Tabou un jour, tabou toujours ?**

La vie commune se gère ensemble. C'est une source de socialisation essentielle. La cuisine, par exemple, est un endroit pour donner un coup de main, et cuisiner est un moment propice pour fisser des liens privilégiés. Ne te prive pas de ces opportunités en empêchant l'accès au lieu sous prétexte de danger. Au contraire, profite-en pour informer des règles de sécurité et accompagne le scout dans ses capacités à appréhender les risques. **C'est là tout l'enjeu de la relation éducative : accompagner et aider le scout à prendre confiance.**

Si, par moments, tu préfères que certains endroits dangereux ne soient pas accessibles, qu'une partie du matériel d'animation soit caché pour préserver une surprise, prends le temps d'expliquer pourquoi. Tu trouveras des idées pour organiser cela en cogestion en page 25.

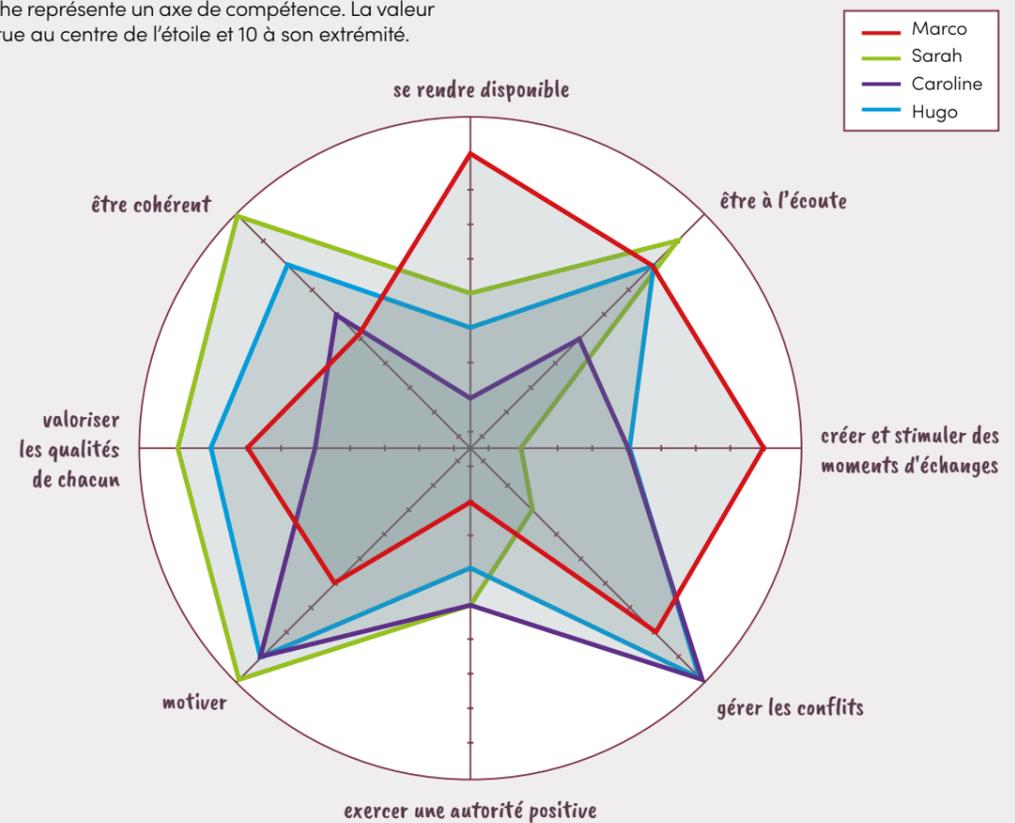
**Exemple concernant la relation éducative**

1. Voici huit compétences considérées comme des ingrédients constitutifs d'une relation éducative de qualité chez Les Scouts. Ton staff peut modifier cette liste pour l'adapter à votre situation.
  - Se rendre disponible.
  - Être à l'écoute.
  - Créer et stimuler des moments d'échanges.
  - Gérer les conflits.
  - Motiver.
  - Exercer l'autorité de manière positive.
  - Valoriser les qualités de chacun.
  - Être cohérent (traiter tous les scouts de la même manière).
2. Dans un climat de confiance et de bienveillance, chacun s'évalue pour chaque compétence de 1 (peu compétent) à 10 (très compétent). Cette évaluation est reportée sur un schéma en étoile, où chaque branche représente un axe de compétence. La valeur 1 se situe au centre de l'étoile et 10 à son extrémité.

3. Collectivement, le staff repère les complémentarités et les compétences à améliorer.
 

Exemple : Caroline a du mal à se rendre disponible, mais Marco a une capacité extraordinaire à se libérer pour se mettre à la disposition d'autrui ; Sarah, atout du staff pour la motivation des scouts, se sent mal à l'aise avec la gestion des conflits, tâche dans laquelle Hugo et Caroline excellent ; etc. Le staff au complet aimerait exercer l'autorité de manière plus positive.
4. Pour terminer, il reste à réfléchir ensemble à la façon dont le groupe peut améliorer sa capacité à exercer l'autorité.
 

Exemple : Hugo se souvient justement d'avoir participé, en formation, à une discussion intéressante sur le sujet. Caroline en a parlé avec d'autres staffs de l'unité et propose de mettre le sujet au programme du prochain TU.



Tu peux utiliser cette méthode pour tout autre sujet sur lequel ton staff désire évaluer collectivement ses compétences, comme par exemple :

- la communication avec les parents ;
- l'organisation du camp.

Tu trouveras la description de cette méthode d'évaluation dans le *Kit conseils*.

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

<sup>6</sup> Cet outil, appelé CIRCEPT, a été mis au point par le sociologue Michel Fustier (voir A. KAUFMANN, M. FUSTIER, A. DREVEL, *L'inventique*, Entreprise Moderne d'Édition, 1970).

La relation éducative (suite)

Ton rôle

La relation éducative que tu mets en place dans ton animation vise à **accompagner le scout** vers l'autonomie avec bienveillance, garantissant ainsi bien-être et estime de soi.

Faire confiance

En laissant la possibilité à l'enfant ou l'adolescent de prendre le temps, d'essayer ou d'apprendre, tu lui donnes la possibilité de devenir acteur de ses choix.

Savoir qu'il est possible de **se tromper, sans crainte du jugement**, pour construire son apprentissage progressivement, permet d'acquérir de nouvelles compétences plus sereinement.

Bien sûr, il y aura des ratés et des erreurs. Mais c'est l'occasion d'engager une discussion avec le scout, afin d'analyser, évaluer et imaginer une autre manière de s'y prendre la prochaine fois.

Mais faire confiance ne veut pas dire "laisser faire", et abandonner le scout à lui-même. En tant qu'adulte, ton rôle reste de prévenir le jeune, et plus encore l'enfant, des dangers dont il n'a pas conscience.

Nourrir l'estime de soi

L'estime de soi est définie comme étant l'opinion que tout individu a de lui-même. Les premières années de vie sont importantes pour construire la base de l'estime de soi. Celle-ci se développe progressivement à partir d'expériences positives ou négatives. Durant l'adolescence, l'estime de soi est mise à mal.

Si tu demandais aux scouts de s'évaluer en tant que personne sur une échelle de 1 à 100, il est probable que beaucoup s'attribueraient une cote inférieure au maximum. Résultat qu'ils justifieraient sans doute en fonction de comportements ou de capacités insuffisants à leurs yeux : « *je suis trop casse-cou, ou pas assez tolérant ; je ne sais pas bien motiver ma patrouille ou je ne cours pas assez vite ; etc.* ».

Ce petit test, anodin en apparence, est en réalité un très bon reflet de l'estime que chacun se porte à lui-même. Car l'estime de soi, c'est « **la certitude de notre valeur en tant qu'être humain et par là même de notre importance, indépendamment de nos réalisations**<sup>7</sup> ». En d'autres termes, au petit test d'évaluation sur une échelle de 1 à 100, tout être humain mérite 100/100.

Comment expliquer alors que nous ayons, pour la plupart, du mal à nous attribuer une cote maximale ? Parce que le sentiment que nous avons de notre propre valeur est le produit d'un jugement que nous émettons sur nous-mêmes : nous faisons la différence entre nos réalisations, positives ou négatives, et l'idéal de nous-mêmes que nous poursuivons. Si l'écart est grand, nous avons une mauvaise image de nous ; si nos performances se rapprochent de notre idéal, l'image sera favorable.

Or, l'**appréciation** de nos réalisations et la définition de notre idéal fluctuent tout au long de la vie et **dépendent en grande partie du regard des autres** : c'est ici que toi, en tant qu'animateur, tu peux intervenir pour aider chacun des scouts à **se construire une image équilibrée de lui-même**.



« Ask the scout. »

En plaçant le jeune au centre de son éducation, en le considérant non pas comme un récepteur passif mais comme un interlocuteur actif, Baden-Powell préconisait déjà de faire confiance au jeune.

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922



Cet équilibre repose sur différentes composantes : l'identité, le sentiment de compétence, le sentiment d'appartenance et la confiance en soi (le sentiment de sécurité) que tu peux nourrir par quelques attitudes clés.

Et quand le scout se trompe ?

Il est important de rester objectif dans tes appréciations. Les enfants et les adolescents ne sont pas dupes des flatteries ni des exagérations. Mais ils sont aussi très sensibles aux échecs, qui ont parfois des répercussions dévastatrices sur leur estime de soi.

C'est l'un des enjeux de la relation éducative inhérente à ton rôle d'animateur : tu es bien placé pour les aider à modérer des jugements trop négatifs et à leur rappeler qu'ils sont là pour apprendre.

Comment ?

- Distinguer le **comportement** de la personne (ce que tu as fait est peut-être idiot, mais pas toi).
- Mettre en évidence les **acquis de l'expérience**.
- Réfléchir, avec le scout, aux raisons de l'échec et aux **éléments de réussite** sur lesquels ils va s'appuyer pour progresser.
- Valoriser les **efforts**.
- Rappeler les **réussites passées** (tu es capable de dépasser cet échec, tu l'as déjà fait).

<sup>7</sup> Définition de Virginie Satir, thérapeute familiale cité par Josiane de Saint Paul et Sylvie Tenenbaum, *L'esprit de la magie. Relation à soi, relation à l'autre, relation au monde*, Paris, Dunod-InterEditions, 2005.

Sentiment d'identité

Dans la perception de sa propre identité, le scout inclut ses valeurs personnelles, ses forces et ses faiblesses, ses talents et ses émotions. L'enfant ou le jeune peut avoir une image positive ou non de qui il est. Cette image se forme notamment au contact des autres et par les retours qui lui sont faits, en se comparant à eux et en identifiant les différences. En tant qu'animateur dont l'avis est important aux yeux du scout, tu joues un rôle majeur en renvoyant à chacun une **image positive et réaliste** de lui.

ATTITUDES CLÉS

- Apprécier les forces et talents des scouts.
- Accepter chacun tel qu'il est, avec ses différences.
- Encourager la libre expression des émotions.
- Créer une complicité avec chaque enfant ou jeune.
- Proposer aux scouts des moments qui aident à mieux se connaître (par exemple par le bivouac).

Sentiment de compétence

Le sentiment de compétence s'alimente du souvenir des **expériences de réussite**, de ces moments où le scout s'est senti efficace et capable d'atteindre des objectifs fixés au préalable. Ce sentiment est le moteur de la motivation, de l'envie qu'un enfant ou un adolescent a de poursuivre des buts personnels, de relever des défis, d'aller au bout de lui-même.

ATTITUDES CLÉS

- Fixer des objectifs réalistes selon l'âge des scouts.
- Favoriser les découvertes.
- Stimuler les expressions artistiques.
- Construire ensemble des projets et associer les scouts à chaque étape, de l'imagination à la réalisation, sans oublier l'évaluation et la célébration festive de ce qui a été accompli (voir le projet page 60).

ESTIME DE SOI

Sentiment de confiance et sécurité

Pour se sentir en sécurité, le scout a besoin de **comprendre les limites** de ce qu'il peut et ne peut pas faire et savoir précisément ce qu'on attend de lui. Inversement, pour assurer la sécurité, l'animateur a besoin de connaître les limites et les attentes des scouts.

L'enfant accordera une plus ou moins grande confiance aux adultes en fonction de la sécurité que ceux-ci lui garantissent. La confiance, quant à elle, génère un état de détente et de bien-être, **favorable aux apprentissages et aux relations harmonieuses avec les autres**. Un enfant, ou un jeune, qui ne se sent pas en sécurité, en revanche, adoptera plus facilement un comportement sur la défensive, dans le but d'éviter toute situation inconfortable.

ATTITUDES CLÉS

- Ajuster les activités aux capacités physiques de chacun et veiller au bien-être psychologique.
- Instaurer et respecter les repères (rythmes, horaires, rituels).
- Prévenir le stress (bruit, confort, espace, horaire, défolement, etc.).
- Rester constant dans l'application des règles et de leurs conséquences.
- Identifier les personnes ressources vers qui se tourner en cas de difficulté.
- Repérer les lieux (toilettes, lieux dangereux, etc.).

Plusieurs de ces attitudes clés font partie du *Code qualité de l'animation* chez Les Scouts. Tu t'engages, en tant qu'animateur, à les mettre en œuvre, au quotidien, dans ton animation.

Sentiment d'appartenance

Le scout a besoin de sentir qu'il est **reconnu et accepté** par le groupe, tel qu'il est. Les moments à partager tous ensemble sont ceux qui favorisent la cohésion et le sentiment d'appartenance.

ATTITUDES CLÉS

- Proposer des jeux de coopération.
- Aider les scouts à décider ensemble et comprendre les règles de vie du groupe.
- Adopter la cogestion (voir page 25).
- Amener les scouts à se sentir appartenir au mouvement scout, à la section ou à leur groupe (par la symbolique).
- Résoudre les conflits par le dialogue.
- Refuser les phénomènes d'exclusion (voir page 42).



## La relation éducative (suite)

## Parler en positif

Une partie importante de l'image que nous avons de nous-mêmes provient des réactions des autres à nos comportements.

Par tes encouragements, tu aides le jeune à s'appuyer sur ses réussites et ses qualités. C'est ce qu'on appelle le **renforcement positif**. Le scout appréciera que tu mettes en lumière ses richesses et ce qu'il apporte à la vie du groupe. Cela ne lui arrive peut-être pas tous les jours ! Et quoi qu'il arrive, refuse les étiquettes négatives, qui enferment le scout au lieu de l'aider à progresser.

## Un scout te fait part d'un secret embarrassant. Que faire ?

Parfois, dans une relation scout-animateur, une connivence s'installe et des secrets sont confiés. Maya n'a sans doute pas envie que tu les répètes à ses parents. Elle aurait l'impression que tu la trahis, alors qu'elle vit quelque chose de fort avec toi. Mais, d'un autre côté, les parents ont le droit d'être informés des événements importants vécus par leur enfant. Que faire ?

**Si la sécurité, physique ou psychique, du scout est en jeu**, certaines confidences ne peuvent être gardées secrètes... et il faut le dire au scout : « *Je te remercie de ta confiance. Ce que tu me dis est grave et je ne peux pas garder cela pour moi. Je vais chercher des conseils pour que quelqu'un te vienne en aide.* »

En tant qu'animateur, tu dois parler de ce secret à un autre adulte : ton animateur d'unité ou appeler le 103 pour t'aider à prendre du recul et identifier l'action qui est à prendre.

Les secrets reçus t'invitent parfois à l'**action au sein du groupe**. Si un scout te confie, à demi-mot, que les plaisanteries sur son poids commencent à lui peser, tu dois y mettre fin, sans pour autant révéler ta source.



## Rester à l'écoute

Écouter un enfant ou un adolescent, lui donner l'occasion d'exprimer ce qu'il pense, ce qu'il ressent, ce qu'il est, et considérer son point de vue, c'est le reconnaître en tant que **personne qui a de la valeur**. Cela renforce l'estime de soi. Privilégie les moments informels qui mettent en confiance (assis au coin du feu par exemple) et donne l'opportunité à chacun de s'exprimer et être entendu par le groupe lors d'un conseil.

## Comment favoriser l'écoute active ?

- Fais abstraction de ta propre manière de percevoir et comprendre les choses, et mets-toi dans la peau de ton interlocuteur : essaie de voir, d'entendre et de ressentir les choses comme lui.
- Une fois que tu as réussi à abandonner ton propre point de vue pour adopter le sien, pose des questions pour compléter l'information : « *Qui ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ? Que ressens-tu ?* »
- Reformule son propos : « *Si j'ai bien compris, tu as dit ceci ?* »
- Focalise-toi sur les questions que le scout se pose par rapport à la situation dont il te parle et réponds-y factuellement.
- Laisse-le trouver ses propres solutions en l'accompagnant dans sa réflexion.

## Comment réagir lorsque tu fais face à une situation difficile ?

Que l'on te confie un cas de maltraitance ou que tu sois témoin de toute situation qui peut nuire à l'intégrité d'un scout, **tu dois réagir**. Tous les citoyens sont tenus de porter assistance à des personnes en danger. Pas question donc de faire la sourde oreille et de se dire qu'on n'a sûrement pas bien compris, que ça va passer, etc. Le **soutien et l'intelligence collective du staff** prennent tout leur sens lorsque tu as un doute sur ce qu'il faut faire : concertez-vous et prenez conseil auprès de l'équipe d'unité pour agir selon l'évènement.

Voici quelques attitudes clés :

- **Être à l'écoute** des personnes concernées, sans jugement, **poser des questions ouvertes** et éviter d'influencer les réponses.
- **Informé le scout**, lorsque qu'une confidence te paraît grave, que tu dois en parler avec un autre adulte.
- **En parler** avec ton staff et ton animateur d'unité pour décider ce qu'il convient de faire et si tu estimes ne pas avoir les ressources (compétences, humaines, matérielles...).
- Si c'est une crise qui vous semble dépasser vos compétences, **prendre conseil** auprès de la fédération qui travaille avec des professionnels et pourra t'aiguiller vers eux en cas de besoin.

## Être vrai, authentique

Les scouts t'assaillent souvent de questions. Ils aimeraient savoir comment tu vis, ce que tu penses, si tu crois en Dieu, comment tu t'en sors dans tes études, si tu as une amoureuxse ou un amoureux, des enfants, etc. Les scouts ont besoin, pour construire leur propre personnalité, de **rencontrer des personnes auxquelles ils pourraient s'identifier**, qui ont aussi des problèmes, des interrogations, des joies. Grâce à toi, cette rencontre est possible. En acceptant de te révéler un peu, dans ce qui est acceptable pour toi, tu montres à tes scouts que tu as de l'estime pour eux.

## Être authentique : jusqu'où ?

C'est évidemment très enrichissant pour un scout de te découvrir en tant que personne. Y compris de t'entendre parfois reconnaître ta fragilité, tes doutes, mais jusqu'à un certain point. Le scout a besoin de sécurité pour grandir. Même un pionnier n'a pas les épaules assez larges pour te servir de confident ! Et il est clair qu'on ne peut pas tout entendre à n'importe quel âge.

## Poser le cadre

Définir un cadre et fixer des règles est nécessaire pour assurer une certaine **sérénité dans la vie du groupe** et l'**épanouissement individuel**. C'est un enjeu important dans ton rôle d'animateur ou d'animatrice : accompagner les scouts tout en veillant à garantir une relation de confiance et de respect mutuels.

## L'importance des règles

Chaque règle a une fonction bien définie. Certaines sont là pour **protéger** le scout (on attend tout le monde pour traverser, on évite de marcher le long d'une grand-route, etc.). D'autres **répondent aux besoins** de l'enfant ou de l'adolescent (rester calme dans les chambres ou la tente pour respecter le sommeil de chacun). D'autres encore **garantissent le respect** des uns et des autres et permettent la vie en communauté (je respecte les personnes et le matériel, j'écoute l'avis des autres, je participe à la vie de la section etc.). Certaines touchent à l'**environnement** (on jette ses papiers à la poubelle et non par terre) ou à la **politesse** (on s'attend avant de manger).

Ces règles sont importantes car elles permettent de savoir précisément ce qu'on attend de nous. Elles donnent un **espace de liberté**, veillent au **bien-être dans la vie collective** et garantissent la **sécurité**.



## L'autorité éducative

Élever la voix ? Être menaçant ? Sévère ? Et dans quel but ? Être reconnu, sans discussion, comme le chef ? Se faire obéir au doigt et à l'œil ? Imposer la discipline ? Une hiérarchie ?

Au-delà de l'autorité, qui impose des règles indiscutables, l'autorité éducative consiste à **maintenir, en toutes circonstances, la relation d'éducation**, sans soumettre le jeune mais sans pour autant le laisser chercher seul ses propres limites. Il est difficile d'être à la fois une oreille à l'écoute des confidences et la voix qui crie ou fait des remarques mordantes. Considérée dans le cadre d'une relation éducative bien-traitante, l'autorité doit, elle aussi, contribuer à faire grandir les scouts en fixant, ensemble, **des règles qui ont du sens et qui seront appliquées par tous**, animateurs compris.

## Comprendre et adopter un cadre commun

La relation éducative implique l'accompagnement des scouts, par les animateurs, dans la création d'un cadre de vie commun. Prendre un moment pour y réfléchir ensemble, repérer et mettre des mots sur les choses agréables et gênantes pour vivre une année scout sereine, tel est l'objectif de la **charte de vie**. Toute communauté a en effet besoin de se fixer des repères clairs, de définir ce qui est admis et ce qui ne l'est pas, pour garantir la sécurité physique et affective de ses membres.

Pour susciter une adhésion maximale de la part de ses utilisateurs, il est utile que la charte soit conçue en respectant **les 6 C de la règle**<sup>8</sup> :

- **Connue** : la règle est expliquée aux scouts ;
- **Claire** : elle est exprimée de façon concrète en montrant l'exemple ;
- **Comprise** : la règle fait sens pour chacun ;
- **Constante** : la règle est appliquée de la même manière pour chacun ;
- **Congruente** : la règle est valable pour les scouts et les animateurs ;
- **Conséquente** : la transgression de la règle amène une sanction.

## Le conseil pour décider des règles communes

Le petit groupe est un élément essentiel du scoutisme et le conseil est un outil précieux pour en **organiser la vie en cogestion**. Scouts et animateurs y découvrent l'écoute, la prise de parole et de décision, pour s'épanouir parmi les autres et enrichir leur vie sociale.

Le conseil organise la vie scout à tous les niveaux, de la ribambelle au poste, mais aussi dans la sizaine, la patrouille, l'unité et au niveau fédéral.

<sup>8</sup> Source : Université de Paix (Namur).

## La relation éducative (suite)

### Garder une cohérence

Construire une relation éducative de qualité ne veut pas dire laisser tout le monde faire ce qu'il veut tout le temps. Il reste nécessaire de mettre un cadre. Quand un membre du groupe ne respecte pas les règles de vie, une sanction peut s'ensuivre : son objectif n'est pas de faire honte à la personne, mais de rappeler le cadre de vie et de garantir la sécurité de tous. Idéalement, la sanction sera réfléchie en parallèle de la construction de la charte. De plus, elle doit être **proportionnelle à la gravité** de la transgression et amener à comprendre la faute.

Comme le permettent les 6 C de la règle, **les 6 S de la sanction**<sup>9</sup> rendent celle-ci constructive et éducative.

Pour qu'une sanction soit pertinente, elle doit :

- **Scinder l'acte et la personne** : le comportement sera remis en question mais pas la personne ;
- **avoir du Sens** : la sanction est pensée en fonction de son impact et le sens est précisé ;
- **être Situationnelle** : la sanction est graduelle selon les circonstances (positives ou négatives) ;

<sup>9</sup> Source : Université de Paix (Namur).



« L'ambition de faire le bien est la seule qui compte. »

Baden-Powell, *Rovering To Success*, 1922

### Consommation de produits à risque

Qu'on le veuille ou non, le tabac, l'alcool et les produits psychotropes sont des substances présentes dans notre société. Enfants, jeunes ou adultes, tous sont amenés à consommer ou à côtoyer des consommateurs de l'un de ces produits. Le cadre scout n'y fait pas exception.

En tant que mouvement d'éducation de jeunes dans la société d'aujourd'hui, nous voulons aborder et affronter la question des consommations dans le cadre de notre mission fondamentale : aider à grandir. Nous ne pouvons pas nous permettre de laisser au hasard toute forme d'éducation à la consommation de produits à risque. Dès l'adolescence, un travail éducatif de sensibilisation doit être effectué.

#### Nos positions

C'est dans cette optique que la fédération a pris position sur :

- l'alcool et les produits psychotropes ;
- le tabac et les produits dérivés du tabac.

Cela concerne à la fois la consommation des scouts et celle des animateurs. Elles rappellent le cadre légal et précisent le cadre dans lequel chaque scout évolue au sein de la fédération.

- **être Suffisamment inconfortable** : la sanction doit amener de l'inconfort afin de limiter l'envie de recommencer ;
- **être Suivie de communication** : après la sanction, la communication permet d'échanger avec le scout et d'essayer de trouver, ensemble, des solutions pour ne plus que cela se reproduise.
- **amener une Solution** : la sanction doit être réparatrice et en lien avec la faute commise.

### La colère est mauvaise conseillère

Dans la vie de tous les jours comme chez les scouts, il arrive qu'une punition démesurée, voire déraisonnable, soit annoncée à un fautif sous le coup de la colère. Pour éviter cela, **prends un temps de réflexion** avant de faire connaître une sanction, afin de faire retomber les émotions. **Prends avis** auprès des membres du staff, accorde du temps **d'échange avec le scout** concerné avant de prendre une décision.



Concrètement, elles donnent des balises pour définir un cadre clair de consommation (ou de non-consommation) afin d'assurer le bon déroulement des activités scout.

Tu trouveras l'intégralité de ces positions sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).



#### Poser le cadre

La cogestion est certainement le moyen à privilégier pour gérer, en section, la consommation d'alcool et de tabac, dans le respect du cadre légal, de la position du mouvement et du cadre fixé en unité. Décider ensemble, en tenant compte de l'avis de tous, peut responsabiliser chacun dans sa consommation.

Réfléchis à la façon dont tu peux en parler avec ton groupe. Discutes-en, préventivement, en début d'année ou avant le camp.



### Comment traiter les timides, les agités et les grandes gueules ?

Attention aux étiquettes qui enferment : aidons plutôt les scouts à s'en libérer ! **Chaque scout est une personne unique, qui a droit à sa chance et à sa différence.**

Un scout qui s'exprime peu a peut-être besoin que les animateurs s'intéressent à lui. Ce n'est pas parce qu'il s'efface qu'il demande à être effacé. La timidité s'atténue par une mise en confiance discrète et régulière. Bien plus que par une stimulation rapide du type « *Allez, ose ! Aie confiance !* »... qui ne fait en général que renforcer la difficulté.

D'autres scouts prennent beaucoup de place en s'exprimant tout le temps. Cela cache parfois un malaise. Fais preuve de patience. Glisse-leur parfois des invitations discrètes à écouter les autres et à s'enrichir de leurs idées.



Certains ont un autre besoin : bouger ou faire autre chose. Ils ont de l'énergie à revendre. Rien à voir cependant avec l'hyperactivité, un terme trop facilement utilisé, qui définit un véritable trouble diagnostiqué par le corps médical. Les enfants pleins de vitalité ont besoin d'espace. Nous pouvons aussi les aider à canaliser ou utiliser leur énergie à travers des activités manuelles, artistiques ou sportives.

Il y a aussi tous ces scouts 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 sont.

Tu trouveras l'intégralité de ces positions sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).



La relation éducative (suite)

### Gérer positivement les conflits et violences dans le groupe

Au sein d'un groupe de jeunes, des tensions peuvent apparaître. Si certaines sont normales, voire nécessaires, d'autres peuvent se révéler toxiques.

Les **conflits** sont nécessaires à une relation saine : ils permettent aux parties de s'exprimer pour résoudre une situation tendue.

À l'inverse, les **violences** sont une tentative de prise de pouvoir sur autrui : c'est l'usage délibéré de la force ou du pouvoir d'une personne (ou d'un groupe de personnes) envers une personne (ou un autre groupe de personnes), pour obtenir un gain matériel ou psycholo-

gique. Elles peuvent être verbales, physiques, psychologiques, sexuelles, etc. et, le plus souvent, elles entraînent des dommages pour les victimes. Malheureusement, un enfant ou un jeune peut être concerné par plusieurs formes de violence à tout moment.

Parfois, les conflits font beaucoup de bruit : on les qualifie alors de « violents », ce qui peut prêter à confusion. Pour t'aider à identifier si on est dans le conflit ou dans la violence, pose-toi la question de la peur et de l'égalité entre les personnes. Attention, si les conflits sont sains, il faut néanmoins veiller :

- à ce qu'ils se règlent sans avoir recours à des comportements violents ;
- à ce qu'ils ne dégèrent pas en une prise de pouvoir de l'un sur l'autre, ce qui conduirait à de la violence.

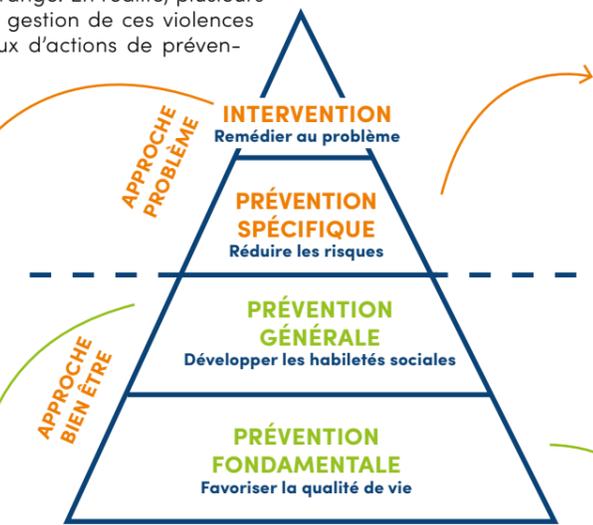
**Et le harcèlement dans tout ça ?**

Le harcèlement est un **phénomène de groupe**. Comme tout acte violent, il peut prendre différentes formes. Quand le harcèlement prend naissance ou se poursuit sur les réseaux sociaux, on parle de **cyberharcèlement**.

Le harcèlement induit :

- que des actes malveillants soient **répétés** ;
- que ces actes visent une personne ou un groupe de personnes en particulier ;
- qu'il y ait une relation triangulaire entre la **cible**, l'**harceleur** et les **témoins** qui soutiennent l'harceleur activement (en l'aidant quand il prépare un mauvais coup, en agissant à sa place quand il ne veut pas se mouiller...) ou passivement (en ne défendant pas la cible et en se taisant) ;
- que la cible soit rejetée et **isolée** du groupe et fasse l'objet de **discrimination**<sup>9</sup>.

Généralement, face à des violences entre jeunes, les animateurs mettent en place une seule action ciblée en espérant que tout s'arrange. En réalité, plusieurs théories montrent que la gestion de ces violences implique plusieurs niveaux d'actions de prévention :



Cette approche correspond à un traitement du phénomène focalisé sur le problème : ce sont des interventions très situationnelles, à court terme. Cela se traduit par des **sanc-tions éducatives et réparatrices**, des mesures d'accompagnement des scouts, etc. C'est un niveau de **prévention indirecte** (qui appelle à d'autres actions par la suite).

Si le problème se répète, viennent alors les mesures de prévention spécifiques où les animateurs s'interrogent sur comment éviter que le problème survienne. Il s'agit alors de **prévention directe**. Par exemple, pour prévenir le harcèlement ou la consommation de produits psychotropes, il est possible d'organiser des **sensibilisations** aux phénomènes.

Progressivement, l'attention se déplace du problème au bien-être. Il s'agit toujours de **prévention directe**, mais nous nous situons déjà dans un cadre élargi : l'objectif est de développer l'empathie et les habiletés sociales, relationnelles et affectives de chaque scout composant le groupe. Des **outils de communication, de négociation ou encore de médiation par les pairs** (conseil) peuvent être travaillés à ce niveau. Un travail sur la confiance en soi (estime de soi), sur les émotions, etc. peut également être mis en place.

À cela s'ajoutent des actions relatives à la mise en place d'un **cadre général** favorisant la qualité de vie. Le focus est clairement ici davantage sur le bien-être. Il n'est plus vraiment question de prévention directe, étant donné que le problème n'est plus mentionné. Le travail s'effectue alors sur tout le contexte, qui a une influence sur les interactions. Il s'agit entre autres d'activités favorisant la qualité de vie (**construction d'une charte de section**) ou permettant de développer le "vivre ensemble" (**activités de coopération**)<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> Guide-Repères Bienveillance, Latitude Jeunes (Solidaris)  
<sup>10</sup> Pyramide de prévention (Deklerck, J.)

### Ton rôle

- Fais de la **prévention**, souvent, voire en permanence, et sous de multiples formes (jeux de coopération, conseils, expression des émotions...). Prévenir est plus facile, efficace et positif qu'intervenir.
- **N'attends pas** d'avoir des problèmes dans ta section pour te mettre à faire de la prévention. Mieux vaut prévenir que guérir !

### Et quand malgré tout il faut réagir ?

- **Tiens compte de ce que la victime souhaite** : demande-le lui et, autant que possible, appuie-toi sur cela pour agir.
- **Prends le temps de réfléchir** : pose-toi pour avoir les idées claires et discute avec ton staff ou ton équipe d'unité. Attention, prendre du recul ne signifie pas laisser trainer les choses choses et, au final, ne rien faire.
- **Demande des conseils** à ton équipe d'unité ou à la fédération pour gérer la situation.

Différentes méthodes existent pour mettre un terme à un phénomène de harcèlement au sein du groupe. Contacte la fédération ou ton animateur fédéral pour t'accompagner dans la démarche.

Sur le site [lesscouts.be](http://lesscouts.be), tu trouveras un **module e-learning** pour aller plus loin sur le sujet du harcèlement ainsi que des **activités clé sur porte**. Celles-ci sont basées sur la méthodologie proposée par l'Université de Paix, et sont organisées en **quatre axes** :

- vivre ensemble ;
- développer l'empathie ;
- comprendre le mécanisme d'étiquetage (c'est-à-dire comment il nous arrive de catégoriser l'autre) ;
- agir contre les phénomènes de harcèlement.

Ces activités ont été construites pour prévenir les phénomènes de harcèlement au sein des groupes, néanmoins elles permettent avant tout de **développer et maintenir un climat relationnel harmonieux au sein du groupe**. Elles peuvent donc s'utiliser pour prévenir les violences en général.

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

### Comment éviter les pièges qui cassent la relation ?

Il y a des attitudes qui, aux yeux de certains, vont de soi, mais qui sont en réalité des freins à la relation et fragilisent la confiance qui s'est tissée entre les scouts et toi.

### Les privilèges

Le staff peut-il se garder un bon repas dans une petite pièce rien qu'à lui ? Peut-il s'aménager quelques privilèges : des bonbons à volonté, du jus de fruits quand les scouts n'ont que de l'eau, l'utilisation du GSM alors que cela a été interdit aux jeunes ?

Bien sûr, les bonbons, le jus de fruits et le GSM ne sont pas à mettre sur le même pied. Les responsabilités des animateurs impliquent parfois l'utilisation du téléphone, pour des raisons de sécurité ou d'organisation. Mais, dans le cadre d'une relation éducative, où l'enfant et l'adolescent sont considérés comme des partenaires, y compris dans l'établissement des règles, **les privilèges peuvent poser un problème de cohérence**.

À partir du moment où un groupe scout se définit comme une petite communauté avec une charte et des règles qui valent pour tous, chacun de ses membres a les mêmes droits et les mêmes devoirs. Contourner ce principe peut endommager la relation de confiance et de partenariat entre l'animateur et les scouts et il est dès lors très important d'expliquer les exceptions, comme le recours au GSM pour des raisons de sécurité, par exemple.

### La peur

Le scoutisme entend former des citoyens confiants. La confiance ne s'acquiert que par des expériences positives. La nuit s'apprivoise peu à peu, la solitude aussi. La peur ne se guérit pas par la peur... on ne s'habitue pas, on s'enfonce ! Pas question donc d'embarquer des scouts dans des expériences qui pourraient les marquer négativement. Ce serait trop facile pour une équipe de jeunes adultes de se marrer ainsi sur leur dos et casserait la relation de confiance entre scouts et animateurs.

Des activités comme un jeu de nuit simulant un accident ou un enlèvement, par exemple, sont strictement proscrites. Dans une activité avec des enfants, les personnages sont bien fictifs et doivent être identifiés comme tels : c'est un jeu, qui commence par « *Il était une fois...* ».



Une bonne trouille : parfois, ce sont les scouts eux-mêmes qui en réclament ! Nombreux sont ceux qui aiment jouer avec leurs limites, notamment émotionnelles. D'ailleurs, la société elle-même valorise les émotions fortes.

Attention : ce n'est pas parce qu'un scout demande à être effrayé qu'il est capable d'assumer la peur, même commandée.

## La relation éducative (suite)

## La manipulation

Éduquer, c'est agir sur un enfant ou un ado pour produire un effet que l'on espère positif pour son développement. Toute la question est de réussir à le faire sans manipuler : comment inviter le scout à évoluer, tout en le respectant profondément dans ce qu'il pense et ce qu'il est ? Cela implique de lui consacrer du temps et de l'attention plutôt que de dire au scout : « Sois comme moi, c'est beaucoup mieux ». Et ça, c'est clairement de la manipulation !

## Respecter l'autre

## Dans sa manière de penser

Chacun se représente le monde à sa manière, en fonction de son vécu, de son éducation et de ses expériences de vie. Ces représentations du monde découlent des valeurs et des croyances de chacun. Certes, tous les scouts adhèrent, progressivement et en fonction de leur âge, aux valeurs scoutées, mais tous ne les vivent pas de la même façon.

Exemple : pour l'un, accueillir, c'est dire un mot gentil ; pour un autre, ce sera donner un coup de main discret à un nouveau un peu perdu. On peut évidemment sensibiliser le premier à l'importance de joindre le geste à la parole et le deuxième à accompagner son action d'un sourire : s'essayer à d'autres comportements que ceux qu'on adopte naturellement, ça fait grandir. En revanche, si mon animateur ne valorise que les scouts qui donnent un coup de main, et n'entend jamais les mots sympas que je distribue aux plus jeunes au début des réunions, parce que pour lui accueillir, c'est exclusivement aider, je risque de me sentir dénigré. Et de me décourager, parce que j'aurai l'impression qu'il faut nécessairement faire comme mon animateur pour "bien faire".

## Dans sa manière de décider

Il y a celui qui décide en son **for intérieur** et celui qui a besoin d'**écouter les avis des autres** pour pencher vers une option plutôt qu'une autre. Rien ne sert de t'imposer vis-à-vis du premier, qui te trouvera intrusif, ni de demander une résolution dans la minute au second, qui se sentira pressé et pas respecté. En revanche, ce dernier appréciera que tu lui exposes ton opinion et l'autre que tu l'interroges sur sa manière à lui de voir les choses.

## Dans sa manière de gérer les délais

Certains sont **proactifs** parce qu'ils anticipent largement le futur ; d'autres simplement **actifs**, car ils s'y prennent un peu à l'avance ; d'autres encore sont **réactifs** parce qu'ils ont besoin d'avoir l'échéance sous le nez pour se mettre en mouvement ; les **passifs**, enfin, laissent passer les délais sans réagir. Il peut être utile d'inviter les actifs et proactifs à se détendre un peu et, inversement, les réactifs et passifs à mieux gérer les échéances. Encourager un scout à assouplir son mode de fonctionnement, c'est l'aider notamment à mieux comprendre ceux des autres. Mieux vaut éviter toutefois de s'attendre à ce que tout le monde conçoive les délais dans les mêmes termes que toi. Le scout pourrait en conclure qu'il faut "être comme toi" pour "être quelqu'un de bien" et ne pas se sentir respecté dans sa manière d'être.

Amours et sexualités<sup>11</sup>

La vie affective et sexuelle fait partie de la vie. Lors des réunions, camps ou weekend, il peut arriver :

- d'entendre des paroles ou questions spontanées des enfants et jeunes, et de vouloir y répondre ;
- de faire face à des situations gênantes, complexes ou graves, et de devoir les gérer ;
- et parfois de vouloir mettre en place une action éducative et de préparer des activités spécifiques.

## Relations amoureuses

Dans le scoutisme, chaque semaine, se retrouvent des jeunes qui désirent s'engager dans des relations authentiques. Le terrain est propice, les rapprochements sont naturels. Il est possible que des couples se créent. Les relations amoureuses, ou leur amorce, sont aussi porteuses de questions, d'inquiétudes et de peurs. Peut-être certains des scouts te confieront-ils cela ? Le plus beau cadeau que tu puisses leur faire est de te montrer rassurant et vrai tout en répondant à leurs interrogations.

## Des enfants ou des jeunes ont une relation amoureuse ?

- Respecte leur envie d'en parler ou pas, en restant attentif au fait que la relation soit bien ok pour eux.
- Si besoin, discutez ensemble l'articulation entre des moments d'intimité et la vie collective de la section.

## Quelqu'un a un chagrin d'amour ?

- Accueille et respecte les émotions qui s'expriment (tristesse, colère, etc.), sans les minimiser.
- Permetts-lui de prendre du temps si nécessaire sans pour autant s'isoler du groupe. Reste attentif.

Si les relations sont possibles, elles ne sont pas une obligation ! Il peut exister une pression sociale à ce sujet. Cette pression n'aide pas à se sentir bien si on n'est pas dans une relation, ni à dire oui ou non librement si c'est le cas. Pour ne pas y contribuer, on peut être vigilant à :

- la diffusion et la collecte des potins, qui y contribuent et peuvent alimenter du harcèlement ;

- reprendre et éviter les « Ouuuh, les amoureux ou amoureuses ! » ou « le bisou ». Des personnes peuvent être très proches et amies, ou envisager une relation amoureuse mais qu'ils veulent développer à leur rythme ;
- ne pas laisser s'installer des compétitions ou classements au sujet des relations ;
- éviter les "boîtes à crush" dont les messages sont publiquement diffusés, sans savoir si tout le monde est d'accord d'être mêlé à ça.

## La sexualité, ça n'est pas que les pratiques sexuelles

La sexualité peut être réduite à quelque chose de très étroit : un rapport sexuel entre deux personnes. Mais c'est bien plus que ça ! Elle comprend plusieurs dimensions reliées entre elles :

- **Émotionnelle** : le désir, le doute, le dégoût, la peur, l'amour, la haine...
- **Mentale / spirituelle** : l'imaginaire, les fantasmes, les connaissances, les valeurs, les croyances...
- **Physique** : le corps, les cinq sens, le plaisir, la reproduction, les infections...
- **Sociale** : les normes, la culture, la loi, les droits, les interdits, les mots, les stéréotypes...

Avec des enfants et des jeunes, les enjeux ne se limitent donc pas à la contraception et au préservatif ! Sentiments, consentement, estime de soi, intimité, plaisirs, attirances sexuelles ou romantiques, stéréotypes de genre, et même citoyenneté : tout cela s'explore quand on parle de sexualité.

L'amour et la sexualité font partie de la vie : ce sont des enjeux éducatifs à part entière. Pour aider les jeunes à s'épanouir à tous les niveaux, organise de régulièrement des temps d'échange et de parole dans un cadre bienveillant et rassurant. Pars des questions des enfants et veille à ce qu'ils échangent, s'interrogent et trouvent ensemble des éléments de réponse.

## Quelqu'un fait son coming out ou se questionne ?

Il est essentiel de lui offrir un soutien positif et de la reconnaissance, car c'est peut-être la toute première fois qu'il ou elle en parle à quelqu'un :

- Laisse le jeune parler et rassure-le en lui disant que tout va bien. Il y a beaucoup de personnes chez les scouts qui font partie de la communauté LGBTQIA+ (sans « outer » ces personnes).
- Assure-toi que le jeune dispose du soutien dont il a besoin.
- Garde les informations qui t'ont été confiées confidentielles, à moins que tu aies eu l'accord de la personne ou que sa sécurité soit en jeu. Le coming out, en soi, ne pose pas de problème de sécurité.

## Au détour d'une activité, un enfant te pose une question sur la sexualité ?

Ces paroles et questions spontanées peuvent surprendre. Elles sont déjà le signe que la personne se sent suffisamment en confiance pour en parler avec toi. Pour réagir, voici quelques tuyaux :

- accueillir la parole sans se montrer choqué ou faire la morale ;
- prendre le temps de bien comprendre : il y a souvent une question derrière la question ;
- identifier ce qui relève d'une réponse ou d'une action urgente, et ce que l'on peut différer ;
- savoir dire qu'on ne sait pas et connaître ses limites : dire qu'on va se renseigner et répondre plus tard (et vraiment le faire), ou proposer de se renseigner ensemble ;
- prendre du recul par rapport à ses propres pratiques et représentations.

## Et si ça dérape ?

Comment savoir si une situation est problématique ? Où se trouve la limite ? Si tu réponds NON à l'une de ces questions, il faut réagir. Contacte ton équipe d'unité et la fédération pour obtenir du soutien.

- 1 **Est-ce que les personnes concernées étaient consentantes ?** Une relation sexuelle consentie, c'est une interaction sexuelle dans laquelle des personnes en capacité de choisir s'engagent librement, de manière éclairée, et en conservant la possibilité de changer d'avis à tout moment.
- 1 **BIS Est-ce que la situation respecte le cadre légal ?** Voir sur le site lesscouts.be pour plus d'informations.
- 2 **Est-ce que les personnes concernées l'ont bien vécu ?**
  - Une relation consentie et légale peut pour autant être problématique car mal vécue par les personnes.
  - Des relations « choquantes » d'un point de vue extérieur peuvent avoir été parfaitement bien vécues par les personnes.
- 3 **Est-ce que le reste du groupe l'a bien vécu ?** Il s'agit de cas où d'autres personnes auraient été exposées sans le vouloir à des situations affectives ou sexuelles.

**Cependant, ce n'est pas parce que tu n' observes pas de situation problématique que tu n'as pas de rôle à jouer pour assurer une vie affective et sexuelle de qualité dans ta section. Selon ce que tu observes au sein de ton groupe, prévois des animations sur le thème ou propose des temps de discussion. Dans tous les cas, si une situation t'interpelle, ne reste pas seul et fais appel à des ressources extérieures.**

## Les relations sexuelles entre scouts et animateurs ou intendants

Avoir une **relation** avec quelqu'un de 17 ans quand on en a 19 ne représente pas un problème dans la vie courante. Mais **entre un animateur ou un intendant et un scout**, le rapport est biaisé. Ces relations sont **interdites** car, si on se réfère au cadre légal, l'animateur occupe une position reconnue de confiance, d'autorité ou d'influence sur le ou la scout-e.

<sup>11</sup> Source : Éclaireuses et Éclaireurs de France, ASKIP – amours et sexualités, le kit d'infos pratiques.

La relation éducative (suite)

D'une branche à l'autre

La relation entre l'animateur et le scout ne cesse d'évoluer au cours de l'année, avec la confiance qui s'installe ; mais aussi au fur et à mesure que le scout grandit, que l'écart d'âge entre scout et animateur se réduit. Le baladin, le louveteau, l'éclaireur et le pionnier ont besoin d'être accompagnés de manière différente

dans leur parcours scout. Le tableau ci-dessous reprend quelques caractéristiques des enfants et adolescents de 6 à 18 ans, par tranche d'âge, et des attitudes clés pour t'aider à construire une relation qui participe au développement social, spirituel, physique, intellectuel et affectif de chacun.

Retrouve la version détaillée dans les cahiers *Bala'Bulle*, *À la LOUPE*, *Éclair-âge*, *La T-culture*.

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



	BALADINS	LOUVETEAUX	ÉCLAIREURS	PIONNIERS
<b>Affectif</b> L'estime de soi est alimentée par le sentiment de confiance, d'appartenance, d'identité et de compétence et évolue tout au long de notre vie.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• besoin de reconnaissance par l'adulte</li> <li>• recherche de repères et de modèles chez l'adulte</li> <li>• rapports privilégiés avec les personnes, mais aussi avec les animaux et les objets familiers</li> <li>• besoin d'un cadre rassurant et motivant</li> <li>• envie d'être considéré comme un grand</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• besoin de reconnaissance, surtout par l'adulte, puis par ses pairs</li> <li>• besoin de tendresse</li> <li>• flirt avec la peur</li> <li>• découverte des amitiés fortes et du premier amour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• besoin de reconnaissance, surtout par les pairs, puis par l'adulte</li> <li>• perte de confiance en soi liée à la quête d'identité</li> <li>• exaltation et déprime</li> <li>• préoccupation pour son image</li> <li>• passions amoureuses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mes potes, ma référence</li> <li>• besoin de repères adultes pour se construire</li> <li>• en recherche d'un cadre souple et structurant</li> <li>• en attente de moyens et de soutien pour se libérer des conformismes et s'affirmer comme individu</li> <li>• exploration du sentiment amoureux et de la sexualité</li> </ul>
<b>Cognitif</b> Les apprentissages sont motivés et améliorés par l'investissement affectif dans les personnes et l'intérêt pour les contenus.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• curiosité insouciance</li> <li>• imagination débordante</li> <li>• besoin de récolter des souvenirs</li> <li>• repères spatio-temporels en construction</li> <li>• temps de concentration limité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• curiosité pour essayer et tout comprendre</li> <li>• plaisir d'inventer et de vivre une histoire</li> <li>• expérimentations multiples</li> <li>• pensée logique et critique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• évaluation maladroite des risques</li> <li>• créativité et passions</li> <li>• apprentissages motivés par des envies personnelles</li> <li>• acquisition de la pensée abstraite</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• esprit en effervescence et en questionnement critique sur la société et le monde</li> <li>• envie d'acquérir des compétences si intérêt pour soi ou pour les autres</li> <li>• accès possible au second degré et à l'ironie</li> <li>• maîtrise de l'abstraction et des approches stratégiques</li> </ul>
<b>Moral et spirituel</b> Le développement moral et spirituel s'enrichit au départ des interactions avec les autres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• besoin de règles claires et cohérentes</li> <li>• distinction entre le bien et mal, sans nuances</li> <li>• justification par des histoires inventées</li> <li>• questions existentielles sur le sens de la vie à partir de situations concrètes dans leur vécu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mise à l'épreuve et intégration de la règle et de ses limites</li> <li>• début des jugements argumentés</li> <li>• sens aigu de la justice</li> <li>• questions existentielles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conformité aux règles du groupe de pairs</li> <li>• remise en question des règles</li> <li>• engagement pour des idéaux et des valeurs</li> <li>• identification à une personne de référence ou à un leader</li> <li>• quête de spiritualité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• acceptation des règles et des normes, si cohérentes et justes</li> <li>• recherche de ses propres valeurs et repères</li> <li>• désir de s'engager pour des idéaux, en adéquation avec ses valeurs</li> <li>• ouverture sur le monde</li> </ul>
<b>Physique</b> Les besoins physiologiques (se reposer, s'alimenter, se laver, s'habiller, bouger, se sentir en sécurité, etc.) persistent quel que soit l'âge.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• besoin de bouger et retour au calme nécessaire</li> <li>• découverte du corps</li> <li>• motricité qui s'affine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• autonomie</li> <li>• besoin de bouger</li> <li>• bouleversements corporels</li> <li>• intimité à préserver, pudeur</li> <li>• résistance physique variable car en apprentissage de ses limites</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perception tronquée de ses limites</li> <li>• importance de l'image corporelle</li> <li>• comparaison aux autres</li> <li>• possibles dépendances</li> <li>• premières expériences sexuelles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• recherche de sensations extrêmes</li> <li>• un corps à accepter et à apprivoiser</li> <li>• importance du regard de l'autre</li> </ul>
<b>Social</b> L'inclusion et le respect des individus dans les groupes sont fondamentaux.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• relations avec les copains variables selon les centres d'intérêts</li> <li>• besoin de contacts et de gestes avec les autres</li> <li>• sortie progressive de l'égoïsme</li> <li>• ouverture aux autres : socialisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• importance des copains</li> <li>• conformisme et respect des valeurs sociales</li> <li>• besoin de vie en petit et grand groupe</li> <li>• envie de se retrouver occasionnellement entre personnes du même genre</li> <li>• prise de conscience de la différence avec une grande possibilité de tolérance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• l'amitié, c'est sacré</li> <li>• identification au groupe de pairs</li> <li>• importance du jugement des autres</li> <li>• élaboration de stratégies de défense</li> <li>• parents : entre attachement et détachement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• besoin d'avoir une vie sociale riche</li> <li>• volonté de s'affirmer</li> <li>• soif d'indépendance mais en gardant la famille comme sécurité de base</li> <li>• ouverture aux différences et acceptation mutuelle</li> </ul>

Attitudes clés dans ta relation avec chaque scout

Attention au bien-être de chacun dans le groupe.

- Créer un climat de confiance via un cadre rassurant.
- Aider à se créer une image positive de soi.
- Expliquer patiemment en passant par le concret.
- Aider à s'exprimer librement.

- Valoriser l'individu face au groupe devenu essentiel.
- Permettre d'exprimer ses talents.
- Construire ensemble des règles claires.
- Comme adulte, garantir les limites, tenir bon et dire pourquoi.
- Encourager à négocier pour éviter le conflit.

- Créer une ambiance de respect permanent.
- Aider les patrouilles à être des lieux de reconnaissance pour chacun.
- Écouter, aider à exprimer mal-être et malaises.
- Considérer le jeune pour ce qu'il est : pas encore un adulte mais certainement plus un enfant.
- Tenir bon, maintenir les limites.
- Garder son calme, éviter les pièges conflictuels.

- Être un modèle cohérent, fiable.
- Être disponible pour parler, aider à comprendre.
- Rassurer sur la légitimité des questionnements et des essais divers.
- Aider à s'accepter tel qu'on est devenu, physiquement notamment.
- Pousser à agir, à s'engager, à assumer ses responsabilités.



L'apprentissage par l'action, vécu dans le scoutisme, reflète la manière active par laquelle les jeunes acquièrent des connaissances, des compétences et des attitudes. Les activités proposées les invitent à expérimenter et ainsi développer leur personnalité.

### Le scout, acteur de son apprentissage

L'action se vit dans l'animation comme dans les moments de vie quotidienne. C'est grâce à la variété des activités scouts, qu'elles soient ludiques, de réflexion ou physiques, que **le scoutisme offre l'opportunité à chacun de se développer** dans toutes les dimensions de sa personnalité.

Soutenus par les animateurs, et quel que soit leur âge, les scouts mettent en œuvre des projets, prennent part aux décisions ou contribuent à la vie de la section. Ils n'attendent qu'une chose : vivre des activités variées qui les étonnent et qui les enthousiasment. Ils ont ainsi l'occasion de tirer les leçons des expériences vécues.



#### « Learning by doing. »

Apprendre par l'action, c'est bien une clé de notre méthode scout. C'est par le jeu, les rencontres, les discussions, les moments de vie quotidienne... que chacun grandit. En s'amusant, sans s'en rendre compte.

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

L'apprentissage par l'action est également présent dans chaque activité des autres éléments de la méthode : relation, petit groupe, découverte, adhésion aux valeurs, symbolique, nature et engagement dans la communauté. Tu trouveras des exemples concrets dans les différents chapitres.



#### « Nous voulons une personne équilibrée. »

Notre ambition éducative

Grâce à un riche mélange d'actions, le scout se découvre et grandit dans toutes ses dimensions (physique, intellectuelle, sociale, affective et spirituelle).

## L'action (suite)

## Enrichir ses compétences

Dans les activités que tu proposes, encourage chacun à participer activement et à prendre des initiatives. Ces expériences lui seront utiles dans le scoutisme mais également pour la suite : avoir l'opportunité d'expérimenter dans un groupe de confiance contribue à l'estime de soi, donne envie d'aller plus loin, d'aider l'autre, de prendre des responsabilités et de s'engager dans un idéal.

L'apprentissage par l'action contribue à l'enrichissement de différentes compétences :

- **un apport de connaissances dans des domaines variés (le savoir) :** reconnaître certains arbres, différencier les bruits d'animaux, brancher une table de mixage, apprendre des chants, connaître l'histoire du groupe, connaître les règles de vie en groupe, etc. ;
- **une capacité à la mise en œuvre (le savoir-faire) :** cuisiner, construire un pilotis, faire des nœuds, choisir le type de feu adéquat, réparer un vélo, distribuer la parole lors d'un conseil, bricoler, rassurer quelqu'un, faire ses lacets, etc. ;
- **le développement d'une attitude adaptée (le savoir-être) :** trouver sa place dans la vie en groupe, respecter une charte ou les règles d'un jeu, écouter l'autre, tenir une position juste et équitable, etc.



« Ne faites pas trop à la place des jeunes ; veillez à ce que ce soient eux qui agissent. Quand vous voulez qu'une chose soit faite, ne la faites pas vous-même, c'est la devise à adopter. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood*, 1944



« Ask the scout. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1922

Cela reste l'idée maitresse de Baden-Powell. Demande au scout ce qu'il veut, il est le mieux placé pour le savoir. Construis ton animation à partir de ce qui le motive. Le conseil est un moment privilégié pour que les scouts puissent exprimer et faire entendre leurs envies.

## L'acteur principal : le scout

Apprendre par l'action, c'est la meilleure manière d'impliquer et de motiver les scouts puisqu'ils sont les principaux acteurs de l'animation. À condition, bien entendu, que les activités proposées ou construites ensemble en cogestion leur plaisent et leur apportent quelque chose de nouveau. Chez Les Scouts, on fait des choses qu'on ne fait pas ailleurs, on ose, ensemble, s'aventurer et explorer des nouveautés. On a la chance de vivre de grands défis !

Pour s'assurer que les scouts sont au cœur de l'action, lors des préparations de réunions ou de camps, en staff, ayez une attention à :

- ce que chaque scout réalise concrètement au cours du jeu, du projet, de la veillée, etc. ;
- ce qui peut l'intéresser personnellement dans l'activité proposée ;
- ce qu'il peut apprendre de nouveau ;
- ce qu'il peut en retirer dans son développement personnel ;
- ce qu'il pourra s'approprier concrètement et réutiliser par la suite.

## Question d'équilibre

Les possibilités d'actions sont nombreuses et ne sont pas en concurrence : **elles ont chacune leur fonction privilégiée** et forment toutes ensemble ce savoureux cocktail qu'est l'animation. À toi, en tant qu'animateur, de trouver la combinaison qui plaira à chaque scout ainsi qu'à toi-même.

Ton staff est peut-être le spécialiste **des grands jeux** parce qu'il déborde d'imagination. Mais les **ateliers**, les **projets**, les **animations aux valeurs**, etc. sont aussi essentiels dans le scoutisme. Plus les activités sont variées, plus **tu favorises le développement des scouts dans différents domaines**. En staff, osez et soyez audacieux !

Ce juste équilibre vaut pour chaque après-midi de réunion, journée de camp, année, ainsi que tout au long des douze ans du parcours scout. Enfin, en fonction de l'âge des scouts, pense au **cadre imaginaire** dans lequel peut se vivre l'action. Soigne-le car il est essentiel pour les plus jeunes et peut éveiller une grande motivation chez les adolescents.

Différentes manières de placer l'action au cœur de ton animation sont présentées dans ce chapitre. Elles ont été choisies pour te donner des exemples à mettre en œuvre aisément, même si, évidemment, **l'action peut se vivre à chaque moment scout**.

## Ton rôle

- Mets en place un cadre dans lequel chaque scout apprend en agissant par lui-même. Pour y arriver, **laisse la place à l'essai** (parfois nombreux) **et à l'erreur**.
- Veille à ce que le staff s'interroge lors des préparations de réunion ou de camp :
  - **Quelle découverte** serait-il intéressant de susciter maintenant ?
  - **Qu'est-ce qui semble important pour chacun** en ce moment ?
  - **Quels comportements développer** chez les uns et les autres ?

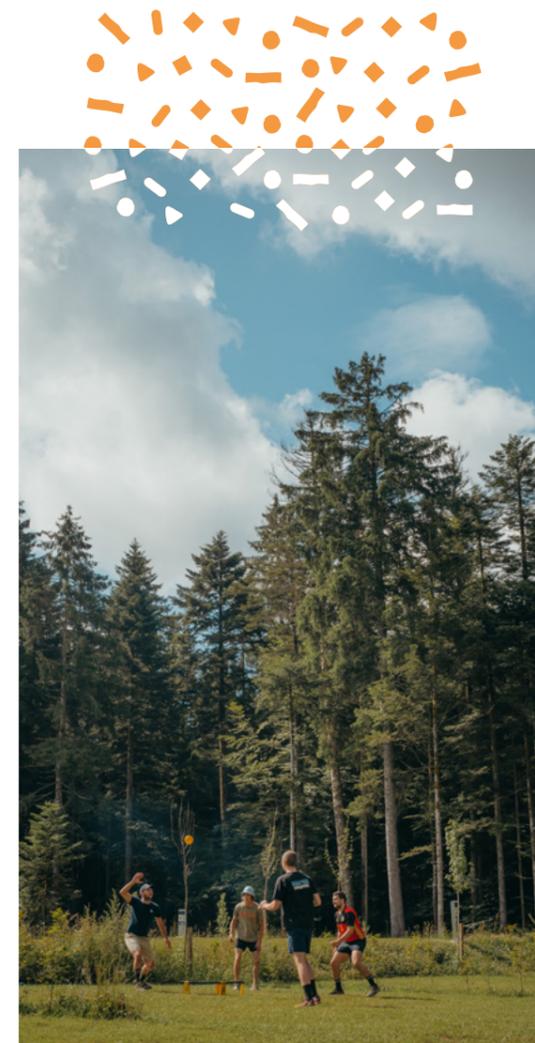
Vous pourrez ainsi enrichir les activités de votre programme de camp.



« L'animateur donne au scout l'ambition et le désir d'apprendre par lui-même en lui suggérant de faire des activités qui l'attireront. Avec l'expérience, le scout pourra les accomplir de mieux en mieux. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Pour prendre conscience de ses découvertes tout au long des activités, **le bivouac** (voir page 106) est une occasion pour le scout de s'arrêter, faire le point et réfléchir à ce qu'il a encore envie de vivre.



- « Ask the scout » : **inspire-toi des aspirations et des attentes des scouts** en organisant un conseil pour savoir ce qui les intéresse et en ayant une attention pour chacun.

En écoutant chaque scout, en l'observant, en discutant avec ses proches, tu en sauras déjà beaucoup. Ses réactions t'offrent également une source d'informations essentielles. Reste donc à l'écoute...

- Propose des **activités variées** : sur une journée, un camp, une année, et tout au long du parcours du scout.
- Donne de l'importance aux activités de la **vie quotidienne** de la section : les scouts y vivent de nombreuses expériences (rencontres, recettes, chants, techniques, etc.).
- Veille à ce que **chaque scout ait sa place** dans l'activité imaginée.
- **Diversifie** les actions proposées : l'ensemble des scouts de la section ne doit pas toujours vivre les mêmes activités aux mêmes moments.
- Sois attentif à **l'âge des scouts** pour définir la durée des activités.

## D'une branche à l'autre

L'ACTION est vécue différemment selon les branches :

- certaines propositions pédagogiques peuvent être vécues dans toutes les branches : elles sont **transversales** (le jeu, le projet, la vie quotidienne) ;
- d'autres sont **spécifiques** à une branche (la malle à friandises chez les Baladins, par exemple).



**Baladins** (6-8 ans) **jeu** **projet** **vie quotidienne** **malle à friandises**

Le baladin a besoin de bouger et d'expérimenter afin d'assouvir sa curiosité et de développer sa motricité. C'est également une période durant laquelle l'enfant augmente sa socialisation. C'est principalement par le **jeu** qu'il développe ses capacités physiques et apprend à interagir avec l'autre. Il se retrouve dans des situations proches de la vie en so-

ciété en expérimentant le respect des règles et l'adaptation des comportements au fonctionnement du groupe.

La mise en place de la **malle à friandises** développe progressivement chez le baladin la capacité à prendre une décision, l'encourage à acquérir son autonomie et à être responsable de lui-même.



**Louveteaux** (8-12 ans) **jeu** **projet** **vie quotidienne**

Le conseil initie le louveteau à l'argumentation et satisfait son besoin de reconnaissance. Il prend progressivement de l'autonomie dans ses décisions et développe sa prise de responsabilité. Les moments de **vie quotidienne**

sont des occasions de développer des liens avec ses pairs. Il bâtit ainsi sa confiance car il prend une place dans le groupe, organise son temps, développe ses habiletés motrices et prend des responsabilités.



**Éclaireurs** (12-16 ans) **jeu** **projet** **vie quotidienne** **hike de patrouille** **woodcraft**

Les apprentissages de l'éclaireur sont motivés par des envies personnelles : développer son esprit d'initiative, sa créativité et sa débrouillardise. Par le **woodcraft**, il peut acquérir les compétences nécessaires à ses ambitions de réalisation et apprendre à gérer les risques dans un cadre sécurisé.

Le **hike de patrouille** invite l'éclaireur à faire confiance aux ados de son âge : ils vivent des expériences communes qui les responsabilisent. Ce type de **projet** l'incite à se fixer des objectifs et à prendre des décisions de groupe.



**Pionniers** (16-18 ans) **jeu** **projet** **vie quotidienne** **trek**

Le pionnier exprime la volonté de s'engager afin d'affirmer sa personnalité. Bien qu'il ait besoin de repères d'adultes pour le guider, il fait ses propres choix pour aboutir à ses ambitions. Lors du **trek**, les pionniers construisent ensemble le **projet** en tenant compte des envies, des compétences ou des capacités de chacun. Ils prennent seuls des décisions en s'appuyant sur l'expérience des animateurs

et intègrent les règles d'écoute et de respect pour mener à bien leurs objectifs.

Le pionnier apprécie toujours le **jeu** dès lors qu'il y voit du sens, que l'on mixe sérieux et dérision. Il aime s'amuser en groupe, coopérer ou vaincre ses peurs. La réussite d'un défi, aussi simple puisse-t-il sembler, le renforce et lui donne une plus grande confiance en lui.



## LE JEU

Pour les petits comme les grands, le jeu procure du plaisir. C'est un des critères qui permet d'en apprécier la qualité. Mais au-delà de l'amusement, il y a le message que tu souhaites faire passer, les valeurs que tu veux transmettre, les objectifs que tu désires atteindre avec et pour les scouts.

### Jouer pour grandir

C'est le principe même du « *Learning by doing* » prôné par Baden-Powell : en jouant, le scout prend du plaisir, expérimente et évolue. Il construit son estime de lui-même, prend conscience de son corps et développe son autonomie.

Le jeu permet le développement de l'enfant et de l'adolescent à différents niveaux :

- **Physique** : prendre conscience de ses possibilités, apprendre à connaître ses limites, se découvrir de nouvelles capacités.
- **Affectif** : exprimer ses émotions et son ressenti, reconnaître ses besoins individuels, avoir confiance en soi, prendre du plaisir dans le jeu.
- **Intellectuel** : développer son imagination (faire semblant), sa compréhension (les règles d'un jeu), sa culture générale, mettre en œuvre des stratégies, apprendre de nouvelles techniques.
- **Social** : communiquer, apprendre à connaître l'autre, soi-même et le groupe, appréhender la notion de compétition et de coopération.
- **Moral** : prendre conscience des règles d'un jeu et les respecter, acquérir des valeurs et adopter les attitudes correspondantes (fair-play, partage, entraide, etc.).



« *Le jeu est le premier grand éducateur [...]. Nous apprenons [aux scouts], en jouant, de petites choses qui, un jour, les rendront capables de faire sérieusement de grandes choses.* »

Baden-Powell, *The Wolf Cub's Handbook*, 1916

Un grand jeu peut regrouper une série de petits jeux, d'ateliers, de moments contés ou de déplacements qui permettent de remplir différents objectifs d'apprentissage, tout en s'amusant.

### Les critères de qualité d'un jeu

#### Un scénario

Que tu choisisses d'embarquer les scouts dans un monde imaginaire ou dans un jeu qui sensibilise à l'actualité, c'est le **scénario qui crée une atmosphère propice au plaisir et à la découverte**. Il donne une cohérence et une continuité aux différentes étapes du jeu.

Un **scénario de jeu** est composé d'éléments cohérents entre eux :

- un **contexte** qui introduit l'histoire avec **des lieux et des époques** (éléments de décor, supports de jeu, objets, déguisements, etc.) ;
- **des actions** (plusieurs faits qui interviennent à différents moments de l'histoire) ;
- **des personnages** qui font évoluer l'action (déguisements) ;
- une **conclusion** à l'histoire.

#### Une intention éducative

Être animateur scout implique de mettre en place des **activités qui visent**, de manière progressive, **l'épanouissement des jeunes**. Fixer des objectifs éducatifs t'incite à proposer des jeux qui leur permettent de grandir en apprenant de nouvelles techniques, en les aidant à mieux se connaître, en leur faisant vivre et acquérir les valeurs du scoutisme. Tu mets ainsi en place notre ambition éducative.

En construisant ton **PASS** (voir page 26), tu mets en œuvre nos fondamentaux dans ton programme d'activités et tu fixes des objectifs pour aider chaque jeune à s'épanouir par le scoutisme.





## Ton rôle

- Garde en tête l'intérêt éducatif du jeu que tu proposes aux scouts.
- **Adapte le jeu en fonction des scouts** que tu as en face de toi : prends en compte leur âge, leurs capacités et leurs intérêts.
- Pour inventer ton jeu, **construis** en staff un **cadre imaginaire**, une histoire folle pour sortir plus facilement des sentiers battus. Ose et va au bout de tes idées !
- Prépare au mieux le jeu et **pense à l'aspect pratique avant** qu'il ne commence : matériel, lieu, déplacements, déguisements, etc.
- **Soigne la présentation** et surprends les scouts pour les emmener avec toi dans l'aventure.
- **Laisse la place à la flexibilité** dans le programme concocté, sans mettre en péril le déroulement global : il se peut qu'une animation fonctionne mieux que ce que tu avais prévu, qu'elle demande plus de temps pour se terminer, que les scouts aient besoin d'un petit coup de main supplémentaire pour y arriver. Et peut-être faudra-t-il adapter le jeu à un imprévu météo ?
- En staff, **vivez le jeu avec les scouts** et amusez-vous.

## Une idée de mise en œuvre

### Créer des scénarios originaux

Dans le **Kit conseils**, à la rubrique *Récolter des idées*, tu trouveras des idées pour aider ton staff à créer des animations innovantes qui motiveront les scouts à se plonger dans le jeu. Ces **techniques de créativité** te permettent d'imaginer des scénarios originaux, quel que soit le type de jeu.

## Chaque scout trouve sa place

Dans la construction d'un jeu, demande-toi ce que fait chaque scout à chaque étape. Varier les rôles que tu proposes à tes scouts assure plus de diversité et leur permet de grandir dans différents domaines.

## Du rythme et des activités qui s'enchaînent

Il y a plusieurs phases dans un grand jeu. Les scouts aiment qu'elles s'enchaînent, que le rythme les relance d'une étape à l'autre :

- pimente ton jeu en incluant des **événements surprenants** ou en modifiant des éléments du contexte (et non les règles !). Exemples : arrivée d'un nouveau personnage perturbateur, changement d'époque, découverte d'un message inattendu... ;
- fais **référence** à un sujet, un personnage ou une actualité qui les touche ;
- utilise du **matériel** à manipuler (boussole, carte, application sur GSM).



Pour aller plus loin, télécharge le cahier *Grands jeux* sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

## Expliquer un jeu

Lancer un jeu, c'est penser à tout ! Voici un moyen mnémotechnique pour ne rien oublier lorsque tu présentes ton (petit ou) grand jeu (ABCDEF).

### A comme Attention

Pour attirer l'attention des scouts, assure-toi :

- qu'ils soient suffisamment bien installés pour avoir envie d'écouter ;
- que tu restes visible par tous à tous moments ;
- qu'il y ait un peu de calme avant de prendre la parole ;
- que l'introduction du jeu soit la plus captivante possible.

### B comme But

Fais en sorte que le but du jeu soit clair, concis et précis. Il doit pouvoir tenir en une phrase. Il peut évidemment y avoir plusieurs étapes pour y arriver.

### C comme Consignes

Énonce les consignes : d'abord les règles essentielles, ensuite les détails. Pense aux dessins, schémas, symboles ou démonstrations, qui sont souvent plus compréhensibles que de longues phrases. Veille à ce que les consignes fassent référence aux Règles, au Timing et au Lieu (re-tiens "RTL").

### D comme Demande d'explications

Assure-toi que tout le monde ait bien compris en demandant à un ou plusieurs scouts de reformuler les règles (plus efficace que de dire « *Tout le monde a bien compris ?* »).

### E comme Essai

On peut essayer de jouer en accéléré certaines phases du jeu, plus techniques.

### F comme Fignolage

Attire l'attention sur une tactique ou une attitude particulière à adopter pour certaines étapes. Par exemple : quand le gong sonne, tout le monde doit se déplacer à quatre pattes.

## Dans ma branche



Le baladin aime **changer rapidement d'activité** : le jeu est donc une histoire en plusieurs épisodes assez courts et variés. Un fil conducteur solide permet de passer d'une activité à l'autre, en évitant beaucoup d'explications. À cet âge en effet, l'enfant est très attentif à la cohérence du scénario : est-ce logique de devoir affronter ceux qui nous avaient aidés au début du jeu ?



Les jeux peuvent commencer à contenir **des règles plus subtiles**. On vit **des jeux plus stratégiques**. L'enfant comprend mieux les relations entre les équipiers. Les jeux de coopération sont intéressants pour apprendre à vivre pleinement ensemble. Les louveteaux entrent facilement dans l'imaginaire, tout en sachant que ce n'est pas la réalité.



Les éclaireurs aiment les histoires ancrées dans leur réalité et les **jeux plus longs** (24 heures par exemple). La patrouille devient une équipe idéale pour ce type d'activité. À la troupe, le jeu peut servir de support pour lancer des projets, des activités ou des discussions. Les éclaireurs entrent dans un cadre imaginaire plus réaliste, à condition que le staff y mette les formes.



Est-ce qu'on joue encore au poste ? Bien sûr ! À l'occasion, le pionnier adore jouer pour savourer le plaisir d'être avec les autres et de **s'éclater** avec eux. Un cadre imaginaire un peu déjanté l'emballera aisément. Par ailleurs, le jeu de rôles peut être particulièrement utile pour lancer une réflexion sur les valeurs, les choix de vie et l'engagement. Un **trek** peut être l'occasion d'impliquer une cordée dans la préparation d'un jeu pour le poste, par exemple.

## LA VIE QUOTIDIENNE

Dormir sous le même toit, partager le repas, concevoir la veillée ensemble... Toutes ces actions sont sources de découvertes et d'opportunités de partage apparemment anodines. Vécues dans un climat serein et motivant, elles contribuent au développement du scout. Grâce à l'attention que les animateurs et animatrices portent à chacun et chacune, elles permettent de construire une relation sincère.

### Quel intérêt ?

La vie quotidienne, comme d'autres moments d'animation, participe à la cohésion du groupe : tu confies des responsabilités aux scouts et tu partages avec eux des moments hors animation. En établissant un sentiment de confiance partagée, tu contribues également au renforcement de l'estime de soi du jeune : il prend des initiatives, découvre ses capacités, est reconnu par son groupe de pairs et gagne ainsi en confiance.



« Coopérer est pour nous le seul moyen d'obtenir le succès. »

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1910

### Vivre ensemble des moments de qualité

Les heures de repos, les temps libres, les repas, les services, la toilette, les veillées... Autant d'activités qui rythment les journées de weekend et de camp.

Autant de moment qui permettent de :

- construire une relation sincère grâce aux moments passés ensemble ;
- développer l'autonomie des scouts.

Ces moments indispensables doivent être soigneusement réfléchis, décidés et préparés, comme toute autre activité, pour permettre une vie quotidienne harmonieuse, agréable pour chacun et gérable pour le groupe.



- **Les heures de repos** : de combien de temps de sommeil les scouts ont-ils besoin ? À quelle heure faut-il les coucher, les réveiller ? L'endroit est-il adéquat pour dormir ? Comment réveiller avec bienveillance ?
- **Les temps libres** : qui les encadre ? Combien de temps durent-ils ? Quel matériel et quel espace faut-il prévoir ?

Tu trouveras des réponses à ces questions dans les cahiers *La clef des camps* et *Une intendance au top*, téléchargeables sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).



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

- **Les repas** : à quelle heure ? Quels sont les menus ? Sont-ils équilibrés ? Quelles sont les quantités à prévoir ?
- **Les services** : comment sont-ils répartis ? Qui maintient l'ordre dans les lieux de vie ? Comment rendre les scouts autonomes durant le séjour ?
- **L'hygiène** : à quelle période de la journée ? À quelle fréquence ? Quel confort et quelle intimité puis-je offrir aux scouts ?



« Nous voulons une personne autonome et libre. »

Notre ambition éducative

À travers les moments de la vie quotidienne, le scout apprend à faire par lui-même tout en tenant compte de la vie du groupe et des besoins de chacun.



### Ton rôle

- **Encourage les initiatives** qui responsabilisent les scouts et fais leur confiance.
- **Dynamise et sécurise** tout en laissant un maximum de place aux initiatives du groupe.
- Veille à ce que ce qui se vit soit bien du scoutisme et que ce qu'on décide est conforme aux valeurs de la Loi scout. Par exemple, si une patrouille choisit des menus où le gaspillage est manifeste, tu les recadres.
- **Participe** également à ces moments de vie quotidienne, c'est l'occasion de créer du lien.
- **Fais ce que tu attends des autres** : si tu demandes le rangement des sacs et des lieux de vie des scouts, ta valise et ton dortoir doivent être en ordre aussi...



« Nous voulons une personne confiante. »

Notre ambition éducative

Pour satisfaire les besoins affectifs de chaque scout, la création de relations sincères est essentielle. Par un respect réciproque, une observation attentive et une écoute bienveillante, tu décèles les besoins, envies et difficultés des jeunes que tu encadres. Vous créez ainsi, lors de ces moments de la vie quotidienne, une relation sincère.

### Tabou : question de cohérence

Dans les camps, certains lieux sont réservés aux animateurs. Cela peut se comprendre, s'il est question de sécurité par exemple. Mais cela doit pouvoir être expliqué aux scouts, et parfois être ajusté. Notre mouvement fait le pari de la confiance, du dialogue et de la relation particulière qui se tisse entre les scouts et leurs animateurs.

- **La cuisine** : convenez ensemble des moments ou des raisons pour lesquelles les scouts ne peuvent y entrer.
- **La malle de bricolage** : regroupe les objets dangereux en un seul lieu protégé et laisse les scouts accéder à la malle pendant les temps libres.
- **Le matériel d'animation** : rends-le accessible aux scouts, sauf pour une animation surprise. Souviens-toi que le programme du camp peut être construit avec eux.

### Une charte de vie

Vivre ensemble notamment des moments de la vie quotidienne, cela nécessite une charte, qu'il est préférable de définir en cogestion. C'est un document rédigé en section et qui reprend toutes les règles de vie décidées par le groupe, à un moment donné (tu peux en avoir une pour les réunions de l'année et une pour le camp). Elle doit être revue chaque année, avec le nouveau groupe en entier.

Pour la construire de manière optimale, pense à :

- la créer **avec tes scouts** ;
- la rédiger dans un **langage compréhensible** par tous ;
- écrire les idées en **termes positifs** ;
- formuler les phrases en **"je" ou en "nous"** ;
- exprimer des **comportements souhaités** (tu dois pouvoir vérifier si cette conduite a été adoptée ou pas : par exemple, il est impossible de vérifier le respect de la parole de l'autre) ;
- **limiter le nombre de règles** (de quelques règles pour les plus jeunes jusqu'à 10 règles maximum pour des ados).

Tous les scouts, animateurs et autres personnes présentes adhèrent à cette charte et la signent en guise d'engagement.

En cas de non-respect des règles rédigées, le groupe peut réfléchir, en cogestion, aux conséquences que cela implique.

### Dans ma branche



Pour les baladins, passer du cadre familial au scoutisme n'est pas toujours facile : la gestion du temps et les règles de vie sont différentes et les repères affectifs sont chamboulés. Il est donc important de leur proposer des journées structurées, avec des balises claires.

**Montre-leur qu'ils ont un rôle à jouer, que leur avis compte pour toi et que cela permet de passer de bon moments ensemble.** Tu peux les responsabiliser en les intégrant à la composition des petits groupes, en négociant avec eux les règles de vie, en repérant avec eux les secteurs dangereux dans et autour de l'endroit de camp, etc.



Les éclaireurs passent une grande partie de leur temps en patrouille.

Permettez-leur de **co-construire le programme des activités** mois par mois, de **s'impliquer** dans le choix des menus du camp, de **déterminer ensemble** les horaires du weekend ou du camp... Ils **renforcent la cohésion** de leur petit groupe en trouvant des consensus.



Les pionniers sont prêts à gérer les actions de A à Z. Outils-les et guide-les vers la réalisation de leurs rêves en organisant avec eux la vie de groupe, des cordées et de l'animation. **L'entière-té des activités peut être gérée en cogestion.** Ils **développent encore de l'autonomie** afin d'être **prêts à prendre des décisions plus importantes à l'avenir.**



Les louveteaux savent qu'ils **ont un rôle à jouer et apprécient d'avoir un espace de liberté cadré** : la vie en sizaine leur offre cette possibilité, comme tous les autres petits groupes de vie. Invite-les à créer un défi pour un jeu, à concevoir une veillée lors d'un weekend ou au camp, à négocier les heures de lever et de coucher, à donner leur avis quant à l'organisation des services, à programmer les thèmes des ateliers... Ils prennent ainsi de l'assurance et comprennent l'importance d'être **attentif à l'autre.**



# LE PROJET

Le projet est une activité où le groupe (de tout âge) progresse, ensemble, vers l'objectif commun qu'il s'est fixé. Les animateurs apportent le soutien nécessaire pour guider les scouts dans les différentes étapes de réalisation et dans le développement de leurs compétences.

## Quel intérêt ?

En posant des choix et en participant de manière active aux projets, **les scouts font preuve d'autonomie et prennent des responsabilités à leur mesure**. S'ils se sentent libres d'imaginer des actions dans lesquelles ils s'impliquent, ils entrent dans une dynamique positive et sont motivés de mener le projet à terme.

À travers cette action, les scouts apprennent à :

- **participer** activement ;
- **prendre confiance** en leurs capacités et **développer de nouvelles compétences** ;
- **collaborer** avec les autres ;
- **s'adapter** ;
- **s'organiser** et planifier des tâches.



« **Demande aux scouts ce qu'ils veulent faire.** »

Baden-Powell, *Rovering to success*, 1922

Ces quelques mots résumant parfaitement une des idées fondatrices du mouvement scout. Ils expriment la volonté d'établir une animation à l'écoute des scouts, qui corresponde à leurs envies et de les considérer comme des partenaires.

Dans le projet, **le scout est acteur de son animation**. Non seulement tu demandes aux scouts ce qu'ils ont envie de faire, mais en plus, tu leur proposes de choisir, préparer et réaliser le projet tous ensemble, de bout en bout.

## Pour qui ?

Le projet s'adresse à **toutes les sections**. Un grand groupe permettant difficilement de faire participer de manière active tous les membres à toutes les étapes, pense à faire des **petits groupes**, surtout dans la phase de préparation : petite équipe de baladins, sizaine, patrouille, cordée, groupe d'une certaine année, ou encore groupe de scouts qui partagent le même rôle, sont autant d'exemples qu'il y a de projets à mener.

Pour la phase d'expression, utilise des techniques qui permettent de tenir compte de l'avis de tous (le dessin par exemple).

Pour limiter les frustrations au moment de faire un choix au sein d'un grand groupe, évite le vote à la majorité simple et privilégie d'autres techniques pour trouver un consensus et récolter l'adhésion de tous.



« **Nous voulons une personne autonome et libre.** »

Notre ambition éducative

Les scouts, selon la tranche d'âge, réalisent des projets de plus en plus complexes. Ils deviennent, en grandissant, de plus en plus autonomes dans leurs choix et les actions à mener.



## Ton rôle

Un projet s'articule en étapes successives : il peut prendre différentes formes suivant les objectifs fixés.

Ton accompagnement dans les différentes étapes est adapté selon l'âge des scouts et le type de projet.

### 1 IMAGINER

Faire le plein d'idées, exprimer ses envies, ses attentes, ses rêves.

#### TON RÔLE

- Détermine le cadre du projet.
- Suscite le foisonnement d'idées en proposant des techniques de créativité.
- Aide les scouts à préciser, regrouper, structurer leurs idées.
- Parcours la synthèse de l'évaluation du précédent projet.

### 2 DÉCIDER

Se mettre d'accord tous ensemble sur ce qu'on va réaliser.

#### TON RÔLE

- Fixe des critères de choix avec les scouts.
- Aide à trier les idées selon ces critères.
- Sois garant que la décision est prise ensemble.
- Fais en sorte que chacun puisse s'exprimer et que le choix remporte l'adhésion de chacun.

### 3 ORGANISER

Dresser la liste de tout ce qu'il y a à faire pour mener à bien le projet, établir un calendrier et un partage des tâches.

#### TON RÔLE

- Aide à faire une liste de tâches ou la préciser.
- Fixe un timing avec les scouts.
- Aide à distribuer les tâches.

### 4 PRÉPARER

Réunir tous les éléments, matériels ou non, pour que le projet puisse se vivre. Réaliser les tâches attribuées.

#### TON RÔLE

- Soutiens et motive : sois une personne ressource.
- Assure-toi que le planning est respecté.

### 5 RÉALISER

Vivre ce que l'on a rêvé et en profiter.

#### TON RÔLE

- Sois disponible et soutiens les scouts tout en les laissant agir.
- Aiguille, restructure si besoin.
- Participe avec le groupe.

### 6 ÉVALUER

Regarder un peu en arrière pour faire le point après avoir vécu le projet.

#### TON RÔLE

- Rappelle qu'on évalue des actions pour les améliorer et qu'on n'évalue pas des personnes.
- Permet à chacun de s'exprimer.
- Assure-toi d'une prise de notes avec des recommandations incluses.

### 7 FÊTER

Se réjouir de ce qu'on a fait ensemble et remercier chacun, à l'intérieur ou à l'extérieur de la section.

#### TON RÔLE

- Aide à préparer la fête.
- Sois garant des règles qui y sont fixées (pour les sections ados).

Réalise une synthèse de vos recommandations pour un projet ultérieur.



## Le projet (suite)



### Dans ma branche

Tu peux proposer des projets dès les Baladins. Le degré d'autonomie augmentera avec l'âge.

#### Un outil indispensable : le Kit conseils !

Pour chaque étape du projet, des techniques d'animation te sont proposées sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be). Tu as la possibilité de sélectionner celle qui te convient le mieux, selon différents critères : objectif, public ou taille du groupe.

Tu y trouveras des idées pour gérer tout le processus de ton projet : se fixer des objectifs, planifier, coordonner ainsi que des trucs et astuces pour gérer aux mieux vos réflexions en groupe.

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

Les baladins vivent dans un monde où **l'imaginaire occupe une grande place**, ce qui peut aider à lancer un projet. Ils ont besoin de bouger et ne peuvent rester longtemps concentrés : rythme bien l'activité.

Amène-les à faire des petits choix. À la ribambelle, l'essentiel est que chaque enfant sente qu'il est capable de réaliser des choses, trouver des solutions, notamment avec les autres.

C'est un excellent moyen de **prendre confiance en soi** et de **développer la coopération**.

#### Des idées de mise en œuvre

- Les baladins organisent le **souper de photos du camp**, et ce sont eux qui expliquent le camp aux parents.
- Votre local est un peu triste. Les baladins ont probablement de nombreuses idées pour **l'aménager**. Décidez ensemble comment le décorer et ce que les baladins peuvent faire.



À la meute, ce qui évolue, c'est la qualité de la prise de décision collective : apprendre à s'exprimer, écouter chacun, essayer de trouver des compromis, respecter les décisions prises... Tout cela aide le louveteau à **apprendre à vivre pleinement avec les autres**.

Donner un cadre précis et fixer des critères de choix ou de réalisation permet d'éviter que certains enfants se sentent frustrés. Par ailleurs, pendant la préparation, donner de la place à la sizaine, accompagnée éventuellement d'un animateur, permet l'implication de chacun. Enfin, il est important de varier les activités au moment de la préparation pour éviter la lassitude.

#### Des idées de mise en œuvre

- La meute veut organiser une sortie et décide de faire une randonnée de 10 km à vélo. Les sizaines s'organisent : l'une se renseigne sur les règles de circulation à vélo et prépare un jeu pour les apprendre aux autres, une autre apprend à réparer les vélos, la troisième apprend à lire une carte et à tracer l'itinéraire.
- Chaque sizaine organise un petit jeu pour les veillées du camp.



Un éclaireur peut consacrer plus de temps à **organiser lui-même les actions à mener** : dans ses projets de patrouille, il développe son esprit d'initiative et sa débrouillardise. Il prend le temps de façonner les compétences nécessaires à sa réalisation.

La patrouille est le cadre idéal pour construire avec les autres des projets à plus long terme. Il faut l'accompagner tout au long de la préparation et de la réalisation, sans oublier de soutenir la motivation et proposer aux aînés, dont les CP, de jouer un rôle de moteur.

#### Des idées de mise en œuvre

- Les éclaireurs organisent une fête de Noël en deux temps. L'après-midi, chaque patrouille mène une activité de service de son choix. Le soir, la troupe se retrouve pour un souper et une veillée où chaque patrouille dévoile ce qu'elle a fait l'après-midi.
- La patrouille invite le staff et une autre patrouille à passer la soirée ensemble. Elle doit s'organiser pour proposer une soirée originale.



Le pionnier veut aller au **bout de ses rêves** : le projet lui offre un espace suffisamment large pour vivre intensément ses choix et les réaliser d'un bout à l'autre. Le **trek** et les **itinéraires** sont spécifiquement pensés pour vivre des projets. Ils permettent ainsi au pionnier de développer son plein potentiel en poste, en cordée ou individuellement.



En poste ou en cordée, chacun a un rôle à tenir dans la démarche du projet. C'est le groupe qui détermine le cadre, avec le soutien de l'animateur. Celui-ci accompagnera les scouts en veillant à ne pas imposer ses idées ou mener les actions à leur place. Son rôle est de soutenir et motiver le poste pour que chacun puisse tenir ses engagements

#### Des idées de mise en œuvre

- Le poste a décidé de construire un cuistax à dix places pour le camp itinérant : Nicolas et Hermine apprennent la soudure chez leur oncle, Rima et Sarah rassemblent le matériel et Rodrigo et Ouistiti se chargent de créer un petit cahier avec les consignes de sécurité à suivre.
- Tout le monde se répartit par cordées de trois. Nous nous retrouverons tous à un rendez-vous fixé dans quinze jours, vendredi soir, à 20h sur la Grand-Place. La consigne est simple : étonnez-nous !



## LE CONSEIL

De la ribambelle au poste, le conseil constitue une étape incontournable de toutes les actions collectives. Il est le lieu où chacun et chacune, en privilégiant l'écoute, participe activement aux discussions, aux décisions et à l'évaluation des différentes activités du petit groupe ou de la section. Au conseil, on apprend à exprimer ses opinions et à respecter celles des autres.

### Quel intérêt ?

#### Apprendre à échanger ses idées avec le groupe

##### S'exprimer et s'écouter les uns les autres

Au conseil, le scout fait des apprentissages clefs :

- **Prendre la parole en groupe**, remettre ses idées en question, partager et défendre son point de vue spontanément ou suite à une réflexion.
- **Écouter** ce que les autres ont à dire. Pour cela, le scout adopte une attitude patiente et une écoute active, fait preuve d'empathie et d'ouverture d'esprit, sans a priori et sans jugement.



« Nous voulons une personne consciente et critique. »

Notre ambition éducative



##### Avoir sa place dans le groupe

Le conseil, constitué de tous les scouts et animateurs, assure à chaque membre le droit à la parole et à une équité dans les décisions. L'animateur du conseil garantit que l'avis de chacun est pris en compte et a le même poids. Le scout comprend, par la pratique, que le respect des différents points de vue est fondamental même si on ne le partage pas : accepter les divergences est un apprentissage qui commence chez les Baladins et perdure bien au-delà du scoutisme.

Grâce à des moments favorisant la cogestion (voir page 25), les scouts prennent conscience de leurs capacités et font preuve d'esprit critique.

#### Gérer un projet

##### Récolter des idées

Le conseil peut être un moment d'imagination collective, de recueil d'avis ou d'idées sur différents sujets tels que chercher un thème de camp, lister ce que les baladins souhaitent mettre dans la malle à friandise, rêver la fête d'unité...

##### Décider

Le conseil permet également de s'entendre sur ce qu'on veut réaliser ensemble et de définir comment on va le réaliser. Le moment débouche alors sur un compromis, une orientation, un projet, un changement pour soi ou pour tout le groupe. Une fois la décision prise, chacun s'y tient et vérifie que l'idée aboutisse concrètement. Il ne reste alors qu'à planifier et organiser la mise en œuvre de l'action décidée.

##### Planifier

La réussite d'un projet dépend, entre autre, de l'organisation. En conseil, vous pouvez dresser la liste de tout ce qu'il y a à faire pour le mener à bien, établir un calendrier et un partage des tâches. Vous concevez le rétroplanning des actions à mener et établissez le rôle de chaque participant dans la réalisation.

##### Évaluer

L'objectif d'une évaluation est de faire le point sur les forces et les faiblesses du groupe dans l'organisation d'une activité, afin d'en tirer des conclusions constructives et de s'améliorer pour la suite. Le débriefing d'un projet ou d'une activité est indispensable pour les scouts : cela permet de construire l'estime de soi, quelle que soit l'issue du projet. Et le conseil est un moment idéal pour le faire.

#### Gérer le groupe

##### Résoudre des difficultés

La vie de groupe comporte des aléas relationnels. Bien que tu fasses de ton mieux pour assurer respect et bienveillance, il est parfois nécessaire de ramener la sérénité, en partageant les difficultés, les besoins individuels pour se sentir bien, puis de convenir d'une solution.

##### Stimuler les scouts

Il arrive parfois que le groupe ne soit pas motivé par ce que le staff lui propose. En organisant un conseil, tu donnes l'opportunité au scout d'exprimer son point de vue sur ce qu'il vit ou sur ce qu'il aimerait faire. En participant aux propositions et aux choix, il se sent considéré et s'investit davantage dans les activités.

##### Renforcer le groupe

Le conseil est un moment de cohésion. On s'écoute, on partage et on se comprend. Tu peux profiter de ce moment pour évaluer l'humeur des scouts, créer des règles pour respecter les besoins de chacun ou prévoir un moment informel...



## Quand ?

Le conseil rythme la vie de la section ou du petit groupe **tout au long de l'année**. Il n'y a pas de moments privilégiés ; que ce soit en fin de réunion, en début de journée de camp ou au moment du goûter pendant le weekend de section, tout est bon !

## Ton rôle

### Prépare les sujets

Un conseil pour quoi exactement ? Veille à bien **définir l'objet de la discussion** et à réserver pour les conseils les sujets qui intéressent et concernent les scouts. Annonce-les à l'avance pour que chacun puisse y réfléchir. Prévois une boîte à idées pour que les scouts y déposent les sujets qu'ils souhaitent aborder.

### Propose un cadre adapté

Prévois un lieu où tout le monde se sentira bien installé et sera dans les meilleures conditions **pour voir, écouter et se faire entendre de tous**.

### Fixe des règles claires

- Un **bâton** (ou autre objet) identifie la personne qui a la **parole**.
- Chacun parle en **son nom**.
- Si on évoque une situation problématique, parler **des faits** et éviter de cibler des personnes.
- Un **temps de parole** identique est laissé à chacun.

## Varie les techniques d'animation et les supports d'expression

Tenir conseil, ce n'est pas forcément s'asseoir tous en rond pour discuter. Selon l'objectif du conseil, il existe des tas de techniques pour **motiver** les scouts et **favoriser la participation**.

### Kit conseils

Dans le *Kit conseils*, se trouve un répertoire de techniques pour animer des échanges au sein d'un groupe, quels que soient leurs objectifs. Les critères de recherche te permettent de trouver l'animation correspondant à ton besoin. Téléchargeables sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be) > Ressources > Kit conseils.

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

## Distribue les rôles

Veille à ce que, pour chaque conseil, toutes les fonctions soient attribuées à un membre : gérer le temps, prendre des notes, distribuer la parole et animer le conseil.

L'idéal étant que ce soient les scouts, et non pas forcément les animateurs, qui endossent ces rôles.

En tant qu'animateur, tu veilles à ce que la décision respecte bien les valeurs et l'ambition éducative du scoutisme.

### Petit groupe

Un conseil avec 40 personnes ne permet pas facilement de donner une place à chacun dans les discussions. Privilégie les petits groupes (par tranche d'âge, par sizaine/patrouille, par tâches dans la section, par hasard, etc.).



## Dans ma branche



Les baladins sont spontanés, aiment être entendus, particulièrement par les animateurs, qu'ils prennent pour exemple. Ils vont progressivement, guidés par l'animateur, apprendre à écouter et à structurer leurs échanges avec leurs pairs pour prendre des décisions.

La mise en place de la **malle à friandises** (voir page 68) est un bon exemple de l'utilisation du conseil chez les Baladins où les enfants s'initient à la réflexion, le partage d'opinion et la décision collégiale.



Le louveteau apprécie de plus en plus l'appartenance à un groupe de pairs. Il se jauge, s'associe et échange des idées afin de montrer qui il est.

L'imaginaire du *Livre de la jungle* propose un vocabulaire spécifique pour situer quand et où vivre le conseil :

- Le **conseil de clan** désigne le conseil chez les Louveteaux pour l'ensemble de la meute. Il est intéressant également de mettre en place l'un ou l'autre conseil de sizaine.
- Le **clair de Lune** est le moment où se tient le conseil, c'est-à-dire une fois par mois.
- Le **rocher du conseil** désigne le lieu où se déroule le conseil. Il est en hauteur sur la colline de Seeonee.



Plusieurs chansons sur le thème du conseil sont disponibles dans le chansonnier *Chan-teloup* (téléchargeable sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be)).

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



À l'âge des éclaireurs, on apprécie d'**appartenir à une bande d'ados de son âge**, c'est pourquoi la patrouille occupe une place importante dans la vie de la troupe. Le conseil de patrouille ou de troupe assoit encore davantage la **cohésion**. Les éclaireurs décident ce qui régule la vie de leur petit groupe. Le conseil de troupe, quant à lui, permet de coordonner tous les projets de la section.



Le pionnier souhaite **s'engager et être l'acteur principal de ses décisions**. Il a parfois un avis tranché et il est difficile pour lui de lâcher prise tant il est convaincu de son point de vue. Le conseil reste alors un moment d'**apprentissage du compromis**. Au poste, il sert, entre autres, à dynamiser les différents projets menés par les pionniers : décider des projets prioritaires, réajuster les cordées et en choisir les premiers de cordées, faire le point sur l'avancement du travail, les objectifs ou les échéances si besoin, résoudre un problème qui se pose en cours de route, etc. Le conseil est fondamental dans la vie d'un poste qui veut aller au bout de ses rêves !



### Et au-delà

Des conseils, on en pratique partout dans la fédération : au conseil d'unité, lors des *Délégués Days*, pendant les relais d'unité, au conseil fédéral ou encore lors des conférences mondiales de l'OMMS. Une belle manière de pratiquer le vivre ensemble !

## LA MALLE À FRIANDISES

La malle à friandises est le fruit des premiers conseils vécus par la ribambelle. C'est une grande malle remplie de jeux, de matériel de bricolage, de livres... Le groupe imagine et décide ensemble de son contenu et des consignes d'utilisation. À certains moments plus calmes, les baladins et les baladines puisent librement dans la malle et jouent seuls ou en groupe à ce qu'ils désirent.

### Quel intérêt ?

#### Tenir un conseil

La malle à friandises, c'est un **premier projet** à la mesure des baladins, l'occasion pour la ribambelle de vivre ses premiers **conseils**. L'enfant y apprend à prendre la parole pour donner son avis, à respecter l'autre quand il parle, à se mettre d'accord et à réaliser ensemble ce que l'on a décidé.

#### Développer l'autonomie

La vie à la ribambelle est remplie d'activités collectives en tous genres. Pourtant, le baladin peut régulièrement avoir envie de prendre une initiative, de poser un choix personnel. Il choisit alors lui-même ce à quoi il va consacrer son temps et avec qui.

La malle à friandises est utilisée lors des temps libres : finis les temps morts, voici des temps forts pour chacun, à son rythme.

#### Apprendre la cogestion

C'est aussi l'occasion de laisser certaines responsabilités aux baladins : l'utilisation commune de la malle à friandises, le respect de ce qui s'y trouve et le rangement.

#### Le contenu de la malle

Le contenu est à **définir avec les baladins lors d'un conseil**. Il est important que chaque enfant s'exprime sur ce qu'il souhaite trouver dans la malle.

Par exemple, on pourrait y retrouver :

- des crayons, des pastels, des aquarelles, des marqueurs ;
- des feuilles de dessin ;
- des briques de construction ;
- des jeux de société, des jeux de cartes ;
- des livres d'histoires, des chansonniers ;
- une corde à sauter, de grosses craies ;
- des ballons et balles en tous genres ;
- des raquettes de toutes sortes ;
- des déguisements, du maquillage ;
- des diabolos ;
- des maracas ;
- de la pâte à modeler ;
- et toutes les suggestions des baladins.



### Quand faire un conseil sur la malle à friandises ?

Il y a plein de bons moments pour organiser le premier conseil pour constituer la malle à friandises.

- En début d'année, pour avoir une malle à disposition dès les premières réunions. Et si tout le monde n'est pas encore là ? Ce n'est pas grave, les nouveaux venus pourront être impliqués plus tard, par exemple, au moment où la ribambelle évalue le contenu de la malle..
- Juste avant le premier weekend.
- Avant le camp, puisque c'est là que la malle à friandises sera probablement la plus utilisée.

Et les autres conseils sur la malle à friandises ? Ils peuvent se tenir :

- lorsque la malle est en désordre ;
- avant le deuxième weekend pour voir si on y ajoute des choses ;
- après quelques réunions, pour voir s'il y a des choses à ajouter ou s'il faut adapter le mode de fonctionnement de la malle à friandises ;
- chaque fois que le besoin s'en fait sentir.



« Donner des responsabilités, c'est la clé du succès avec les scouts, surtout avec les plus turbulents et les plus difficiles. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood, 1944*

### Quand utiliser la malle à friandises ?

La malle à friandises peut être **utilisée de façon régulière** (en début ou en fin de réunion pour patienter, au moment de la sieste lors du camp pour ceux qui se réveillent plus tôt ou qui ne dorment pas, lors d'un moment en autonomie...), mais **sur des périodes courtes** : 20 minutes suffisent. Au-delà, les baladins risquent de s'ennuyer, c'est alors la porte ouverte aux disputes ou coups de cafard. La malle à friandises ne doit donc pas se substituer à l'animation que les animateurs mettent en place.

### Ton rôle

- Mets les baladins à l'aise.
- Explique-leur de quoi on va discuter lors du conseil.
- Vérifie que l'objectif de la malle à friandises est bien compris par tout le monde.
- Réexplique en cours de route pourquoi on discute.
- Distribue la parole.
- Veille à ce que chacun se soit exprimé et ait été compris.
- Garde une trace de ce qui a été dit (comme tous les baladins ne savent pas encore lire, un dessin vaut mieux que des mots).
- Récapitule ce qui a été dit pour faciliter la prise de décision et évite que cela ne s'éternise.

Tu peux proposer de mettre un **sac à surprises** dans la malle. Dans ce sac, on glisse par exemple dix papiers comportant chacun une idée de petit jeu (extérieur ou intérieur) pour les moments creux. Quand on ne sait pas trop à quoi jouer, pour éviter de parlementer trois heures, on tire un petit papier au sort et c'est parti !

Prévois un dessin pour que ceux qui ne savent pas encore bien lire s'y retrouvent aussi.

### Comprendre tes baladins

La malle à friandises permet à l'enfant de 6-8 ans de **s'ouvrir aux autres et à la vie en groupe**, tout en prenant conscience de l'importance de son opinion. Ce n'est pas rien, à cet âge, de voir qu'on a tenu compte de son idée.

La malle à friandises sert aussi de processus de socialisation. Les baladins, par la gestion en autonomie et le respect des règles d'utilisation, intériorisent les valeurs, les normes et les règles de conduite. Ils s'intègrent ainsi dans la vie sociale.



#### Dans La légende des baladins

Gribou et Boulon découvrent une magnifique malle dans un grenier et l'apportent à leurs amis baladins. Tous ensemble, ils décident d'y mettre des jeux. Mais pas n'importe lesquels ! Uniquement ceux sur lesquels les baladins sont tombés d'accord.



## La malle à friandises (suite)

### Une idée de mise en œuvre

#### 1. Expliquer aux baladins ce qu'est une malle à friandises

Expliquer ce que c'est mais aussi comment elle sera remplie et quelle sera son utilisation.

Par exemple, commence par raconter l'histoire *La malle à friandises* de *La légende des baladins*. Gribou et Boulon y découvrent une malle dans un grenier et une grande aventure commence. Tu peux aussi en faire un sketch, un spectacle de marionnettes ou autre mise en scène.

#### 2. Présenter une malle pour susciter l'intérêt des baladins

Une fois l'histoire connue, présente aux baladins la malle qu'ils vont remplir. Pas de doute, il faudra que tu en amènes une (à restaurer, à fabriquer ou à décorer). Elle devra intriguer les baladins et les enthousiasmer sur le projet.

#### 3. Vivre un conseil pour décider du contenu

Le conseil est LE lieu idéal pour lancer ce projet. Mais conseil ne veut pas dire pour autant que toute la ribambelle se creuse les méninges pendant d'interminables heures sans sortir se défouler. Le conseil doit être court pour garder l'attention de tous.

D'autres mini-conseils, tout aussi courts, pourront compléter le premier : qui apporte quoi ? Où trouver les jeux et le matériel cités ? Peut-on en fabriquer certains ?

Pour démarrer et mettre les enfants dans l'ambiance, on peut bien sûr chanter la chanson du conseil ou tout simplement instaurer un rituel (chant, danse, cri, etc.).

*Je convie la ribambelle  
Pour un moment de conseil  
Chacun a droit de parler  
Sans oublier d'écouter  
Nous cherchons des solutions  
Quelles sont vos propositions ?*

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



#### 4. Remplir la malle à friandises

En fonction de ce qui est décidé, ceux qui en ont la possibilité peuvent apporter un jeu, un livre (à donner ou à prêter pour une durée déterminée) ou de quoi bricoler. Tu peux aussi fabriquer certains jeux avec les baladins, faire appel aux dons ou les initier à la gestion d'un petit budget.

#### 5. S'approprier le contenu

Une fois que la malle à friandises est constituée, prends le temps avec la ribambelle de découvrir et de vous émerveiller de ce qu'elle contient.

Tu peux prévoir une soirée découverte de la malle lors du premier weekend. Ou organiser un coin douillet pour découvrir ensemble quelques livres. C'est également le moment pour expliquer les règles de certains jeux.

#### 6. Vivre un conseil pour organiser la cogestion de la malle à friandises

Qui va s'occuper de ranger la malle, de vérifier l'état du matériel ? Comment faire pour ne rien perdre et ne rien abîmer, pour que chacun range le jeu qu'il a pris ?

Un nouveau conseil permettra d'établir des règles de fonctionnement et d'élaborer ensemble une **charte d'utilisation**. Si tous les baladins ne savent pas encore lire, on peut illustrer la charte avec des dessins ou des pictogrammes (à coller sur le couvercle de la malle par exemple).

#### 7. Évaluer et rectifier

Avec le temps, il est possible que les bonnes résolutions du début soient oubliées et que la malle ne soit plus rangée, que des jeux manquent, que les envies des baladins aient changé.

C'est le moment de revivre un conseil pour évaluer le fonctionnement. Rappelle les consignes et adapte-les si nécessaire. Les baladins décideront peut-être d'apporter de nouveaux jeux pour le camp ou le prochain weekend.

#### Pour aller plus loin :

Consulte les techniques d'animation sur le *Kit conseils* sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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



## LE HIKE DE PATROUILLE

Le hike de patrouille offre une opportunité aux éclaireurs et éclaireuses de se mettre en projet : avec le concours du staff, chaque patrouille construit une aventure de deux à quatre jours dont l'objectif sera la découverte de l'environnement humain ou naturel d'une région. Tous les membres de la patrouille sont impliqués dans chacune des étapes du projet.



### Quel intérêt ?

Le **hike** de patrouille est un **projet** rêvé, décidé, planifié, organisé, réalisé, évalué puis fêté par la patrouille. En construisant avec leurs pairs une activité de A à Z, les éclaireurs vont développer leur **esprit d'initiative** et leur **débrouillardise**, prendre confiance en leurs capacités en endossant des responsabilités, participer activement, s'organiser et planifier des tâches, collaborer avec les autres et s'adapter.

Lorsque les éclaireurs vivent l'aventure qu'ils ont construite, que ce soit lors d'un weekend de patrouille, à proximité du local ou au camp, ils grandissent et **s'enrichissent** : ils découvrent l'environnement où ils habitent ou séjournent, réalisent un scoutmain, goutent une spécialité régionale, rencontrent les habitants, s'intéressent aux traditions et aux artisans locaux, etc.

Le hike est l'une des propositions pédagogiques qui emmènent le groupe vers plus d'**autonomie**. Il s'agit d'un contrat de **confiance** entre les patrouilles et le staff. Chacun assume sa part de responsabilité et peut compter sur l'autre.

« Nous voulons une personne autonome et libre. »

Notre ambition éducative

Le hike permet à chaque patrouille de vivre une réelle expérience d'autonomie et de prise de responsabilités. Les éclaireurs disposent d'une grande liberté d'action, tout en étant encadrés par les animateurs.

### Ça s'est déjà fait

En début d'année, nous avons annoncé aux éclaireurs qu'il y aurait un weekend de patrouille lors des vacances de printemps. Chaque patrouille était libre de choisir son endroit, à condition qu'il se situe au maximum à une heure de route en voiture à partir du local. Lors d'un conseil au mois de novembre, chaque CP devait choisir un animateur pour le soutenir dans l'organisation de ce weekend de patrouille. Les différentes tâches étaient alors distribuées entre les membres de la patrouille (réservation d'un gîte, choix des menus, élaboration du programme, etc.).

Au cours des mois suivants, toutes les quatre semaines, nous consacrons 15 minutes de la réunion pour que les patrouilles puissent faire le point sur l'avancement de leur projet.

Les trois patrouilles ont réalisé chacune un weekend totalement différent :

- rencontre d'un agent du Département nature et forêts dans les Fagnes ;
- descente en kayak à Hamoir ;
- mini-randonnée en se servant uniquement d'un GPS spécialement adapté à ce type d'activité.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

### Quand ?

Le hike de patrouille se réalise **pendant l'année** ou **au camp**.

## Le hike de patrouille (suite)

### T'es CAP ?

Pour aider les scouts à penser à toutes les étapes du projet, CAP (Concevoir, Agir, Partager) est une méthode simplifiée, en trois temps (avant, pendant et

après le hike à proprement parler). Tous les membres de la patrouille sont impliqués et **le staff les accompagne dans chaque étape du projet.**

## C

### Concevoir

#### Imaginer, décider le lieu et l'activité. L'organiser concrètement.

Partir en hike, c'est construire un projet avec tous les membres de la patrouille en partant des désirs, des rêves, des envies de chacun. La patrouille se réunit au complet et répond à une question simple : « **Qu'avons-nous envie de vivre ensemble lors de notre hike ?** ».

Une idée de déroulement :

1. Chaque participant écrit trois critères qui font d'un hike de patrouille une réussite pour lui : « *Pour moi, le hike de patrouille sera réussi si...* ».

2. Les éléments sont mis en commun et listés sur un grand panneau. Ceux qui le souhaitent peuvent s'exprimer.
3. Chacun choisit trois critères parmi ceux inscrits sur le tableau et les classe par ordre de préférence.
4. Une mise en commun avec pondération des choix (le premier cité vaut trois points, le deuxième deux et le dernier un point) permet de dégager les éléments importants.
5. Sur cette base, le groupe imagine un projet de hike de patrouille qui en contente tous les membres.

### Ton rôle

Le staff détermine le cadre du projet. Les animateurs étant responsables de l'animation et garants de la sécurité, il est donc important de donner des **règles** aux patrouilles et d'exiger qu'elles soient respectées. Expliquer le sens des décisions permettra aux éclaireurs d'y adhérer plus facilement.

Soutiens les patrouilles en suscitant l'émergence des **idées**, puis en aidant les scouts à les structurer, les reformuler, les trier et les choisir. Les jeunes qui ne sont pas habitués à prendre des décisions ont besoin de beaucoup d'encadrement. Pose-leur des questions qui les aideront à déterminer ce qu'ils souhaitent accomplir et à établir comment procéder pour y arriver.

Assure-toi que leurs ambitions sont **réalistes** : les adolescents ont parfois tendance à se fixer des objectifs inaccessibles. S'ils décident de randonner, veille à ce que le nombre de kilomètres qu'ils envisagent de parcourir et le poids du sac soient adaptés aux capacités physiques de chacun.

Tout au long de la réflexion, le staff veille à ce que chacun puisse s'exprimer et que le projet choisi remporte **l'adhésion de tous les membres** de la patrouille.

Le cahier *Éclair'âge* t'aide à adopter l'attitude adéquate avec les éclaireurs.

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



## A

### agir

#### Préparer l'activité et la réaliser avec toute la patrouille.

Une fois le projet défini, il faut le préparer. Dans cette phase, chaque scout a un rôle à jouer. Le scout se propose soit parce qu'il est déjà compétent dans ce domaine, soit parce qu'il veut en savoir plus. Les animateurs soutiennent les scouts dans les **tâches de préparation**.

Les éléments essentiels de la préparation sont :

- rassembler le matériel nécessaire ;
- se renseigner, si nécessaire, sur les activités (par exemple : téléphoner au club aventure le plus proche pour réserver la descente en kayak) ;
- choisir et organiser le(s) moyen(s) de transport : pied, à vélo, en bus, en kayak, en trottinette... tout est possible !

- tracer un itinéraire sur base du projet imaginé ;
- établir le budget ;
- informer les parents ;
- choisir le(s) logement(s) ;
- prévoir nourriture et boissons.

Si la préparation du hike de patrouille est réalisée durant le camp, fais le plein de prospectus à l'office du tourisme au préalable ou mets ton téléphone à disposition de la patrouille pour qu'elle puisse chercher des renseignements sur internet (heures d'ouverture, tarifs, contacts, etc.). Prévois également des cartes sur lesquelles les éclaireurs pourront tracer leur itinéraire.

Après cette phase préparatoire, il sera temps pour les éclaireurs de **vivre leur aventure**.

### Ton rôle

Aide les patrouilles à planifier et à se répartir les tâches en construisant un **retroplanning**. Rends-toi disponible et motive les éclaireurs, sans faire à leur place.

Tu seras peut-être amené à intervenir pour **soutenir** une patrouille : anime une discussion pour que les éclaireurs s'expriment et aide-les à restructurer leur projet, si nécessaire.

Avant le départ en hike, assure-toi que tous les tâches que les éclaireurs devaient prendre en charge ont bien été réalisées (voir ci-contre).

#### La responsabilité des animateurs

La fédération a déterminé quelques principes de base concernant **la responsabilité des animateurs** dans l'organisation et le déroulement des hikes de

patrouille. Les animateurs doivent, entre autres :

- disposer d'une **copie** de tous les itinéraires ;
- s'assurer des **lieux d'hébergement** avant le départ des éclaireurs ;
- retrouver les scouts à des **rendez-vous fixés à l'avance** (une fois par jour au minimum) ;
- s'assurer que les éclaireurs pourront **se restaurer** ;
- fournir un **téléphone** à la patrouille et rester **joignables et disponibles** à tout moment ;
- prendre le temps d'expliquer les **consignes de sécurité** aux patrouilles ;
- rappeler aux éclaireurs qu'ils portent **l'image** du scoutisme.

Retrouve le texte intégral de la *Position sur les hikes de patrouille* sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

## P

### Partager

#### Évaluer l'activité et fêter ensemble la fin du projet.

De retour de hike, immédiatement ou quelques jours plus tard, les éclaireurs prendront le temps de **se remémorer** les journées vécues, de revenir sur la préparation de cette activité, de partager des souvenirs (photos, objets...).

Si vous êtes au camp, tu peux, par exemple, organi-

ser une grande soirée autour du feu lors de laquelle chaque patrouille sera invitée à **raconter** son hike de patrouille de manière amusante (théâtre, mimes, conte, etc.).

Ce moment sera aussi l'occasion d'identifier les bons et moins bons moments du hike. Les leçons tirées de cette **expérience** pourront être consignées dans le tally de patrouille pour être prises en compte dans la préparation du prochain hike de patrouille.

### Ton rôle

Le staff s'assure que dans le programme des jours qui suivent, un temps sera laissé aux patrouilles pour évaluer leur hike. Il aide les éclaireurs à se rappeler leurs **ambitions de départ** et les **différentes étapes** par lesquelles ils sont passés pour construire leur projet.

- Rappelle-leur qu'on évalue des actions pour les améliorer (et non des personnes).

- Permet à chacun de s'exprimer.
- (Aide à) préparer la fête.

Pour mener à bien ces différentes étapes, le *Kit conseils* est à ta disposition sur notre site.

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

## Le hike de patrouille (suite)

### Ton rôle (suite)

#### Ça s'est déjà fait

Notre grand camp se déroulait dans la région de Bastogne. Durant les vacances de printemps, nous avons fourni aux CP des fascicules provenant de l'office de tourisme de la région. Les consignes étaient les suivantes :

- le hike devait débuter vers 11h et se terminer le surlendemain entre 16 et 18h ;
- avant le camp, les CP devaient présenter l'itinéraire et le projet au staff ;
- deux patrouilles ne pouvaient pas dormir dans le même village ;
- il n'y avait pas de nombre de kilomètres minimum à parcourir.

Avec ces quatre consignes, nos quatre patrouilles ont construit des projets variés :

- circuit touristique du petit train sur le site du Mardasson à Bastogne ;
- visite d'une entreprise artisanale ;
- hike réalisé entièrement à vélo ;
- randonnée exclusivement sur des chemins forestiers.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

#### Argent de patrouille

Le hike de patrouille étant une activité à part entière du camp, il est normal que celui-ci soit couvert par la **participation aux frais** du camp. Dans le cas où il serait demandé aux patrouilles de financer elles-mêmes leur hike de patrouille, il est important de limiter le montant, afin d'éviter que les scouts ne consacrent une trop grande partie de leur année à "gagner de l'argent pour gagner de l'argent."



**« Aidez le garçon à compter sur lui-même et à être débrouillard, à "piloter lui-même sa barque" ; c'est-à-dire, à regarder vers l'avant et à déterminer sa route dans la vie. »**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood*, 1944

Ce texte a été écrit à un moment où le scoutisme n'était proposé qu'aux garçons. Il est évident que le mot "garçon" est à comprendre aujourd'hui comme "jeune".

#### "Ask the scout"

La tranche d'âge des éclaireurs est idéale pour se lancer dans la construction de projets en **cogestion**. Celle-ci va permettre, entre autres, de renforcer la **relation de confiance** entre les scouts et le staff, ainsi que de susciter leur motivation. Deux éléments essentiels si on souhaite éviter que les éclaireurs sabotent l'activité, en faisant de l'autostop par exemple. Les scouts s'impliqueront davantage dans un projet, quel qu'il soit, s'ils ont contribué à le créer.

#### Un hike marche ?

Certes, "hike" est un mot anglais qui signifie randonnée. Mais dans le scoutisme, il s'agit d'une **aventure de patrouille** dont les modalités sont définies par la patrouille elle-même. Certains éclaireurs marcheront peu afin de réaliser un scoutmain ou visiter une grotte, d'autres préféreront trotter toute la journée. Et c'est très bien comme ça !

Le **Hikebook** est un fascicule à distribuer aux patrouilles dès le début de la préparation du hike : il contient, entre autres, une liste d'étapes par lesquelles passer pour mener à bien ce projet. Destiné avant tout aux éclaireurs, c'est également un outil intéressant pour l'accompagnement des patrouilles par le staff.

En plus, il rassemble toutes les informations utiles et nécessaires pour **circuler** l'esprit tranquille, en Belgique et à l'étranger.

Le **Hikebook** est disponible **gratuitement** au siège de la fédération ou téléchargeable sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).



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

### Comprendre les éclaireurs

Le besoin d'**autonomie** des éclaireurs est rencontré lors du hike de patrouille. Ils passent d'ailleurs plus de temps qu'auparavant à organiser eux-mêmes les choses, et dans les projets, chacun développe son esprit d'initiative et sa débrouillardise. Pas question néanmoins, sous prétexte qu'ils doivent s'exercer à la prise de responsabilités, de surestimer leurs capacités. Avec ton soutien, pour cadrer une action tout en le laissant vivre ses propres expériences, chaque scout se fixe des objectifs motivants, constructifs, réalistes et mesurables.

En effet, les ados ont également besoin de **sécurité**. Celle-ci sera basée sur les repères posés par l'animateur. Par exemple, un jeune n'a pas toujours la force physique à laquelle on pourrait s'attendre pour sa taille.

## LE WOODCRAFT

"Woodcraft" est un mot anglais qui désigne l'art de s'adapter et de survivre en forêt. Chez Les Scouts, cela correspond aux constructions imaginées par la patrouille pour s'installer sur le camp, depuis leur conception jusqu'à leur concrétisation, ce qui permet aux éclaireurs de se mettre en projet.

### Quel intérêt ?

Sur le plan **éducatif**, dès que commence le projet de woodcraft, le jeune exerce sa créativité et décide avec le groupe. Durant la réalisation, il prend en charge un rôle et une tâche à sa portée. Tout au long du projet, l'éclaireur ou l'éclaireuse acquiert des connaissances inédites et développe de nouvelles compétences, y compris au niveau technique (plans, maquettes, nœuds...).

De plus, sur le plan **pratique**, dès que l'on campe plusieurs jours au même endroit, il est important de s'installer confortablement, dans le respect du milieu dans lequel on se trouve.



**« Dans la vie du camp, nous apprenons à nous passer de tant de choses que, dans la vie quotidienne, nous jugeons nécessaires, et nous découvrons que nous pouvons faire par nous-mêmes bien des choses dont nous nous croyions incapables. »**

Baden-Powell, *Girl Guiding*, 1918

### Quand ?

Le woodcraft se vit déjà bien **avant** le début du camp. Il se définit en amont, lorsque les patrouilles conçoivent leur installation. Au camp, certaines constructions sont réalisées en patrouille (tables, lits, etc.), d'autres sont conçues en troupe (coin veillée, table de troupe, etc.) : **tous** les éclaireurs sont impliqués.



**« Nous voulons une personne partenaire et solidaire. »**

Notre ambition éducative

Lors du woodcraft, l'éclaireur construit un projet : en partenariat avec les autres membres de sa patrouille, il organise et prépare ce moment particulier.



## Le woodcraft (suite)

### T'es CAP ?

Pour aider les scouts à penser à toutes les étapes du projet, **CAP** (Concevoir, Agir, Partager) est une méthode en trois temps (avant, pendant et après le woodcraft à

proprement parler). Tous les membres de la patrouille sont impliqués et **le staff les accompagne dans chaque étape du projet**.

## C

### Concevoir

#### Imaginer, décider, organiser

Bien avant le camp, les éclaireurs réfléchissent à l'aménagement de leur espace de patrouille. Ils conçoivent de nouvelles constructions en testant des idées inédites : un portique sur le thème du camp, un vaisselier, une table enterrée... Ils adaptent ces premières idées aux spécificités de l'endroit de camp. C'est un moment où chaque éclaireur peut laisser libre cours à son **imagination** : reproduire des constructions de l'année précédente empêcherait les éclaireurs de vivre un projet de patrouille.

Ensuite, la patrouille **décide** de ce qu'elle va réaliser durant le camp : chacun a son mot à dire car, à la troupe, on construit avec les autres.

Chacun a son rôle à jouer dans l'**organisation** du woodcraft et les tâches sont équitablement réparties. Les aînés partagent leur expérience et transmettent leur savoir-faire. Un scout peut aussi décider de se perfectionner dans l'une ou l'autre technique et se fixer des objectifs pour un badge qu'il souhaiterait accomplir, par exemple.

Une bonne pratique pour concevoir le woodcraft est de réaliser un **plan**. Cela permet de :

- se rappeler au camp ce qui a été décidé et projeté plusieurs mois auparavant ; chacun est ainsi au courant de ce qu'il faut encore prendre en charge ;
- gagner du temps au camp puisqu'il suffira de relire

ce qui a été préparé ;

- prévoir le matériel nécessaire (outils, bois, etc.).

Sur le plan figureront :

- les mesures (à définir en se basant sur les dimensions des objets domestiques avant le départ et de la hauteur recommandée) ;
- la disposition de chaque construction ;
- les indications de matériaux ;
- la représentation schématique des constructions.

C'est aussi l'occasion pour les scouts de construire le woodcraft à l'avance, **en miniature**, à l'aide de cure-dents et autres pics à brochettes !

#### Ton rôle

L'éclaireur passe de plus en plus de temps à organiser lui-même les choses. Néanmoins, il a besoin d'un **cadre** pour être rassuré et pouvoir progresser. Fixe les règles dès le début du projet.

Soutiens les patrouilles lors de la phase de créativité, si nécessaire, en suscitant l'émergence des **idées**, puis en aidant les scouts à les structurer, les trier et les choisir.

Vérifie que chacun ait pu faire des propositions pour l'installation au camp et que la décision ait été prise **ensemble**.

Enfin, le cas échéant, **aide** les patrouilles à planifier et répartir les tâches à réaliser.

Consulte le *Patrouille Pass* pour trouver des idées de plans de construction.

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



## A

### Agir

#### Préparer et réaliser

Avant de partir au camp, les éclaireurs **préparent** leur matériel (une liste du contenu de la malle se trouve dans le *Patrouille Pass*) : les outils sont entretenus (aiguillés, graissés, nettoyés, etc.) et les scouts s'entraînent à les manipuler et à se déplacer en les portant de manière sûre.

#### Confort dedans et dehors

Incite les éclaireurs à se montrer **créatifs** lors de la préparation, puis la réalisation de leur woodcraft pour que la vie au camp soit confortable.

#### Quelques idées en vrac ...

- Utiliser des palettes ou des planches déchets de scierie pour construire des bancs et des tables bien plats.
- Avoir une véritable lunette de toilette dans la feuillée.
- Trouver un système pour avoir de l'eau chaude.
- Installer des sèche-linges pour les essuies et vêtements.
- Etc.

Tu trouveras des informations sur la sécurité dans la fiche *À ta santé - Les outils*, téléchargeable sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

#### Ton rôle

Sois attentif à toutes celles ou tous ceux dont c'est le premier camp : ils ne peuvent pas tout deviner. Ils sont là pour apprendre et doivent **être accompagnés**, sans être la cible de taquineries de la part des plus anciens qui les enverraient à la recherche de l'aspirateur à copeaux dans toute la prairie !

Passe régulièrement parmi les patrouilles pour leur proposer ton aide, voir si tout avance comme les scouts le veulent, donner un conseil, mettre quelques coups de masse, etc. **Sois présent pour les éclaireurs**, les constructions du staff passant au second plan lors du woodcraft.

#### La responsabilité des animateurs

La fédération a déterminé quelques principes de base concernant **la sécurité des constructions**.

Ce cadre est à prendre en compte **dès les premières étapes du projet** et doit être gardé à l'esprit en tous temps.

#### Concernant le type de constructions réalisées :

- Les **tentes et autres lieux de vie (lits, coin à manger, sanitaires, coin veillée, etc.)** restent à portée de main des adultes, soit environ 2 mètres de haut maximum.
- Les **autres constructions**, en lien avec le thème du camp par exemple, peuvent être situées à plus de 2 mètres à condition que des rambarde soient installées.

#### Durant la période de montage, démontage ou déplacement des constructions :

- Pour toute construction en hauteur, l'utilisation d'une escabelle ou autre **structure stable** sera privilégiée.

- Le staff s'assure que les scouts ont des **compétences suffisantes** pour réaliser des brêlages et autres techniques.

- Le staff encadre étroitement les éclaireurs qui sont amenés à **manipuler les perches et les outils** (il est indispensable, par exemple, de porter des chaussures adaptées et des gants).

- Les cordes, perches et outils sont **stockés et entretenus** de manière adéquate.

Retrouve le texte intégral de la *Position sur la sécurité des constructions* sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

## P

### Partager

#### Évaluer et fêter ensemble

Comme tout projet, le woodcraft doit être évalué tant sur l'adéquation des **constructions réalisées**

que sur le **ressenti des participants**. Il sera d'ailleurs utile de partager ces conclusions lors d'un conseil pour que la troupe entière bénéficie des avis de chaque patrouille. Garder une trace de ce qui y a

été dit est également avantageux pour pouvoir se servir des informations recueillies lors de la préparation du camp suivant.

#### Ton rôle

Veille à ce que le projet soit évalué par les scouts et fêté. Rappelle aux patrouilles que ce sont les **actions** qui sont examinées pour les améliorer, et non les personnes.

**Ça s'est déjà fait**

Nous avons organisé un jeu en lien avec le thème de camp. Les patrouilles avaient reçu des contraintes pour imaginer les constructions de leur coin de patrouille. Les exigences étaient :

- assembler un portique d'entrée ;
- construire une table en terre ;
- prévoir un espace détente ;
- intégrer un objet insolite comme un tuyau d'aspirateur ;
- etc.

Ces instructions ont permis aux éclaireurs d'imaginer des constructions qui bousculent un peu traditions et habitudes, et c'était super !

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

**Comprendre les éclaireurs**

L'adolescence est considérée comme une période de grande inventivité : le jeune est plus **créatif** et il s'intéresse davantage aux réalisations des autres. Dans ses projets de patrouille, il développe son **esprit d'initiative** et sa **débrouillardise**. Il prend le temps nécessaire pour se façonner les outils ou les compétences qui lui sont utiles.

L'adolescent voit sa **force physique** augmenter, ses pulsions s'intensifient à cause des hormones. Il fait alors des expériences qui l'amènent à tester ses capacités physiques, à affronter un danger.

Pour **canaliser** ce flirt avec le risque, il est important d'en parler avec tes scouts, de leur faire prendre conscience des règles à respecter, des conséquences de leurs actes et des moyens possibles, autres que la prise de risque, pour être reconnus en tant que personnes.

Pour mener à bien ces différentes étapes, les fiches du *Kit conseils* sont à ta disposition sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

**Camper dans la nature**

La nature est faite d'équilibres fragiles. Pour ne pas les mettre en danger, l'installation du camp sera menée en prenant le temps de comprendre l'environnement pour que l'impact soit le plus limité possible.

**Feux**

Respecte le lieu en faisant le feu à l'**endroit** le plus approprié.

**Constructions**

Montage :

- Prévois des plans à l'échelle pour ne commander que la **quantité de perches** strictement nécessaire à tes constructions. Évite toute construction inutile ou gigantesque.
- Opte pour des produits labellisés PEFC ou FSC. Ces labels garantissent que le bois provient de **forêts gérées durablement**, c'est-à-dire d'une manière respectueuse de l'environnement, socialement bénéfique et économiquement viable.
- Utilise des matériaux naturels ou de **réemploi** (palettes non consignées, tonneaux, pierres...).
- Pour construire les **lits**, plutôt que de les tisser exclusivement à l'aide de cordes, privilégie l'utilisation de morceaux de chambres à air : de cette manière, tu fais du recyclage de longue durée puisque ceux-ci peuvent être réemployés chaque année. Un autre avantage des chambres à air, c'est qu'elles sont bien plus confortables et élastiques que la corde !

Démontage :

- Range les perches en les isolant du sol pour qu'elles puissent **resservir ultérieurement** ou revends-les à un autre camp. Il serait dommage de tout brûler à la fin du camp : les perches constituent une importante

partie de l'empreinte carbone des camps scouts. Au-delà de l'aspect environnemental, cela représente également un coût important.

- Récupère les **cordes** en dénouant les brêlages au lieu de les couper. Vérifie l'état des cordes que tu veux conserver : si elles s'effilochent ou si elles sont cisailées, élimine-les. Ensuite, fais soigneusement sécher le cordage que tu as rassemblé. Enfin, reforme de jolies bobines que tu rangeras dans un endroit sec et aéré. Les cordes ainsi récupérées perdent un peu de leur résistance : veille à les utiliser pour les parties des constructions qui subissent le moins de contraintes.

Plus d'informations pour camper en limitant son impact sur l'environnement sur le site [lesscouts.be](http://lesscouts.be) et dans le *Patrouille Pass*.

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



**Toilettes sèches ou feuillées**

Préserve le milieu en limitant les rejets dans la nature.

Les toilettes sèches (également appelées toilettes à litière bio-maitrisée) sont plus respectueuses de l'environnement que les feuillées. Un pas à pas pour construire vos propres toilettes sèches est disponible dans le *Patrouille Pass*.

Si vous optez pour des feuillées traditionnelles, n'oubliez pas de respecter les règles de base : trou d'une profondeur de 25 cm maximum (au-delà, les déchets ne sont plus dégradés par les micro-organismes), pas d'utilisation d'eau de Javel, etc.

**LE TREK**



Le trek invite les pionniers à se mettre en projet : ils décident collectivement d'une aventure d'un ou deux jours à vivre en poste, se partagent les tâches, puis réalisent leur rêve commun. Toutes les idées sont les bienvenues et les pionniers sont aux commandes de ce weekend scout !

**Quel intérêt ?**

Dans le trek, les pionniers sont les maîtres d'œuvre de leur projet, et ils devront faire preuve d'organisation.. C'est l'occasion pour eux de **construire ensemble** : il y a plus d'idées dans dix têtes que dans une, c'est bien connu, et le résultat final n'en est que plus riche.

Chaque individu a ses idées mais aussi un mode de fonctionnement propre. Construire un projet en commun, c'est aussi respecter les différences de chacun, les voir comme une richesse, réussir à tomber d'accord et être solidaire du choix final. Ces compétences leurs seront bien utiles s'ils souhaitent devenir animateurs.



« Le scout est solidaire et est un frère pour tous. »

Article 4 de la Loi scout

**Pour qui ?**

Si la taille du poste le permet, les pionniers se répartissent en **deux cordées**, avec **deux objectifs différents** :

- La première se charge de la **logistique** du projet : hébergement, repas, déplacements, matériel, récolte des souvenirs (photos ou vidéos par exemple).
- La deuxième se consacre à organiser l'**activité phare** du trek : grand jeu, hike, rando à vélo, etc.

Les deux cordées s'informent régulièrement de l'avancement de leurs tâches. Leurs décisions peuvent avoir une influence sur les décisions de l'autre :

- le choix d'activité peut nécessiter un hébergement fixe ou itinérant ;
- un manque de matériel peut impliquer la modification de l'activité.

Le trek, c'est tout simplement le nom du weekend organisé par le poste pionniers (nom en lien avec la symbolique de la grand randonnée). Tu peux très bien vivre un trek sans marcher !

« Ce n'est que par la bonne volonté et l'esprit de coopération (...) qu'on peut atteindre le vrai succès, qui est le bonheur. C'est alors que l'on découvre que le paradis est ici, dans ce monde, et non dans une vision du monde futur. »

Baden-Powell, Scouting and Youth Movements, 1929

La **cordée** est le nom donné à un petit groupe de pionniers qui se mettent en projet (voir page 95). La cordée n'est pas permanente, contrairement à la patrouille d'éclaireurs : elle naît, vit puis disparaît au gré des projets. On peut donc faire partie de plusieurs cordées en même temps !

Le carnet **GPS**, à l'intention des pionniers, disponible via [lascouterie.be](http://lascouterie.be) ou [lesscouts.be](http://lesscouts.be). **GPS** est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste !

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



## Comment ?

Pour aider les pionniers à penser à toutes les étapes du projet, CAP (Concevoir, Agir, Partager) est une méthode en trois temps (avant, pendant et après le trek). Tous les membres de la cordée sont impliqués et le staff les accompagne dans chaque étape du projet.

## Concevoir

En début d'année, lors d'un conseil de cordée ou de poste, les pionniers imaginent leur projet de journée ou weekend. Toutes les idées sont les bienvenues. Avec la participation de tous, le projet, peu à peu, se précise et s'affine.

### Des pistes pour réfléchir à un thème

Le *Kit conseils* (lesscouts.be) propose des fiches pour récolter des idées et pour décider ensemble. Suggère aux pionniers de s'en inspirer.

Des idées de thèmes : la dernière série palpitante, un fait d'actualité marquant, des personnalités inspirantes, des stars de réseaux sociaux, un style de musique, des préoccupations actuelles comme le zéro déchet, une émission télé qui a la cote...

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

### CQFD pour collecter les idées

**Critique interdite** : il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, toute idée est bonne à dire.

**Quantité prime sur qualité** : le but est d'avoir le plus grand nombre d'idées possible.

**Farfelu bienvenu** : toutes les idées sont acceptées y compris – et surtout ? – les idées farfelues ou a priori irréalistes.

**Démultiplié/démultipliable** : une idée en amène une autre, qui en amène une autre, et ainsi de suite ; ça peut partir dans tous les sens.

## Agir

Le jour J, les pionniers s'embarquent dans l'aventure qu'ils ont imaginée : ils réalisent le projet qu'ils ont rêvé.

## Partager

La première cordée prépare et fait vivre l'évaluation du projet. Puis, lors d'un moment festif, elle montre les photos, projette les vidéos ou expose les objets-souvenirs ramenés du trek.

## Quand ?

Cette journée ou ce weekend se vit idéalement en deuxième partie d'année.

## Ton rôle

Que les pionniers soient aux commandes ne signifie pas que tu es hors du coup. Ils auront besoin de toi pour les coacher à chaque étape.

## Concevoir

- **Encourage**, laisse fuser la créativité, dans le respect des idées et des manières de fonctionner de chacun.
- **Conseille** en partageant, si besoin, ton expérience et tes propres critères dans le choix d'un endroit d'hébergement, de mise sur pied d'un jeu, d'organisation de déplacements, etc.
- **Assure-toi** que les décisions prises reflètent l'envie générale du groupe.

## Agir

- Sois **disponible** tout en laissant les pionniers agir.
- Cultive la **bonne ambiance**.
- **Aiguille**, réoriente si besoin.

## Partager

- Rappelle qu'on **évalue des actions** pour les améliorer et non des personnes.
- Permet à chacun de **s'exprimer**.
- **Valorise** les pionniers pour ce qu'ils ont accompli, fête avec enthousiasme.

## Comprendre tes pionniers

Les grands adolescents sont **capables d'envisager de multiples options** et de faire varier les combinaisons à l'infini. Idéal, pour concevoir un projet et **discuter ensemble** ! Oui, sauf que les pionniers auront une sacrée envie de tout essayer. À toi de les aider à **faire des choix réalistes** pour éviter les déceptions.

Par ailleurs, si le pionnier comprend que tous ne partagent pas son point de vue, cela peut être dur à accepter dans le feu de l'action. **Guide les échanges** en instaurant des règles d'écoute, dans le respect des idées et du fonctionnement de chacun.

### Doux rêveur ou râleur ?

Pour **passer de l'envie à la réalité**, tous les pionniers ne réagissent pas de la même manière.

Certains **veulent explorer à fond les bonnes idées** déjà sur la table avant d'en proposer de nouvelles. Cela ne signifie pas qu'en doux rêveurs, ils ne voient pas les obstacles ou les défauts du projet.

D'autres cherchent la faille qui va faire capoter la réalisation du rêve, mais ce n'est pas pour râler. C'est, au contraire, pour **consolider le projet et lui donner toutes les chances de réussir**.

## LE PETIT GROUPE



## Le petit groupe

La vie dans un petit groupe de pairs, où les relations sont intenses, offre aux scouts un lieu idéal de découverte de soi et des autres. Chacun et chacune y trouve de l'espace pour apprendre en toute confiance à devenir responsable et solidaire.

## Les bienfaits du petit groupe

### Développer un sentiment d'appartenance

Si tu observes les habitudes des enfants ou des jeunes, tu remarqueras que c'est dans de petits ensembles qu'ils se sentent intégrés, s'amuse et retirent un maximum de leurs expériences.

L'envie de faire partie d'un groupe augmente au fur et à mesure que l'enfant approche de l'adolescence, car l'acceptation par les pairs devient une préoccupation centrale.

### Privilégier les relations

Dans le petit groupe, **les relations sont particulièrement intenses**. Dans cet espace restreint, le scout mesure combien chaque personne est unique. Les caractéristiques individuelles influent sur le groupe, qui se construit autour d'elles.

Le petit groupe est aussi un lieu où chacun découvre les valeurs fondamentales de la vie en société : plaisir d'être ensemble, respect, solidarité, sincérité, intégrité, etc.



« Le scout est solidaire et est un frère pour tous. »

Article 4 de la Loi scout

Dans le petit groupe, chacun trouve un espace à taille humaine pour cohabiter, collaborer, s'épauler, ou construire ensemble.

### Favoriser l'estime de soi

Avoir conscience de sa valeur et de ses forces en tant qu'individu contribue au développement de l'estime de soi. Au-delà de ses propres qualités, l'image que chacun a de lui-même et le regard des autres influencent cette appréciation.

Dans le scoutisme, grâce au petit groupe, chacun expérimente une relation dans laquelle il est possible de **trouver sa place** : chaque scout est acteur, joue un rôle, se sent utile, relève des défis, entretient des relations et endosse des responsabilités. Par la confiance que tu lui accordes, le jeune perçoit qu'il est capable de réussir et qu'il est essentiel pour le groupe. Ces encouragements intensifient sa motivation et participent à la construction de son estime de soi (voir la relation éducative à la page 33).



## Le petit groupe (suite)



## Des groupes permanents ou temporaires

Dans le scoutisme, toutes sortes de groupes existent. Certains sont **permanents** (patrouilles, sizaines) et d'autres sont **temporaires**, pour intégrer un scout, jouer, mener un projet, évaluer... (cordées ou autres petits groupes). Ils peuvent être créés selon des critères (l'âge, le genre, le centre d'intérêt...), ou de manière spontanée (ententes amicales, collaboration par compétences ou centres d'intérêts).

## Permanent

Les sizaines et les patrouilles sont les exemples les plus connus de petits groupes permanents dans notre mouvement. Elles sont établies pour l'année scoute entière, ce qui permet à chacun de prendre le temps de s'y épanouir dans la confiance et le respect.

Pour que ce petit groupe contribue réellement au bien-être de chaque jeune, il est intéressant que le **scout participe lui-même à la composition** de sa sizaine ou de sa patrouille, selon des critères choisis ensemble. Les responsabilités et fonctions sont ensuite définies et attribuées au sein du petit groupe.



« Nous voulons une personne autonome et libre. »

Notre ambition éducative

Le petit groupe est un espace de liberté qui favorise le développement de compétences et multiplie les expériences.

Si la disposition des locaux le permet, prévois un espace pour que chaque sizaine ou chaque patrouille ait un endroit bien à elle pour se réunir, pour laisser des traces de son histoire et pour favoriser les rencontres improvisées et la planification de projets. Cela permet au groupe de se construire. Pour que les scouts s'approprient vraiment cet espace, veille à ce qu'il y ait régulièrement des moments où ils s'y réunissent par petit groupe.

Ces petits groupes permanents ne sont cependant pas immuables et peuvent s'adapter en fonction des besoins durant l'année (arrivée ou départ d'un scout, difficultés relationnelles conséquentes...). Parfois, pour le camp, en fonction des absences, il faut repenser la composition des petits groupes afin de garder un équilibre.

## Temporaire

Le petit groupe temporaire est créé pour une circonstance. Il permet de développer et d'enrichir les relations, favorise l'autonomie, **renforce les liens** dans la section et contribue ainsi à **développer le sentiment d'appartenance**. Le petit groupe temporaire perdure parfois sur plusieurs réunions : il permet à un baladin, lors de la première rencontre, de prendre ses repères en arrivant à la ribambelle ou facilite la réalisation d'un projet chez les pionniers par la création d'une cordée. Il peut également être constitué le temps d'un jeu ou d'une activité, lorsque tu :

- emmènes les baladins que cela intéresse faire une promenade en forêt tôt le matin ;
- proposes un atelier réservé aux louveteaux de première année ;
- programmes un conseil à l'intention des éclaireurs qui ont la fonction de trésorier dans leur patrouille ;
- organises la visite des villes que vous traverserez avec le poste cet été.

À la meute ou à la troupe, tu peux aussi choisir de former des équipes différentes des sizaines et des patrouilles, lors de grands jeux par exemple.

**Varié les groupes** apporte une dimension supplémentaire dans la connaissance des autres. Faire équipe, c'est confronter les expériences et, malgré les différences, apprendre à reconnaître les richesses, les atouts et les talents de chacun.

## Constituer un petit groupe

« Ask the scout », c'est inviter les jeunes à être partie prenante des décisions, c'est-à-dire leur proposer de cogérer leur vie chez les scouts. Cela inclut la formation de ces petits groupes permanents, que sont la sizaine et la patrouille, ou les groupes temporaires constitués pour un jeu, accueillir un nouveau membre, mener à bien un projet ou toute autre activité qui le nécessiterait. Leur **constitution en cogestion** permet de prendre en compte les affinités, les souhaits et avis de chaque scout, tout en gardant comme objectif d'être équitables (répartition par genre, âge, compétences, etc.). C'est un moment important, où l'animateur est attentif au respect et au bien-être de chacun.

Quelques idées pour former rapidement des équipes, tout en s'amusant (et en évitant les pièges des capitaines qui choisissent à tour de rôle) :

- Distribue des cartes à jouer (que tu auras préalablement sélectionnées en fonction du nombre d'équipes et de joueurs par équipe). Les cœurs, les huit ou les rouges se mettent ensemble, par exemple.
- Chaque scout tire au sort une chanson très simple. Les yeux bandés, les scouts chantent et doivent retrouver leurs équipiers à l'ouïe. Variante : remplacer la chanson par des cris d'animaux.
- Distribue des bonbons de couleurs différentes. Les couleurs identiques s'assemblent. Ou bien, pour qu'une équipe soit complète, il faut qu'elle soit constituée de scouts ayant tous des couleurs de bonbons différentes.
- Chacun enlève une chaussure. Toutes les chaussures sont mélangées et redistribuées en fonction du nombre d'équipes désiré. Chacun récupère sa chaussure et découvre son équipe.
- Donne des critères pour créer les groupes : mixité, ancienneté, couleurs de chaussettes, nombre de personnes...

Tu trouveras également des idées pour la création des petits groupes dans les pages concernant la sizaine, la patrouille ou la cordée.

Sois attentif aux liens qui se créent dans ta section : lors des moments informels, tu vois tes scouts se réunir selon leurs affinités. Ce n'est pas pour autant que doivent s'y développer des comportements d'exclusivité, voire d'exclusion, ce qui pourrait faire souffrir d'autres scouts.

## Ton rôle

Les groupes, permanents ou temporaires, créés spontanément ou avec ton intervention, ont besoin de ton attention. Celle-ci est à adapter selon l'âge des scouts et la maturité du groupe et te permet de veiller au bien-être de chacun.

Pour que les petits groupes vivent par eux-mêmes, tu dois accepter que certaines choses échappent à ton contrôle et que tu ne maîtrises pas tout. C'est grâce à cette **liberté d'action** que le petit groupe pourra se développer.

## Crée des conditions optimales

- Une **taille** judicieuse : pas de norme stricte à respecter, tout dépend des conditions dans lesquelles l'animation se déroule. Mais sache que dans des groupes de quatre ou cinq personnes, chacun se sent davantage concerné par l'activité et trouve une place pour partager ses idées.
- Un **cadre** de fonctionnement conçu par le groupe : celui-ci a besoin d'un temps d'adaptation pour apprendre à se gérer et à s'approprier. Bien que les règles puissent se mettre en place spontanément, de manière implicite, il est souvent intéressant de pouvoir les nommer afin qu'elles soient claires pour tous et que chacun puisse y adhérer.
- Du **temps** pour entrer en relation : un planning trop chargé où l'on passe d'une activité à une autre ne permet pas aux scouts d'établir des liens entre eux. Prévois une place pour du temps libre, pour permettre aux jeunes d'aller à la rencontre des autres.
- Des **projets** communs : c'est l'occasion de s'organiser, de se mettre d'accord, de négocier, de choisir et de décider ensemble.
- Une **place** pour chacun : le petit groupe crée un espace où le scout utilise son énergie de manière constructive, se voit offrir des missions adaptées dans des domaines variés et montre ses talents.
- Une éducation à la **différence** : chacun accepte l'autre tel qu'il est, ce qui permet une synergie positive.



## Le petit groupe (suite)



## Résous les conflits

Les conflits sont inhérents à la vie en groupe : ce sont des occasions d'apprendre à vivre ensemble. Ils indiquent un désaccord, une situation de déséquilibre.

Certains conflits naissent et se résolvent sans que tu en aies entendu parler. Tu restes cependant **garant des règles de vie** décidées avec les scouts. Il faut être observateur et intervenir à la demande d'un des jeunes ou quand tu le juges nécessaire. Tu te places dans le rôle de médiateur : cherches l'origine du conflit et donnes la parole à chacun. Les jeunes apprennent, avec ton soutien, à gérer le désaccord : tout le monde a le droit à l'erreur et à la possibilité de la réparer.

Tu trouveras des outils de gestion de conflit sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be) avec, entre autres, des *cartes Émotions et Besoins* qui aideront les scouts à s'exprimer.



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

## Veille à l'intégration

En tant qu'animateur, veille à ce que chaque scout soit bien **intégré dans son petit groupe**.

Ce processus se décompose en trois phases :

- **observation** : pour comprendre quelle est sa place, le scout observe les autres membres du groupe ;
- **participation** : en prenant part aux réalisations et décisions du groupe, le scout coopère, s'approprie les habitudes de vie du groupe et prend une part plus active dans celui-ci ;
- **investissement** : après quelque temps, en mettant progressivement ses compétences au service des autres, le scout peut devenir acteur du groupe.

Lorsque le groupe est constitué, ses membres ont tendance à uniformiser leurs comportements et leurs idées en fonction de ce qui s'y dit ou de ce qui s'y fait. Mais si

une personne s'écarte un peu trop de ce qui est considéré comme la norme du groupe, elle pourrait s'en trouver exclue. Certains enfants commettent des maladresses relationnelles, ont un sens de l'humour différent ou réagissent avec agressivité et peuvent alors devenir le bouc émissaire. Ils s'impliqueront de moins en moins dans les activités et auront des difficultés à réintégrer le groupe.

Tu as un rôle important à jouer face à cette situation (voir la RELATION EDUCATIVE à la page 33) :

- prendre en considération de moindre phénomène de bouc émissaire et ne pas banaliser ces situations de rejet ;
- te positionner clairement contre les comportements d'exclusion ;
- agir le plus tôt possible auprès de tous les intervenants du conflit ;
- valoriser les compétences de chaque enfant ;
- instaurer des moments d'échange avec le groupe ;
- proposer des activités coopératives.



« **Nous voulons une personne sociable.** »

Notre ambition éducative

Le petit groupe favorise la rencontre avec d'autres et permet que les relations personnalisées se tissent plus facilement. Ainsi, chacun exprime ses idées et les confronte à celles des autres. S'intégrer dans une petite cellule, c'est une manière d'acquiescer de l'assurance.

Certains caractères ont du mal à vivre ensemble. Il faut aussi pouvoir l'admettre. Il vaudra parfois mieux renoncer et modifier la composition des petits groupes pour qu'un nouvel équilibre puisse être trouvé.

## D'une branche à l'autre

La taille du petit groupe, sa durée et son fonctionnement varient bien sûr en fonction de l'âge des scouts et des besoins liés à l'animation.



**Baladins**  
(6-8 ans)

Les baladins sortent peu à peu de l'égoïsme de la petite enfance. Ils s'ouvrent davantage au monde extérieur et aux apprentissages que celui-ci permet. Les enfants établissent de nouveaux contacts avec les autres.

À la ribambelle, les différentes activités se vivent idéalement en petits groupes : l'enfant y prend confiance et y trouve un premier espace de vie commune à sa taille.

Les **petits groupes** sont **temporaires** : l'enfant de cet âge n'éprouve guère le besoin

d'évoluer dans un groupe permanent à ce stade où il découvre simplement le plaisir de jouer avec d'autres. Les relations avec les copains varient rapidement selon les centres d'intérêts du moment.

Afin de faciliter les rencontres et les interactions, tu veilles, en tant qu'animateur, à créer peu à peu de la solidarité par les jeux et dans la vie quotidienne. Les petits groupes temporaires en seront d'autant plus soudés.



**Louveteaux**  
(8-12 ans)

**sizaine**

À la meute, l'enfant découvre la richesse des groupes plus structurés et permanents. À travers la vie dans sa **sizaine**, le louveteau apprend à s'exprimer, à écouter les autres, à prendre des décisions et à les respecter pour la vie du clan. L'intégration des nouveaux est facilitée.

L'animateur joue un rôle essentiel au moment de la constitution des petits groupes : il aide les louveteaux à fixer le cadre et les contraintes. Cela leur permet de découvrir des scouts qu'ils ne connaissent pas et ainsi, de vivre pleinement avec les autres.



**Éclaireurs**  
(12-16 ans)

**patrouille**

La **patrouille** est un groupe de vie, d'action et d'amusement où l'éclaireur passe beaucoup de temps. Elle offre une certaine stabilité dans le monde des adolescents, où l'environnement est changeant, et offre l'opportunité de vivre en solidarité avec les autres. Pouvoir y prendre une place à sa mesure est essentiel et donne des repères.

Construire avec les autres, c'est s'organiser en tenant compte des besoins du petit groupe et des individus. À partir de cela, les éclaireurs se partagent les responsabilités, occupent des fonctions de patrouille : c'est un apprentissage en douceur de l'autonomie.



**Pionniers**  
(16-18 ans)

**cordée**

Au poste, certains se connaissent depuis longtemps : les relations sont denses et riches. Les pionniers s'engagent lors de la prise en charge de projets dans le respect des affinités de chacun : l'éducation à la différence se poursuit.

Le poste s'organise régulièrement en **cordées**, pour se partager les actions à mener sur l'un ou l'autre projet, pour vivre des ateliers, pour gérer les services de la vie quotidienne, etc.

## LA SIZAINE

La sizaine est un petit groupe fixe durant toute l'année et composé d'environ six louveteaux et louvettes d'âges différents. Ce groupe de vie commune et de jeux, comparable à une petite famille, permet aux enfants de prendre progressivement des responsabilités et de vivre des moments d'autonomie.

### Quel intérêt ?

Les louveteaux se retrouvent naturellement en petits groupes. C'est là qu'ils **se sentent bien, en confiance**, qu'ils s'amuse et vivent de nombreuses expériences. La sizaine offre des occasions de **partage** et de **découverte**. Elle permet en réalité de répondre à tous les enjeux et besoins sociaux liés à la tranche d'âge des louveteaux.

En effet, la sizaine permet à chacun :

- de mieux se connaître et de mieux connaître les autres ;
- de vivre la cogestion ;
- de valoriser ses compétences ;
- de prendre des responsabilités au sein du petit groupe ;
- d'évoluer au sein d'un petit groupe hétérogène ;
- d'acquérir de l'autonomie ;
- de développer son sentiment d'appartenance au petit groupe pour faciliter l'intégration à la meute ;
- d'appréhender la différence ;
- de développer le sens de l'ouverture aux autres.



« **Nous voulons une personne confiante.** »

Notre ambition éducative

Au sein de la sizaine, le louveteau développe sa confiance en lui et en l'autre. En existant dans ce petit groupe, il prend plus facilement sa place dans la meute.



« **La moitié de la valeur de notre formation réside dans le fait de donner des responsabilités au scout.** »

Baden-Powell,  
Headquarters Gazette, 1910



« **À la meute, je vis pleinement avec les autres.** »

Pointe éducative chez les Louveteaux

La vie en sizaine, durant toute une année, amène les louveteaux à développer cet esprit de solidarité, de fraternité et d'appartenance à un petit groupe social.

### Ton rôle

- Implique les louveteaux dans la **formation des sizaines** (cogestion).
- Assure-toi de leur **équilibre** : présence de filles et de garçons, chaque louveteau a au moins un ami avec lui, les louveteaux ont des âges différents, il y a un équilibre au niveau des compétences et aptitudes de chacun, etc. Ce sera plus riche pour chacun s'ils n'ont pas tous le même profil.
- Aide-les à identifier leurs **talents** et comment ils peuvent les **mettre au service** de leur sizaine.
- Propose aux louveteaux de s'attribuer des **rôles et des responsabilités** au sein de la sizaine.
- Apprends-leur à tenir des **conseils de sizaine** (pour prendre les décisions importantes, gérer un conflit, imaginer un projet, etc.). Reste disponible et présent en cas de besoin.
- Veille à ce que la **bonne ambiance** règne dans chaque sizaine.
- Tout au long de l'année, **soutiens, encourage et motive** les membres de la sizaine dans leurs projets, dans les jeux et dans leurs apprentissages.

#### Sizaine en cogestion

À leur âge, et accompagnés par leurs animateurs, les louveteaux sont en mesure d'émettre leur avis, de communiquer leurs envies et de composer des groupes équilibrés.

### Comprendre tes louveteaux

À la meute, l'enfant découvre la **richesse des groupes plus structurés et permanents**. À travers la vie dans sa sizaine, le louveteau apprend à s'exprimer, écouter les autres, prendre des décisions et les respecter pour la vie du clan.

**Le petit groupe est naturel** chez les louveteaux mais peut parfois mettre du temps à exister. Ce n'est pas parce qu'on met des louveteaux ensemble qu'ils forment une sizaine. Ils ont besoin de temps, d'un but commun, d'une symbolique de groupe, de relations qui se tissent au fil du temps et de projets à vivre ensemble.

#### Bonnes pratiques

- Si tu as plus de 24 louveteaux dans ta meute, il est préférable d'augmenter le nombre de sizaines plutôt que le nombre de louveteaux dans chacune d'entre elles.
- Mets en place, de temps en temps, un conseil des sizeniers durant lequel tu discutes avec eux de leur rôle et de leurs actions.
- Pour que la sizaine se reconnaisse comme un petit groupe spécifique, propose aux sizaines de vivre régulièrement des moments de la vie quotidienne (exemple : leur faire prendre le gouter dans des endroits différents autour du local).
- Nomme les sizaines par leur nom ou leur couleur et non pas par celui de son sizenier car elle ne lui appartient pas. Préfère donc systématiquement la *Sizaine des Bleus* à la *Sizaine de Valentine*.





La sizaine (suite)

### 1 Profil du sizenier

Dresse le profil du sizenier avec toute la meute, en partant des qualités connues chez les personnages du *Livre de la jungle* (tu peux aussi te référer à leur maître-mot). Attention, limite la liste à un nombre raisonnable de qualités.

Un sizenier pourrait être comme :

- **Kala-Nag**, à l'écoute des autres, de leurs demandes et de leurs envies ;
- **Phao**, celui qui amène la sizaine à décider ensemble ;
- **Rikki-Tiki-Tavi**, copain de tous ;
- **Mowgli**, celui qui permet de trouver des solutions ensemble ;
- **Darzée**, toujours souriant et de bonne humeur ;
- **Petit Toomaï**, celui qui motive sa sizaine ;
- **Mang**, attentif à tous ;
- **Baloo**, celui qui donne la parole à tous ;
- **Won-Tolla**, celui qui ose demander de l'aide quand il en a besoin ;
- **Bagheera**, le guide expérimenté ;
- **Hathi**, celui qui, en respectant les autres louveteaux, se fait respecter ;
- **Frère Gris**, fidèle aux membres de sa sizaine ;
- **le Bandar-Log**, celui qui fait en sorte que la sizaine s'amuse.

## Former des sizaines en cogestion

Vers la mi-octobre, après deux ou trois réunions mais avant le premier weekend de la meute	<h3>1 Profil du sizenier</h3> <p>En meute, dresser le profil type du sizenier.</p>	<h4>Rôle de l'animateur</h4> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner la parole à tous les louveteaux.</li> <li>• Diviser la meute en plus petits groupes pour mieux échanger.</li> </ul>
	<h3>2 Jeu des forces</h3> <p>Vivre un jeu à postes permettant aux louveteaux d'identifier leur(s) force(s) dans plusieurs domaines. À la fin du jeu, le louveteau écrit sur deux pinces à linge ses deux forces principales.</p>	<h4>Rôle de l'animateur</h4> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avoir en tête que chaque louveteau a des forces.</li> <li>• Aider le louveteau à les identifier.</li> </ul>
Le lendemain du premier lien (le samedi matin du premier weekend)	<h3>3 Formation équitable des sizaines</h3> <p>Chacun trouve sa place dans une sizaine grâce aux critères qu'il possède et aux forces qu'il a à offrir.</p>	<h4>Rôle de l'animateur</h4> <p>Veiller à ce que la carte d'identité de chaque sizaine se remplisse équitablement.</p>
	<h3>4 La vie de sizaine</h3> <p>Définir le rôle de chacun dans la sizaine, à partir des forces. Choisir le nom et le cri de sizaine.</p>	<h4>Rôle de l'animateur</h4> <p>Veiller à ce que chaque louveteau ait un rôle qui lui plaise et qui lui corresponde.</p>

### 3 Formation équitable des sizaines

1. Crée une grande carte d'identité par sizaine avec des critères qui permettent de visualiser le bon équilibre de celle-ci (tu peux y inclure des critères indispensables pour ton staff). Sur cette carte d'identité de la sizaine figure aussi un nuage de forces à entourer (comme dans l'étape 2).

Filles	Garçons	1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
XXXX	XX	X	XX	XX	X

2. Dès qu'un louveteau rejoint un groupe, il répond aux critères d'équilibre en plaçant une croix en regard de ce qui lui correspond puis entoure (ou ajoute) les deux meilleures forces qu'il possède et qu'il va mettre au service de la sizaine. Certains changements devront peut-être être effectués pour respecter l'équilibre. Sois transparent et explique cette raison aux louveteaux, ils sont à même de la comprendre et accepteront d'autant mieux les éventuellement changements.
3. Vérifie que chaque louveteau a un ami dans la sizaine.

### 2 Jeu des forces

Chaque louveteau a des forces. Néanmoins, il est possible que tu doives accompagner l'un ou l'autre **pour qu'il prenne conscience d'une force qu'il ne se connaissait pas**. Un louveteau qui se dit essentiellement sportif, par exemple, a sans doute d'autres compétences. **À toi de les mettre en lumière**. Attention à ne pas stigmatiser un enfant en l'enfermant uniquement dans le rôle qu'il joue dans sa sizaine.

**Je suis** Mon âge : ..... ans.

---

**Mes forces**

Confiance    Curiosité    Courage    Gentillesse    Médiation

.....

Créativité    Sociabilité    Sport    Dextérité

Prudence    Ingéniosité    Réflexion    Motivation    Optimisme

---

**Mes deux plus grandes forces sont :**

.....

.....

### 4 La vie de sizaine

#### Un rôle attribué à chaque louveteau

En donnant au louveteau ses premières responsabilités, on met ses **compétences** au service de la sizaine et on le rend d'avantage autonome et conscient de ses talents. Pour que chaque louveteau définisse son rôle dans la sizaine, utilise sa carte des talents fraîchement renouvelée.

Et si cette formation des sizaines baignait dans une cadre imaginaire, comme le monde du cinéma, le sport, les grands navigateurs ou les civilisations oubliées ?

DES RÔLES DANS LA SIZAINE À PARTIR DES FORCES	THÈME 1 : LE MONDE DU CINÉMA	THÈME 2 : UNE ÉQUIPE SPORTIVE	COMPÉTENCES ET RESPONSABILITÉS
L'animateur du conseil	Le producteur	Le coach sportif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donne la parole.</li> <li>• Récolte l'avis de tous.</li> <li>• Veille à la bonne tenue du conseil.</li> </ul>
Le chargé de comm'	Le scripte	L'attaché de presse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communique avec les autres sizaines et le staff.</li> </ul>
L'artiste	Le musicien du film	La mascotte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anime et met de l'ambiance.</li> <li>• Invente une chanson, un sketch, une danse.</li> </ul>
Le sizenier	Le metteur en scène	Le préparateur physique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prend soin de tous.</li> <li>• Fédère.</li> <li>• Montrer l'exemple.</li> </ul>
Le stratège	Le scénariste	Le tacticien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouve les solutions d'énigmes.</li> <li>• Élabore des stratégies de jeu.</li> <li>• Se souvient des règles de jeu.</li> </ul>
L'aventurier	Le régisseur	L'entraîneur adjoint	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pense à tout le matériel à prévoir (gourde, décodeur, carnet pour prendre note).</li> <li>• Veille à la sécurité.</li> </ul>

## LA PATROUILLE

La patrouille est un groupe de vie et d'action composé de six à huit ados, mené par un aîné ou une aînée, et où l'avis de chacun et chacune est pris en compte. Les éclaireurs et éclaireuses y partagent des moments de vie : dormir, manger, s'installer, parler, confronter leurs opinions, vivre des aventures, etc. Ils et elles construisent, inventent et agissent, tout en s'amusant. Grâce à l'organisation en patrouilles, l'éclaireur ou l'éclaireuse prend des responsabilités, et développe sa solidarité avec les autres membres.

### Quel intérêt ?

À un âge où le groupe de copains prend une importance considérable, la patrouille est un lieu de vie idéal pour l'éclaireur. Ce **petit groupe de pairs** (mêlant scouts expérimentés et novices, grands et petits, sérieux et drôles, extravertis et introvertis, etc.) vit ensemble toute une année : ses membres se découvrent, s'épaulent et se motivent les uns les autres.



« Nous voulons une personne sociable. »

Notre ambition éducative

La vie en patrouille favorise la construction de rapports authentiques et harmonieux entre pairs.

Le scoutisme permet à chacun de donner le meilleur de lui-même : tout éclaireur y accumule une solide dose de confiance en ses capacités. Au sein de la patrouille, une mission particulière peut être confiée à l'un d'eux par les membres du petit groupe : il s'agit d'une **fonction de patrouille**. Le jeune met ainsi au service de groupe une énergie et des compétences personnelles, et devient responsable d'une ou plusieurs activités. Chacun est impliqué, se sent utile : cela crée une dynamique positive !



« Nous voulons une personne partenaire et solidaire. »

Notre ambition éducative

Les éclaireurs d'une même patrouille apprennent naturellement à vivre avec les autres, à se soutenir et à s'entraider.

Dès lors, la patrouille permet à chaque éclaireur :

- de développer son **sentiment d'appartenance** à un petit groupe dont la stabilité rassure, ce qui facilite l'intégration à la troupe ;
- de valoriser ses compétences et développer son **autonomie** ;
- de prendre des **responsabilités** au sein du petit groupe, via une fonction de patrouille ;
- de rendre **service** aux autres membres de la patrouille ;
- de vivre des aventures et construire des **projets**.



### Quand ?

Les patrouilles sont mises en place durant les **premières semaines** de l'année scout. **Tous** les éclaireurs sont concernés et intègrent l'un de ces petits groupes.

Quant aux fonctions de patrouille, chaque éclaireur peut en endosser une, mais sans y être obligé à tout prix. Certaines fonctions sont attribuées **pour l'année entière** : CP (chef de patrouille) ou le trésorier par exemple. Dans ce cas, la répartition peut se faire en début d'année, vers le mois d'octobre. D'autres fonctions peuvent être distribuées uniquement **le temps d'un projet** précis et concret (cuisot, cartographe, etc.). Les fonctions peuvent donc être régulièrement revues : suite au départ des aînés, lorsque les besoins changent ou quand de nouveaux intérêts naissent et donnent envie de s'impliquer.



« Le système des patrouilles a une grande valeur pour la formation du caractère, s'il est utilisé correctement. Ce système conduit chaque scout à se rendre compte de la part de responsabilité qu'il peut prendre pour le bien de sa patrouille. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*  
World Brotherhood, 1944

### Une idée de mise en œuvre

#### Constituer les patrouilles

Il n'y a pas de schéma standard. Juste une constante : « Ask the scout », c'est-à-dire la **participation active** de chaque éclaireur tout au long du processus afin de décider ensemble ;

- si les patrouilles restent plus ou moins les mêmes d'année en année ou si elles se reconstruisent entièrement à chaque rentrée ;
- si la troupe décide ensemble de la constitution des patrouilles ou si le staff prend la décision finale ;
- si les CP sont choisis, élus, désignés en troupe ou en patrouille ;
- si les nouveaux éclaireurs choisissent leur patrouille ou l'inverse ;
- etc.

Même si la formation des patrouilles se réalise en cogestion, il est important pour le staff de définir un ou deux **critères** pour l'équilibre de chacune des patrouilles. Les expliquer aux éclaireurs permettra qu'ils y adhèrent facilement.

#### Ça s'est déjà fait

Lors de la première réunion après les passages, nous avons organisé un jeu afin de composer les patrouilles. Nous avons donné des critères pour leur composition.

Dans chaque patrouille, il devait y avoir :

- 1 aîné au minimum ;
- 1 nouveau au minimum ;
- 2 filles et 2 garçons au minimum ;
- 7 éclaireurs au maximum.

Une fois les patrouilles constituées, les scouts devaient se trouver un nouveau nom ainsi qu'un cri. Les éclaireurs ont été ravis de pouvoir choisir avec qui ils allaient vivre cette nouvelle année.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

#### Attribuer les fonctions de patrouille

Les fonctions sont décidées en **conseil de patrouille** (voir le conseil en page 64).

1. Ensemble, les éclaireurs listent les **tâches** à effectuer au sein de la patrouille : tenir les comptes, coordonner la patrouille, rédiger le tally, gérer le matériel, tracer l'itinéraire de hike sur une carte, etc.
2. Ensuite, ils font l'inventaire des **fonctions nécessaires** pour répondre aux besoins identifiés à l'étape 1 : trésorier, CP, secrétaire, logisticien, etc. Les fonctions sont propres à chaque patrouille : si une patrouille a besoin de six fonctions, une autre pourrait n'en compter que quatre.
3. Les éclaireurs déterminent les **compétences ou qualités requises** pour chacune des fonctions : organisé, créatif, etc.

4. Finalement, les fonctions sont **réparties entre les membres de la patrouille** : chacun propose une ou deux personne(s) qui conviendrait(en)t pour la fonction. Quand une personne est plébiscitée et si elle accepte de s'impliquer, la tâche lui est attribuée et le groupe choisit un responsable pour la fonction suivante.

Prendre part à la décision permet à chaque scout de **s'investir** dans sa mission. De plus, le partage de tâches au sein de la patrouille favorise un apprentissage tout en douceur de la prise de responsabilité : chaque fonction peut être accompagnée par un animateur, par les aînés et par les autres éclaireurs de la patrouille.

#### Et si au bout du compte, tous les éclaireurs concernés n'ont pas de fonction ?

Ce n'est pas très grave : il ne faut pas inventer des fonctions pour le plaisir.

#### Et si un éclaireur se propose pour tout ?

Celui qui mène le débat lui réexplique que chacun doit avoir une place et que son enthousiasme, si génial soit-il, ne doit pas l'empêcher d'assumer les rôles pour lesquels il s'est déjà engagé.

#### Et si un scout ne se propose pour rien ?

Peut-être n'ose-t-il pas, peut-être a-t-il peur de s'investir... À ce moment, un aîné peut lui suggérer une mission, à sa portée, qui l'aidera à prendre confiance et à s'impliquer par la suite.

#### Et si un scout se propose pour une fonction qu'il ne saurait assumer ?

Apprendre nécessite d'être accompagné : c'est l'occasion pour les aînés de lui montrer, lui expliquer, lui apprendre comment progresser. Il lui est également possible de développer de nouvelles compétences dans le cadre d'un badge (voir page 127) ou d'un brevet (voir page 132).

La fonction attribuée à un éclaireur ne le dispense pas de participer aux autres **tâches collectives** : c'est juste un rôle qu'il ou elle exerce plus particulièrement. Par ailleurs, une fonction ne veut pas dire tout faire et décider seul : elle implique surtout de veiller à ce que tout soit fait dans le domaine concerné.



## La patrouille (suite)



### Les conseils de fonction

Pour dynamiser chaque fonction, les éclaireurs et éclaireuses peuvent organiser des **conseils de fonction**. Par exemple, lors d'un conseil cuistots, intendants et cuistots de patrouille établissent le menu du camp et partagent des recettes ou des trucs et astuces ; ou un conseil des trésoriers est organisé pour expliquer comment tenir un livre de comptes.

Parmi les conseils de fonction, le **conseil CP** réunit les CP et le staff. Il a trois missions :

- **soutenir les CP dans leur rôle** : c'est le moment de faire le point ensemble sur les avancées et les problèmes de chacun ; les animateurs proposent alors un appui, une intervention pour accompagner le CP ;
- **coordonner la vie des patrouilles**, faire en sorte qu'elles fonctionnent ensemble : c'est l'occasion d'aborder des sujets comme la composition des patrouilles, les règles de troupe, les activités, la gestion de l'argent, le matériel, les locaux, la préparation du camp, l'accueil des nouveaux, les moments forts (*Promesse*, totémisation, hike, etc.) ;
- **préparer certaines activités** que le conseil de troupe a demandé d'organiser.

Quelques bonnes pratiques et des techniques d'animation se trouvent dans le *Kit conseils*.

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

### Le conseil de patrouille

C'est le lieu de pilotage de la vie de la patrouille: chacun doit s'y sentir à l'aise pour s'exprimer. Ce peut être un moment :

- **d'information** : mettre le groupe au courant (après un conseil CP par exemple) ;
- **de mise au point** : vérifier que chacun se sente à l'aise dans la patrouille, donner son avis sur les activités vécues, gérer un problème ;
- **d'organisation** : se répartir équitablement les tâches pour un projet, coordonner les actions individuelles ;
- **de décision** : choisir parmi plusieurs options possibles (pour une activité proposée par le staff, pour le thème de camp...), définir les fonctions de patrouille (préciser les tâches d'une fonction et décider qui va l'exercer) ;
- **de soutien** : aider chaque éclaireur à faire le point sur ses découvertes, préparer le conseil de troupe... ;
- **de création** : avoir des idées pour des projets (comme le woodcraft).

Pour que le conseil se déroule bien, il faut que quelqu'un se charge de le **conduire**. Le plus souvent, c'est le CP qui l'anime. Mais rien n'empêche de confier cette mission à un autre membre de la patrouille.

### Ça s'est déjà fait

Il y a quelques années, la troupe avait décidé de partir au camp à vélo. Il fallait donc que chaque patrouille se choisisse un "mécano" capable d'effectuer les réparations un peu plus complexes lors du trajet...

Lors d'une réunion, tous les mécanos sont allés, avec un animateur, chez un professionnel du vélo afin de recevoir des compléments d'information et de s'exercer un minimum... Après cela, ils ont établi ensemble une liste du matériel nécessaire à acquérir par patrouille pour assurer au mieux leur fonction.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

### Une fonction (presque) comme les autres : CP

Être CP, c'est avant tout se mettre au service de sa patrouille, en gérant un petit groupe de pairs ; cela offre une bonne expérience de **coordination** d'équipe, tant du point de vue organisationnel que relationnel.

Les **missions** du CP sont les suivantes :

- installer un climat de confiance, de respect et de sécurité ;
- faire en sorte que chaque éclaireur ait sa place au sein de la patrouille ;
- motiver, dynamiser sa patrouille ;
- être le garant des décisions prises lors du conseil de patrouille ;
- veiller à la bonne organisation de la patrouille ;
- déléguer ou répartir les tâches quand c'est nécessaire.

Dans l'idéal, comme pour les autres fonctions de patrouille, la **désignation du CP** s'effectue en conseil de patrouille. Bien sûr, ce choix doit être fait en ayant connaissance de ce qui est demandé au futur CP (les animateurs expliquent ce rôle au préalable). Il faut aussi que le CP ait une certaine expérience de la vie en troupe et en patrouille. Se voir confier le rôle de CP n'est pas une fin en soi ; on peut être un bon éclaireur sans exercer la fonction de CP.

**Dans la pratique**, certaines patrouilles choisissent un CP en leur sein ; d'autres organisent des élections au sein de la troupe pour choisir les CP et les répartir ensuite dans les patrouilles. D'autres troupes proposent aux scouts de se partager eux-mêmes dans des équipes de vie en fonction de critères fixés par les animateurs. Et il existe encore bien d'autres manières de fonctionner...

### Ton rôle

Chaque patrouille a besoin d'aide et de propositions de fonctionnement de la part des animateurs. C'est là tout le challenge : arriver à donner une **impulsion** aux patrouilles tout en leur laissant un grand espace de **liberté**. Cela ne veut pas dire laisser-faire : une activité de patrouille doit être préparée en conseil de patrouille par les éclaireurs bien sûr, mais elle doit ensuite être validée par le staff. Pour optimiser ton rôle d'encadrement des patrouilles, voici quelques attitudes ou conseils à garder en tête...

- La patrouille ne se réduit pas à une équipe pour les jeux. Il est important d'offrir des lieux (dans un coin de patrouille, en hike, chez le CP, chez un animateur en sa présence pour qu'il accompagne un projet...) et des moments (une réunion complète, une demi-heure en début ou en fin de réunion, un mercredi après-midi, un weekend complet...) pour que les éclaireurs se rencontrent et vivent ensemble, qu'ils soient jeunes éclaireurs ou qu'ils fassent partie des aînés.
- Quand tu invites les patrouilles à vivre une activité ensemble, aide-les à se fixer un but, comme la

préparation de projets de différentes envergures, le débriefing d'une activité, un moment d'accueil d'un nouveau, la gestion d'un problème, etc.

- Une fois le programme fixé, tu vérifies que ce qui se passe durant l'activité de patrouille relève bien du scoutisme, tu veilles à ce que ce qui avait été décidé soit respecté et tu convoques un conseil de patrouille si l'activité dérape.
- Enfin, après l'activité, tu organises une évaluation avec la patrouille.

Avec l'**aide du staff**, ces activités sont mieux construites, mieux accompagnées, mieux balisées.

### Money, money, money



La patrouille a des projets ? Sans doute a-t-elle besoin d'un peu de moyens pour les réaliser... Veille néanmoins à ce que les éclaireurs ne consacrent pas toute une partie de leur année à gagner de l'argent. Pour cette raison, informer les éclaireurs de la somme que la troupe alloue aux activités de patrouille, puis aider la patrouille à construire un budget adapté, est primordial.

Le scoutisme est un lieu d'apprentissage. Et les fonctions de patrouille y contribuent. En tant qu'animateur ou animatrice, tu proposes aux patrouilles de se les répartir, comme cela se fait au niveau de ton staff. Dans le même temps, **tu accompagnes la patrouille** dans la recherche des fonctions nécessaires, dans le processus de mise en place de celles-ci et dans leur gestion.



### Comprendre tes scouts

L'adolescent a besoin d'être accepté, reconnu et estimé par les autres. Pour lui, le groupe est un **refuge** : il permet de vivre sa liberté en échappant à l'enfance. C'est pourquoi le système des patrouilles est propice à cet âge. Pour mobiliser l'**intérêt de chacun** dans la patrouille, il est important de proposer des projets, des activités qui vont apprendre aux scouts à grandir ensemble. Lors de la vie de patrouille, l'éclaireur apprend à :

- proposer des projets, soumettre des idées à l'approbation des autres ;
- défendre ses opinions, soutenir une cause ;
- assumer les refus ;
- formuler des propositions ou des invitations ;
- accepter les idées des autres.



« À la troupe, le scout construit avec les autres. »

Pointe éducative chez les Éclaireurs

S'il est un refuge, le groupe a également une influence considérable sur les adolescents : ils se cherchent dans le regard de leurs pairs et ressentent un intense besoin **d'appartenance**. Le jeune adopte les règles, les idées, les vêtements, les insignes et le langage de son groupe : il choisit une communauté dans laquelle il se sent à l'aise. Même si le jeune a tendance à vivre dans les normes du groupe, il n'en perd pas moins son sens critique. Pour l'ado, le plus difficile sera de trouver un équilibre entre se conformer à son groupe pour en faire partie et affirmer sa personnalité.



Le passage à la troupe se double souvent du passage en secondaire. Chez les scouts, comme à l'école, les grands louveteaux deviennent les petits éclaireurs. Exercer une fonction de patrouille permet au jeune de prendre des **responsabilités** dans un petit groupe d'adolescents et d'y trouver plus facilement sa place.



Le sentiment d'appartenance à un petit groupe est très important pour tes éclaireurs. Pour que chacun se sente bien dans sa patrouille, elle adopte des **signes propres** qui la caractérisent :

- **un nom de patrouille** : un nom à choisir tous les ans, ainsi que le cri de patrouille et le nœud d'épaule (à placer sur l'épaule gauche) en lien avec le nom ;
- **un coin de patrouille** : un local ou une partie du local à décorer chaque année ; à défaut de local, choisir un objet rassembleur (tally, affiche, malle de patrouille, etc.) ;
- **des règles et des habitudes** : une charte de patrouille, des traditions à instaurer au moment des repas, du lever... ;
- **un tally** : un livre d'or, un panneau photos, un site internet... où les patrouilles, les troupes, les unités racontent leurs aventures.
- **des chansons** : un chansonnier de patrouille à constituer avec le top 20 élaboré par le groupe (certaines chansons peuvent aussi être remaniées en inventant des paroles propres à la patrouille) ;
- etc.

Avec le temps, des éclaireurs partent, d'autres arrivent... La composition des patrouilles évolue. Quand cela arrive, il est normal que **l'on décide de nouveau, ensemble**, le nom, les signes et les habitudes de vie en patrouille.

Plus d'idées pour construire ensemble de grands moments dans le *Patrouille Pass*.

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



### LA CORDÉE



Concrétiser ses rêves demande au poste un minimum d'organisation, surtout si l'on souhaite que chacun soit impliqué dans la démarche. Pour ce faire, les pionniers et les pionnières se répartissent en petits groupes appelés cordées. Leur composition varie selon la taille du poste, le nombre de projets en cours et les nécessités du moment.

### Quel intérêt ?

Organiser le poste en cordées permet de faciliter la réalisation des projets de la section. Les cordées favorisent l'**autonomie** et la **vie en cogestion**, deux éléments fondamentaux pour l'épanouissement du jeune.

Les petits groupes permettent de :

- trouver **sa place** plus facilement ;
- prendre sa part de **responsabilité** et développer son autonomie ;
- acquérir de **nouvelles compétences**, voire d'en renforcer ;
- développer la **confiance** en soi et aux autres ;
- participer à un **objectif commun**.

### Quand ?

Les cordées sont **temporaires**, liées à un **objectif, une mission**, et permettent à tous les pionniers, à un moment, de prendre et développer leur leadership s'ils le souhaitent. Selon les projets, le pionnier prend les responsabilités qu'il souhaite et a l'occasion de s'essayer à différents rôles. Les cordées peuvent se constituer **pendant toute l'année ou au camp**.

Tout le poste est concerné : **autant les pionniers que les animateurs** peuvent être membres d'une cordée. Parmi les membres, un **pilote de cordée** est désigné pour coordonner le projet.

Chez les Pionniers, pas le temps de s'ennuyer ! Au fur et à mesure de l'année, **des cordées organisent et préparent chacune des projets** que le poste a rêvé de vivre ensemble.



### Libérer du temps pour l'animation

Favoriser l'autonomie des pionniers pour réaliser certaines étapes d'un projet permet de libérer du temps. Ainsi, tu peux **consacrer les réunions à d'autres activités** (jeux, ateliers, etc.) pour offrir aux pionniers un programme varié d'**animation scout** de qualité.

### Trois principes

1. Quand un projet est terminé, la cordée est dissoute. Les pionniers décident alors, en conseil de poste, qui rejoint quelle cordée toujours en activité. S'il n'y a qu'un seul projet en cours, tous les membres du poste sont de la partie.
2. Selon la taille du poste, **les cordées seront plus ou moins nombreuses** et les personnes impliquées dans un ou plusieurs projets. **Un pionnier ou un animateur peut ainsi être dans plusieurs cordées** à la fois selon ses envies et les nécessités des projets en cours.
3. La composition des cordées **évolue en cours d'année** : le conseil de poste la revoit **en fonction des besoins et des projets** du moment. Par exemple, la semaine précédant la fête d'unité, tous les pionniers se consacrent aux derniers préparatifs, quels que soient les autres projets en cours.



## La cordée (suite)



## L'épanouissement social

Un des trois principes du scoutisme

L'épanouissement social permet de développer des relations authentiques au sein de tous les groupes dont nous faisons partie. C'est ce que Baden-Powell appelle le **devoir envers les autres**.

Ainsi, s'organiser **avec les autres pour atteindre un objectif** commun peut être source de nombreuses découvertes : écouter, partager un avis, décider, faire des compromis, accepter d'être interpellé, etc.

Autant d'attitudes fondamentales pour apprendre à construire ensemble dans le respect de chacun.



**« Ne faites pas trop à la place des scouts : veillez à ce que ce soit eux qui agissent. "Quand vous voulez qu'une chose soit faite, ne la faites pas vous-mêmes", c'est la devise à adopter. »**

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood, 1944*

## Ton rôle

En tant qu'animateur, tu as un **rôle de coach**.

- **Anime, dynamise et soutiens** les pionniers dans le cadre de leurs projets : **offre un soutien individuel** en discutant avec chaque pionnier, **mais aussi un soutien collectif** auprès des cordées et de l'ensemble du poste au travers de conseils.
- **Laisse le temps** aux pionniers de **découvrir et développer leurs capacités** d'action et de réalisation plutôt que de faire à leur place.



- **Évite les discussions interminables** autour d'un projet pour que la motivation ne s'essouffle pas en cours de route. **Recentre la discussion** en utilisant une technique de conseil telle que proposé dans le *Kit conseils* sur lesscouts.be.
- **Prends un rôle de facilitateur** : sois à la fois **animateur et médiateur**. Veille à la participation de chacun, au respect des uns et des autres et à l'atteinte des objectifs que le poste s'est fixé. Inspire-toi de la partie sur le conseil aux pages 64 pour mener les échanges.
- **Accompagne plus étroitement les pionniers pour certaines missions**. Par exemple, ton soutien est essentiel pour trouver un logement correct pour le trek. Tu as de l'expérience dans ce domaine et tu sais à quoi faire attention quand tu recherches ou visites un endroit de camp.
- **Veille à ce que les pilotes de cordées ne soient pas toujours les mêmes**. C'est une **responsabilité** qu'il est important d'**ouvrir à tous**.

## Convoquer régulièrement le conseil et l'animer

Lors du conseil, chacun prend part aux discussions et aux décisions qui concernent la vie du poste. Le conseil remplit ici plusieurs rôles :

- **Constituer ou revoir la composition des cordées** en fonction des besoins ou des projets en cours.
- **Faire le point sur l'avancement** des différents projets pour assurer l'implication de tous. Un pionnier qui n'est pas engagé dans l'organisation d'un projet (car il l'est sur un autre) doit pouvoir en suivre l'avancement, réagir si besoin et se sentir concerné.
- **Ajuster un projet** si nécessaire, redéfinir un objectif, prendre une décision importante.
- Etc.

Faire le point régulièrement permet de **maintenir la motivation** tout au long des projets puisque les pionniers les voient avancer et se concrétiser.

## Garder une trace

Pour chaque projet, il est important de **garder une trace écrite** de ce qui a été dit et décidé afin d'**assurer le suivi**, de se rappeler la répartition des tâches et les échéances. Vous pourriez réaliser un **tableau par projet** ou une **frise** qui reprend toutes les informations utiles et l'afficher dans le local. Le support choisi doit convenir à tous et être **utilisable pendant les réunions**.

Une fois le projet **évalué et fêté**, le poste peut **conserver l'affiche** du projet et la personnaliser. Par exemple, les pionniers pourraient écrire **« C'est fait ! »** en travers et coller quelques photos de la préparation ou de la réalisation du projet.

## Coacher les pilotes de cordée

Avant la réalisation du projet, rencontre le pilote de cordée pour le **soutenir dans sa mission**, d'autant plus si c'est la première fois qu'il endosse cette responsabilité. Ton rôle est de le guider sans le diriger, de **l'accompagner** tout en le laissant faire.

Par exemple, **tu peux l'aider à** :

- **organiser des réunions** avec le reste du poste pour faire avancer le projet ;
- **coordonner sa cordée** en lui expliquant comment lister tout ce qu'il y a à faire pour mener à bien le projet mais aussi établir un calendrier et un partage des tâches ;
- etc.

**Assure le suivi** des projets en cours avec les différents pilotes de cordées en faisant régulièrement le point avec eux.



## Comprendre tes pionniers ?

Construire des projets ensemble, c'est donner du sens à sa vie et à celle du groupe. Les mener en cordées facilite leur mise en place, surtout quand les pionniers sont nombreux. C'est l'occasion pour chaque scout de prendre des responsabilités, de mener des actions, d'atteindre un but, d'être fier de soi, des autres, de tirer du positif de ses erreurs.

Les pionniers font preuve de créativité, d'initiative, de maturité ; ils affrontent leurs découragements ou leurs limites, mais surtout explorent leurs envies et compétences.

## Une idée de mise en œuvre

## Choisir les projets

Imaginer et décider des projets avec l'ensemble du poste **lors d'un conseil** prend tout son sens. Ce dernier permet de s'assurer que les décisions **conviennent à l'ensemble du groupe**. Cela contribue à la **motivation et à l'implication de chacun**, assurant ainsi que chaque pionnier y trouve son compte.

Prendre le temps d'imaginer est fondamental. Il existe des **techniques créatives** pour susciter les envies du poste et sortir des sentiers battus. Elles permettent de rendre ce moment **dynamique et ludique**.

Une fois que les idées ont **émergé**, le poste les **associe**, les **trie**, les ajuste de manière à sélectionner celles qui rencontrent les attentes de tous.

Par exemple :

- organiser un jeu de rôles grandeur nature ;
- aménager le local en construisant une table, en décorant les murs, etc. ;
- réaliser un montage vidéo où les pionniers se mettent en scène pour la fête d'unité ;
- vivre un trek (voir page 79) ;
- mener un scoutmain (voir page 216) ;
- organiser un inter-postes avec les unités voisines,
- etc.

- **PLANpi mode d'emploi**, téléchargeable sur lesscouts.be, regorge d'idées pour imaginer, décider, évaluer et fêter les projets à mener avec le poste.
- Dans le cahier **Des projets pour grandir**, des tas d'idées, d'exemples concrets et de techniques pour aider à mettre en place un projet dans ta section et avec tes scouts.

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



La cordée (suite)

Composer les cordées

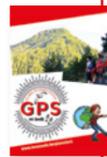
Une fois les projets décidés, le poste **défini les cordées**. Affiche la **frise de planification de l'année** du *Plan Pi* ou un autre tableau reprenant l'ensemble des projets choisis. Demande à chacun, animateurs compris, de **noter son prénom** à côté d'un ou plusieurs projets. Précise qu'il s'agit ici de se répartir le boulot en tenant compte des intérêts de chacun. Cela permet d'identifier une cordée pour chaque projet.

Pour la répartition des cordées, sont à prendre en compte :

- le nombre de personnes dans le poste ;
- le nombre de projets à mener, parfois de front ;
- le nombre de personnes nécessaires pour organiser chaque projet.

Le cahier **GPS** est gratuit. Pour en obtenir pour l'ensemble de ton poste : [lascouterie.be](http://lascouterie.be) ou [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

Dans le **GPS**, chaque pionnier peut inscrire le projet pour lequel il s'est encordé, la période ainsi que les autres membres de la cordée.



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

Désigner un pilote de cordée et définir les rôles de chacun

- Pour chaque projet, la cordée désigne **un ou une premier de cordée** (comme on l'appelle en rando). Les personnes intéressées par ce rôle peuvent évidemment se manifester. Avant que le conseil ne les nomme, **définis clairement ce rôle** afin que chacun s'exprime en connaissance de cause. Le pilote de cordée est **responsable de la bonne mise en œuvre du projet**. Par exemple, le respect des échéances, la répartition des tâches au sein de son équipe, etc.
- Le premier de cordée **coordonne** mais il n'a **pas d'autres rôles spécifiques**, il ne doit pas tout faire ! Une fois qu'il est désigné, les membres de la cordée se réunissent pour **répartir les rôles et les tâches au sein du groupe**.

Premier de cordée et CP, même fonction ?

Le premier de cordée peut être **comparé à un CP** dans la mesure où il **coordonne, motive et fédère** aussi un groupe, y organise la répartition des tâches pour mener à bien un projet et veille à ce que chacun s'y sente bien. L'objectif est également que chaque pionnier puisse l'être au minimum une fois durant ses deux années à la troupe.

Toutefois, **contrairement aux patrouilles**, les petits groupes formés au poste **ne sont pas permanents**. Leur composition évolue en fonction des projets en cours et des nécessités du moment.

Le rôle des cordées dans les projets

	CORDÉE	POSTE
<b>C</b> oncevoir	/	<b>I</b> maginer <b>D</b> écider
<b>A</b> gir	<b>O</b> rganiser <b>P</b> réparer	<b>R</b> éaliser
<b>P</b> artager	<b>É</b> valuer	<b>É</b> valuer <b>F</b> êter

Pour ne rien oublier, tu peux attribuer les rôles en suivant la technique de gestion de projet simplifiée : le CAP.

A priori tout se fait en poste, depuis l'étape de conception (C) jusqu'au partage (P) final. Mais l'organisation et la préparation du projet se déroulent en cordées. Les cordées **évaluent** les étapes qu'elles ont menées, alors que l'ensemble du poste évalue le projet.

Quand tout le monde est responsable de tout, personne n'est responsable de rien.

Si l'organisation du projet est confiée à une cordée **qui n'a pas désigné de pilote**, il y a un **risque de stagnation** : personne n'est responsable de sa coordination.

En confiant le pilotage du projet à quelqu'un, il y a une personne **clairement identifiée**, avec **une équipe pour partager sa mission**. Ce type d'organisation permet au poste de **mener plusieurs projets de front** et d'impliquer chacun dans la démarche.



LA DÉCOUVERTE



La découverte

Le scoutisme vise l'épanouissement de la personne dans tous ses domaines de développement : affectif, social, physique, intellectuel et spirituel (ou moral). Dès lors, à tout âge, le scout ou la scoute est invité-e à vivre des expériences diverses pour s'ouvrir au monde, aux autres et à soi-même.

Développer des compétences

Tu connais par cœur les enfants et les ados que tu animes. Tu as en tête une foule de détails qui caractérisent chacun d'entre eux : celle qui est la plus rapide à la course, celui qui décrypte les messages le plus facilement, ceux qui animeront la veillée. Les êtres humains n'ont pas tous les mêmes forces, mais tous ont des talents dans l'un ou l'autre domaine.

Pour développer ces compétences ou en acquérir de nouvelles, chaque jeune vit des découvertes, entre autres dans le cadre du scoutisme.

Apprendre

La découverte, chez Les Scouts, est l'élément qui consiste à aider chaque jeune à s'impliquer dans son propre développement, ce qui représente une grande source de motivation. En effet, le scoutisme utilise une **approche éducative centrée sur le jeune** : celui-ci a la possibilité de progresser en tenant compte de ses préférences, de ses envies et de ses besoins. De plus, il a l'occasion d'évoluer en développant de **nouvelles compétences**.

Dès lors, grâce à la grande variété d'opportunités de découvertes qui lui sont proposées, chaque scout peut :

- se sentir reconnu dans ses différences et se développer en suivant son propre rythme ;
- se perfectionner dans les domaines où il est déjà avancé et développer de cette façon son estime de soi ;
- s'impliquer dans de nouveaux apprentissages et étendre ainsi ses compétences.



« Le principe personnel ou devoir envers soi-même. »

Nos fondamentaux

Chaque individu a la responsabilité de développer le plus possible, dans la mesure de ses capacités, toutes les **qualités** qu'il porte en lui. En proposant des activités de découverte, l'animateur aide le scout à prendre conscience de ces qualités et lui permet de les faire croître.



La découverte (suite)

Apprendre par l'action

Le scoutisme est un lieu d'éducation non formelle, où les scouts participent à des activités qui intègrent des apprentissages complémentaires à ceux qui relèvent de l'éducation formelle (l'école par exemple). Les jeux ou les projets, qu'ils soient individuels ou vécus en groupe, sont des activités où le jeune est acteur : il se fixe des objectifs, réalise ce qu'il a choisi de faire, parfois en procédant par essais et erreurs, et prend conscience de son évolution.



Différents lieux d'éducation

- L'école (ou tout autre contexte de formation) où un enseignement est dispensé dans un contexte structuré et organisé, souvent assorti d'une évaluation : c'est l'éducation **formelle**.
- La famille et les loisirs, où l'on apprend au cours d'activités de la vie quotidienne : c'est l'éducation **informelle**.
- Le scoutisme vise à améliorer, de manière structurée, un ensemble d'aptitudes et de compétences, en dehors du cursus éducatif officiel, et sans évaluation. C'est de l'éducation **non formelle**.

Apprendre à apprendre, tout au long de la vie

La découverte est une démarche autonome, facilitée par les animateurs. Ceux-ci responsabilisent, encouragent et soutiennent les scouts de manière appropriée pour qu'ils puissent relever leurs propres défis, exercer leur liberté de choix et s'engager dans une réflexion sur eux-mêmes. En réfléchissant à ces expériences significatives, ils acquièrent ainsi la **confiance nécessaire pour mettre en œuvre des projets plus importants**. Pour chaque scout, il s'agit d'**apprendre à apprendre** et de conserver cette **curiosité** tout au long de la vie.

À garder en tête

- Chaque scout a des **talents**, parfois différents de ceux des autres, et chacun est doué pour quelque chose.
- Chaque scout découvre et **apprend**, quoi qu'il arrive, que son activité de découverte aboutisse au résultat attendu ou pas.
- Si un scout constate qu'il n'est pas possible pour lui de mener à bien son projet, il ne doit pas aller au bout de son activité de découverte à tout prix ; par contre, il doit **évaluer et clôturer** cette activité avant d'en entamer une autre. En guise d'illustration : on ne court qu'un cheval à la fois, quitte à le ramener à l'écurie.

Cinq domaines

Grandir de découverte en découverte

Le but du scoutisme est de contribuer au développement des jeunes, dans les domaines **affectif, cognitif, physique, moral et spirituel** et **social**. Ceux-ci sont dépendants les uns des autres : même si tu centres ton activité sur un domaine particulier, les autres sont aussi sollicités. C'est la raison pour laquelle il est important de proposer un programme d'activités varié (voir PASS page 26).

Cinq domaines de développement

Organise des activités pour soutenir chaque scout dans le développement du domaine...



... cognitif, intellectuel

- pour qu'il soit curieux et explore, enquête, observe ;
- pour qu'il analyse, trie, classe, mémorise des informations ;
- pour qu'il résolve des problèmes en créant, expérimentant (et se trompant parfois).

... moral et spirituel

- pour qu'il vive les valeurs de la *Loi* scout au quotidien et puisse les connaître, les comprendre, y adhérer lors de sa *Promesse* (voir l'ADHÉSION AUX VALEURS à la page 141), vivre en cohérence avec ces valeurs et les transmettre ;
- pour qu'il connaisse et comprenne l'héritage spirituel de sa communauté, et qu'il respecte les choix spirituels des autres ;
- pour qu'il aille à la découverte de ce qui donne du sens à la vie.

... affectif

- pour qu'il se découvre, reconnaisse et exprime ses émotions et ses sentiments de diverses manières (mots, gestes, expression artistique) ;
- pour qu'il s'accepte tel qu'il est et se fixe des objectifs de progression à sa portée ;
- pour qu'il puisse prendre du recul et s'accorde le droit à l'erreur ;
- pour qu'il prenne des décisions et assume ses choix ;
- pour qu'il s'engage en prenant position et en persévérant dans les difficultés.

... social

- pour qu'il communique efficacement et entre en relation en accueillant les différences, en écoutant les autres et en rejetant stéréotypes et préjugés ;
- pour qu'il coopère au sein d'un groupe où il élabore, respecte et évalue des règles communes ;
- pour qu'il prenne des responsabilités au sein d'un projet ;
- pour qu'il développe le sentiment d'appartenance à un groupe de pairs et s'intègre dans les différentes communautés dont il est membre, petites ou grandes.

... physique

- pour qu'il se connaisse en termes de fonctionnement du corps, de limites, de besoins ;
- pour qu'il respecte son corps pour se maintenir en bonne forme et évite les abus ;
- pour qu'il développe ses cinq sens et s'adapte peu à peu à ce corps qui change.

La découverte (suite)

S'épanouir

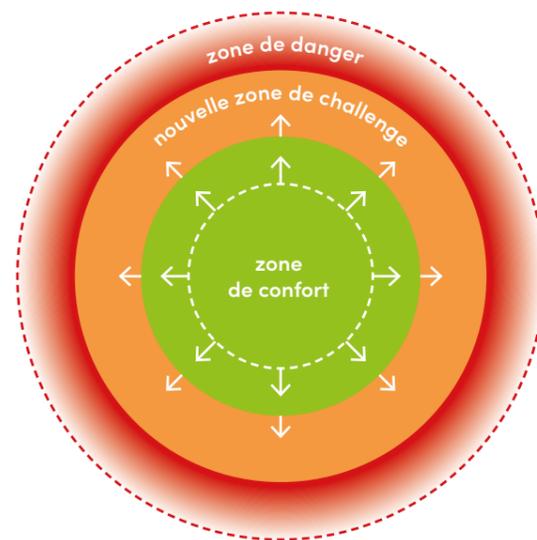
Du point de vue de ce qu'elles provoquent en nous, nos expériences peuvent se situer dans trois zones.

Zone de confort

La zone de confort est celle dans laquelle une personne ne progresse pas nécessairement car elle se cantonne à des tâches auxquelles elle est habituée. Ne pas en avoir, c'est vivre dans l'inconfort. Mais s'en contenter, c'est risquer de **se limiter** et de passer à côté de bien des aspects enrichissants de la vie.

Zone de challenge

Dans la zone de challenge, chaque situation est une occasion d'apprendre. Que le résultat final soit bon ou pas, la personne peut toujours **tirer une leçon** de cette expérience. Chaque réussite permet d'élargir la zone de confort et généralement aussi la zone de challenge.



Zone de danger

Parfois, la personne est amenée à faire quelque chose qui l'emmène dans sa zone de danger : quand elle choisit un objectif trop ambitieux, ou si on le lui impose, la progression devient impossible. Panique, anxiété, peur... Tout ça l'**immobilise** ou risque de lui porter préjudice.

Elle doit alors ajuster, ramener l'objectif dans sa zone de challenge, là où elle avance en sécurité. Elle peut, par exemple, redécouper un but initial trop complexe en plusieurs objectifs secondaires et avancer ainsi à **petits pas**.

Un pas plus loin...

Dans le scoutisme, nous visons l'éducation des jeunes et cherchons à les faire grandir. Et pour ce faire, nous pouvons leur proposer des défis. Mais dans toutes les activités que tu présentes, les scouts doivent se sentir suffisamment en confiance pour entrer dans leur zone de challenge et augmenter leur zone de confort, sans être emmenés dans leur zone de danger.

Tu veux des exemples ?

- La totémisation peut être source d'angoisse si les animateurs oublient que son objectif est avant toute chose d'accueillir le jeune dans le groupe. La confiance des jeunes en leurs animateurs est totale et rien ne justifie de la rompre, même quelques heures. Chez Les Scouts, sortir de sa zone de confort, ce n'est pas sous l'influence de la peur. C'est par défi personnel, soutenu par ses pairs, encouragés par ceux qu'on admire.
- Lors d'une sortie à vélo, tous n'auront pas le même niveau d'habileté sur deux roues. Prévois plusieurs circuits pour que la journée soit un challenge pour chacun. Cela nécessite une observation fine de chacun des scouts, peut-être un échange préalable avec les parents... Attention aussi à **valoriser chacun**, surtout ceux qui se retrouvent dans un groupe perçu comme plus faible.
- Il existe des peurs irrationnelles et incontrôlables. Confronter les personnes à leur **phobie** les place immédiatement dans leur zone de danger, où il faut toujours éviter de les emmener. Certains éprouvent déjà du vertige sur la première marche de l'escalabelle, ne les pousse pas à faire de la descente en rappel.

Ton rôle

Au moment des passages

Le scoutisme encourage chaque jeune à prendre la responsabilité de son développement global : c'est ce que Baden-Powell appelait "le devoir envers soi". Dans ce cadre, au terme des découvertes vécues par le scout, il convient de prévoir un moment de prise de conscience du parcours effectué et de mise en projet pour l'avenir.

Un bivouac en début d'année scout ?

Cela permet de sublimer l'accueil de tous les nouveaux en valorisant ce qu'ils apportent.

- Le petit jeune qui rejoint la section arrive chargé de compétences acquises en famille, à l'école, dans le scoutisme ou ai leurs. Réaliser et partager ce bilan de compétences, c'est prendre en compte les richesses de chacun pour que tous les connaissent et les reconnaissent comme un plus pour la section.
- Fort de ce bilan, chacun peut aussi se mettre en projet pour continuer à augmenter ses connaissances et à développer ses compétences.

Un bivouac en fin d'année scout ?

Le bivouac (voir page 106) peut être vécu à plusieurs moments de l'année. En vivre un au moment des passages permet de se projeter dans de nouvelles découvertes pour l'année scout à venir.

Mais les scouts peuvent aussi réfléchir aux compétences acquises en fin d'année scout, après le camp par exemple, pour prendre conscience du chemin parcouru et des apprentissages qui l'ont jalonné.

Pendant l'année scout et au camp

Partir des envies et des besoins des scouts

« Ask the boy » : demande au scout ce qu'il veut faire. Telle est l'idée fondatrice de notre mouvement. Ton rôle est donc d'abord de permettre aux scouts d'exprimer leurs goûts, leurs souhaits, leurs rêves ; puis de leur proposer des activités qui correspondent à ce qu'ils voudraient essayer.

Par ailleurs, en discutant avec tes scouts, en les observant jouer ou participer à un conseil, tu vas aussi entendre ou décoder des **besoins** dont ils n'ont peut-être eux-mêmes pas conscience. Grâce au regard que tu leur portes et à la relation particulière que tu entretiens avec eux, tu vois ce qui peut leur être utile et tu leur proposes de nouveaux choix.

Tu peux alors suggérer aux jeunes des activités, mais aussi augmenter leur confiance en eux en montrant que tu les sens **capables de réussir** une chose qu'ils n'avaient même pas envisagée.

Exploiter les opportunités

Une autre source de découverte, qui peut être aussi très attrayante, c'est l'imprévu. Au cours d'un hike, d'un jeu, d'une veillée, les scouts "tombent" sur quelque chose de nouveau, et cela les marque. Parfois, c'est dans les moments informels que la découverte pointe le bout de son nez : en discutant pendant le service vaisselle ou au cours d'un trajet, en parcourant un livre pendant les temps libres, en préparant l'activité de soirée... **À toi de transformer ces événements en occasions d'apprendre.**

Ça s'est déjà fait

Dans une ribambelle, au cours d'un grand jeu dans les bois, les baladins découvrent une énorme fourmière. Ils sont tellement impressionnés qu'ils en oublient presque de jouer... Attentifs à l'intérêt porté par les enfants à cette colonie d'insectes, les animateurs commencent tout simplement par faire une pause durant le jeu pour permettre aux baladins de se plonger dans la contemplation de cette société miniature.

Lors de la réunion de staff suivante, ils imaginent toute une série d'activités qui pourraient plaire aux scouts et qui demanderaient un peu plus de préparation :

- inviter l'agent du Département nature et forêts de leur région à leur faire découvrir ces groupes d'animaux ;
- prévoir un atelier où les scouts réalisent une fourmi géante en papier mâché ;
- organiser une visite dans un musée qui parle des insectes ;
- ajouter des livres sur ce sujet dans la malle à friandises (voir page 68) ;
- inventer, avec les enfants, une chanson sur le thème des petites bêtes ;
- etc.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Baladin



« Les connaissances qu'on a cherchées restent, celles qu'on n'a pas cherchées se perdent. »

Baden-Powell, Headquarters Gazette, 1916

Soutenir chaque scout

Leader pour le groupe et coach pour chacun : tu t'occupes de tous en restant attentif aux rythmes et aux intérêts individuels.

- **Leader pour le groupe**, tu assures l'accompagnement de tous les scouts, des baladins aux pionniers : en effet, enfants ou ados, tous les scouts ont besoin du soutien du staff lors de leurs apprentissages pour gagner peu à peu en autonomie.
- **Coach pour chacun**, tu valorises chaque avancée, petite ou grande ; tu encourages toutes les tentatives, rappelant qu'essayer et se tromper, cela fait partie de la démarche d'apprentissage. Conscient que chaque scout a des talents, tu veilles au respect des différences au sein de la section et tu donnes le p'tit coup de pouce nécessaire au bon moment.

Ça s'est déjà fait

Dans une troupe, un des éclaireurs est passionné de cuisine, mais ne se sent pas assez à l'aise pour pouvoir s'affirmer auprès des autres scouts de sa patrouille. Grâce à une marque de confiance de la part de son animateur (une tape dans le dos en guise de « Tu peux le faire »), il ose prendre en charge la journée "Bonne fourchette" du camp et mène celle-ci à bien en tenant compte de l'avis des membres de sa patrouille. Il encadre l'ensemble des autres éclaireurs et réalise une délicieuse paëlla sur feu de bois.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs



La découverte (suite)

Garder des traces

Récolte et affiche des souvenirs de toutes les découvertes des scouts : textes, photos, dessins ou objets. Décide, avec les scouts, si vous souhaitez conserver

des **traces collectives ou individuelles** (ou même les deux) et de la durée **de conservation**, en t'aidant des critères présentés ci-dessous.

	INTÉRÊT	UNE ANNÉE SCOUTE	PLUSIEURS ANNÉES
TRACES COLLECTIVES	Les scouts s'appuient sur les compétences acquises par les autres pour faire de nouvelles découvertes. Cela instaure une dynamique motivante.	Limite le risque de fouillis en cumulant les découvertes de plusieurs années et, comme la composition du groupe change, évite que les nouveaux se sentent exclus.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Montre ce qu'on vit dans la section (aux autres sections, à l'équipe d'unité, aux parents, aux copains qui viennent passer la journée...).</li> <li>Met en évidence la cohésion du groupe.</li> <li>Rend compte des découvertes d'un petit groupe (tally de patrouille).</li> <li>Aide à réfléchir aux découvertes réalisées.</li> <li>Facilite la mise en projet vers de nouvelles découvertes.</li> </ul>
TRACES INDIVIDUELLES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facilite la mise en projet vers de nouvelles découvertes.</li> <li>Le scout se voit évoluer.</li> </ul>	Permet d'emporter les souvenirs individuels en fin d'année.	Permet de préparer, à l'aide d'un support de bivouac : <ul style="list-style-type: none"> <li>le salut des artistes ;</li> <li>la course du printemps ;</li> <li>le dernier feu ;</li> <li>le panorama.</li> </ul>

D'une branche à l'autre

La DÉCOUVERTE est vécue différemment selon les branches :

- certaines propositions pédagogiques peuvent être vécues dans toutes les branches : elles sont transversales (bivouac, par exemple) ;
- d'autres sont spécifiques à une branche (mowhas chez les Louveteaux, par exemple).



**Baladins**  
(6-8 ans)

bivouac

atelier

coffre aux trésors

L'enthousiasme des enfants et leur curiosité favorisent la découverte. De jeux en **ateliers**, c'est le monde qui s'offre à eux.

Les animateurs développent la confiance en soi des baladins pour leur permettre d'évoluer.

Chaque baladin peut garder des traces visibles de ses découvertes dans le **coffre aux trésors** personnel qu'il s'est construit : ses dessins de **bivouacs**, ses bricolages, des souvenirs de jeux ou des objets trouvés en chemin et précieux à ses yeux.

La Légende des baladins

Avec ses histoires et ses activités, la version de la *Légende des baladins* destinée aux enfants accompagne leur parcours à la ribambelle. Elle est gratuite et tu peux t'en procurer un exemplaire pour chacun de tes baladins.

Dans la version destinée aux animateurs, tu trouves l'histoire *L'arbre à souvenirs* où Merlin est absent lors d'une réunion : les baladins décident alors de lui en garder une trace pour qu'il n'ait pas l'impression d'avoir raté quelque chose. Rien ne t'empêche d'utiliser cette histoire pour permettre aux baladins de se rappeler des découvertes collectives.



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



**Louveteaux**  
(8-12 ans)

bivouac

atelier

mowhas

temps de la mue

Entre 8 et 12 ans, la capacité de concentration augmente. La curiosité est presque sans limites. Le louveteau a soif de savoir et d'apprendre. Les quatre ans vécus à la meute forment une succession ininterrompue de découvertes, **tant relationnelles que pratiques**. Des outils existent pour vivre ou garder traces de tout cela à la meute :

- le **temps de la mue** est un bivouac un peu particulier durant lequel le louveteau fait le point, chaque année, sur ce qu'il a vécu, aimé, appris ou découvert dans ses relations avec les autres ;
- les **mowhas** se vivent plusieurs fois par an et au camp. Ils donnent l'occasion au louveteau

de coconstruire et réaliser une multitude d'activités de découverte pratiques et techniques tout en en prenant conscience.

Traces de loup

Ces cahiers, un par année permettent de consigner toutes ces découvertes, de garder des traces et des souvenirs de ce qui s'est passé, et même de faire le lien entre la meute et la maison.



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



**Éclaireurs**  
(12-16 ans)

bivouac

atelier

badges

brevets

À l'adolescence, l'intelligence du jeune évolue et permet l'accès à des notions plus abstraites. Pour que chaque éclaireur vive des expériences enrichissantes, il est important de varier les manières d'apprendre.

Chez les Éclaireurs, deux outils complémentaires sont proposés : les badges et les brevets. Ces démarches d'apprentissage sont différentes mais aussi importantes l'une que l'autre.

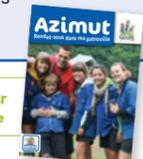
Lors des **badges**, chaque éclaireur s'engage dans une démarche individuelle : il vit un bivouac pour faire le point sur ses découvertes, choisit un badge dans lequel s'investir pleinement, puis réalise toute une série d'actions concrètes qui répondent à sa soif d'apprendre.

Lors des **brevets**, les éclaireurs entreprennent une démarche collective : la patrouille, puis la

troupe tient conseil et choisit quels ateliers elle souhaite organiser. Ceux-ci peuvent être préparés et animés par des éclaireurs, des animateurs ou des experts extérieurs à la troupe. Ces séries d'ateliers sont entrecoupées de temps de débriefing et de moments d'apports théoriques présentés de manière ludique.

Azimut

Des pages de ce cahier gratuit destiné aux éclaireurs leur permettent de garder une trace de leurs découvertes.



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



**Pionniers**  
(16-18 ans)

bivouac

atelier

itinéraire

L'autonomisation dans la découverte trouve son apogée dans l'**itinéraire**. Chaque pionnier en choisit le thème, se fixe lui-même l'objectif et les étapes à franchir et objectifs à atteindre. Il peut ainsi acquérir ou perfectionner des compétences en étant acteur de ses choix, en sollicitant l'aide qu'il souhaite.

GPS

Pour inspirer les pionniers et accompagner leurs parcours au poste, ce carnet gratuit peut leur être distribué.



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



## LE BIVOUAC

Chez les scouts, le bivouac est une activité où tous les membres d'un groupe, au même moment, réfléchissent individuellement. Le jeune fait le point sur ses découvertes passées et à venir. Il ou elle prend le temps de s'arrêter, se rend compte de tout ce qui a été vécu, à son rythme, se réjouit de ses forces, de ses capacités nouvelles, et intègre dans ses bagages toutes ces nouvelles choses.

### Quel intérêt ?

Chez les scouts, le bivouac est également un moment où l'on marque un temps d'arrêt. Des baladins aux pionniers, chaque jeune **fait le point** sur ses découvertes. Il prend le temps de se poser, se remémore des expériences passées et se projette dans de futures aventures : il réfléchit, et peut-être même choisit, dans quel domaine il a envie de s'investir.

#### Dans le monde de la randonnée

Imagine-toi dans la montagne. Tu grimpes, tu grimpes et tu grimpes encore. Après un bon moment de marche, tu éprouves le besoin de t'arrêter, tu poses ton sac et tu t'assieds sur un rocher.

D'abord, tu souffles un peu, tu admires le paysage autour de toi, tu regardes ces sentiers sur lesquels tu trottas quelque temps auparavant, qui serpentent, tout petits, en-dessous de toi et tu te félicites du chemin parcouru. Ensuite, tu manges un petit bout, tu plantes ta tente, tu t'installes pour la nuit et tu savoures ces instants de repos.

Enfin, tu prends ta carte et tu choisis le chemin à parcourir le lendemain.

Tu viens de vivre ce qu'on appelle, en randonnée, un bivouac.



*« Fais ton escalade en groupe, mais quand tu atteindras un beau sommet qui t'offre un panorama presque irréel, assieds-toi à l'écart et réfléchis. En même temps, imprègne-toi de l'inspiration merveilleuse de ce spectacle. Quand tu te retrouveras à nouveau sur terre, tu te sentiras un autre homme, de corps, d'esprit et d'âme. »*

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922

### Ton rôle

- Mets en place les **conditions** propices à la réflexion personnelle.
- Veille à ce que chaque scout comprenne le **sens de la démarche** : rappelle le but du bivouac et présente les trois axes autour desquels il s'articule :
  - ce que le scout a découvert ;
  - où il en est, ce qu'il aime ;
  - vers où il va, ce qu'il aimerait encore faire.
- Montre-toi **enthousiaste** pour que les jeunes ressentent l'importance de l'activité.
- Sois **disponible** pendant l'activité : passe auprès de chacun, vérifie que tous ont bien compris, propose de l'aide à ceux qui calent.

Tu peux faire le bivouac en même temps que tes scouts : cela leur montrera encore davantage l'importance et l'intérêt de la démarche, et c'est toujours chouette à vivre, même en tant qu'adulte.

### Dans ma branche



Chez les plus jeunes, organise **régulièrement** des bivouacs : le baladin comprendra mieux ce qu'on lui propose et le vivra de façon plus autonome.

Veille à ce que le bivouac porte **sur une période courte**, car les enfants se souviennent difficilement de ce qui s'est passé six mois auparavant. À cet âge, il est très important de retracer soigneusement le film des activités passées : pour ce faire, tu peux utiliser le **coffre aux trésors**, qui est un peu la mémoire du jeune scout.



Parmi tous les bivouacs qui sont vécus à la meute, l'un d'entre eux, en milieu d'année, est particulier et important : celui du **temps de la mue**. À cette occasion, chaque louveteau est invité à réfléchir à sa manière de **vivre avec les autres** louveteaux de la meute.



Le bivouac permet à l'éclaireur d'identifier les domaines dans lesquels il aimerait **faire des découvertes**. Cette réflexion peut l'amener à choisir un **badge** ou un **brevet** en cohérence avec ses envies.



Après un bivouac, le pionnier peut repérer des **thèmes** qui l'intéressent et **s'interroger sur les actions à mener** dans ce domaine. Il pourra s'inspirer de sa réflexion pour choisir un **itinéraire** qui correspond à ses souhaits.

Si tu proposes aux jeunes de réaliser eux-mêmes leur support et que celui-ci demande un peu de préparatifs, il vaut parfois mieux dissocier le moment du bricolage et celui de la réflexion pour préserver l'ambiance de quiétude nécessaire à la concentration. Car si le support est important, c'est la **démarche personnelle** qui prime.

### Une idée de mise en œuvre

#### Accueillir les scouts

Rassemble les scouts dans un endroit calme et confortable et dans une **ambiance** propice à la réflexion.

Par exemple :

- mets de la musique en fond sonore ;
- décore une pièce, un chemin, un couloir ou même un coin de la forêt ;
- raconte une histoire ;
- organise une balade aux flambeaux ;
- déguisez-vous en staff et jouez une petite saynète ;
- etc.

#### Réactiver les souvenirs

Explique aux scouts le **but** de ce moment particulier : s'arrêter pour faire le point, prendre conscience de ses découvertes et se projeter dans l'avenir.

Ensemble, retracez le film du weekend, du camp ou des dernières réunions : les différentes étapes, les faits marquants, etc. Des techniques visuelles peuvent aider les scouts à se souvenir :

- un fil à linge sur lequel on accroche au fur et à mesure des objets qui symbolisent ce qu'on a vécu (un maillot pour l'activité piscine, une chaussure pour le hike, un morceau de bois pour la veillée autour du feu, etc.) ;
- un panneau avec quelques photos imprimées prises à chaque moment important ;
- une fresque progressive (dessinée au fil du temps et des aventures) ;
- un tally, un journal, papier ou vidéo ;
- le coffre aux trésors des baladins ;
- etc.



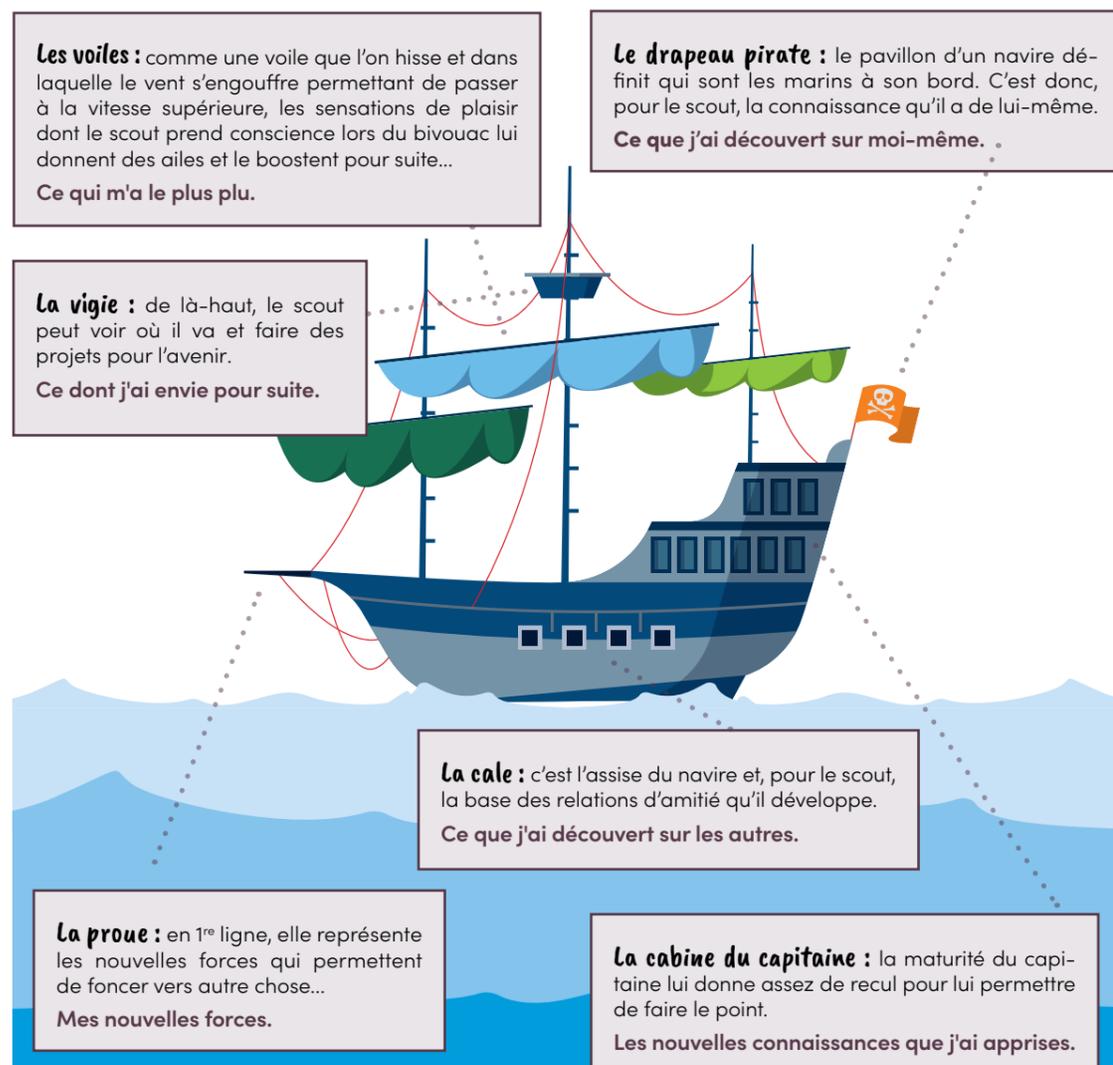
## Le bivouac (suite)

### Réfléchir individuellement

Invite chaque scout à réfléchir tranquillement, **pour lui-même**. Pour faciliter l'émergence ou l'expression des idées, tu peux utiliser un objet attractif, concret (dessin, bricolage, montage, etc.). Ce **support** doit permettre de répondre à des questions ouvertes et personnelles, par le dessin ou par la rédaction de phrases. De plus, il permet de garder une trace de ce qui a émergé.

Ces questions tournent autour des **trois grands axes** (cités dans *Ton rôle*), mais tu peux les séparer en plusieurs phrases courtes.

### Une illustration



### Clôturer le moment

• Invite les scouts qui le désirent à **discuter** par petits groupes : chacun peut raconter une découverte, une envie... Ils peuvent s'apercevoir que d'autres jeunes partagent leurs intérêts (cet échange est proposé et non imposé).

- Qu'est-ce que j'ai aimé, trouvé drôle ou étonnant ?
- Qu'est-ce que j'ai découvert, appris, fait de nouveau ?
- Qu'est-ce que je voudrais encore découvrir, faire ou apprendre ?

Adapte le support à l'âge de tes scouts, au thème de ton camp, de ton weekend ou au cadre imaginaire. Par exemple, lors d'une activité sur le thème des pirates, tu peux proposer un support de bivouac en forme de bateau.

Et n'oublie pas d'expliquer le sens du support pour que les scouts soient autonomes dans cet exercice.

- Rappelle aux scouts qu'ils peuvent **conserver** leur support de bivouac.
- Si c'est la première fois que vous en vivez un, pour terminer, raconte-leur l'histoire du bivouac en **randonnée** qui entame ce chapitre pour qu'ils associent le nom bivouac à l'activité qui vient de leur être proposée.

### L'ATELIER

Un atelier est un moment où un petit groupe de jeunes découvre une technique et s'y exerce.

### Quel intérêt ?

Les ateliers permettent aux scouts d'appréhender des techniques. Celles-ci peuvent être découvertes par plaisir ou parce que le scout ou la section en a besoin. Grâce à l'éventail des domaines à explorer, les ateliers offrent des apprentissages variés.

Cette activité, comme de nombreuses autres, répond à l'idée de Baden-Powell « **Ask the scout** » : demande au scout ce qu'il veut faire. À l'occasion d'un conseil, invite l'enfant ou l'adolescent à faire part de ses souhaits d'apprentissage de techniques nouvelles.

### Quand ?

Les ateliers peuvent être prévus **en cours d'année ou durant le camp**. Ils durent d'une demi-heure à deux ou trois réunions. Le scout commence par se familiariser avec la technique présentée, puis il entame une réalisation et l'améliore peu à peu.

Indépendamment du moment de l'année où il se vit, le choix d'un atelier peut être rendu nécessaire par un projet en cours, ou naître des envies du groupe.

L'atelier est une proposition d'animation qui s'adresse à tous les scouts, en privilégiant les petits groupes.

« **Le scout respecte son corps et développe son esprit.** »

Article 10 de la *Loi scout*

Le scout développe son esprit : il est ouvert, curieux, a soif d'apprendre, pose des questions et cherche des réponses. Tout cela lui permet d'aller de l'avant et de s'enrichir, que ce soit sur le plan intellectuel, spirituel, social, affectif ou physique.

### Ton rôle

Organiser des ateliers c'est prévoir des moments d'apprentissage où :

- chaque scout a la possibilité d'**explorer un des domaines de développement** présentés aux pages 101, sur base d'un souhait qu'il a pu exprimer lors d'un conseil ;
- chaque scout a le **droit à l'erreur** : il ose, expérimente et fait preuve de créativité ;
- le **fonctionnement en petits groupes** offre un espace confortable pour développer des relations enrichissantes et authentiques avec chacun ;
- chaque responsable d'atelier crée des **conditions motivantes** en préparant des ateliers ajustés autant que possible aux compétences des scouts, qu'ils fassent partie des aînés ou des plus jeunes.

### Responsable d'atelier ?

Pour animer un atelier, divers **profils** peuvent être sollicités : un animateur ou un scout de la section ou d'un autre groupe de l'unité, un parent, une connaissance...

Si chaque responsable d'atelier ne doit pas nécessairement maîtriser parfaitement la technique qu'il propose, il doit néanmoins l'avoir testée au préalable. Essayer ensemble, tâtonner, échanger à propos de ce qui a été testé, accepter que le produit fini ne soit pas parfait : tout cela amène une dimension de partage.

### Dans ma branche



Le baladin a besoin de **prendre confiance** et de **découvrir** jusqu'où il peut aller. L'atelier permet de se tester, d'essayer, de réussir ou pas et de recommencer. Il offre un **cadre sécurisant** grâce au plus petit nombre de participants qu'il accueille et à la relation privilégiée qui peut s'y nouer avec l'animateur.

#### Exemple (domaine social)

Il existe de nombreux jeux de société de coopération accessibles aux jeunes enfants et disponibles en ludothèque. Les baladins en apprennent les règles afin de pouvoir y jouer entre eux, sans que les animateurs soient nécessairement présents dans le petit groupe de joueurs.

Entre 6 et 8 ans, la psychomotricité fine (précision, souplesse, force dans les mouvements de la main et des doigts) évolue. Elle n'est sans doute pas au même stade chez tous.

C'est un point dont les animateurs Baladins doivent tenir compte tant lors de la préparation (pour adapter le niveau de difficulté de la technique) que lors de la réalisation (où chaque enfant arrive avec son propre bagage psychomoteur et entre avec plus ou moins de facilité dans l'activité proposée).

Dès lors, tu peux prévoir un atelier sur une thématique (par exemple, réaliser des bracelets d'amitié) avec différents niveaux de difficulté pour que chaque baladin puisse y participer pleinement et être fier de sa création (par exemple : tresse à trois ou quatre brins, bracelet brésilien, macramé, bracelet de perles ou de boutons, bracelet en scoubidou...).



## L'atelier (suite)



Le louveteau affine en permanence ses **habiletés techniques** et est en plein développement de sa **pensée logique**. Ainsi, de plus en plus autonome, il est en mesure d'approfondir ses découvertes précédentes ou d'en réaliser de nouvelles, plus élaborées et concrètes.

Par ses aspects instructif et ludique, l'atelier nourrit la curiosité naturelle de l'enfant et stimule sa créativité. Il lui donne l'envie d'explorer le monde qui l'entoure afin de mieux le comprendre.

Vécu dans un climat où chacun apprend à aider l'autre et à respecter ce qu'il produit, l'atelier est également particulièrement propice à l'apprentissage de la vie en communauté.

### Exemple (domaine intellectuel)

Les louveteaux parcourent le bois à la recherche de traces d'animaux. Avec les animateurs, ils en font des moulages. En s'aidant d'un livre, ils apprennent à reconnaître l'animal auquel elles appartiennent.



L'atelier permet à l'éclaireur d'acquérir des **techniques pour construire avec les autres**. Ces compétences sont exploitées lors des réunions qui suivent l'atelier ou pendant le camp : le scout éprouve beaucoup de satisfaction en voyant que ce qu'il a appris est utile et utilisé.

### Exemples (domaine physique)

- Les éclaireurs vivent un atelier pendant lequel ils découvrent des techniques de jonglerie. Lors de la fête d'unité, ils animent un stand où ils apprennent à d'autres à jongler. Pendant le camp, ils agrémentent les veillées de spectacles de jonglerie.
- L'animateur montre quelques techniques de skateboard aux éclaireurs qui s'y essaient. L'atelier se clôture par un parcours d'obstacles.



Les ateliers aident le pionnier à mieux percevoir ses envies et ses besoins. À une période de sa vie où il doit poser des choix qui influenceront son futur, il **cerne plus finement qui il est et ce qu'il aime**.

Certaines techniques peuvent demander un niveau d'exigence élevé. Par exemple, les pionniers prennent en charge le montage vidéo de leur camp ou de la fête d'unité. Ils découvrent comment prendre de bonnes photos, quelles sont les contraintes techniques pour les mettre en ligne et se renseignent sur la législation relative au droit à l'image.

Cette activité peut être gérée par un membre du staff ou prise en charge par un expert extérieur.

### Exemples (domaine affectif)

Les pionniers apprennent des techniques de théâtre (se déplacer sur scène, utiliser tout le corps, porter la voix, etc.). Ils mettent ensuite ces apprentissages à profit pour réaliser une pièce de théâtre qu'ils joueront lors de la fête d'unité.

## Trois points d'attention

### L'autonomie

L'un des objectifs de l'atelier est de favoriser l'autonomie : le scout y apprend à fabriquer, utiliser ou inventer des choses **lui-même**. Les techniques sont d'autant plus pertinentes qu'elles correspondent à une attente. À la fin de l'animation, tu peux l'évaluer en te posant la question : « *Chaque scout pourra-t-il réutiliser cette technique sans moi ?* ».

Le scout peut **choisir** un des ateliers sélectionnés suite aux souhaits exprimés lors d'un conseil. Il peut également **transmettre** à d'autres une technique qu'il maîtrise ou trouver lui-même les **ressources** pour apprendre.

À la ribambelle, les baladins peuvent par exemple s'entraider pour l'apprentissage des nœuds de lacets.

### De nombreux savoir-faire

Proposer un atelier aux scouts, ce n'est pas que faire un bricolage ; c'est aussi apprendre à trier les déchets, participer à des discussions lors d'un goûter philo, entraîner ses cinq sens, exprimer un désaccord dans le respect de son interlocuteur, etc.

### L'aboutissement

Le scout se place en situation d'apprentissage : il passe du temps, peine, essaie, réessaie, et ce processus de recherche et de tâtonnement l'aide à évoluer. Mais au bout du compte, l'atelier doit avoir une **finalité concrète** : un bricolage, un spectacle, un local tout neuf, une balade à vélo, un échange, etc. Il débouche sur une réalisation qui reflète le sérieux et l'efficacité de la démarche.

### L'originalité

Proposer des ateliers sortant des sentiers battus permet d'ouvrir de **nouveaux horizons**. Les livres techniques sur tout sujet et pour tout âge ont envahi les librairies et les bibliothèques depuis de nombreuses années. Des tas d'idées peuvent également être trouvées sur internet.

Tu peux aussi faire appel à un **expert extérieur** (une maman sculptrice, par exemple) qui aurait des compétences que tu n'as peut-être pas développées jusqu'ici. Dans ce cas, construisez ensemble le déroulement de l'activité, afin que l'atelier réponde aux objectifs fixés.



### Les trois étapes de l'atelier

Le scout prend en main son apprentissage : trois étapes te sont proposées pour y parvenir de manière progressive.

# 1.

## Découvrir

Le scout découvre peu à peu le domaine choisi, observe les phases de réalisation et s'approprié les outils et les opérations de base. La technique est décomposée et la réalisation **en phases** permet au jeune de faire des essais et tester les différents outils.

### Exemple

Tu invites une association pour apprendre à composer un menu avec des produits locaux de saison.

Ce moment de découverte permet aux scouts de s'approprié plusieurs recettes avec des produits belges.

# 2.

## Reproduire

Le scout analyse, prépare puis assemble tout ce dont il a besoin pour **concrétiser** sa réalisation finale. Celle-ci peut être simplement l'appropriation, la reproduction de ce que l'animatrice ou l'animateur de l'atelier aura proposé ou en être une adaptation en faisant la part belle à la créativité.

### Exemple

Ensuite, pour le concours cuisine, au camp, les scouts qui y ont participé s'inspirent de l'atelier vécu précédemment.

# 3.

## Créer

Maintenant qu'il dispose du bagage nécessaire, place à l'imagination ! Le scout peut créer de nouvelles choses ou réinvestir ses apprentissages **au cœur de nouveaux projets**.

### Exemple

Enfin, les scouts rentrent chez eux avec de nouvelles idées qu'ils proposent à leur famille et qu'ils peuvent garder en tête lorsqu'ils préparent leur pique-nique lors des réunions, par exemple.



« Soyez curieux ! Ne vous contentez pas du "qu'est-ce que c'est", cherchez aussi à savoir le "pourquoi" et le « comment ».

Baden-Powell, *Rovering to success*, 1922.

### LE COFFRE AUX TRÉSORS

Le coffre aux trésors, c'est une boîte personnelle dans laquelle le baladin ou la baladine conserve toutes les petites choses auxquelles il tient. Ce sont les traces visibles de ses découvertes. Cette boîte, c'est son territoire. C'est lui qui l'a fabriquée ou décorée, qui décide ce qu'il va y mettre et ce qu'il veut bien en montrer.



#### Dans La légende des baladins

Craquelin et Ana décident de construire leurs coffres aux trésors le jour où la pluie les oblige à rentrer tous leurs souvenirs de voyage à l'intérieur de la roulotte...

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

### Quel intérêt ?

#### Construire le sentiment de sécurité affective

Avoir un objet à soi, tel que le coffre aux trésors, pendant les réunions ou lors du camp, aide le baladin à se sentir en sécurité. Ce qu'il met dans son coffre est important pour lui, et savoir qu'on le respecte est un signe de reconnaissance. **Avoir un espace dont il est responsable** permet à l'enfant de prendre confiance et de se sentir en sécurité affective.

#### Prendre confiance, faire confiance

Le baladin choisit librement ce qu'il met dans son coffre aux trésors. Chacun s'engage à respecter les coffres des autres : on n'ouvre pas un coffre sans l'autorisation de son propriétaire, on manipule les coffres avec précaution pour ne pas les abîmer, etc. Grâce aux **règles établies ensemble**, le baladin fait confiance aux autres et les autres lui font confiance.



#### « Ouvrez les yeux. »

« Que rien n'échappe à votre attention : un bouton, [...] une plume ou une feuille peuvent avoir une grande importance. »

Baden-Powell, *Scouting for Boys*, 1908



### Quand réaliser le coffre ?

Il n'y a pas de règle. Tu peux proposer la réalisation du coffre aux trésors le jour où vous revenez du bois, les bras chargés de mille petites choses découvertes en chemin, ou encore le jour où vous avez fait de magnifiques bricolages à garder précieusement. Tu peux aussi le proposer en début d'année pour qu'au fur et à mesure des réunions, les baladins prennent conscience de leurs découvertes.

Si tu n'as pas d'espace pour stocker les coffres aux trésors pendant l'année, le camp est aussi un bon moment pour les réaliser.

### Pour qui ?

Le coffre aux trésors est **individuel**. Chacun a le sien et se l'approprie en le personnalisant. Tous les baladins ne feront peut-être pas des coffres très décorés. Ils n'ont pas tous le goût du bricolage ou ne se sentent pas tous capables de le faire. Pour les rassurer, annonce que chacun fait ce qu'il veut et que les coffres ne seront pas comparés. À la fin, félicite chacun des baladins, ils peuvent être fiers de leur coffre !

#### Que faire avec les baladins de deuxième année qui ont déjà construit leur coffre aux trésors ?

Plutôt que de leur proposer d'aider un baladin plus jeune à réaliser le sien, tu peux leur permettre d'en faire un nouveau, ou d'améliorer et embellir encore celui qui existe déjà. Tu peux aussi leur proposer de raconter l'histoire du coffre aux trésors ou d'expliquer ce que l'on va faire.

## Le coffre aux trésors (suite)

### Ton rôle

- Rappelle à chaque baladin que son coffre aux trésors existe et invite-le à y mettre cette magnifique feuille qu'il vient de te montrer ou ce dessin dont il est si fier.
- Lors du retour d'un jeu, tu peux par exemple dire aux baladins qu'ils peuvent glisser les papiers avec les indices dans leur coffre.
- Après une longue interruption des activités, notamment au début du camp ou après une période de vacances, pourquoi ne pas rechanter la chanson du coffre aux trésors en transformant les couplets pour citer les objets que les baladins ont effectivement mis dans leur coffre.
- Assure-toi que les coffres aux trésors sont bien accessibles pour que les baladins les remplissent en toute autonomie.

### Comprendre tes baladins

Quand on a entre 6 et 8 ans, on a parfois besoin de traces concrètes et palpables de ce qu'on a vécu. L'enfant accumule un patrimoine qui lui permet de **prendre conscience de ce qu'il découvre et de ce qu'il est capable de réaliser**. C'est une source de satisfaction : « *Tiens, c'est vrai, je sais faire des bracelets !* ». Il est aussi rassuré de pouvoir conserver ce qui compte pour lui et d'en être responsable. Tout cela participe à un sentiment de sécurité affective et de confiance, dont l'enfant de cet âge a besoin pour se construire.

### Une idée de mise en œuvre

#### Découvrir

Pour introduire la création des coffres aux trésors, rassemble les baladins et raconte-leur l'histoire **Le coffre aux trésors** de *La légende des baladins*.

Tu peux aussi leur faire **écouter la chanson** du coffre aux trésors issue de *Cha-Bala-Bala !*

Ou encore profiter d'un moment où la question « *Que pourrait-on bien faire de ça ?* » se pose (en parlant de bricolages, d'une coquille d'escargot, d'un marron, etc.). Tu peux alors expliquer le concept et le préparer pour la réunion suivante.

**Dans mon coffre aux trésors**  
**Moi je mets ce que j'adore**  
**Dans mon coffre aux trésors**  
**Ce que j'adore, mais encore**

**J'ai mis un fil de pêche,**  
**une pierre à feu et une pointe de flèche**  
**Ce sont de vrais trésors**  
**que j'ai trouvés dehors**

Téléchargeable sur  
www.lesscouts.be



### Passer à l'action

Après l'histoire ou la chanson, propose aux baladins de **fabriquer leur coffre aux trésors**. Attention ! Prévois le coup avant : chaque baladin doit apporter une boîte à chaussures vide (prévois-en quelques-unes en réserve pour ceux qui l'auraient oubliée).

Pendant le bricolage, on peut encore écouter et apprendre la chanson. À ce stade, ce qui est important, c'est de personnaliser son coffre, de lui donner vie avant de parler de ce qu'on va en faire.

Pour les décorer, prévois **plein de matériel** : marqueurs de couleur, crayons, peinture, pinceaux, gommettes, petits autocollants, papier crépon, colle, papier collant, paillettes, rubans, coquillages... et de quoi pouvoir indiquer à qui chaque coffre appartient.

### Une charte du coffre

Une fois que les coffres aux trésors sont décorés, il reste à faire quelques mises au point. Pour cela, prévois un **conseil de ribambelle**. Les questions auxquelles on va répondre doivent être bien claires dans la tête des baladins. Rien ne sert de discuter des heures. On pourra aussi régler les questions pratiques au fur et à mesure qu'elles se présentent.

- Est-ce que je peux voir ce qu'il y a dans le coffre des autres ?
- Est-ce qu'on peut mettre tout ce qu'on veut dedans ?
- Est-ce que je suis obligé de montrer ce qu'il y a dans le mien ?
- Est-ce qu'on peut le ramener à la maison ?
- Etc.

Toutes les consignes, celles décidées par la ribambelle et celles expliquées par les animateurs, sont rassemblées à un **endroit visible de tous**, un peu comme une charte du coffre aux trésors.

**Un point d'attention** : représenter les consignes à l'aide de pictogrammes ou de dessins pour que les plus jeunes qui ne savent pas encore lire puissent s'en rappeler également.

### Que peut-on y mettre ?

Chaque baladin décide de ce qu'il va mettre dans son coffre aux trésors.

- **Des souvenirs d'activités** : la recette du cake aux pommes, un bout de la corde qui retenait la princesse prisonnière, le plan pour retrouver le chapeau de Monsieur Loyal, les vies gagnées pendant le dernier jeu, etc.
- **Des petits trésors qu'il a trouvés dans la nature** : un magnifique caillou, une plume, une coquille d'escargot vide, une pomme de pin, etc.
- **Ses propres réalisations** : une photo du jardin japonais, le bracelet qu'il a fabriqué pendant les ateliers, etc.
- **Les petits cadeaux qu'il reçoit** : des cartes d'anniversaire, un dessin réalisé par Thomas, etc.
- **Les traces des bivouacs qu'il a pu faire** : un dessin, un bricolage, etc.
- **Les lettres** que les parents envoient pendant le camp, la dent qu'il a perdue au weekend, etc.

Il est important de bien préciser ce qu'on ne peut pas mettre dans son coffre. Pour éviter les mauvaises surprises, on ne peut pas mettre de **nourriture**, ni **d'animaux** (ni vivants, ni morts). On ne pourra pas non plus y mettre du **matériel d'animation** qui appartient à tous comme la colle, les ciseaux, les crayons, etc.

### Une boîte aux lettres

On pourrait proposer de creuser une fente dans le coffre pour faire boîte aux lettres et pouvoir y glisser un petit mot sympa, la carte d'anniversaire ou de félicitations pour l'arrivée de la petite sœur, etc. Et si l'un ou l'autre baladin n'a pas encore reçu de courrier au camp, cela permet de lui glisser un petit mot réconfortant.



### Où ranger les coffres aux trésors ?

Idéalement, les coffres doivent être **rangés dans un lieu toujours accessible par les baladins**. Ils ne doivent pas avoir besoin d'un animateur pour accéder à leur coffre aux trésors.

### La visite du coffre aux trésors

De temps en temps, les baladins peuvent ouvrir tous en même temps leur coffre aux trésors. Chacun se replonge alors dans ses souvenirs et découvertes.

Veille à bien laisser la liberté à l'enfant de montrer ou non ses trésors aux autres.

La visite du coffre, **c'est aussi l'occasion de vivre un bivouac** sur tout ce qu'on a aimé et découvert depuis un certain temps : toutes ces choses que l'on peut voir et toucher aident à se souvenir.

Et si, malgré la charte et les conseils, vous constatez un **manque de respect** du coffre des autres ? On peut en discuter, tout simplement, et même utiliser *Monsieur Loyal* pour montrer qu'en effet, ça ne fait pas plaisir quand quelqu'un ne respecte pas le petit jardin secret de l'autre.

### Dans La légende des baladins

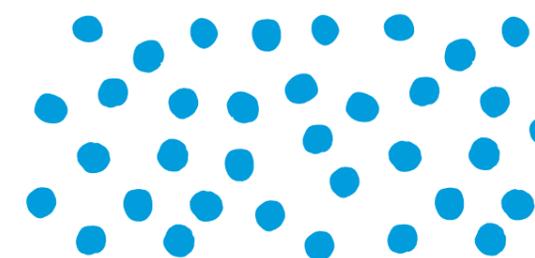
La visite du coffre aux trésors permet d'introduire ce moment, et souligne notamment l'intérêt de se mettre bien d'accord pour respecter le jardin secret de chacun.



Téléchargeable sur  
www.lesscouts.be

### Et si les baladins ne mettent rien dedans ?

L'objectif de cet outil, c'est que le coffre existe, pas qu'il soit rempli. **Ce qui compte, c'est que le baladin, s'il désire conserver un souvenir concret, ait un espace pour le faire**. Mais on ne peut obliger personne à conserver des souvenirs. Ceci dit, un baladin pourrait tout simplement oublier que ce coffre existe. De temps en temps, suggère-lui de glisser ses trouvailles dans son coffre.





# LES MOWHAS

Les mowhas permettent aux louveteaux et aux louvettes de découvrir et acquérir de nouvelles connaissances au travers d'activités pratiques, riches et variées, qu'ils ont choisi eux-mêmes. C'est à l'ombre de l'arbre du Mowha qu'ils font ensuite le point sur leurs découvertes : qu'ont-ils appris, qu'ont-ils aimé découvrir, et que souhaitent-ils encore explorer ?

## Quel intérêt ?

### Apprendre en s'amusant

Les mowhas permettent à chaque louveteau d'explorer ses milieux de vie et d'acquérir de nouveaux savoirs de façon originale, ludique et participative. Cela lui permet de se construire et de s'épanouir dans ses cinq domaines de développement (physique, intellectuel, social, affectif et spirituel ou moral) tout en s'amusant.

### Aiguiser son esprit

En cultivant sa curiosité et son goût pour la découverte, le louveteau améliore sa compréhension du monde, sa capacité à raisonner ou à se questionner ainsi que son esprit critique.

### Développer l'autonomie

Fort des nouvelles connaissances et compétences qu'il acquiert au travers de ses découvertes, le louveteau est de plus en plus en mesure de prendre une part active dans le monde qui l'entoure.



« Nous voulons une personne autonome et libre. »

Notre ambition éducative

Au gré de ses découvertes, le scout accroît sa capacité à penser et agir par lui-même. Ainsi, chaque jour un peu plus expérimenté et autonome, il développe son équilibre personnel, affirme son identité et prend une part de plus en plus active dans le monde au sein duquel il vit et évolue.



### Grandir ensemble

Vivre et partager ses découvertes avec ses pairs, permet au louveteau de développer ses compétences sociales : collaboration, entraide, écoute, communication, patience, confiance, respect de l'autre...

De plus, les nouvelles connaissances ou techniques que le louveteau acquiert durant ses découvertes lui seront autant utiles qu'au reste du groupe (la sizaine, la meute...).

### Construire son identité

Vivre toute sorte de découvertes et acquérir de nouvelles habiletés participe à la construction de son identité. En effet, les connaissances et les compétences définissent autant ce que l'on est que le caractère ou la personnalité.

### Pendant ce temps dans la jungle...

Baloo est un vieux sage, connaissant tout des us et coutumes de la jungle. Aux heures chaudes de la journée, il apprécie se reposer à l'ombre du Mowha, un arbre majestueux entièrement recouvert de lianes, de fleurs rouges parfumées et de fruits délicieux, trônant fièrement au milieu de la jungle !

Sous cet arbre singulier, Baloo enseigne à Mowgli et aux jeunes louveteaux du clan : la loi et les maîtres-mots mais aussi les pratiques et techniques utiles à la vie dans la jungle.



Le Mowha est le lieu de transmission des savoirs. Découvre Baloo transmettant ses savoirs au pied de l'arbre du Mowha dans l'histoire La chasse de Kaa du cahier Jungle à la meute.

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



## Comprendre tes louveteaux

Entre 8 et 12 ans, les enfants ont une soif de découvertes et d'apprentissages quasi sans limites. Ils sont naturellement curieux, acquièrent de plus en plus d'autonomie et d'expérience et élargissent leur vision du monde.

À cet âge :

- les habiletés techniques s'affinent et la motricité fine s'améliore ;
- la capacité de concentration augmente ainsi que la perception multi-sensorielle ;
- la pensée logique et critique se construit ;
- la faculté d'adaptation et de trouver des solutions par soi-même se développent ;
- enfin, le plaisir d'apprendre ne cesse de croître !

Les mowhas sont particulièrement appropriés pour un enfant de cette tranche d'âge car ils lui permettent de répondre pleinement à ce besoin naturel de découverte et de compréhension du monde qui l'entoure.

### Pour aller plus loin...

Faire des découvertes, en toute simplicité, juste pour le plaisir d'apprendre et assouvir son besoin de comprendre le monde environnant, est déjà une très belle fin en soi. Mais il est possible de donner encore plus de sens aux découvertes, en invitant les louveteaux à réinvestir, et donc valoriser, les fruits de leurs découvertes au travers d'actions concrètes.

Une façon simple d'y arriver est d'inscrire les mowhas dans un projet (voir page 60). Au travers de mowhas spécifiques, les louveteaux découvrent de nouvelles connaissances ou habiletés utiles à la bonne réalisation du projet.

**Exemple :** la meute a pour projet de créer un spectacle pour la fête de quartier qui aura lieu au printemps. En cogestion, différents groupes sont composés : les comédiens, les scénaristes, les techniciens, les intendants... Différents mowhas sont alors imaginés et vécus par chaque groupe selon les envies et les besoins : déclamer un texte, rédiger des dialogues percutants, utiliser une table de mixage, réaliser des peintures en trompe-l'œil, faire des grimaces, préparer des gouters équilibrés pour les journées de répétitions...

### Tes louveteaux à la loupe

Tu souhaites tout savoir sur les enfants de 8 à 12 ans ou comment ajuster encore mieux ton animation à leurs besoins et à leur développement ? Trouve les réponses à tes questions, et plus encore, dans le cahier À la LOUPE.



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

## Quand ?

Les mowhas sont à vivre plusieurs fois au cours de l'année et durant le camp. Idéalement, une à trois réunions par quadrimestre sont consacrées aux mowhas, ainsi qu'une journée au camp.

Cette récurrence permet aux louveteaux :

- de s'habituer à construire et vivre leurs découvertes et donc de se familiariser avec la démarche ;
- de vivre leurs découvertes au fil des saisons, le monde environnant étant différent en automne, en hiver, au printemps ou en été ;
- de se perfectionner dans une thématique précise voire même d'organiser une continuité dans les découvertes et les techniques abordées. Par exemple, après l'atelier nœuds vécu en hiver, un atelier abris et cabanes est organisé au printemps, avant une journée Robinson Cruséo lors du camp...

Cette récurrence permet également aux animateurs d'imaginer un panel d'ateliers suffisamment large et varié que pour répondre à la curiosité et aux centres d'intérêt du plus grand nombre.

Veille à garder une belle diversité dans les activités proposées à la meute : une réunion mowhas par mois, est un maximum à ne pas dépasser.





## Les mowhas (suite)

### Pour qui ?

Il n'y a pas d'âge pour apprendre et faire le plein de découvertes ! Les mowhas sont donc à proposer à l'ensemble de la meute.

Lors des réunions mowhas, les louveteaux sont répartis en sous-groupes selon leur intérêt pour les thématiques et non en fonction de leurs âges.

En procédant de la sorte, on favorise en plus la coopération entre pairs d'âges différents : les plus jeunes apprennent au contact des plus grands, les plus grands apprennent à se soucier des plus jeunes, etc.

### L'arbre support

Un arbre du Mowha est installé dans le local. Il sert de support pour garder trace des découvertes vécues à la meute. De belle taille, il permet que toute la meute puisse prendre place devant lui.

Pour figurer son arbre, la meute peut :

- le peindre sur un mur du local ;
- le peindre ou le broder sur une grande toile. Cette solution permet l'emmener avec soi en weekend ou au camp ;
- le construire en 3D avec du grillage et du papier mâché ;
- découper deux silhouettes d'arbre dans des grands panneaux (de carton ou de bois) et les emboîter l'une dans l'autre ;
- utiliser une vraie branche d'arbre, imposante, et la dresser dans un coin du local ;
- recourir à toute autre solutions créatives !

L'arbre support doit présenter trois étages distincts :

- dix racines tortueuses symbolisant les dix domaines de découverte à explorer ;
- un tronc, solide et fier, suffisamment large pour afficher tous les mowhas vécus durant l'année pour les traces collectives ;
- une ramure, vaste et luxuriante, où les louveteaux consigneront leurs découvertes personnelles et leurs ressentis dans des espaces à leur nom pour les traces individuelles.

#### Un peu de symbolique...

L'arbre comme emblème de la découverte chez les Louveteaux offre plusieurs symboliques intéressantes :

- une symbolique imaginaire puisque dans la jungle, c'est au pied du majestueux Mowha, que Mowgli fait ses plus belles découvertes grâce à Baloo et ses enseignements ;
- une symbolique de cycle car, comme dans la nature, l'arbre-support est amené chaque année à fleurir et fructifier avant de laisser place à un nouveau cycle de découvertes ;
- une symbolique d'évolution car tout comme un arbre est d'abord graine, pousse puis arbuste... les découvertes sont progressives et prennent du temps. Au fil des quatre années à la meute, le louveteau découvre, expérimente, se perfectionne avant éventuellement de devenir expert !



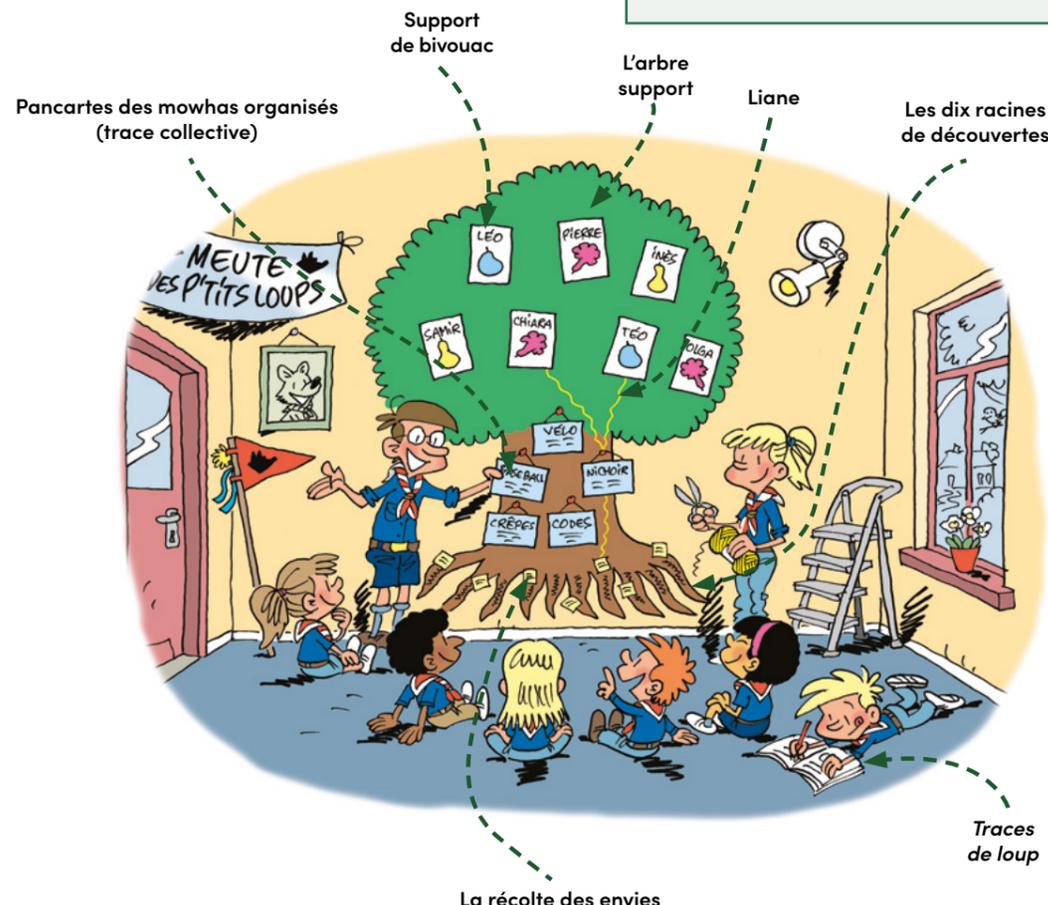
### Les dix racines de découvertes

L'arbre du Mowha possède dix racines, solidement ancrées dans le sol. Chacune d'elle représente un domaine de découverte spécifique à explorer.

Pour t'inspirer, découvre quelques exemples d'activités en lien avec chacune des dix racines. Attention, il s'agit bien d'exemples et non de listes exhaustives à suivre au pied de la lettre. Au contraire, chaque meute est encouragée à élaborer librement ses découvertes, de la conception à la réalisation, selon ses propres envies ou intérêts.

Et peu importe dans quoi vous vous lancez, en théorie, cela correspondra toujours à une des dix racines.

L'ambition des mowhas est qu'à la fin de ses quatre années à la meute, le louveteau ait réalisé au moins une activité de découverte liée à chacune des dix racines.



- ARTS D'EXPRESSION**  
 Exprimer un message, des émotions ou mettre de l'ambiance par la voix, le corps, le son, la vidéo, l'écriture, etc.
- ARTS CRÉATIFS**  
 Créer de belles choses à l'aide de techniques artistiques variées.
- MAINS HABLES**  
 Maîtriser des outils ou des techniques de bricolage, concevoir ou réparer des objets du quotidien.
- CUISINE**  
 Concocter un repas, suivre ou inventer une recette, établir un menu, maîtriser des techniques de cuisine.
- SPORTS & JEUX**  
 Se récréer de différentes manières. Tester des sports et des jeux. Comprendre leurs règles et leurs mécaniques. En inventer à son tour.

- GRAND AIR**  
 Vivre en extérieur et y développer des techniques utiles.
- SCIENCES & TECHNO**  
 Comprendre le monde et ses phénomènes grâce à la science. S'initier à diverses technologies.
- SANTÉ & SÉCURITÉ**  
 Adopter une vie saine, prévenir les dangers et intervenir si besoin.
- TÊTE PENSANTE**  
 Faire preuve de réflexion, adapter ses raisonnements à la situation. Entraîner sa pensée logique et sa mémoire. Élargir sa culture générale.
- NATURE**  
 Explorer, comprendre et préserver la nature.



Les mowhas (suite)

La récolte des envies

- En amont des réunions mowhas, organise un **conseil de meute** pour permettre à chacun d'**exprimer ses envies** de découverte.
- Invite les louveteaux à les **inscrire** sur des morceaux de papier. Si besoin, limite le nombre de propositions à deux ou trois par enfant.
- Collecte les papiers, écarte les doublons et **affiche-les sous l'arbre-support**.
- Ensemble, **classez** chaque proposition sur la racine lui correspondant le plus.
- Enfin, en cogestion, **décidez** quelles sont les envies à **mettre en œuvre** lors de la réunion mowhas à venir.

Si ce n'est pas la première réunion mowhas de l'année, une autre façon de procéder est de partir des idées et envies inscrites par les louveteaux sur leurs fruits jaunes lors des réunions mowhas précédentes.

tion permet de **prendre conscience visuellement** des domaines explorables pour ensuite **faire son choix de mowhas en connaissance de cause**. Pour rappel, durant ses quatre années à la meute, un louveteau explore idéalement les dix racines de découverte.

- **Selon les intérêts** des louveteaux, des **petits groupes** sont formés. Les prénoms des participants sont ajoutés sur les pancartes des mowhas.
- Chaque groupe **vit l'activité de découverte** avec l'animateur qui l'a préparée.
- Pour conclure la réunion, la meute réalise un **bivouac** pour **garder trace** des découvertes réalisées pendant la réunion.

**Chant des mowhas**

Sur l'air de « Il en faut peu pour être heureux... »

*Ohé les loups, rassemblons-nous  
Asseyons-nous près de Baloo  
Au pied de l'arbre du Mowha  
Mowha !*

*Ouvrons les yeux, tendons l'oreille  
Soyons curieux et en éveil  
Voici venu le temps des découvertes  
Oh chouette !*

*Voici venu le temps des découvertes  
Oh chouette !*

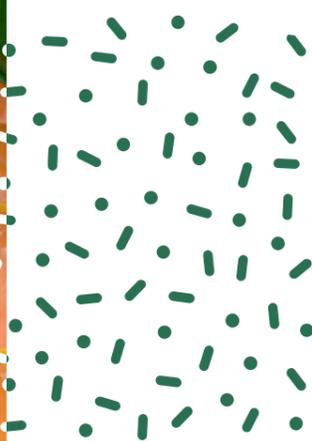
Plus d'infos dans le cahier *Les mowhas* sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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



Une idée de mise en œuvre

- La réunion mowhas est introduite par le **chant des mowhas**. Ainsi, chacun sait que la réunion du jour va être dédiée à des activités de découverte.
- Les louveteaux prennent place devant l'arbre support. Sur son tronc, ils découvrent les **intitulés des mowhas** auxquels ils vont pouvoir participer. Pour rappel, en amont les animateurs ont consulté les louveteaux pour connaître leurs envies.
- À l'aide d'une **liane** (un ruban, de la ficelle...), la meute **relie** chaque activité présente sur le tronc à la racine de découverte lui correspondant le plus. Cette ac-



Bivouac des mowhas

- Pour chaque activité vécue, le louveteau est invité à compléter **trois traces de découverte** en papier :
  - **Une jolie fleur** épanouie pour inscrire ce qu'il a aimé ou l'a amusé.
  - **Un fruit** bien mûr (bleu) pour consigner sa plus belle découverte.
  - **Un fruit** demandant encore à mûrir (jaune) pour noter ce qu'il voudrait encore explorer, faire ou apprendre.
- S'il le souhaite, il présente ensuite ses **traces de découvertes** au reste du groupe.
- Une fois fait, il range ses traces de découvertes (punaïse, pince à linge au nom de l'enfant, pochette avec sa photo...) dans la ramure de l'arbre-support afin de les retrouver lors de la **fête des mowhas**.



	FLEUR	FRUIT BLEU	FRUIT JAUNE
RECTO	<p>DATE: ...../...../.....</p> <p>MOWHA: .....</p> <p>RACINE EXPLORÉE: .....</p>	<p>DATE: ...../...../.....</p> <p>MOWHA: .....</p> <p>RACINE EXPLORÉE: .....</p>	<p>DATE: ...../...../.....</p> <p>MOWHA: .....</p> <p>RACINE EXPLORÉE: .....</p>
VERSO	<p>J'AI AIMÉ: .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>J'AI DÉCOU- VERT: .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>JE SOUHAITE CONTINUER D'EXPLORER: .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

### Fête des mowhas

La fête des mowhas se vit **une fois par an**. À la fin de l'année ou à la fin du camp (dans tous les cas, avant la journée de passage et les départs aux Éclaireurs).

Elle se déroule en trois temps :

#### 1. La récolte individuelle

- Le louveteau récupère ses **traces de découvertes** (fleurs, fruits jaunes et fruits bleus) sur l'arbre-support et les passe en revue. Il a ainsi l'occasion de se remémorer chaque mowha auquel il a pris part durant l'année écoulée.
- Il assemble ses traces entre elles (colle, agrafes, ficelle...) afin de former la **guirlande-récolte** de ses découvertes.
- Il peut y ajouter des dessins, des éléments symboliques, des photos, de la couleur...

#### 2. Le partage en sizaine

- Le louveteau présente sa **guirlande-récolte** au reste de sa sizaine.
- Il énumère les mowhas auxquels il a participé.
- Puis il partage ce qui est, à ses yeux :
  - la plus belle fleur de sa récolte ;
  - le plus beau fruit jaune de sa récolte ;
  - le fruit bleu qu'il souhaite le plus approfondir à l'avenir.

Tout en en explicitant pourquoi.

- Enfin, il glisse sa guirlande-récolte à l'arrière de son **Traces de loup**.

#### 3. La remise des écussons en meute

- La meute se rassemble.
- Au centre du rassemblement se tient Baloo surplombant un assortiment d'**écussons des mowhas**. Un modèle pour chaque racine de découvertes existe. Ces écussons sont à coudre sur la **manche gauche** du pull.
  - Chacun à leur tour ou par petits groupes, les louveteaux rejoignent Baloo au centre du rassemblement.
  - Baloo les **félicite solennellement pour leurs découvertes** en ayant un mot pour chacun puis les invite à regagner leur place avec les écussons correspondant aux racines explorées cette année. Inutile de reprendre un écusson que l'on possède déjà.
  - Veille à ce que les mowhas ne soient pas un concours à qui aura le plus d'écussons. On a quatre ans pour explorer dix domaines. À la fin des quatre années passées à la meute, un louveteau aura donc **au maximum dix écussons mowhas sur son pull**.
- À chaque fois, **pour marquer le coup**, la meute peut saluer, applaudir, faire un grand hurlement, entonner la chanson des mowhas... libre à chaque groupe d'imaginer sa propre célébration.
- Clôture** : la meute a passé une année entière à vivre 1001 découvertes... cela mérite un moment festif haut en couleur que l'on prépare et vit tous ensemble !

### Quelques idées bonus

- Décore solennellement le lieu des festivités : bougies, feuilles d'arbre, lianes, ambiance tamisée...
- Autorise les louveteaux à reprendre leur guirlande chez eux pour expliquer leurs découvertes à leurs parents. Ils la ramèneront ensuite pour l'archiver à la fin de leur *Traces de loup*.
- Ou, pourquoi pas, convie directement les parents à la présentation des récoltes.

### Ton rôle

- Exploite** au maximum le **cadre imaginaire** du *Livre de la jungle* : parle de l'arbre du Mowha et de Baloo qui y dispense ses enseignements, adopte un vocabulaire de jungle, réalise un arbre-support dans ton local, etc.
- Ask the scouts !** Organise des jeux originaux ou réalise des conseils de meute pour **récolter les idées et envies d'ateliers** de chacun. Les louveteaux seront d'autant plus impliqués dans leurs découvertes s'ils ont eux-mêmes choisi quoi explorer.
- Veille** malgré tout à ce que les activités soient **variées et riches**.
- Renseigne-toi** un maximum sur les thématiques désirées par les louveteaux et **élabore des contenus d'ateliers** les plus ludiques et originaux possible.
- Accompagne** les loups **tout au long** des ateliers. Vous bricolez, testez, expérimentez, élaborez, parcourez, observez, décortiquez, construisez, cuisinez, réparez... **ensemble !**
- Laisse place à l'erreur**. En se trompant, en tâtonnant, en ne comprenant pas tout du premier coup, les louveteaux développent leur autonomie, leur capacité d'adaptation et leur estime d'eux-mêmes.
- Réalise un bivouac** à la fin de chaque réunion mowhas afin que les louveteaux puissent prendre pleinement conscience de leurs découvertes et en **garder trace**.
- Encourage** chaque louveteau à **s'aventurer dans les dix domaines de découverte** durant ses quatre années à la meute.
- Enfin, à la fin de l'année ou du camp, **organise la fête des mowhas**.



« L'enfant veut faire des choses, aussi encourageons-le à en faire en lui indiquant la bonne direction, et permettons-lui de les faire à sa manière. Laissons-le se tromper; c'est à travers les erreurs qu'il forme son expérience. »

Baden-Powell,  
Headquarters Gazette, 1916



## LE TEMPS DE LA MUE

Le temps de la mue est un bivouac spécifique à la meute. Chaque louveteau ou chaque louvette s'arrête pour prendre conscience de ce qu'il ou elle a vécu, aimé, appris et découvert dans sa relation avec les autres.

### Quel intérêt ?

L'enjeu principal du temps de la mue est la **socialisation** du louveteau. À cet âge, et grâce à ce que les animateurs mettent en place, il développe son plaisir et sa volonté d'écouter, s'affirmer, respecter, comprendre, participer et agir en coopération avec les autres. « **À la meute, le louveteau vit pleinement avec les autres** ».

Le louveteau **réfléchit à ses actions passées**. Il met des mots sur ce qui fonctionne bien ou moins bien pour lui dans la meute et vit ses premiers retours sur soi.

Prendre le temps de s'arrêter à un moment spécifique permet :

- d'apprendre à **mieux se connaître** dans sa relation avec les autres ;
- de se rendre compte **de la place** qu'il occupe **au sein de la meute et de sa sizaine** et comment il vit pleinement avec les autres ;
- de se fixer un objectif relationnel pour la deuxième partie de l'année ;
- de prendre conscience qu'en un an, il a tout simplement **grandi**.

### Pendant ce temps dans la jungle...

Kaa change de peau quand la sienne devient trop petite. On observe également des changements dans le pelage des loups : il devient de plus en plus clair au fil du temps. Tes louveteaux aussi grandissent d'année en année : le *Temps de la mue* les aidera à faire concrètement le point sur leur évolution.



Retrouve l'histoire complète de Kaa dans le cahier *Jungle à la meute* téléchargeable sur lesscouts.be.

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



« Nous voulons une personne confiante et critique. »

Notre ambition éducative

Un humain conscient et critique connaît ses limites et ses capacités. Il analyse la réalité, pose des choix, prend des initiatives et des responsabilités.



« Nous voulons une personne sociable. »

Notre ambition éducative

Le scoutisme participe au développement de chaque jeune. Nous voulons qu'il devienne, entre autre, une personne sociable qui développe avec les autres des rapports authentiques et enrichissants. Il vit harmonieusement tant en société que dans tous les groupes dont il fait partie.

### Quand ?

Idéalement, le temps de la mue se vit en milieu d'année, lors d'une réunion ou d'un mini-camp. De par sa spécificité, il mérite un temps d'attention et de préparation en staff.

### Pourquoi pas avant le deuxième trimestre ?

Laisser passer une partie de l'année permet :

- au louveteau** de vivre suffisamment de situations concrètes et variées avec ses pairs que pour pouvoir se les remémorer et les analyser. Difficile de dire ce que l'on a aimé, appris et découvert dans sa relation avec les autres quand on n'a encore rien vécu en commun.
- à l'animateur** d'apprendre à connaître ses louveteaux et leur proposer ainsi des activités correspondant à leurs besoins et envies.

### Pourquoi en dehors du camp ?

- Le camp est déjà bien chargé et riche en activités. Le temps de la mue risque de ne pas avoir la place méritée.
- Le camp arrive un peu tard dans l'année pour pouvoir mettre en place les objectifs de socialisation mentionnés.



## Le temps de la mue (suite)

### Pour qui ?

Cette proposition pédagogique est destinée à **l'ensemble de la meute**. Cependant, durant l'activité, les louveteaux sont répartis en différents sous-groupes : sizaine, groupe d'âge et groupe mixte.

Par la réflexion qu'il suscite, le temps de la mue est surtout une démarche individuelle. Même si l'échange entre pairs est possible, chaque louveteau s'exprime en son nom.

### Comprendre tes louveteaux

L'enfant est capable de respecter l'autre et de reconnaître ses qualités dès 6 ans environ. À partir de **8 ans**, son rapport aux autres **s'affine** et il est de plus en plus **acteur et conscient de sa socialisation**.

- Vers 8 ans, apparaît **l'empathie**. L'enfant est capable de voir le monde au travers des yeux d'autrui et de ne plus seulement ressentir ses propres besoins et émotions. Ainsi à l'écoute des autres, il est en mesure de développer des affinités.
- Vers 10 ans, il acquiert de **l'autonomie** dans ses relations, a de plus en plus de facilité à aller vers les autres et à lier contact. Il se découvre un intérêt croissant pour les autres et recherche leur compagnie.

- De 10 à 12 ans, les affinités se transforment en **amitiés fortes**. L'enfant développe un sentiment d'appartenance puissant ainsi qu'un sens de la justice et de la fidélité. C'est ce qu'on appelle **l'âge de la bande**.
- À 12 ans, l'enfant est **pleinement conscient de sa socialisation** et est en mesure d'adopter les comportements nécessaires pour continuer à développer des échanges riches et sincères avec les autres.

### Ton rôle

- **Prépare un dispositif de bivouac** original, ludique et motivant.
- **Accompagne** chaque louveteau dans sa **démarche de réflexion personnelle**. Aide-le à se poser des questions pertinentes, guide-le, sois à son écoute, reformule ses idées si besoin mais surtout laisse-le s'exprimer.
- **Suscite** sa curiosité et son envie d'analyser son rapport aux autres et explique-lui l'intérêt d'une telle démarche.
- Veille à ce que chaque louveteau appuie sa réflexion sur des **situations concrètes** liées à sa vie et à ses propres expériences.
- Informe-le que cette démarche concerne **ses propres découvertes et ses progrès**, qu'il peut en discuter avec toi mais qu'il n'existe **aucune obligation de présentation face aux autres**.



## Une idée de mise en œuvre

### 1. Kaa a disparu

Comme chaque année, à la même époque, le serpent a quitté son arbre en laissant derrière lui sa dernière peau. Une peau constituée d'écailles colorées... Parmi toutes les écailles de Kaa éparpillées, chaque louveteau recherche son ancien bricolage dans lequel il avait glissé son objectif personnel.

**Pour la fin de la réunion ou du mini-camp, le défi de la meute est de reconstituer la nouvelle peau de Kaa, à l'image des louveteaux qui composent la meute aujourd'hui.**

Le nombre d'écailles correspond au nombre de louveteaux qui composaient la meute l'année précédente. Chaque écaille est un rouleau de papier toilette dont la couleur coïncide avec la couleur du pelage du louveteau en évolution (du rouge au blanc).

#### Que faire avec les louveteaux de 1<sup>re</sup> année qui n'ont pas encore d'écailles ?

Donne-leur la carte laissée par Kaa pour qu'ils découvrent où il se cache. **Les plus jeunes louveteaux emmèneront le reste de la meute** sur le lieu du parcours.

#### Et pour les louveteaux partis à la troupe ?

C'est l'occasion de les retrouver afin de leur remettre, sous la forme d'un cadeau souvenir, leur dernière écaille.

#### Et si on le fait pour la première fois ?

Passes directement à l'étape du parcours d'activités du temps de la mue. Tu vivras la première étape l'année prochaine, avec le Kaa créé cette année-ci.

### 2. Parcours d'activités

Pour amener les louveteaux à réfléchir à la qualité de leurs relations avec les autres, tu peux réaliser diverses activités.

Le cahier du *La découverte - le temps de la mue* est consacré à l'organisation et la préparation de cette proposition pédagogique. Retrouves-y les objectifs complets, le détail des mises en œuvre, des exemples de défis et d'activités, un mode d'emploi complet pour fabriquer Kaa et même quelques idées bonus.



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

Tout au long du parcours, le louveteau pourra compléter son *Trace de loup* pour avancer dans sa réflexion.

Les *Traces de loup* sont gratuits : distribue-les à tous les louveteaux de ta meute.



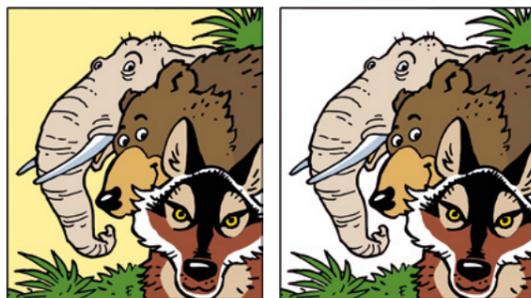
### 3. Construire son écaille individuellement

Après avoir vécu ces activités, chaque louveteau **se fixe un objectif** pour les prochains mois : quelque chose à améliorer dans sa relation avec les autres loups. Cet objectif peut être illustré par un dessin à coller dans l'écaille.

Pour symboliser le changement physique, il est aussi possible de placer à l'intérieur de l'écaille une photo récente du louveteau. Une photo qu'il redécouvrira l'année suivante...

Chaque louveteau colore et **décore son écaille** symbolisant son temps de la mue. **La couleur de fond utilisée correspond à son année à la meute** : le rouge pour la première année, l'orange pour la deuxième année, le jaune pour la troisième année et le blanc pour la quatrième année.

À la fin de cette activité, chacun reçoit son nouveau pelage de loup symbolisé par un insigne qui remplace le précédent.



#### Matériel nécessaire

- 1 rouleau de papier toilette par louveteau
- attaches parisiennes
- colle
- matériel varié dans les tons rouge, orange, jaune et blanc (peinture, plumes, etc.)



### 4. Kaa est de retour

Une fois toutes les écailles colorées et décorées, il ne reste plus qu'à reconstituer Kaa. Pour cela, récupère la tête de l'année passée (ou crée-en une si tu lances pour la première fois le temps de la mue dans ta meute).

En assemblant les différentes écailles avec les attaches parisiennes, la meute constitue la nouvelle peau de Kaa, qui peut retrouver son arbre. Un arbre qu'il ne quittera que pour changer une nouvelle fois de peau, l'année suivante.

#### Quelques conseils pour aider les louveteaux à écrire leur objectif

- S'exprimer en "je".
- Se baser sur des actions concrètes.
- Modifier ou améliorer un comportement.
- Être en adéquation avec son âge et sa personnalité.
- Formuler son objectif en termes positifs.

#### Exemples d'objectifs

- J'accepte que les autres louveteaux soient devant moi.
- J'ose dire quand je suis d'accord / pas d'accord / ce que je ressens.
- Quand je me dispute avec un autre louveteau, j'arrête la dispute pour en parler avec lui.
- Je prends la parole lors du conseil.
- Je laisse le louveteau qui parle aller jusqu'au bout de son idée avant d'intervenir.



### LES BADGES



Les badges sont une série d'apprentissages concrets choisis par l'éclaireur ou l'éclaireuse après avoir fait le point sur ses découvertes antérieures au cours d'un bivouac. Chaque ado compose un programme d'activités individuel, ce qui lui permet à la fois de répondre à sa soif d'apprendre et à son désir d'autonomie.

### Quel intérêt ?

Lors des **badges**, chaque éclaireur ou éclaireuse s'engage dans une démarche individuelle : il vit un bivouac pour faire le point sur ses découvertes, choisit un badge dans lequel s'investir pleinement, puis détermine quelles pistes il va emprunter, c'est-à-dire quelles actions concrètes il va entreprendre pour le réaliser.

- Le bivouac est l'occasion pour l'éclaireur d'**éveiller sa curiosité** : il permet à chaque éclaireur d'identifier les découvertes réalisées par le passé et celles qu'il souhaiterait encore effectuer à l'avenir.
- Ce temps de réflexion permet à l'éclaireur de **choisir dans quel domaine il souhaite se spécialiser** en fonction de ses goûts, des besoins de sa patrouille ou de la troupe, et des nécessités pour les projets à mener.
- Dans cette démarche, l'éclaireur est le **maitre d'œuvre** : il se construit un programme d'activités sur mesure qui répond à ses besoins et lui procure le plaisir d'apprendre.

Idéalement, les badges permettent de développer des compétences utiles à la communauté scout, mais également à la **société** toute entière.



« Nous voulons une personne consciente et critique. »

Notre ambition éducative

Lors de la mise en œuvre des badges, l'éclaireur prend le temps d'analyser où il en est avant de choisir dans quel domaine il va se perfectionner. Au travers des différentes actions qu'il réalise, il prend des initiatives et des responsabilités. L'accomplissement d'un badge apporte à l'adolescent un sentiment de compétence, d'habileté, de talent reconnu.



#### Un lieu idéal pour construire avec les autres

Le monde de Nyeri est le cadre imaginaire proposé pour les éclaireurs. C'est un endroit magnifique, entouré de contrées immenses, riches à explorer. Lors des badges, ces nombreuses terres d'aventures sont ouvertes aux éclaireurs :

- dans la **plaine du Yangin**, ils s'intéressent à la **vie en plein air** (botanique, sport, protection de l'environnement, météorologie, camping, randonnée...);
- sur l'**île Fajro**, ils approfondissent leurs connaissances sur la **sécurité** (prévention incendie, sécurité à vélo, sécurité aquatique, sécurité en forêt...);
- au **hameau de Kalayo**, ils explorent différentes facettes de la **citoyenneté** (premiers soins, ouverture à tous, éducation aux médias, droits humains...);
- au cœur de la **forêt de Tân**, ils se perfectionnent en **techniques scouts** (astronomie, nœuds, orientation, codes, constructions, feux...);
- auprès de la **source du Wuta**, ils expriment leur **créativité** (chants, musique, dessin, costumes, photographie, théâtre...).



Plus d'info sur le monde de Nyeri à la page 190. Les badges qui se rapportent à chaque terre d'aventure sont détaillés sur le site internet [lesscouts.be](http://lesscouts.be).



## Les badges (suite)

### Quand ?

Aux alentours du 22 février (jour de l'anniversaire de Baden-Powell), les éclaireurs sont invités à vivre un bivouac, avant de se lancer dans la démarche de la réalisation des badges.

### Fréquence ?

Une fois par an.

### Durée ?

De quelques jours à quelques mois, en fonction des actions sélectionnées par l'éclaireur. La démarche peut être à cheval sur deux années scout.

### À quel moment de l'année ?

Hors des réunions, durant les réunions, etc. Cela dépend des pistes choisies. Des réunions de suivi sont organisées par les animateurs.

### Seul ou en groupe ?

Même si le choix du badge est individuel, certains éclaireurs peuvent vivre des temps de découverte communs.

### Un soutien au quotidien

Chaque éclaireur se choisit un **sage**, c'est-à-dire une personne qu'il connaît bien et en qui il a confiance, pour l'**accompagner** dans sa démarche. Il peut s'agir d'un autre éclaireur, d'un animateur ou d'une personne extérieure à la troupe, et ne doit pas nécessairement avoir des compétences en lien avec le badge choisi. Dans ce binôme, le sage **seconde** l'éclaireur, **partage** avec lui les joies des découvertes mais va aussi **épauler** dans les moments de découragement, s'il y en a. Le duo participe aux réunions de suivi des actions du badge avec le staff. En effet, ce dernier reste évidemment responsable de toute la mise en œuvre de cette démarche.

### EXEMPLE 1

Mangouste veut réaliser son badge *Premiers secours* car il est le secouriste de la troupe cette année. Mangouste a sélectionné quatre actions qu'il réalisera entre février et novembre :



### EXEMPLE 2

Beluga a décidé de se lancer dans le badge *Sécurité* car, avec sa patrouille, ils ont décidé de faire un hike à vélo lors du prochain camp. Elle a sélectionné trois actions :



## Une idée de mise en œuvre

### Vivre un bivouac pour choisir le badge

- Les éclaireurs sont invités à vivre un **bivouac**. Ce temps permet à chaque éclaireur d'identifier les découvertes réalisées par le passé et celles qu'il souhaiterait encore effectuer. Au terme de ce bivouac, l'éclaireur peut ainsi identifier la terre d'aventures qu'il va explorer, celle dans laquelle il va se perfectionner.
- Au sein de la contrée identifiée, l'éclaireur **choisit le badge** qu'il va réaliser, en fonction de ses goûts, des besoins de sa patrouille ou de la troupe et des nécessités pour les projets à mener.

### Construire et préparer son programme d'activités

- L'éclaireur identifie une personne qu'il souhaite prendre comme **sage** pour l'accompagner dans la suite de la démarche des badges, sachant qu'une même personne peut soutenir plusieurs éclaireurs.
- Individuellement et accompagné du sage, chaque éclaireur prend le temps de **choisir les pistes** qu'il compte suivre dans le cadre de cette démarche. L'éclaireur ne part pas de rien : pour chaque badge, une liste d'idées de base est proposée sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be). Libre à l'éclaireur de sélectionner des idées qui lui plaisent dans cette liste, de la compléter s'il a d'autres idées ou de construire sa propre liste de pistes en veillant à y en intégrer au moins une qui le fera sortir de sa troupe.

Un badge se réalise **sur mesure** : deux personnes différentes au sein de la même troupe n'accomplissent pas nécessairement les mêmes actions pour un même badge. Encourage tes éclaireurs à se lancer de nouveaux défis tout en veillant à ce que ces actions soient à la hauteur de leurs capacités. Si les actions sont imposées et qu'elles ne sont pas **à la portée de tous**, certains éclaireurs risquent de se décourager et de ne plus avoir envie de se lancer dans la réalisation des badges car ils ne s'en sentiront pas capables.



### Peut-on rater un badge ?

L'erreur est humaine. Il peut arriver qu'un éclaireur se désintéresse du projet choisi ou que celui-ci soit trop ambitieux... Dans ce cas, il vaut peut-être mieux le modifier, le reprogrammer, voire l'abandonner. Dans tous les cas, il ne s'agit pas d'un échec, au contraire, c'est une preuve de maturité que de reconnaître que l'on n'y arrivera pas et de **prendre du recul** pour envisager la suite sereinement. L'estime de soi se construit davantage en s'appuyant sur ses réussites qu'en s'apitoyant sur ses échecs.

L'éclaireur choisit entre trois et six **actions** et détermine une échéance pour chacune d'elle. Chaque action nécessite une préparation, une recherche préalable, une documentation... qui sera notée dans l'*Azimut*.

### Azimut

Des pages de ce cahier gratuit destiné aux éclaireurs leur permettent de garder une trace de leurs découvertes.



### Réaliser et évaluer son badge

- Quand la dernière action planifiée est réalisée, l'éclaireur, accompagné de la personne qui l'a soutenu, fait le **point sur le parcours réalisé**. Ce moment d'évaluation se termine par une décision de l'éclaireur lui-même sur l'obtention ou non du badge.
- L'**écusson** est remis au scout quand les actions prévues ont été réalisées : cela symbolise le fait que de nouvelles compétences ont été acquises. C'est l'occasion pour la troupe de le **féliciter**.



« Notre critère pour l'obtention des badges n'est pas le fait qu'on ait atteint un certain niveau de connaissance ou d'habileté, mais la quantité d'efforts qu'on a fournis. »

Baden-Powell,  
*Aids to Scoutmastership, 1919*

### Ça va en prendre du temps, tout ça !

Rassure-toi ! Au total, quelques heures suffisent : une heure lors de la réunion de lancement, puis des entretiens de suivi organisés selon les besoins durant les semaines suivantes.

Et quel **bénéfice** ! Ton intérêt, tes relances et tes conseils motiveront les éclaireurs à réaliser leurs objectifs.

## Les badges (suite)

## Ton rôle

## Initier la dynamique

En tant qu'animateur ou animatrice, ton rôle est :

- d'initier les badges en programmant et préparant un **bivouac** où chaque éclaireur fait le point sur ses découvertes passées et se projette dans l'avenir en choisissant une thématique dans laquelle il souhaite se perfectionner ;
- de rassurer tous les éclaireurs sur le caractère personnalisé de la démarche : chaque scout se construit un badge **sur mesure** ;
- de soutenir les éclaireurs qui préfèrent passer leur tour cette année : écoute leurs **craintes**, questionne-les sur leurs besoins, lève leurs résistances, mets en place des actions pour que tous s'engagent dans la démarche, au plus tard l'année suivante.



## Donner du temps

En tant qu'animateur ou animatrice, ton rôle est :

- de prévoir et d'accompagner le moment où les éclaireurs construisent leur **programme d'activités** : c'est toi qui veilles à ce que les intentions de chacun soient raisonnables, ni trop faciles, ni trop ambitieuses ;
- d'organiser régulièrement des réunions de **suivi** au cours desquelles tu marques ton intérêt pour chaque projet, tu proposes des bonifications éventuelles et tu prodigues des conseils le cas échéant, tant aux éclaireurs qui vivent un badge qu'à leurs sages.



## Célébrer la démarche

En tant qu'animateur ou animatrice, ton rôle est :

- de gérer la remise des **écussons** finale ;
- de réfléchir avec les éclaireurs à l'utilisation future des **compétences** apprises lors des badges au service de la communauté.



## Comprendre tes scouts

L'adolescence, période de transition vers l'âge adulte, est une phase de construction pendant laquelle les expériences vécues se révèlent souvent fondamentales pour les choix futurs, professionnels ou personnels. L'horizon de l'adolescent ne se cantonne plus exclusivement à sa famille et à l'école. C'est la raison pour laquelle la démarche des badges propose à l'adolescent de s'épanouir dans des **compétences** souvent peu exploitées ou mises en valeur dans le cursus scolaire.

Lors des badges, l'éclaireur, en recherche de reconnaissance, appréciera être félicité, encouragé et **soutenu par son entourage**, que celui-ci soit constitué des autres éclaireurs de la troupe, du staff ou d'un expert extérieur.

De plus, sa **motivation** sera au top puisque c'est lui qui choisit quels seront ses apprentissages, lors d'un bivouac ; il peut ainsi être créatif, se laisser guider par ses passions et s'engager pour des valeurs qui lui tiennent à cœur.

Au moment de l'adolescence, le cerveau fait un grand bond en avant : c'est le stade de la **pensée formelle**. Le jeune :

- est capable d'élaborer des stratégies et de résoudre des problèmes car il cerne mieux ses besoins ;
- parvient à rassembler, analyser et sélectionner les informations ;
- peut tirer des conclusions générales à partir de ses expériences ou de ses observations ;
- construit des systèmes et des théories, crée d'autres mondes.

La démarche de réalisation des badges est donc particulièrement appropriée pour un adolescent de cet âge car elle l'amène à se sentir compétent et reconnu dans une **spécialisation** qu'il a choisie.

Dans leurs découvertes, les adolescents s'engagent par étapes, en commençant souvent par des **projets ludiques** pour s'orienter, par la suite, vers des **actions de volontariat ou de bénévolat**. La vie chez les scouts, caractérisée par sa richesse humaine et l'étendue de ses activités, constitue un formidable levier pour développer l'engagement des adolescents et leur permettre de s'épanouir. Lors des badges et des brevets, de nombreuses terres d'aventures leur sont ouvertes : sport, culture, environnement, aventures, solidarité humanitaire ou de proximité, participation citoyenne, etc. Et c'est tant mieux !

Le plaisir de réussir et la fierté de puissants stimulants pour agir. Mais l'adolescence apporte son lot de **tensions** pour les jeunes qui ont à la fois envie d'être aimés et besoin d'être reconnus dans leur différence. Concevoir un badge qui lui correspond parfaitement, où la comparaison n'a pas sa place, permet à chaque éclaireur de s'affirmer dans le domaine de découverte qui s'intéresse, indépendamment des choix des autres éclaireurs.

## LES BREVETS

Les brevets sont un ensemble d'ateliers pratiques dont les thématiques sont choisies collectivement lors d'un conseil de troupe. Animés par une personne ressource, ils permettent à l'éclaireur ou à l'éclaireuse d'acquérir des connaissances et de développer des compétences utiles à la communauté scout mais également à la société toute entière.

### Quel intérêt ?

Les brevets permettent un **échange formel de savoir entre des éclaireurs et des personnes-ressources**. Ce peut être des animateurs, des personnes extérieures à la troupe (parents, anciens, etc.) mais également d'autres éclaireurs qui voudraient partager un savoir-faire.

Laisser aux éclaireurs le soin de sélectionner les thématiques à explorer permet de faire place à leur créativité sans limite.

En composant le programme en cogestion, celui-ci correspondra parfaitement aux **centres d'intérêt** des scouts.

Enfin, vivre un brevet permet à l'éclaireur de découvrir de **nouvelles techniques** et de développer des **compétences** qui seront mises au service de la patrouille, de la troupe mais également de la société toute entière.



« **Nous voulons une personne partenaire et solidaire.** »

Notre ambition éducative

Lors de la mise en œuvre des brevets, les éclaireurs choisissent ensemble quels brevets seront organisés. Ils se montrent solidaires et posent les choix les plus pertinents possible tant pour la troupe que pour chaque patrouille.



### Un lieu idéal pour construire avec les autres

Le monde de Nyeri est le cadre imaginaire proposé pour les éclaireurs. C'est un endroit magnifique, entouré de contrées immenses, riches à explorer. Lors des brevets, ces nombreuses terres d'aventures sont ouvertes aux éclaireurs :

- dans la **plaine du Yangin**, ils s'intéressent à la **vie en plein air** (botanique, sport, protection de l'environnement, météorologie, camping, randonnée...);
- sur l'**île Fajro**, ils approfondissent leurs connaissances sur la **sécurité** (prévention incendie, sécurité à vélo, sécurité aquatique, sécurité en forêt...);
- au **hameau de Kalayo**, ils explorent différentes facettes de la **citoyenneté** (premiers soins, ouverture à tous, éducation aux médias, droits humains...);
- au cœur de la **forêt de Tân**, ils se perfectionnent en **techniques scout** (astronomie, nœuds, orientation, codes, constructions, feux...);
- auprès de la **source du Wuta**, ils expriment leur **créativité** (chants, musique, dessin, costumes, photographie, théâtre...).



Plus d'info sur le monde de Nyeri à la page 190. Les brevets qui se rapportent à chaque terre d'aventure sont détaillés sur le site internet [lesscouts.be](http://lesscouts.be).



### Les Weekends Brevets

Pour les éclaireurs de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> années, il est également possible de s'inscrire individuellement à un **Weekend Brevets** organisé deux fois par an par la fédération. Les éclaireurs y partent à la rencontre d'adultes passionnés et heureux de faire découvrir leur domaine de prédilection à des jeunes motivés. Ces weekends favorisent également les contacts entre éclaireurs du même âge, issus de troupes et d'horizons différents. Ainsi, chaque éclaireur réalise qu'il appartient à un mouvement fédéral et pas seulement à une unité; ces partages ajoutent une dimension particulière à ces moments de découverte.

### Quand ?

Les brevets concernent tous les éclaireurs. Ils peuvent se vivre **n'importe quand dans l'année**, y compris durant le camp. Les brevets s'organisent au moins une fois par an.

### Une idée de mise en œuvre

#### Tenir conseil pour choisir les brevets

1. Lors d'un **conseil de patrouille**, les éclaireurs identifient quels brevets ils souhaitent vivre, en fonction des projets de l'année et de leurs envies.
2. Ensuite, lors d'un **conseil de troupe**, le choix des brevets qui seront proposés cette année est effectué. Si organiser un conseil de troupe est compliqué (grande troupe), le choix final peut être effectué lors d'un conseil CP, après avoir tenu conseil en patrouille.
3. Bien qu'une liste d'actions existe, les éclaireurs partagent ce qu'ils auraient **envie d'apprendre** dans le cadre de ces brevets pour que cela corresponde à leurs besoins.

Des idées d'animations du conseil sont disponibles sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be) > Ressources > Kit conseils, dont :

- *Faites vos jeux* ;
- *Ballonstorming* ;
- *La course relais*.

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

### Préparer les brevets

4. Sur base des idées des éclaireurs, les animateurs **organisent et préparent** les brevets : le programme d'activités, le matériel à prévoir, etc. Si nécessaire, les animateurs font appel à des personnes-ressources pour organiser certains brevets.

### Vivre les brevets

5. Le jour J, les éclaireurs **se répartissent** entre les différents brevets proposés, selon leurs envies ou selon ce qui a été décidé en patrouille.
6. Un **écusson** est remis aux éclaireurs, pour symboliser les nouvelles découvertes effectuées.

### Ton rôle

En tant qu'animateur ou animatrice, ton rôle est :

- de prévoir des **conseils** de patrouille puis de troupe pour décider, en cogestion, quels brevets seront proposés durant cette année scout ;
- de veiller à la transmission de **techniques et savoirs** aux éclaireurs :
  - en prenant en charge un des brevets ;
  - en confiant l'animation d'un brevet à des aînés de la troupe ;
  - en invitant une personne ressource, externe à la troupe, qui présente une expertise particulière ;
- d'organiser la **journée brevets** au sein de la troupe d'un point de vue pratique ;
- de réfléchir avec les éclaireurs à l'utilisation future des **compétences** apprises lors des brevets au service de la communauté.

## Comprendre tes scouts

L'adolescence, période de transition vers l'âge adulte, est une phase de construction pendant laquelle le besoin d'**appartenance** à un groupe amène les jeunes à s'investir dans des projets collectifs. Lors des brevets, la volonté d'agir ensemble leur permet d'expérimenter la vie de groupe et les relations intenses qui en découlent : ils découvrent et apprennent à respecter d'autres personnes, uniques et originales.

À l'adolescence, le jeune cherche à enrichir son **identité**. Il observe les comportements et traits de caractère des adultes ou des autres adolescents. Cela lui permet de découvrir différents systèmes de pensée, qu'il peut par la suite intégrer à sa propre personnalité s'il y adhère.

La démarche des brevets est donc particulièrement appropriée pour les éclaireurs car elle leur permet de s'identifier, en tout ou en partie, à une **personne de référence** : un animateur, un autre éclaireur ou une personne extérieure à la troupe.

Comme les éclaireurs choisissent ensemble quels brevets sont organisés, des groupes se forment en fonction de différentes thématiques. Ces groupes se rejoignent autour de valeurs auxquelles chaque membre est sensible ou permettent à chacun de développer des compétences qui l'intéressent, voire le **passionnent**. Chaque expérience réussie lors des brevets, chaque objectif atteint, chaque défi relevé, alimente le sentiment de compétence de l'éclaireur et nourrit ainsi son estime de soi.

À la fin de la démarche, les éclaireurs réfléchissent à l'impact que leurs nouveaux apprentissages peuvent avoir sur la communauté. Cela encourage leur prise de responsabilité et développe leur sens de l'**engagement**.



## LES ITINÉRAIRES



L'itinéraire constitue un projet de découverte et d'engagement que le pionnier ou la pionnière entreprend à titre personnel. Le jeune choisit librement le domaine qui l'intéresse. Seul ou avec d'autres pionniers qui partagent le même intérêt, il se fixe un objectif, en détermine les étapes et identifie les personnes susceptibles de l'épauler. Il apprend à mieux connaître ses qualités, ses compétences et en acquiert de nouvelles.

### Quel intérêt ?

- Stimuler la **curiosité pour le monde** dans lequel le pionnier évolue, dans et en-dehors du cadre scout.
- Favoriser l'**esprit critique** par rapport à cet environnement : est-ce juste ou injuste ? Quelles sont les valeurs auxquelles je crois et qui fondent mon jugement ?
- Croire en sa **capacité à faire bouger les choses** : s'indigner ne suffit pas. Agir, aussi modeste que soit l'action, est une manière de changer le monde et de s'engager là où on vit.
- Nourrir la **confiance en soi** (« je suis capable d'entreprendre ») et l'**estime personnelle** (« je me donne le droit d'entreprendre »).
- **Acquérir ou perfectionner des compétences** dans des domaines choisis par le pionnier.
- Mettre ses compétences au profit de la communauté qui l'entoure.



### Be a pi - Bouge avec le monde !

C'est un weekend réservé aux pionniers de première année. Ceux-ci y vivent un itinéraire dans son intégralité et vont notamment à la rencontre de sherpas, c'est-à-dire de personnes qui sont expertes dans un domaine donné, qui osent "se mouiller" pour les autres et témoignent de leur engagement dans la société.

Les inscriptions à *Be a pi* sont individuelles et se font au 02.508.12.00 ou sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).



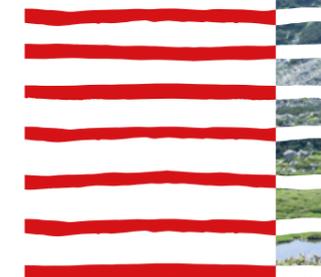
« **Nous voulons une personne consciente et critique.** »

Notre ambition éducative

Le pionnier pose ses propres choix et prend ses responsabilités pour mener son itinéraire à bien. Fort du soutien de son animateur et des autres pionniers, il renforce certaines capacités et en développe de nouvelles. En réalisant son objectif, il apprend à mieux se connaître.

### Quand ?

L'idéal est que chaque pionnier réalise un itinéraire sur l'année. Laisse-lui du temps lors des réunions pour progresser dans la réalisation de son objectif tout en gardant une place suffisante pour d'autres activités. L'important est que le pionnier ait l'occasion d'aller au bout de sa démarche.



## Les itinéraires (suite)

## Comment se déroule un itinéraire ?

L'itinéraire, que le pionnier est sur le point d'entreprendre, comporte trois grandes étapes. Vécu comme un projet personnel, l'itinéraire en a la même structure : concevoir (imaginer, décider), agir (organiser, préparer, réaliser) et partager (évaluer et fêter).

## Concevoir

## Choisir son itinéraire

- Avant de proposer au pionnier de choisir son itinéraire, organise un **temps de réflexion avec l'ensemble du poste**. Invite les scouts à **s'exprimer sur ce qui les interpelle positivement ou négativement** dans le monde. Pour cela, deux options :
  - Prévois un **temps de discussion** entre pionniers en leur proposant de réfléchir :
    - > aux publications qu'ils ont vu passer dans la presse ou sur les réseaux sociaux ;
    - > à ce qui leur est arrivé, à eux ou à une personne de leur entourage ;
    - > à ce qui se passe dans leur famille, dans le quartier, à l'école, avec les copains.
  - Étale dans le local des photos qui abordent différents problèmes de société : des manifestations pour le climat, des situations de harcèlement, des représentations de migrants, de personnes en situation de handicap... Chacun en choisit une qui lui parle et explique son choix au reste du poste.
- Inspiré par le temps d'échange qu'il vient de vivre, chaque pionnier **découvre** les dix itinéraires possibles et **en choisit un selon ses envies**. Pour cela, il s'installe dans un endroit à l'écart pour débiter **seul** sa réflexion. Il choisit soit un domaine qui lui est déjà familier et qu'il souhaite approfondir, soit un domaine qu'il souhaite découvrir. Propose aux pionniers de se servir du carnet *GPS* pour noter leurs réflexions.
- S'ensuit un moment de **discussion autour du choix de chacun, en poste ou en petits groupes si les pionniers sont nombreux**. Certains pionniers auront peut-être déjà posé un choix clair, d'autres peut-être pas. Si un pionnier n'arrive pas à se décider, profite de la **force du groupe** pour le soutenir, pose-lui des questions, amène des réflexions. Puisqu'il s'agit d'une **démarche personnelle**, la décision appartient, quant à elle, pleinement au pionnier concerné. Si celui-ci hésite entre plusieurs itinéraires, il n'est pas obligé de faire un choix définitif à ce stade.
- Pour clôturer ce temps, donne la **mission à chaque pionnier de s'informer** sur la ou les quelques thématiques qui l'intéressent. Fixez une date pour laquelle chacun aura récolté des informations. Celles-ci serviront de guide au pionnier pour définir sa destination. Cela peut être **via des actions** dont le pionnier a entendu parler, **des associations** ou **une personne**, voire un **expert** particulièrement engagé. Pour faire référence au guide de haute montagne, ces ressources portent le nom de **sherpas**. En effet, elles guident, inspirent et soutiennent le pionnier dans sa démarche.

Si plusieurs pionniers ont marqué leur intérêt pour le même thème, ils peuvent bien sûr **mener leurs recherches ensemble**. Les pionniers qui ont déjà des idées de ressources en tête sont invités à les partager.



## Définir la destination

- Lors d'un **bivouac**, le pionnier rassemble toutes les informations obtenues et s'interroge sur la manière dont il peut, à son tour, **être acteur** dans ce domaine. Pour soutenir la réflexion, amène les **questions suivantes** aux pionniers :
  - Ai-je déjà des acquis dans le domaine choisi ? Lesquels ?
  - Ai-je envie de développer mon itinéraire à l'échelle locale, nationale ou internationale ?
  - Ai-je envie de réaliser mon itinéraire seul, en duo ou en cordée ?
  - Quelle action ai-je envie de mener ?
  - Cette action me permet-elle de promouvoir les valeurs scouts importantes à mes yeux ?
  - Qu'est-ce qui me motive à l'idée de réaliser cet itinéraire ?
  - Mon défi correspond-il à l'effort que j'ai envie d'investir ? Ni trop : cela me semble réaliste. Ni trop peu : j'en retirerais de la fierté.
  - Mon objectif est-il précis ? Comment saurai-je que je l'ai atteint ?
  - Ai-je toutes les ressources (sherpas, compétences, connaissances, attitudes) pour réaliser mon projet ?
- Une fois le bivouac terminé, les pionniers se rassemblent. Ceux qui souhaitent réaliser leur itinéraire **en duo ou en cordée** se regroupent **selon les thématiques choisies**. Ils cherchent alors à définir un **projet commun**.
- Clôture ce moment en tenant un **conseil de poste**. Il s'agit d'un moment de partage sur les projets choisis pour se motiver et se soutenir les uns les autres. L'objectif de l'échange est de **lever des freins**, s'il en reste.

## Aller à la recherche de sherpas

Lorsque le pionnier rencontre des sherpas (association, expert, porteur d'action engagée...), il s'intéresse à :

- ce qui pousse les personnes à agir ;
- ce qui les motive ;
- aux difficultés rencontrées ;
- à la manière de surmonter les obstacles ;
- etc.

## Agir

## Préparer son sac-à-dos

Le pionnier, le duo ou la cordée, se choisit un coach : celui-ci, un peu comme un parrain ou une marraine de *Promesse*, s'engage à le seconder sur sa route. Il partage avec lui les joies des découvertes et l'épaule dans les moments de découragement, **s'il y en a**. Il peut être un animateur, un autre pionnier ou une personne extérieure.

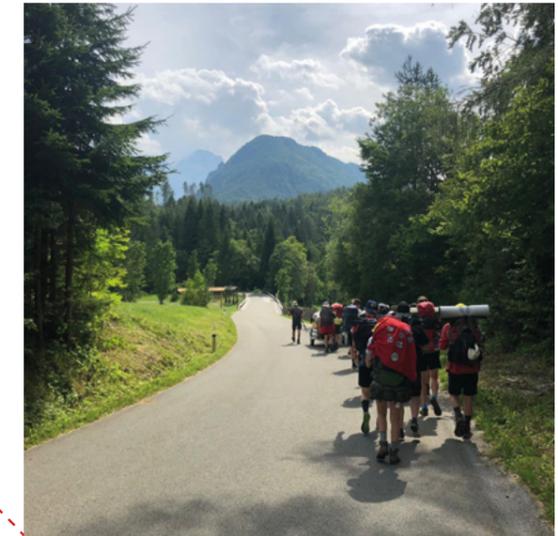
## Baliser son itinéraire

Enfin, le pionnier, le duo ou la cordée balise son itinéraire avec l'aide de son coach. Il dresse une **check-list** de ce qu'il va faire ou mettre en place pour atteindre son objectif. Cela peut inclure **l'apprentissage ou le perfectionnement d'une technique** nécessaire au projet qu'il s'est fixé. À cette étape, il est encore possible pour le pionnier, fort de sa réflexion, de préciser ou **d'ajuster sa destination**.

## Partir à l'aventure

Fin prêt, le pionnier se **met en action**, réalise son itinéraire et atteint sa **destination**. C'est à cette étape qu'il réalisera son action phare, une action d'engagement personnel en lien avec la thématique.

Cette action peut se faire de manière locale, nationale ou internationale.



## Partager

## Porter un regard sur le chemin parcouru

Une fois l'itinéraire réalisé, le pionnier **évalue** le chemin parcouru avec son coach. Il identifie ses **réussites** et ses **difficultés**. Il en profite pour se donner des **perspectives**. Souhaite-t-il aller plus loin dans sa démarche ? Comment ? Pour cette étape, le pionnier utilise son *GPS* à la section de l'itinéraire choisi. Si l'itinéraire s'est réalisé en duo ou en cordée, l'équipe prend également un temps pour faire le point en équipe sur cette expérience.

## Fêter l'aboutissement des efforts de tous

- Chaque pionnier **témoigne** de ce qu'il a accompli, avec éventuellement des photos ou vidéos à l'appui.
- Chacun partage une des **réussites** dont il est particulièrement **fier**.
- Celui qui le souhaite partage au groupe **les découvertes** qu'il **envisage de développer**, dans ce domaine ou dans d'autres, par la suite.
- Les pionniers reçoivent leur **écusson**.

Enfin, les pionniers sont invités à réaliser une fresque avec des photos de tous pour garder une trace.

## Peut-on rater un itinéraire ?

L'objectif fixé pour l'itinéraire était trop ambitieux et n'a pas été atteint ? Ou au contraire, trop facile et rapidement réalisé ? Ce n'est pas grave ! L'essentiel de la démarche réside dans le fait que **le pionnier développe des compétences**. Ce n'est pas le résultat final qui détermine si, oui ou non, il peut recevoir son écusson, mais bien **l'évaluation de sa démarche d'apprentissage** avec son coach.

## Les thématiques



### ÉCOLOGIE

Sensibiliser à la trace que chacun laisse dans l'environnement et prendre conscience de l'impact de sa consommation sur la planète.

Visiter un centre d'enfouissement des déchets, gérer un potager communautaire sur l'année...

#Intellectuel #Social



### EXPRESSION

Utiliser un domaine artistique que l'on maîtrise (ou en découvrir un nouveau) pour parler de soi.

Réaliser un tricot urbain, créer un nouveau chant scout en rap ou slam...

#Affectif #Moral et Spirituel



### INTERCULTURALITÉ

Partir à la rencontre de l'autre, qui est socialement, physiquement, spirituellement ou culturellement différent de soi, pour le découvrir, essayer de le comprendre et échanger avec lui.

Manger un repas dans le noir, participer à une fête de fin de ramadan...

#Social #Affectif



### DROITS HUMAINS

Observer ce qui se passe autour de soi, même au-delà de nos frontières. Faire vivre les droits humains et agir en citoyen du monde.

Visiter un centre fermé, participer à une action d'Amnesty International...

#Social #Moral et Spirituel



### NOUVELLES TECHNOLOGIES

Les comprendre et apprendre à les utiliser, dans le scoutisme ou ailleurs !

Filmer le camp avec une GoPro et réaliser le montage au retour, créer une websérie...

#Intellectuel



### RÉSEAUX

Prendre conscience de la manière dont les réseaux, réels ou virtuels, se construisent. Définir l'image que l'on veut donner à travers les réseaux sociaux. Comprendre leurs atouts et dangers pour les utiliser au mieux.

Organiser un débat sur les dérives des réseaux sociaux, sensibiliser à l'utilisation des données personnelles sur internet, organiser la projection d'un film sur le cyberharcèlement puis en discuter avec les autres...

#Intellectuel #Social



### RACINES DU FUTUR

Comprendre les origines et le passé du pionnier, qui il est aujourd'hui et réfléchir à qui il aimerait être demain.

Effectuer des recherches pour reconstituer son arbre généalogique, organiser une exposition sur le passé de son village...

#Moral et Spirituel



### SANTÉ

Garder l'équilibre, faire des choix par rapport à la société de consommation et aux dépendances. Faire vivre l'article de la Loi scout : « Le scout respecte son corps et développe son esprit ».

Organiser une rencontre avec des personnes fréquentant les Alcooliques Anonymes, faire venir un bus qui propose de la prévention contre les MST, l'usage des drogues...

#Physique



### SPORT

Découvrir un nouveau sport. Mettre son corps et son mental au défi : se fixer un objectif dans le respect de ses limites.

Se préparer pour une course de fond, organiser une initiation au skate-board pour le poste...

#Physique



### ANIMATION

Découvrir le rôle d'animateur : une autre facette du scoutisme et un moyen de se rendre utile dans la société.

Pour les pionniers de dernière année : partir en exploration dans les sections de l'unité, participer aux Pi-days, créer un jeu pour le poste...

#Social #Intellectuel

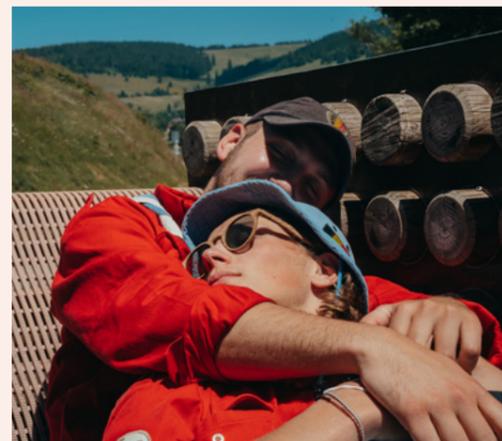
### Pi-days

Si les pionniers de deuxième année pensent devenir animateurs, propose-leur de vivre l'itinéraire Animation. Ils pourront partir en exploration dans les autres sections de votre unité (action locale) ou participer à un Pi-days (action nationale).

Les pionniers découvrent le projet éducatif du scoutisme et remplissent leur sac-à-dos de techniques pour animer des enfants ou des adolescents, tout en rencontrant des pionniers d'autres horizons.

Pour augmenter leur champ de découverte, ils pourront participer à un Pi-days, formation équivalente à un T1.

Les Pi-days sont organisés plusieurs fois sur l'année. Les inscriptions sont individuelles et se font via le site lesscouts.be.



# Les # correspondent aux domaines de développement (voir pages 101).



Tous ces itinéraires, le pionnier peut les vivre de manière **locale**, **nationale** ou **internationale**. Par exemple, pour l'itinéraire Interculturalité, le pionnier pourrait :

- **niveau local** : proposer ses services dans une maison de repos de sa commune ;
- **niveau national** : organiser des rencontres entre

un poste de langue néerlandaise ou allemande et le sien, autour d'activités conçues pour entrer en contact avec les autres pionniers, comme un grand jeu avec des équipes mélangées ;

- **niveau international** : profiter de la possibilité offerte par JOTI/JOTA (jamboree on the internet/ jamboree on the air) de dialoguer, via internet ou sur les ondes radios, avec des scouts du monde entier.

## Ton rôle

Que tu sois choisi comme coach ou pas, tu restes l'animateur de chacun des pionniers du poste et disponible, en cas de besoin, pour :

- **soutenir sans imposer** : tu aides le pionnier à aller au bout de ses rêves. Ce qui veut dire écouter activement, conseiller, épauler, tout en laissant une place à la liberté et l'inventivité. Aide-le à trouver ses propres solutions mais n'hésite pas à partager de bonnes pratiques pour l'inspirer ;
- **garder le lien** : même si les pionniers sont accompagnés par des coachs extérieurs au poste, organise des conseils de poste ou des rencontres pour les accompagner et les encourager. Ils auront peut-être besoin de toi pour se remotiver ou ajuster leur projet ;
- **mettre en avant les découvertes** et insister sur l'importance de la démarche plutôt que sur le résultat. L'essentiel est d'aller au bout de ce que l'on entreprend ;
- en cas de difficulté, bien **faire la différence entre la compétence mise en œuvre et la personne** : « *Ce n'est pas parce que les choses ne vont pas comme tu veux que tu n'es pas capable d'y arriver ou que tu es nul !* »

Ton pionnier patauge un peu dans son itinéraire ? Pas de panique ! Le GPS reprend dans les détails toutes les étapes de la démarche, fourmille de mille et une idées pour réaliser un itinéraire. Mais aussi, de bonnes questions à se poser, de trucs et astuces à adopter.

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



## Points d'attention

- Un pionnier choisit un itinéraire à sa mesure. Il peut s'étaler sur quelques semaines ou plus largement dans le temps selon son ambition. L'essentiel est qu'il pose un choix **en connaissance de cause**.
- Certains sherpas pourraient profiter de la rencontre avec les pionniers pour les recruter ou faire de la propagande. Assure-toi que la **relation est saine**.
- Si des pionniers choisissent de réaliser un itinéraire à plusieurs, veille à ce que chaque pionnier reste pleinement impliqué dans sa **démarche personnelle**.

### Le rôle de coach

Le job du coach consiste à soutenir le pionnier tout en le laissant faire ses propres choix.

#### Quelques conseils

- Le motiver à se lancer dans la préparation et à respecter les échéances fixées.
- Susciter des moments d'échanges privilégiés avec lui, même en dehors des réunions, pour faire le point sur les avancées de son projet.
- L'écouter activement. Pour cela, se montrer intéressé, le questionner, respecter son point de vue et reformuler ce qu'il dit : « *Si je comprends bien, tu...* ».

## Comprendre tes pionniers

Entre 16 et 18 ans, le pionnier construit **sa propre vision du monde**. Il remet en question les modèles de son enfance et est en recherche de **nouveaux repères personnels** qui lui conviennent. En **réfléchissant seul** au domaine dans lequel il veut s'engager, le pionnier apprend à mieux se connaître. La **dynamique de groupe** est, elle aussi, une composante importante. Elle apporte la **confiance** et le **soutien** dont les jeunes ont besoin pour s'investir. Que ce soit grâce à l'énergie du poste en général ou à l'émulation qui se crée dans les duos ou les cordées, le pionnier est **porté par le collectif** et prend sa part de responsabilité quant à la **bonne dynamique de groupe**. Enfin, une fois l'itinéraire accompli, le pionnier a davantage **confiance en ses capacités à agir** pour lui-même, pour les autres, pour un monde meilleur.



« *La répression de l'égoïsme et le développement de l'amour et du service des autres apportent un changement intérieur total qui peut transformer la personne.*

*La question qui se pose à elle n'est plus : "Que puis-je avoir ?", mais "Que puis-je donner dans la vie ?" »*

Baden-Powell, *Yarns for Boy Scouts*, 1909

## L'ADHÉSION AUX VALEURS



## L'adhésion aux valeurs

**La Loi scout et la Promesse (qui l'accompagne) sont l'expression des valeurs qui sont partagées par tous les scouts. Ces valeurs universelles reconnaissent l'égalité et l'unicité des êtres humains. Progressivement, avec le soutien des animateurs, le scout se les approprie et affine la compréhension qu'il a de la Loi scout et de la Promesse.**

## Les valeurs scout

La *Loi scout* (et la *Promesse* qui l'accompagne) occupent une place particulière dans nos fondamentaux (page 14). Avec les trois devoirs, elles constituent **le socle de nos valeurs**, une ligne de conduite que chaque scout suit au fil des activités. L'adhésion aux valeurs, c'est tout ce que toi, animateur, tu mets en place pour que le scout s'approprie ces valeurs. Le scout les **découvre graduellement** avant d'y adhérer, pour enfin les utiliser comme référence privilégiée dans ses choix de vie.

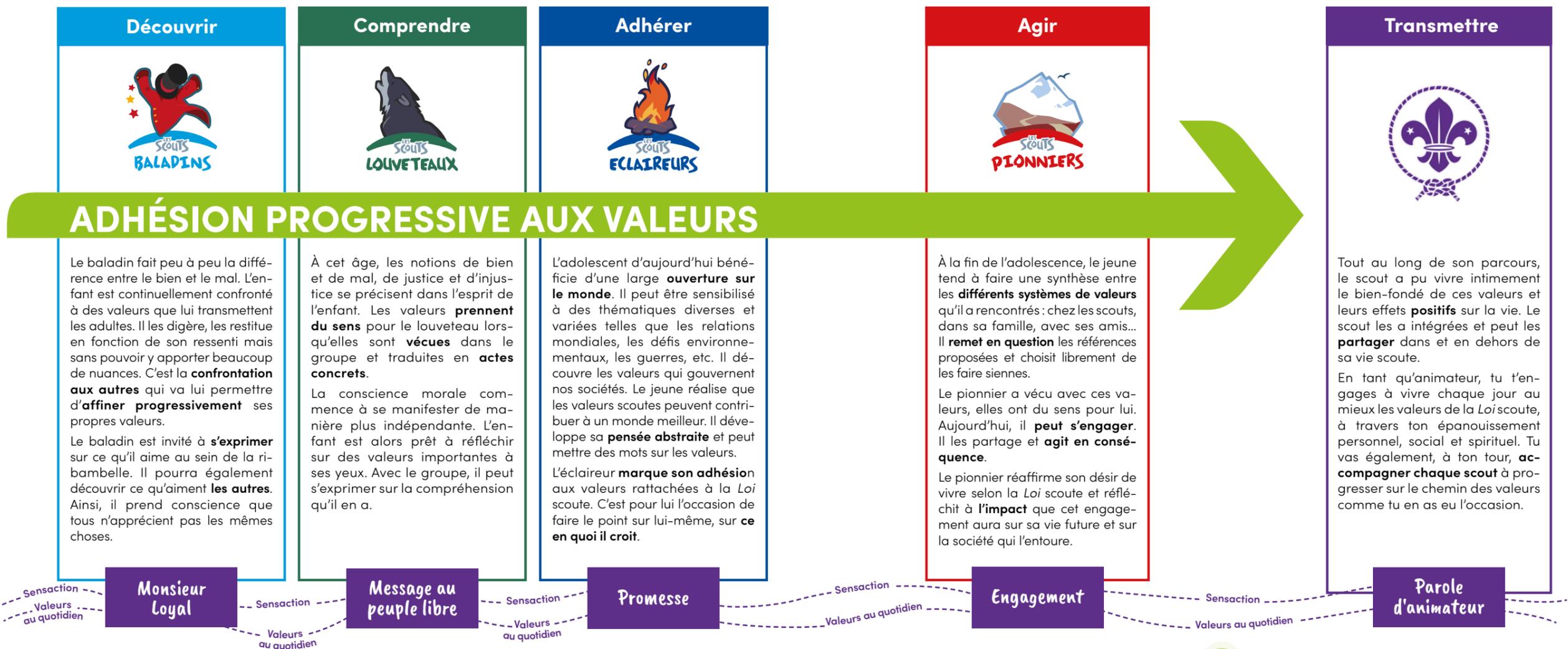
**L'appropriation progressive des valeurs scout se fait :**

- de manière informelle au quotidien ou lors des activités ;
- lors de moments spécifiques d'animation aux valeurs, nommées sensation ;
- lors de moments forts, dont la *Promesse* fait partie.

**Voici les dix-huit valeurs intrinsèques à la Loi scout, la Promesse et Notre identité** que la fédération Les Scouts met en avant. Il en existe évidemment bien d'autres véhiculées dans notre société. Ces valeurs sont un cadre de référence partagé par tous les scouts. Elles influent sur la perception que le jeune a du monde et sur les choix qu'il pose pour sa vie.



L'adhésion aux valeurs (suite)



Les valeurs au cœur de l'animation

Au quotidien

Par la relation éducative, tu concrétises les valeurs par des paroles et des actes. Si tu fais preuve de respect, d'optimisme ou de générosité envers les scouts, ils auront tendance à faire de même.

Tes paroles reflètent ce que tu penses et tes actes sont en accord avec tes pensées : c'est ce qu'on appelle la **congruence**. C'est parce que tu es cohérent que les scouts trouvent des références pour se construire. Les animateurs et les aînés de la section inspirent l'attitude des nouveaux arrivants.

Dans les activités que tu choisis pour les réunions ou le camp, tu fais passer certains messages. Tu peux le faire de manière **intuitive** ou tu peux **poser un choix conscient** d'amener telle ou telle valeur à travers une activité, et expliquer son objectif aux scouts.

Concrètement, tu peux :

- choisir un thème de jeu qui touche au partage ou à la justice ;

- diversifier les profils lors de la création d'équipes ;
- fabriquer du savon pour le camp afin de respecter l'environnement ;
- planifier des activités qui appellent la fraternité ou la persévérance ;
- proposer aux aînés d'organiser un temps d'accueil en début d'année en donnant une place particulière à la confiance, au respect, au partage...
- etc.

Prévoir un **temps d'échange** après l'activité prévue donne l'occasion aux scouts de prendre conscience et d'intégrer les valeurs vécues.



« Le scout n'est pas gouverné par des interdictions, mais guidé par des indications positives. La Loi scout est établie comme guide de ses actes et non comme instrument de répression de ses défauts. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Des moments spécifiques d'animation aux valeurs : les sensations

En tant qu'animateur, tu organises aussi des activités spécifiques avec pour objectif **d'amener une réflexion autour de valeurs ou de questions spirituelles**. Elles peuvent se vivre sous forme de jeux, d'activités, d'ateliers, de discussions... : ce sont les sensations (page 145).

Des moments forts d'adhésion aux valeurs

À chaque étape de son parcours, le scout a l'occasion de se **positionner et de s'affirmer** par rapport aux valeurs lors d'un moment chargé de symbolique :

- Monsieur Loyal chez les Baladins ;
- le Message au peuple libre chez les Louveteaux ;
- la Promesse chez les Éclaireurs ;
- l'Engagement chez les Pionniers ;
- et la Parole d'animateur scout pour les animateurs (page 238).

La Promesse, précédemment citée, est commune à tous les scouts du monde entier.

« Nous voulons une personne intérieure. »  
Notre ambition éducative

Dans le scoutisme, nous voyons deux dimensions à l'intériorité : éthique car nous partageons des valeurs, et spirituelle car nous cherchons à donner du sens à notre vie.



## D'une branche à l'autre

L'ADHESION AUX VALEURS est vécue différemment selon les branches :

- certaines propositions pédagogiques peuvent être vécues dans toutes les branches : elles sont **transversales** (sensation) ;
- d'autres sont **spécifiques** à une branche (*Monsieur Loyal* chez les Baladins, par exemple).

	<b>Baladins</b> (6-8 ans)	sensation	<b>Monsieur Loyal</b>
Le baladin est invité à <b>exprimer à sa manière</b> les valeurs scoutées qu'il vit au quotidien à la ribambelle. Sur le manteau rouge de <b>Monsieur Loyal</b> , il écrit ou dessine ce qui lui fait plaisir quand il vit avec les autres. C'est aussi l'occasion pour chaque baladin de <b>découvrir</b> ce que les <b>autres apprécient</b> .			
	<b>Louveteaux</b> (8-12 ans)	sensation	<b>Message au peuple libre</b>
Lors de son deuxième camp, le louveteau livre son <b>Message au peuple libre</b> à partir de situations concrètes vécues. Il exprime à la meute l'importance, à ses yeux, de l'une ou l'autre valeur qui permet de mieux vivre ensemble. C'est également une opportunité pour la meute de souligner des valeurs déjà intégrées par le louveteau.			
	<b>Éclaireurs</b> (12-16 ans)	sensation	<b>Promesse</b>
À partir de son deuxième camp, dès que l'éclaireur se sent prêt, il est invité à poser un acte d'adhésion à la <i>Loi</i> et aux valeurs scoutées et un engagement envers les trois principes en formulant sa <b>Promesse</b> . La <i>Promesse</i> met en avant : • le fait de vouloir vivre selon les valeurs de la <i>Loi</i> scoutée et selon les trois principes ;		<ul style="list-style-type: none"> <li>l'appartenance à une fraternité mondiale, traversant tous les pays, composée de tous ceux qui ont choisi de vivre les valeurs du scoutisme ;</li> <li>la volonté de créer un monde en paix, un monde meilleur.</li> </ul> L'éclaireur demande aux autres de le soutenir dans sa démarche et d'en être témoins.	
	<b>Pionniers</b> (16-18 ans)	sensation	<b>Engagement</b>
Lors de son <b>Engagement</b> , le pionnier de première année <b>renouvelle sa Promesse</b> . À cette occasion, il réaffirme son désir de vivre selon la <i>Loi</i> scoutée. Ces valeurs guident ses actions, chez les scouts, dans la communauté qui l'entoure et à travers le monde. Le pionnier réfléchit également à l' <b>impact</b> que cet engagement aura sur sa <b>vie future</b> et sur son <b>environnement</b> .			

## Ton rôle

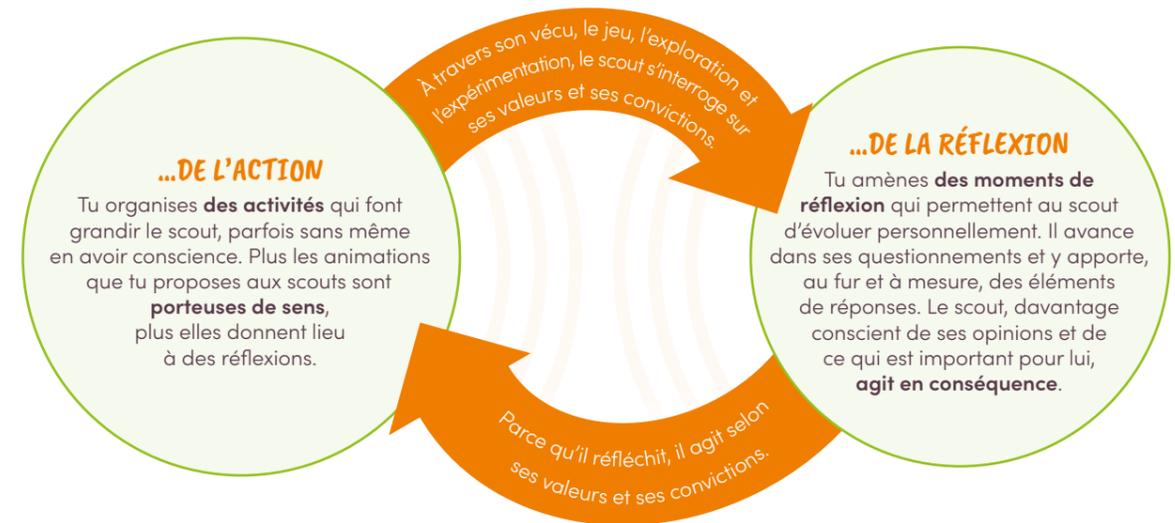
- Être un **modèle** pour les scouts en agissant au mieux selon les valeurs de la *Loi* scoutée.
  - Encourager les scouts à **agir** selon les valeurs. Y faire référence lors des activités scoutées.
  - Mettre l'une ou l'autre valeur à **l'honneur** lors d'une réunion.
  - Porter une attention aux **intérêts** et **questionnements** des scouts, proposer des animations en lien.
  - Donner une **place particulièrement importante** aux moments forts d'adhésion aux valeurs, leur donner de l'importance.
  - Tenir **conseil** pour que les scouts conscientisent les valeurs partagées et vécues en section.
- Si un scout n'a pas vécu sa *Promesse* à la troupe, il la vivra dans d'autres groupes. Que ce soit au poste ou dans un staff, il existe des textes d'engagement adaptés à chacun : pionnier, animateur, animateur d'unité, cadre fédéral... Ces textes permettent soit de renouveler sa *Promesse*, soit de s'engager pour la première fois.

## LA SENSATION

Les sensations ont pour objectif de faire grandir le scout dans la compréhension qu'il a des valeurs présentes dans la *Loi* scoutée et la *Promesse*. Il s'agit d'un temps spécifique pour faire de la place aux réflexions sur les valeurs et aux questions spirituelles qui sont au cœur du mouvement scout. Au cours de cette animation, les scouts seront amenés à faire du lien entre ce qu'ils pensent et ce qu'ils vivent.



### EN TANT QU'ANIMATEUR TU PROPOSES...

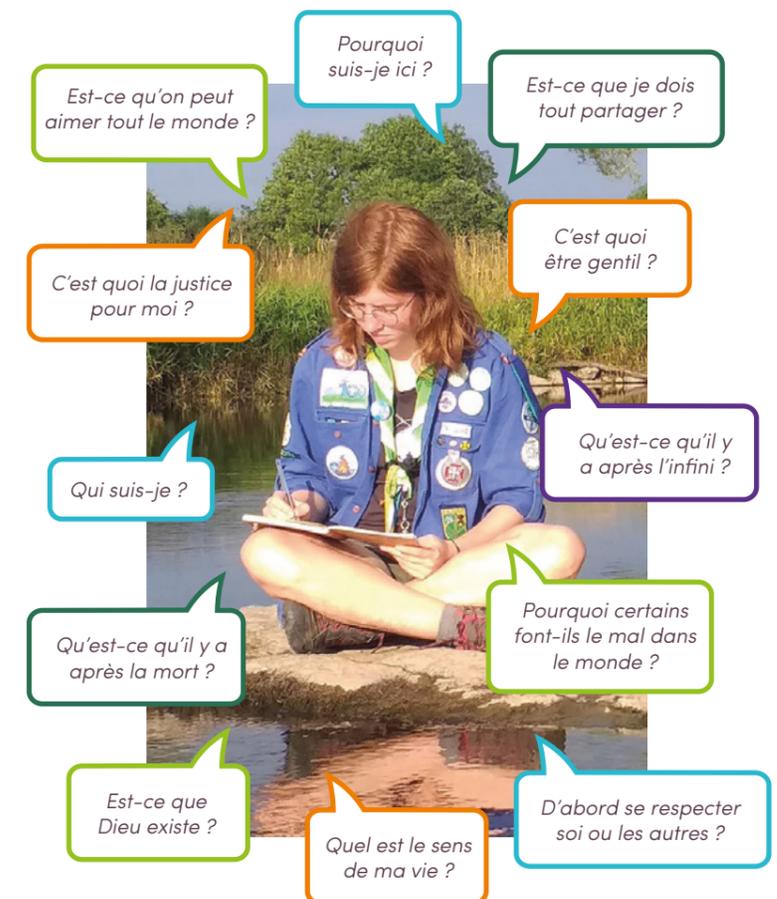


## De quoi parler ?

Tout scout se pose naturellement de grandes questions philosophiques et spirituelles. Il a besoin de temps pour prendre de la hauteur afin de réfléchir aux valeurs et aux croyances qui guident sa vie.

Tu peux parler avec les scouts :

- d'une ou plusieurs valeurs :**  
Les valeurs qui guident nos actions et donnent une ligne de conduite à notre vie. Dans nos fondamentaux, elles sont exprimées dans la *Loi* scoutée et la *Promesse* (page 16).
- des questions spirituelles :**  
La spiritualité donne du sens à notre vie et permet de réfléchir à ce qui nous dépasse. Dans nos fondamentaux, parmi les trois principes qui guident la *Promesse*, se trouve le spirituel.



## Comment choisir ?

Choisis une valeur ou une question spirituelle qui répond à tes envies, à tes besoins d'animation ou à ceux des scouts.

### Des sources d'inspiration :

- une activité vécue en section et qui a suscité la réflexion ;
- une discussion avec les scouts ;
- les observations que tu fais de la section ;
- le vécu des scouts ou le tien ;
- etc.

### Et la religion dans tout ça ?

La religion est une **forme de spiritualité**. Elle peut aussi donner du sens à notre vie et guider nos choix. En tant que telle, elle a donc sa place dans le scoutisme. Une célébration religieuse peut également être intégrée à une animation scout.

#### Concrètement :

- la cérémonie de *Promesse* peut prendre un caractère religieux, si ça fait sens pour les scouts ;
- une célébration religieuse peut être intégrée dans le cadre d'une sensation.
- lors d'une discussion ou d'un échange avec les scouts, la réflexion peut être nourrie par une ou plusieurs religions.

#### Ouverture religieuse

Comme dans toute activité scout, nous voulons rendre le jeune plus conscient et critique. Dans ce contexte, les interprétations religieuses ou philosophiques sont personnelles. **Chacun doit avoir la possibilité d'être scout**, quelles que soient ses croyances et ses pratiques religieuses.

### Fiches Sensation

Tu trouveras des **sensations** prêtes à l'emploi sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be), dans Ressources > Activités. Les thèmes proposés sont adaptés à chacune des branches. Quelques **exemples** : le sens du pardon, l'importance de rendre service, le projet de vivre une veillée de Noël pour tous, des activités pour nourrir la confiance en soi, dans les autres...



## Construire une sensation

Une sensation est avant tout une animation comme une autre. Pas besoin d'être expert de la question. Comme pour d'autres animations, prévois **de l'action, du jeu et des temps d'échanges**. Intègres-y une ou plusieurs valeurs, une ou plusieurs questions spirituelles.

À toi de **choisir la forme** que prend cette animation. Tout est possible : un bivouac, un jeu, un débat ou une discussion, une veillée, un scoutmain... Si tu le souhaites, utilise un support comme de la musique, une histoire, une expo, une danse, etc.

## Quand

Vivre une sensation, c'est **quand tu le sens !**

- Lors d'un weekend, pendant l'année ou en camp.
- En début, en milieu ou en fin de réunion.

### Le bivouac

Une sensation peut prendre la forme d'un bivouac. Le scout s'accorde alors un temps pour faire le point sur ses découvertes passées et à venir à propos d'une ou plusieurs valeurs, ce qui lui permet de progresser vers plus d'intériorité.

#### Concrètement, une sensation, cela peut être :

- s'émerveiller avec les baladins lors d'une **soirée d'observation des étoiles** ;
- vivre un **jeu coopératif** avec la meute suivi d'un débat sur l'entraide et le respect de l'autre ;
- organiser une **veillée** avec les éclaireurs sur la découverte de **différentes cultures** : varier les musiques, découvrir différentes manières de se nourrir... Discuter en troupe de l'intérêt à aller à la découverte de l'autre ;
- par binômes, demander aux pionniers de préparer une **activité sur une valeur** importante à leurs yeux. Clôturer par un conseil autour des valeurs **portées par le poste** ;
- des Baladins aux Pionniers, faire une expo sur la **représentation que les scouts se font de la vie**. Mettre à disposition un maximum de matériel créatif comme de la peinture, des magazines, de la terre glaise, des écorces ou des feuilles d'arbres, des épices colorées...

### Des Baladins aux Pionniers

Dès son arrivée chez les Baladins, le scout est capable de s'émerveiller, de s'interroger et d'exprimer son ressenti personnel. En grandissant, le jeune approfondira progressivement sa réflexion et les discussions avec le groupe s'enrichiront au fil du temps.

## Ton rôle

### Être attentif aux besoins et aux préoccupations des scouts

Pour aider le scout à grandir dans ses réflexions, observe-le. Que vit-il ? Qu'est-ce qui provoque chez lui de l'enthousiasme ou de l'indignation ?

« *Mes scouts sont touchés par les injustices, nous organisons une rencontre avec des demandeurs d'asile.* »

### Être vrai en acceptant ses limites

Inutile de te mettre de la pression et de t'imaginer devoir avoir réponse à tout. Exprime simplement tes limites et reste naturel.

« *Je n'ai pas de réponse à ta question... Personnellement, je pense... Et toi, qu'en penses-tu ?* »

### Être partenaire actif dans les questionnements

Les scouts et les animateurs se nourrissent mutuellement et prennent pleinement part à la réflexion.

« *Je partage ton avis. Moi aussi... Néanmoins, je pense aussi que...* »

### Être ouvert à l'expression des sentiments et des émotions

Certains ne souhaitent pas se dévoiler, d'autres expriment plus facilement leur ressenti. Accueille l'attitude ou les réactions de chacun et assure le respect de tous.

« *Qui a envie de dire comment il se sent après cette discussion ?* »

### Être éveillé, et témoin des observations et des émerveillements

Le cadre scout offre une multitude de possibilités de s'émerveiller sur ce qui nous entoure : la forêt, la déclinaison des saisons, le début et la fin du jour... Invite-les à en profiter. Voir la NATURE à la page 221.

« *Allons découvrir les empreintes d'animaux !* »

### Et si... ?

#### • Et si je trouve que ce n'est pas mon rôle ?

Les valeurs sont le fondement du scoutisme. Lors de sa *Promesse*, le jeune s'engage selon les trois principes : personnel, social et spirituel. Ton rôle est donc de permettre à chaque scout de grandir et de s'épanouir dans ce sens.

#### • Et si je ne suis pas à l'aise ?

L'essentiel n'est pas d'apporter des réponses, mais plutôt d'ouvrir le débat. Tu peux également te tourner vers une ressource extérieure pour t'accompagner, si tu le souhaites.

#### • Et si j'ai peur de faire passer mes convictions ?

Partager tes convictions, c'est un peu inévitable et c'est tant mieux. N'essaie pas de les nier mais invite plutôt les scouts à se créer leur propre opinion.

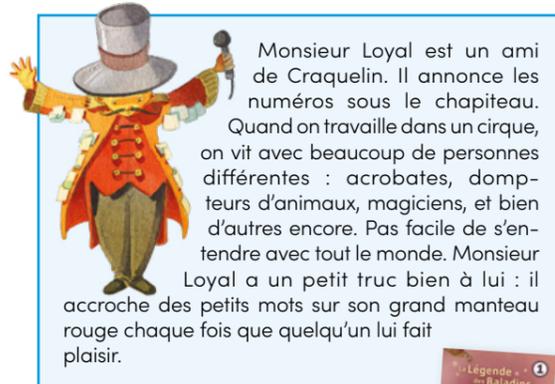
#### • Et si je ne suis pas d'accord avec les valeurs de mes scouts ?

Des valeurs fondamentales sont présentes dans la *Loi* scout. Si certaines réflexions vont à l'encontre de ce cadre, rappelle-le.



## MONSIEUR LOYAL

Monsieur Loyal est un support visible de tous grâce auquel les baladins et les baladines s'expriment, avec leurs mots, sur les valeurs scouts qu'ils vivent à la ribambelle. Au fil de l'année, en écrivant ou en dessinant, ils partagent, en regard des relations qu'ils vivent, leurs émotions et découvrent celles des autres.



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



Dans le parcours scout, cette proposition est une première étape de la **découverte** et de l'**adhésion aux valeurs**. En disant ce qu'il ressent, le baladin s'exprime une première fois sur les valeurs qu'il va expérimenter tout au long de son parcours scout.

### Quand le mettre en place ?

Tu es sans doute la personne la mieux indiquée pour savoir quand mettre cet outil en place. Tu peux profiter d'un moment où tous les enfants sont calmes, détendus et où le courant passe bien. Tu peux également exploiter comme amorce une petite dispute ou une incompréhension mutuelle entre deux baladins. C'est l'occasion de s'exprimer sur leur ressenti dans le domaine des relations.

### Pour qui ?

Monsieur Loyal est **destiné à l'individu et au groupe**. Le baladin exprime ce qu'il ressent et, puisque ce support est visible de tous et en tout temps, les autres en tiennent compte. Le groupe organise alors son fonctionnement autour des remarques accrochées sur le manteau de Monsieur Loyal.

### Ton rôle

- Fais en sorte que Monsieur Loyal soit bien visible dans le local.
- Assure-toi que chaque baladin ait compris ce que l'on attend de lui.
- Insiste sur l'idée d'exprimer ce qui fait plaisir quand on vit ensemble.
- Aide les baladins qui ont du mal à formuler ce qu'ils ressentent, sans jugement.
- Aide les baladins à rédiger ou à dessiner s'ils éprouvent des difficultés à le faire.
- Rappelle au groupe de prendre connaissance de l'ensemble, sans jugement.
- Rappelle régulièrement que Monsieur Loyal peut être enrichi ; si les animateurs ne le rappellent pas, les baladins vont vite oublier d'aller le compléter.
- Prévois un moment pour découvrir ensemble tous les nouveaux mots sur le manteau de Monsieur Loyal.

N'hésite pas à écrire toi-même quelque chose sur Monsieur Loyal : tu fais partie du groupe et tu peux donc également exprimer ton ressenti sur ce qui s'y vit.

### Comprendre tes baladins

Entre 6 et 8 ans, on se confronte de plus en plus à l'autre, à son regard, son avis, ses idées. Le baladin commence à comprendre que **le monde ne tourne pas uniquement autour de lui**, que les autres peuvent avoir des idées différentes des siennes. Avant l'âge de huit ans, il est rare que l'enfant soit capable de se mettre à la place de l'autre et d'imaginer ce qu'il ressent (capacité d'empathie). Or, pour s'ouvrir aux autres, bien vivre avec eux, entrer vraiment en relation, il faudra doucement quitter ce mode de pensée plus égocentrique.



### Une idée de mise en œuvre

1. Lis l'histoire *Monsieur Loyal* de *La légende des baladins*. Après avoir raconté l'histoire vérifie que tous les baladins ont bien compris ce qu'est *Monsieur Loyal*.
2. Crée le support avec toute la ribambelle.
  - Dessine la silhouette d'un baladin et ajoute-lui un chapeau.
  - Récupère ou couds un manteau à personnaliser.
  - Crée un mannequin représentant Monsieur Loyal.
3. Une fois le support réalisé, explique comment l'utiliser. Les baladins écrivent ou dessinent les gestes, attitudes ou sentiments qui leur ont fait plaisir (exemples concrets) :

« Avec mes copains baladins, ça me fait plaisir... quand on m'aide à faire mes lacets ; quand on joue tous ensemble ; quand on aide quelqu'un en difficulté. »



### Chanson de Monsieur Loyal

Dis Monsieur Loyal, as-tu un secret  
Comment fais-tu pour tellement rigoler ? Hey !

Il n'y a pas de secret avec les balas,  
l'ambiance est là

Quand on sait ce qu'on aime et  
qu'on le rappelle, la vie est belle !

Moi, j'aime quand on joue  
aux pirates entre copains

Et quand on m'aide à finir  
mes haricots au diner

J'aime les grands jeux  
qu'on fait en équipe

En équipe de grande forme  
olympique supersonique



## Quelques points d'attention

### Parler en positif

Quand un baladin exprime quelque chose de négatif, tu peux l'aider, quand c'est possible, à traduire cette idée en positif (ce qui lui ferait plaisir) : « Ça me fait plaisir quand il y a du calme dans la chambre pour dormir ». À la place de : « Je n'aime pas quand il y a du chambard et que je ne peux pas m'endormir ».

« Ça me fait plaisir quand on se parle bien ». À la place de : « Ça ne me fait pas plaisir quand on me traite d'es-cargot ».



« Celui qui a pris l'habitude de voir le côté drôle de chaque situation peut traverser les difficultés et les dangers le cœur léger et, qui plus est, peut donner de l'espoir et de la confiance à d'autres autour de lui »

Baden-Powell, *Scouting for Boys*, 1908

### Pas de prénom

On parle des **comportements, des attitudes en général** qui font plaisir dans les relations, pas de personnes précises (responsables de ces actes). On évite les phrases du type « Ça me fait plaisir quand Samuel ne prend pas toute la place à table ». Si c'était Aïla qui prenait toute la place, ce serait tout aussi désagréable... On n'indique donc pas de noms, même si l'enfant se base probablement sur une situation vécue avec des personnes précises.

### Ni contrôle, ni pression ou moralisme

Inutile de chercher à faire dire aux baladins ce que nous voulons entendre. Si Martin a exprimé ses sentiments par rapport à Marina qui le traite de gros plein de soupe, il est inutile d'amener Marina devant Monsieur Loyal en exigeant des excuses en lui disant : « Tu vois comme tu fais de la peine à Martin ! Tu dois lui demander pardon... » ou encore : « Ah, tu as cru que ça le ferait rire ?! Eh bien, regarde ce qui est écrit à côté de Monsieur Loyal. On a bien vu que ça ne faisait pas plaisir ! Je ne te félicite pas ! ».

Cet outil a été créé pour aider les enfants à **prendre conscience de leurs sentiments et de ceux des autres**, pas pour renforcer leur sentiment de culpabilité.

### Une source d'inspiration pour la charte de vie de la ribambelle

Monsieur Loyal peut servir d'inspiration pour construire une charte. Avant de la rédiger ensemble, on peut relire tous les petits mots qui ont été accrochés sur le manteau de Monsieur Loyal. Cela permet à tous de se rappeler ce qui fait plaisir lorsqu'ils sont avec leurs copains baladins.

Attention toutefois à ne pas confondre les deux. La charte est constituée des règles de vie communes auxquelles



tous adhèrent. *Monsieur Loyal* permet de s'exprimer personnellement par rapport aux valeurs vécues. Il est possible que deux baladins expriment des avis différents. C'est une des richesses de *Monsieur Loyal*.

Si vous avez choisi de dessiner le manteau de Monsieur Loyal sur une affiche, tu peux la coller sur un panneau en liège. Cela permet d'y piquer des petits papiers avec des épingles.

Installe Monsieur Loyal dans un **endroit calme**, un peu en retrait, plutôt que dans un lieu de passage, permet à chacun de réfléchir sans être bousculé et de rester anonyme s'il le désire.

Tu peux également obtenir gratuitement un poster de *Monsieur Loyal* en t'adressant à lesscouts@lesscouts.be.

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

## Des idées d'exploitation

- **Un conseil** : après avoir expliqué ce qu'est *Monsieur Loyal*, on décide ensemble du type de support que l'on veut créer (en lien avec le cadre imaginaire baladin ou le thème de l'année, par exemple).
- **Un atelier** : la fabrication de *Monsieur Loyal* peut être l'occasion d'apprendre de nouvelles techniques (papier mâché, pâte à sel...).
- **Une animation qui fait appel à la dimension intérieure** : à partir des messages exprimés sur *Monsieur Loyal*, on se pose ensemble la question : qu'est-ce que c'est être copains ?



## LE MESSAGE AU PEUPLE LIBRE

Le *Message au peuple libre* est un moment au cours duquel le louveteau ou la louvette exprime à la meute l'importance, à ses yeux, de l'une ou l'autre valeur qu'il a comprise et qui permet de mieux vivre ensemble. En échange, la meute lui répond en énonçant les qualités qu'elle a plaisir à lui reconnaître.

### Quel intérêt ?

En préparant son message, le louveteau **prend conscience des valeurs vécues à la meute**. Il identifie celles qui sont importantes pour lui et ce que signifie **être un chouette louveteau dans la meute**.

S'exprimer devant ses pairs permet au louveteau de développer son **assurance et sa capacité de parler en public**. Ce n'est pas tous les jours qu'un louveteau livre son point de vue devant un groupe.

Le **retour** adressé par la meute au louveteau est un message positif qui permet à la fois de renforcer le sentiment de **confiance en soi**, indispensable pour grandir, mais aussi celui de **confiance en les autres**, nécessaire à une vie en groupe épanouissante.

### Pendant ce temps dans la jungle...

La **meute**, c'est le peuple libre, parce que, tous ensemble, les louveteaux **décident de ce qu'ils vivent et des moyens qu'ils se donnent pour y arriver**. En entrant dans le clan Seeonee, les louveteaux choisissent de vivre sous une même loi : « **La force du clan c'est le loup, la force du loup c'est le clan.** »



« **Nous voulons une personne consciente.** »

Notre ambition éducative

Une personne consciente et critique connaît ses limites et ses capacités. Elle analyse la réalité et pose des choix. Par la réflexion sur son *Message au peuple libre*, le louveteau identifie ce qu'est un chouette loup et essaie de se situer par rapport à celui-ci, pour s'améliorer par suite.

### Quand ?

Le *Message au peuple libre* se vit lors du deuxième camp. Plusieurs raisons expliquent ce choix :

- Le louveteau a déjà **découvert**, durant deux années, la **loi de la meute**. Il peut se positionner par rapport à celle-ci et en ressortir ce qu'il juge important.
- Fort de l'expérience engrangée, le louveteau livre son *Message au peuple libre* à partir de situations concrètes déjà vécues.

### Ton rôle

- Veille à ce que le *Message au peuple libre* soit une **démarche personnelle de réflexion** :
  - Chaque louveteau de deuxième année **est libre** de vivre ou non son *Message au peuple libre*.
  - Le texte du message est bien le sien, et non les idées du parrain ou de la marraine ou les mots que le staff souhaite entendre.
- Prévoit un processus adapté à la maturité des louveteaux.
- Mets en place des **supports variés** pour que les messages arrivent à bien cerner les valeurs vécues chez les Louveteaux et qu'ils sachent facilement les transposer dans leur vécu.



Tu peux trouver des propositions concrètes de sensation sur lesscouts.be, dans Ressources > Activités.

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

## Comprendre tes louveteaux

Dans le processus d'adhésion aux valeurs, les louveteaux sont à l'étape de la **compréhension**. Après avoir découvert les valeurs scouts, le louveteau en choisit l'une ou l'autre et y réfléchit. Il peut les comparer à ce qu'il vit et chercher à les reconnaître dans diverses situations. Cette étape est indispensable dans la préparation du message.

À ce moment, le louveteau exprime qu'il comprend l'une ou l'autre valeur mais **il ne s'engage pas à pro-prement parler**. Tout simplement parce que sa maturité intellectuelle ne lui permet pas encore de s'engager en mesurant toute l'étendue.





Le message au peuple libre (suite)

Des idées de mise en œuvre

Le Message au peuple libre s'adresse en priorité aux louveteaux dont c'est le **deuxième camp**, mais implique **tout le reste de la meute dans sa préparation.**

Comprendre les valeurs concrètement

Les louveteaux de 1<sup>re</sup> année, accompagnés d'un animateur, **découvrent six valeurs** vécues à la meute au travers des personnalités de **40 personnages** imaginés par Rudyard Kipling.

Tu trouveras le jeu de cartes à **construire soi-même** et les règles du jeu en téléchargement sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be) ou dans le *Jungle à la meute*.

Autres bonnes pratiques

- **Apprendre et comprendre la chanson** du Message au peuple libre (téléchargeable sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be)).
- **Faire deviner des valeurs** aux louveteaux via des sketches.
- **Vivre une sensation** sur une valeur comme l'amitié, la générosité, le pardon, le partage, etc.



	COMPRENDRE LES VALEURS	RÔLE DANS LA PRÉPARATION DE LA CÉRÉMONIE	LA CÉRÉMONIE
1 <sup>ÈRE ANNÉE</sup>	Jouer à <i>Jungler avec les valeurs</i> . ↓ <b>COMPRENDRE LES VALEURS CONCRÈTEMENT.</b>	Trouver un lieu adéquat et veiller à l'ambiance de la cérémonie avec un animateur.	<b>Introduction</b> Un animateur lit ou raconte l'histoire du <i>Message au peuple libre</i> et explique à la meute le sens de ce moment fort (voir <i>Traces de loup orange</i> ).
2 <sup>È ANNÉE</sup>	Vivre plusieurs activités pour identifier ce qu'est un chouette louveteau et nourrir la réflexion qui servira au message. À la fin de cette animation, chaque louveteau exprime son souhait de livrer son <i>Message au peuple libre</i> . ↓ <b>S'EXPRIMER SUR LES VALEURS ET LES INTÉGRER.</b>	<b>CONSTRUIRE LE MESSAGE</b> Discuter et rédiger le message en duo : le parrain ou marraine et le messager. Si un louveteau de 3 <sup>e</sup> année n'est pas un parrain ou marraine, il est invité à s'associer aux louveteaux de 4 <sup>e</sup> année.	<b>Message</b> Le louveteau livre son message. La meute lui adresse en retour une ou plusieurs qualités. On peut également chanter la chanson du <i>Message au peuple libre</i> pour rythmer la cérémonie.
3 <sup>È ANNÉE</sup>	Se souvenir de son message de l'année précédente et clarifier le rôle de parrain ou marraine. ↓ <b>EXPLIQUER LES VALEURS AUX AUTRES.</b>		<b>Clôture</b> La meute compte de nouveaux gardiens de la loi. Il faut les fêter !
4 <sup>È ANNÉE</sup>	Faire le point sur les valeurs découvertes à la meute durant les quatre années. ↓ <b>PERCEVOIR CES VALEURS CHEZ LES AUTRES.</b>	Identifier une ou plusieurs qualités à chaque messager pour préparer la réponse de la meute au messager. Préparer un cadeau à lui offrir.	

Percevoir ces valeurs chez les autres

Propose aux louveteaux de quatrième année de **faire le point sur l'ensemble** de leurs découvertes. Chaque louveteau, au départ de situations vécues qu'il se remémore, identifie **les valeurs mises en pratique tout au long de sa vie de louveteau dans ses relations avec les autres**. Il présentera le fruit de sa réflexion, au travers d'une fresque par exemple, au reste de la meute lors de la course du printemps (voir page 188).

Pour y parvenir, il peut :

- remplir les pages du *Traces de loup blanc* ;
- utiliser des souvenirs matériels de jeux, réunions et camps ;
- retrouver ses notes dans les quatre *Traces de loup* ;
- dessiner ses souvenirs, ses découvertes ;
- créer une chanson expliquant la fresque ;
- réaliser la fresque ou y inscrire des mots qui lui semblent importants ;
- apposer les écailles du temps de la mue en recréant son Kaa personnel, etc.

Les animateurs peuvent également, de leur côté, rassembler l'un ou l'autre souvenir pour les louveteaux.

S'exprimer sur les valeurs et les intégrer

Des idées de postes pour les louveteaux de 2<sup>e</sup> année :

- **Lire ou raconter l'histoire** du Message au peuple libre dans le *Traces de loup orange*.
- **Découvrir les chansons** sur le Message au peuple libre grâce aux pistes audio *Rocking Loup*.
- Commencer l'animation par une histoire (*Le Petit Prince*, Antoine de Saint-Exupéry / *Les Philofables pour apprendre à vivre ensemble*, Michel Piquemal / La collection de livres Max et Lili / Etc.).
- **Vivre un parcours basé sur les différents sens**. Pour chacun des sens, mets différents objets à disposition des louveteaux. Chacun en choisit un en référence à un souvenir vécu à la meute et l'explique au reste du groupe.
- Terminer par remplir les pages du Message au peuple libre dans le *Traces de loup orange* permettant à chaque louveteau de définir ce que signifie, pour lui, « être un chouette louveteau ».

Expliquer les valeurs aux autres

Les louveteaux de 3<sup>e</sup> année se souviennent de leur message à l'aide du *Traces de loup jaune* :

- Demander aux louveteaux de dont ils **se souviennent de leur message**. Par suite, ils récupèrent le *Traces de loup* de l'année précédente pour s'en inspirer et identifier ce qui a changé depuis.
- En petits groupes, les louveteaux **listent les valeurs** vécues à la meute. Chaque louveteau, à son tour, explique l'une d'elles au reste du groupe.
- Faire un jeu de rôle pour **définir les attitudes clés d'un parrain ou marraine** (ils peuvent s'appuyer sur leur expérience de cornac, voir *Traces de loup jaune*).

Proposer aux louveteaux de 3<sup>e</sup> année d'être le parrain ou la marraine d'un messager, c'est donner une chance pour que ce louveteau et son filleul **tissent une relation** faite de découvertes et de discussions.

Construire le message

L'objectif de ce temps est que deux louveteaux, d'âge différent, **discutent des valeurs vécues à la meute**.

- Le messager explique à son parrain les différentes découvertes réalisées lors des moments vécus avec un animateur.
- **Ensemble**, le messager et le parrain identifient plusieurs **qualités du messager**, qui font que celui-ci est unique et indispensable à la meute.
- Enfin, ils écrivent un **texte** de quelques lignes, exprimant **pourquoi il est un chouette louveteau**.

Pour aider tes louveteaux dans cette étape, utilise le *Traces de loup orange*.

S'il est intéressant que le messager discute des valeurs avec un pair, il est nécessaire qu'un animateur participe à ce moment, afin de partager différents points de vue.

### Une idée de cérémonie

#### Introduction

1. Présenter l'histoire du Message au peuple libre (*Traces de loup orange*).
2. Demander aux louveteaux d'expliquer le sens de cette animation et de la loi de la jungle : « La force du loup c'est le clan, la force du clan c'est le loup. »
3. Symboliquement, représenter l'ensemble de la meute sur un grand panneau. Par exemple, un dessin de la meute assise autour d'un feu. Les louveteaux sont représentés par le message qu'ils ont adressé à la meute lors de leur propre Message au peuple libre les années précédentes. Il s'agit donc ici de compléter ce panneau avec les mots des messagers de l'année en cours. À partir de ce support symbolique, il est facile d'expliquer que la meute est composée de louveteaux ayant de nombreuses qualités, indispensables pour bien vivre ensemble.

#### Message

- Akela appelle un messager devant la meute.
- Le louveteau livre son message, soutenu par son parain à ses côtés.
- Les louveteaux aînés s'adressent alors au messager, en citant l'une ou l'autre qualité observée chez lui. Un aîné offre ensuite le cadeau préparé spécialement pour le messager.
- Un animateur récupère le message du louveteau, pour l'ajouter à la représentation symbolique de la meute.
- Le staff explique au louveteau qu'il souhaite lui montrer ce qu'est un chouette louveteau. Une boîte au fond de laquelle est disposé un miroir lui est alors tendue. En ouvrant celle-ci, le louveteau découvre son propre reflet !
- Akela clôture ce message et exprime à chaque fois son maître-mot : « Bonne chasse à toi qui gardes la loi. »

Pour rythmer davantage la cérémonie, utilise le chant du Message au peuple libre que tu trouveras sur les pistes audio du *Rocking Loup* ou dans le *Traces de loup orange*.

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



#### Clôture

Une fois son message livré au peuple libre, il reste au louveteau à garder une trace des découvertes qu'il a faites durant ce moment en remplissant le *Traces de loup orange*.

La meute compte à présent de nouveaux gardiens de la loi. Il faut les fêter en grandes pompes !



« Nous voulons une personne équilibrée. »

Notre ambition éducative

Une personne équilibrée établit une cohérence entre ce qu'elle pense, ce qu'elle dit et ce qu'il fait. Le Message au peuple libre permet au louveteau d'identifier les valeurs qui lui sont chères, de bien en comprendre le sens, de les partager avec ses pairs et de s'engager à les cultiver.

#### Bonnes pratiques

- Signature dans le *Traces de loup orange* des messagers par le reste de la meute.
- Échange de petits cadeaux symboliques.
- Souper gastronomique.
- Cocktail de fruits de toutes les couleurs.
- Projection des premières photos du camp.
- Soirée sur le thème du Livre de la jungle, même si le thème de camp est différent.



## LA PROMESSE

La Promesse est une cérémonie lors de laquelle l'éclaireur ou l'éclaireuse marque son adhésion aux valeurs de la Loi scout et s'engage à les vivre, au mieux, à travers son épanouissement personnel, social et spirituel. Elle représente une étape importante du cheminement qui commence dès l'arrivée chez les scouts et qui se poursuivra chez les Pionniers et dans sa vie d'adulte. C'est un grand moment de fraternité, car elle est vécue chaque année par des millions de scouts à travers le monde.

### Quel intérêt ?

La Promesse constitue un temps d'arrêt, de réflexion pendant l'adolescence, période propice aux questions. Elle permet à l'éclaireur :

- de prendre conscience des valeurs qui sont vécues dans le scoutisme et dont l'éclaireur s'imprègne depuis qu'il a rejoint le mouvement ;
- de se situer par rapport à ces valeurs : celles qui ont plus de sens pour lui, celles qu'il intègre le plus facilement dans ses actions, ses comportements, ses choix... ;
- d'affirmer son adhésion aux valeurs de la Loi scout en tant que référence privilégiée dans ses choix de vie.

Cette adhésion est avant tout un acte personnel même si elle s'exprime en un texte qui peut être commun à tous. Lors de la cérémonie de Promesse, qui se vit au terme d'activités spécifiques, l'éclaireur demande aux autres d'être témoins de son engagement et de le soutenir.



### Quand et pour qui ?

La Promesse est proposée aux éclaireurs de deuxième année. Puisqu'il s'agit d'un acte personnel, le scout doit se sentir prêt à adhérer à ce qu'il croit. C'est la raison pour laquelle le moment où ce geste symbolique est posé peut varier d'un éclaireur à l'autre. Les plus anciens, qui n'auraient pas souhaité faire leur Promesse au cours de leur seconde année, ont évidemment l'occasion de prolonger leur réflexion et d'entrer dans la démarche d'adhésion après leur deuxième camp à la troupe.

Le cahier *La Loi scout et la Promesse*, disponible sur le site, approfondit la thématique de l'adhésion aux valeurs et l'articulation de la Promesse avec les autres fondamentaux.



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



« Nous voulons une personne intérieure. »

Notre ambition éducative

Lors de sa Promesse, l'éclaireur reconnaît et comprend, dans leur globalité, les valeurs qu'il côtoie depuis quelques années ; il y adhère et les prend en compte pour construire sa vie d'adolescent.

La Loi scout et la Promesse figurent au cœur de la définition du scoutisme, établie par Baden-Powell lors de sa création. Garanties par l'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS), aujourd'hui encore, elles restent des références partagées à travers le monde.

Comme des dizaines de millions d'hommes et de femmes, partout et depuis 1907, le jeune qui prononce sa Promesse s'affirme frère ou sœur de tous ceux et celles qui ont choisi de vivre les valeurs du scoutisme.

La démarche des Promesses est une magnifique opportunité de faire vivre la dimension internationale du scoutisme au cœur de la troupe. Tu peux, par exemple :

- préparer et organiser une animation aux valeurs basée sur les textes de la Loi scout d'associations scouts des quatre coins de la planète (disponibles sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be)) ;
- inviter un scout belge qui rentre d'Erasmus à venir témoigner sur la Promesse telle qu'il l'a vécue ailleurs ;
- prévoir un décorum qui met en avant le caractère universel du scoutisme (guirlande de foulards, photos de cérémonies d'autres associations scouts, drapeau de l'OMMS, carte du monde...);
- organiser une cérémonie de Promesse en commun avec une autre troupe ;
- proposer aux promettants d'entamer une correspondance avec d'autres scouts du monde ;
- etc.

Besoin d'un coup de pouce ou de plus d'idées ? Le service International de la fédération est là pour t'épauler.

## La Promesse (suite)

## Les valeurs scoutées, on n'en parle pas qu'au camp

La Promesse n'a de sens que si toutes les activités de l'année sont teintées des valeurs scoutées.



## (Re)découvrir la Loi scoutée avec toute la troupe

En cours d'année ou durant le camp, propose une sensation pour l'ensemble des éclaireurs, lors d'une réunion ou d'un weekend. Les plus jeunes découvrent le **texte de la Loi scoutée** et se l'approprient petit à petit ; les aînés les accompagnent, partagent leur expérience et approfondissent leur réflexion. Pour les éclaireurs de deuxième année, c'est le moment d'entrer dans la démarche de la Promesse.

Cette animation peut prendre des formes variées :

- un **jeu à postes** avec un ou deux article(s) de la Loi qui sera(en)t abordé(s) à chaque étape ; un animateur invite les éclaireurs à y réagir en citant un exemple concret d'application dans la vie de tous les jours ;
- une **veillée** où le staff installe dix panneaux qui reprennent chacun une phrase, porteuse des valeurs de la Loi ; les éclaireurs circulent parmi les affiches et, sur des post-it, réagissent à au moins trois d'entre elles par le biais d'un dessin, d'un texte, d'une phrase, etc. ; après ce moment, chaque personne peut prendre librement connaissance des pensées des autres participants pour nourrir sa propre réflexion ;
- un **parcours d'obstacles** à vivre en patrouille, avec des contraintes telles que faire le chemin les yeux bandés, en duo, à reculons, etc. ; chaque parcours réussi octroie une citation de Baden-Powell sur laquelle réfléchir et échanger ;
- une **déclinaison de la Loi scoutée** selon un thème donné : les éclaireurs listent des thèmes de camp, puis en tirent un au sort et réécrivent la Loi scoutée en fonction du thème donné ;
- etc.

- Des sensations clé sur porte, directement en lien avec la Promesse, sont disponibles sur le site, dans la partie Ressources > Activités.
- Les pages Promesse de l'Azimut peuvent servir de support : les dix articles de la Loi scoutée y sont commentés dans un langage approprié aux éclaireurs.

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

## Nos valeurs au quotidien

En tant qu'animateur scout, tu places les valeurs de la Loi scoutée au **cœur des activités** que tu proposes. En effet, dans la relation que tu vis avec les scouts, dans les activités que tu choisis pour les réunions ou le camp, dans la vie quotidienne ou en groupe, tu fais passer certains messages.

## Des sensations

Au-delà de ces activités au quotidien, il est important de prévoir des **moments spécifiques** pendant l'année et au camp : pour prendre conscience des valeurs, rien de tel que de poser des mots sur des actes, de proposer des animations qui permettent de mieux les comprendre.

Après avoir passé du temps à découvrir la Loi scoutée et les valeurs qu'elle véhicule avec l'ensemble de la troupe, chaque promettant pose un premier acte concret : il ou elle demande à un des aînés de le parrainer.

Pour le **promettant**, le parrain ou la marraine est un aîné, éclaireur ou animateur, qui va l'accompagner lors de son cheminement vers la Promesse. C'est une personne qu'il juge compétente, en qui il a confiance, avec laquelle il communique volontiers, en toute sincérité : c'est l'interlocuteur privilégié lors des discussions et réflexions qui sont menées.

De son côté, le **parrain** ou la **marraine** :

- est à l'écoute des besoins, du ressenti de son filleul ;
- fait preuve de tolérance quant à sa vision des choses ;
- respecte les démarches, les idées, les émotions de son filleul ;
- a une vue globale, aide à planifier l'action à suivre ;
- laisse le rôle principal au promettant : il ne faut pas faire pour lui mais avec lui.

## 2 Préparer la Promesse

## Un dialogue entre le promettant et son parrain ou sa marraine

La préparation de la Promesse est avant tout un **temps de réflexion**. Accompagné par son parrain ou sa marraine, l'éclaireur promettant fait d'abord le point sur ce qu'il a découvert au niveau des valeurs de la Loi scoutée depuis son entrée dans le mouvement. Ensuite, il réfléchit à ce en quoi il croit. Enfin, il prend conscience du sens du verbe « adhérer » dans le cadre de la Promesse scoutée.

La préparation de la Promesse est une étape indispensable pour s'approprier les **trois principes** : les découvrir, y réfléchir pour pouvoir les comprendre et les intégrer au texte que l'éclaireur va rédiger.

## Nos trois devoirs

Le scout est invité à observer trois devoirs. Cela consiste à vivre selon trois principes afin de développer les talents qu'on porte en soi et d'atteindre ainsi un triple épanouissement. C'est ce que symbolise le salut scout.



## Le devoir personnel (envers soi-même)

C'est la relation qu'un individu a avec lui-même et la responsabilité qu'il a de **développer** le plus possible, et dans la mesure de ses **capacités**, toutes ses **qualités**.

## Le devoir social (envers les autres)

C'est la relation d'un individu à la société et sa responsabilité envers celle-ci. Ceci englobe non seulement sa famille, ses pairs, sa communauté locale et son pays mais aussi le reste du monde et se traduit par le **respect** des autres, de la nature et de toutes les créatures qui la peuplent.

## Le devoir spirituel (envers ce qui nous dépasse)

C'est, la conviction qu'il existe des choses plus grandes que lui, qui dépassent l'ordre humain et son entendement.

Prévois un **temps** en tandem en dehors du camp : chaque binôme parrain/filleul choisit un endroit où il se sent bien pour y discuter (dans la forêt, au bord de l'eau, à l'ombre d'un arbre par exemple). Fournis-leur une liste de questions ouvertes, sur base desquelles ils peuvent dialoguer.

Voici quelques idées de questions :

Sur le principe personnel :

- Qu'ai-je déjà accompli dans ma vie et dont je suis particulièrement fier ?
- Quel est le compliment que l'on m'a déjà adressé et qui m'a fait du bien ?
- Quelles qualités puis-je mettre en avant pour la troupe ? Que voudrais-je réaliser lors de ce camp, durant la prochaine année scoutée et après avoir été chez les scouts ?

Sur le principe social :

- Quels sont les groupes auxquels j'appartiens ?
- Quelle est la place que j'occupe au sein de ces groupes ? Quelle(s) responsabilité(s) suis-je prêt à y prendre ?

Sur le principe spirituel :

- Comment faire la différence entre ce qui est bon et ce qui est mal ?
- Pourquoi devrais-je être bon ?
- Pourquoi y a-t-il des souffrances autour de moi ? Quelles sont les valeurs que j'ai déjà rencontrées et auxquelles je suis prêt à croire ?
- Comment ces valeurs influencent-elles mes choix ?
- Le fait d'adhérer à une religion est-il important pour moi ?

Sur le laps de temps qu'ils passeront ensemble, les duos aborderont probablement, en plus des questions données, d'autres sujets qui leur tiennent à cœur (peut-être bien éloignés du scoutisme). S'il est important de leur faire découvrir ces trois principes que Baden-Powell a défini comme fondamentaux, il est naturel que les adolescents étendent leurs échanges à d'autres thèmes, partagent à propos d'autres centres d'intérêts.

Pour clôturer ce moment, l'éclaireur promettant, aidé par son parrain, rédige un **texte d'engagement** qui met en avant :

- le fait de vouloir vivre selon les valeurs de la Loi scoutée et selon les trois principes tels que Baden-Powell les avait imaginés ;
- l'appartenance à une fraternité mondiale traversant tous les pays ;
- la volonté de créer un monde en paix, un monde meilleur.

Lors de sa Promesse, chaque éclaireur s'engage par rapport à tous les articles, à toutes les valeurs, même si ses réflexions se sont concentrées sur un article en particulier.

Voici le **texte de Promesse de référence** pour tous les scouts (s'y retrouvent les trois idées à développer) :

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoutée mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.

Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la Loi scoutée. »

L'éclaireur qui ne se reconnaît pas dans ce texte peut choisir une **proposition alternative**, voire rédiger un texte d'adhésion qui lui correspond parfaitement. Les différentes propositions de textes sont disponibles sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

## La Promesse (suite)

## Une activité pour le reste de la troupe

L'organisation pratique de la cérémonie est préparée par d'autres scouts que les promettants, pendant les moments de dialogue avec les parrains.

Pour mettre l'accent sur la dimension solennelle de ce moment, choisissez ensemble un **lieu original** et soignez le **décorum**. Le texte de la *Loi* scout est affiché et visible de tous (drapeau, affiche, etc.).

Dans la structure de la cérémonie, assurez-vous que des **éléments symboliques** soient présents (gestes, vêtements, paroles, chansons, objets...). Ceux-ci peuvent être liés au scoutisme, au thème du camp, au cadre imaginaire des Éclaireurs (voir le monde de Nyeri page 190), à la cérémonie, à la nature, etc.

## Des variantes...

- Conçois une journée *Promesse* où chacun organise, avec son parrain ou sa marraine, une courte cérémonie pour laquelle il choisit le lieu et le moment, ce qui y sera lu et chanté.
- L'ambiance du camp donne l'occasion de concrétiser des temps de partage avec tous les scouts. Mais pourquoi ne pas envisager l'idée de vivre la *Promesse* à un autre moment de l'année ?

Des ressources sont disponibles sur le site :

- des activités de réflexion en prévision de la cérémonie dans Ressources > Activités ;
- le texte d'engagement et le chant de *Promesse*, en différentes versions.

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

Prépare aussi, avec les autres éclaireurs, un petit cadeau à remettre aux promettants à la fin de la cérémonie. Ce présent peut-être :

- un **objet de réflexion** : par exemple, un carnet où se trouvent des témoignages positifs, que l'éclaireur conservera, dans lequel le texte de sa *Promesse* sera écrit et où la troupe aura livré quelques commentaires, photos, etc. sur l'engagement qu'il a pris ;
- un **objet symbolique** : un petit quelque chose que le scout pourra garder sur lui (l'insigne de la *Promesse*, un nœud de foulard ou un pin's par exemple) ;
- un **objet souvenir** : une trace qui pourra être laissée chez lui et qui rappelle à l'éclaireur sa *Promesse* faite au milieu de ses amis.



## Une cérémonie d'adhésion

La cérémonie permet de vivre un **moment commun unique** durant lequel l'ensemble des promettants s'engagent et soulignent ainsi le caractère universel de la *Promesse*. Si cela a du sens pour eux et pour le reste de la troupe, peuvent être invités : d'autres scouts, des membres de l'équipe d'unité, des cadres fédéraux, une personne de référence sur le plan spirituel, etc.

La cérémonie commence par une activité préparée par le staff lors de laquelle la troupe se retrouve au complet : tous les éclaireurs peuvent ainsi **échanger** à propos de ce qu'ils ont vécu précédemment.

Ensuite, accompagné par son parrain, l'éclaireur promettant explique la réflexion qu'il a menée au sujet des valeurs véhiculées par la *Loi* scout et présente son **texte d'engagement** personnel.

Enfin, la cérémonie se clôture par un **moment festif** au cours duquel, entre autres, le petit cadeau préparé par le groupe est remis à chaque promettant.

Prononcer son texte lors de la cérémonie des *Promesses* n'est pas un aboutissement : c'est le début du **processus** d'adhésion, qui s'approfondit lors de l'*Engagement* (voir page 162) chez les pionniers et se concrétise plus encore lorsque l'animateur offre du temps, du talent et du cœur avec sa *Parole d'animateur*.

Tu peux même proposer aux éclaireurs qui ont déjà fait leur *Promesse* de **renouveler** chaque année cette dernière, à la fin de la cérémonie par exemple, en récitant ensemble le texte de référence. C'est une façon de redire son engagement à vivre les valeurs de la *Loi* scout, cet appel à être que partagent les scouts du monde entier.



L'engagement de l'éclaireur est symbolisé par l'**insigne de Promesse**, qu'il porte sur sa chemise. Selon le sens que cela a pour lui, l'éclaireur portera soit l'insigne avec le logo mondial du scoutisme, soit l'insigne avec la croix potencée.

Les trois feuilles de la fleur de lys symbolisent les **trois devoirs**. Les deux étoiles à cinq branches symbolisent les **dix articles** de la *Loi* ; la cordelière et le nœud plat symbolisent l'**unité et la fraternité** dans le mouvement.

Les huit branches de la croix potencée symbolisent quant à elles les **Béatitudes prononcées par Jésus**.



- Différents chants de la *Promesse* coexistent : retrouvez les paroles et les enregistrements sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be). Tu peux choisir l'un ou l'autre ou aucun...
- Tu trouves des conseils pour organiser la cérémonie de A à Z dans le cahier *Cérémonies et célébrations scout*, disponible sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

## La Promesse (suite)

### Ça s'est déjà fait

Dans notre troupe, après un moment de préparation et de réflexion, la cérémonie s'est déroulée lors de la visite des parents au milieu du camp. À cette occasion, les éclaireurs non promettants ont réalisé un feu en forme de croix scout. La troupe s'y est rassemblée et les parents l'ont entourée pour marquer leur soutien.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

### Ton rôle

La *Promesse* est une excellente occasion de faire le point sur soi-même, en particulier pour les ados qui se construisent. En tant que membre du staff, tu es un soutien pour tes éclaireurs et un **interlocuteur de choix**. Tu es présent dès le début du cheminement au cours duquel certains des scouts apprécieront de discuter avec une personne plus mûre.

**Sois authentique** lors de tes conversations avec les éclaireurs. Si la *Loi* scout est un idéal vers lequel chaque scout doit tendre, elle évoque une perfection que personne n'atteint. Mieux vaut être franc avec les ados, leur parler de ton expérience en toute simplicité plutôt qu'essayer d'enjoliver la réalité pour sauvegarder une image de scout modèle à tout prix. C'est aussi faire preuve de cohérence avec notre mission éducative que de parler en toute honnêteté, de ne masquer ni ses richesses, ni ses faiblesses.

### Ça s'est déjà fait

Notre troupe, qui n'avait plus vécu de *Promesse* depuis de nombreuses années, a décidé de remettre cette dernière au cœur de l'animation. Afin de marquer ce moment, le staff s'est organisé pour avoir accès aux ruines d'une abbaye en dehors des heures d'ouverture au public.

Les promettants, quant à eux, ont choisi un parrain ou une marraine ne faisant pas partie de la troupe, puisque personne n'avait fait sa *Promesse*. Certains éclaireurs ont demandé à leur parrain/marraine de baptême, d'autres à leur grand-mère ou encore à un cousin qui était animateur dans une autre troupe.

Ce moment de réflexion a été enrichi par un carnet que le staff avait conçu. Chaque promettant l'avait reçu deux mois avant la cérémonie et avait ainsi eu l'occasion de discuter et d'échanger avec son parrain/sa marraine.

La cérémonie s'est déroulée en soirée, à la lueur des flambeaux dans le décor merveilleux des ruines de l'abbaye, lors d'un weekend de Pâques. L'ensemble des parrains/marraines extérieurs à la troupe étaient présents ainsi que des membres du staff d'unité.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

### Comprendre tes éclaireurs

À l'adolescence, le jeune développe une **nouvelle conscience du monde** et est capable d'aborder des **questions abstraites**. Il affine sa notion du bien et du mal, il discute avec les jeunes de son âge, pèse le pour et le contre, il remet tout en question. Il découvre les valeurs (qui ne sont pas nécessairement celles rencontrées dans le scoutisme) qui gouvernent les acteurs de notre société. Il s'approprie petit à petit des idées qu'il puise en dehors de sa famille.

On a souvent tendance à croire que les jeunes sont indifférents face aux questions qui ont trait à la spiritualité ; mais dans les faits, c'est à l'adolescence que la question du **sens de la vie** éclate avec le plus de lucidité et l'ado se met en quête d'une identité spirituelle : il commence à chercher les réponses à ses questions.

La **démarche** des *Promesses* permet au jeune de confronter ses représentations à celles des autres, de partager ses convictions, ses peurs, sa recherche de valeurs et, éventuellement, sa foi.



### Toujours prêt

Les trois principes énoncent ce que l'éclaireur doit être prêt à accepter et à mettre en pratique dans sa vie de tous les jours. Toutefois, à cette période de sa vie, le jeune est en pleine construction de son identité. Tu observeras donc certainement des **contradictions** entre ses paroles et ses actes, entre ce qu'il dit et ce qu'il fait effectivement.

Ce qui compte lors de la démarche de la *Promesse*, c'est que le scout **adhère** à cette manière d'agir et de penser, soit conscient de sa pertinence, même s'il n'est pas encore capable de comprendre intégralement l'ensemble de ces idéaux.



« Le véritable chemin du bonheur est de donner celui-ci aux autres. Essayez de quitter la terre en la laissant un peu meilleure que vous ne l'avez trouvée et quand l'heure de la mort approchera, vous pourrez mourir heureux en pensant que vous n'avez pas perdu votre temps et que vous avez fait « de votre mieux ». Soyez toujours prêts à vivre heureux et à mourir heureux. Soyez toujours fidèles à votre Promesse scout, même quand vous aurez cessé d'être un scout. »

Baden-Powell, *Dernier message aux scouts*, 1928



## L'ENGAGEMENT

Lors de son *Engagement*, le pionnier ou la pionnière de première année vit la suite de sa *Promesse* ou s'engage pour la première fois. À cette occasion, il ou elle (ré)affirme son désir de vivre selon la *Loi scout*. Parce que les valeurs scouts ont du sens pour lui, il les partage, les vit et agit en conséquence. Il ou elle réfléchit également à l'impact que cet engagement aura sur sa vie future au jour le jour.

### Quel intérêt ?

- **(Ré)affirmer son adhésion** aux valeurs de la *Loi scout* en tant que référence privilégiée dans ses choix de vie.
- Découvrir de quelle manière le pionnier souhaite **traduire les valeurs scouts en actes**, quelles actions il pourrait poser pour vivre en cohérence avec ces valeurs.
- Prendre conscience qu'il peut mettre les valeurs scouts **au service de la communauté qui l'entoure**.
- **Nourrir les réflexions** du pionnier en quête d'identité et l'aider, dans son cheminement personnel, à définir des choix en cohérence avec ses valeurs et ses idéaux.

L'*Engagement* des pionniers est lié à la *Promesse* des éclaireurs. Il en constitue le **prolongement**. Après avoir adhéré aux valeurs scouts à la troupe, les pionniers font un pas de plus et **s'engagent à agir en cohérence avec ces valeurs**, chez les scouts et dans la communauté qui l'entoure. Pour marquer cette continuité, les pionniers portent leur insigne de *Promesse* sur leur chemise rouge dès leur arrivée au poste.

Et si le pionnier n'a pas fait sa *Promesse* ? Ce n'est pas grave, l'*Engagement* sera l'occasion pour lui de s'engager une première fois.



« **Nous voulons une personne équilibrée.** »

Notre ambition éducative

Lors de son *Engagement*, le pionnier s'engage à vivre et à agir selon les valeurs scouts au quotidien. Il établit ainsi une cohérence entre ce qu'il pense, ce qu'il dit et ce qu'il fait.



« **Nous voulons une personne intérieure.** »

Notre ambition éducative

En renouvelant sa *Promesse*, le pionnier réaffirme son envie de vivre selon les valeurs de la *Loi scout* : il en fait un guide pour ses choix de vie, présents et à venir.

### Quand et pour qui ?

- L'**animation autour des valeurs de la *Loi scout*** se vit idéalement pendant l'année mais elle peut également être organisée pendant le camp. Les pionniers de deuxième année peuvent prendre en charge l'animation de cette activité.
- La **préparation et la cérémonie de l'*Engagement*** se font pendant le camp. Les pionniers de première année qui le souhaitent s'engagent devant l'ensemble du poste.



« **Mais si nous ne rêvions jamais (...), nous ne ferions jamais de progrès.** »

« Si tous les hommes avaient développé en eux le sens de la fraternité, l'habitude de prendre d'abord en considération les besoins d'autrui et d'y subordonner leurs propres ambitions, plaisirs ou intérêts, nous vivrions dans un monde bien différent. "Rêve utopique", diraient certains, "simple rêve qui ne vaut pas la peine qu'on cherche à l'atteindre." Mais si nous ne rêvions jamais et que nous ne nous penchions jamais pour essayer d'attraper la substance de nos rêves, nous ne ferions jamais de progrès. »

Baden-Powell, *Scouting Sketches*, 1922



## Vivre une animation autour des valeurs de la *Loi scout*

Avant ou pendant le camp

### 1. Se remémorer sa *Promesse*

- Pour introduire cette animation, demande aux pionniers de partager les **souvenirs qu'ils ont gardés de leur *Promesse***. Invite-les à retrouver et décrire les émotions liées à ce premier acte d'adhésion aux valeurs.
- Les pionniers choisissent un **support** pour **laisser une trace** de leurs réflexions : une feuille de papier, un enregistrement audio ou vidéo, une page de journal, un carnet avec ou sans illustrations, des photos... Celui-ci les accompagnera jusqu'au temps de l'*Engagement*.

### Un pionnier n'a pas fait sa *Promesse* ?

Propose-lui de réfléchir aux valeurs qu'il vit chez les scouts et en quoi elles sont importantes à ses yeux. L'*Engagement* fera également office de *Promesse* : le pionnier adhère aux valeurs de la *Loi scout* et s'engage à vivre en cohérence avec ces valeurs, chez les scouts et ailleurs.

### 2. Souligner la dimension mondiale du scoutisme

Chaque scout du monde s'engage à sa manière, selon sa personnalité et la réalité de son pays, sur base des valeurs de la *Loi scout* partagée de tous. Tous les scouts ont un même but : **rendre le monde meilleur**. Et c'est parce que nous sommes nombreux à être unis par ces mêmes valeurs que nous pouvons atteindre cet objectif. L'*Engagement*, c'est l'occasion de souligner notre appartenance à cette fraternité mondiale.

#### Comment illustrer cette dimension mondiale ?

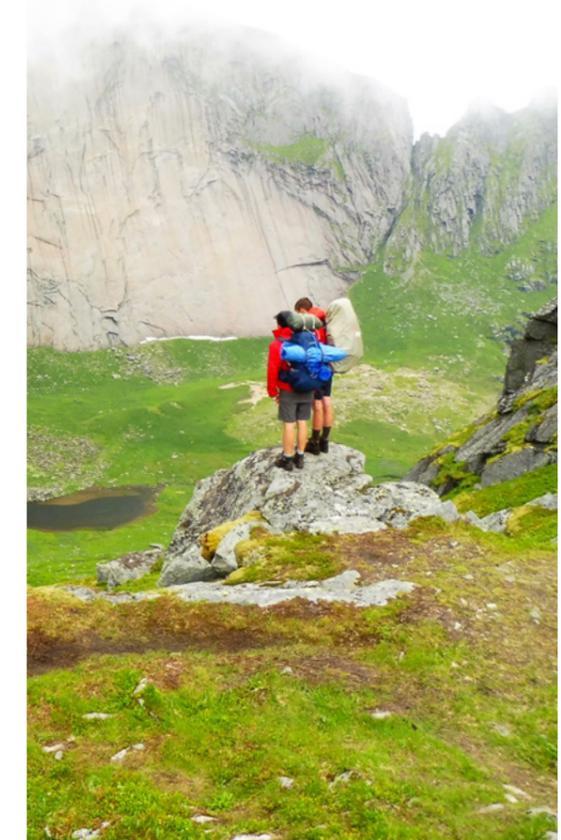
- En montrant des photos ou une vidéo qui présentent des scouts de tous horizons.
- En récoltant des témoignages de scouts de différents pays, cultures, religions.
- En écoutant une chanson qui parle de fraternité mondiale.



À la fin de ce moment, invite chaque pionnier à noter ses impressions dans le support reçu précédemment.

Certains de ces supports sont disponibles sur le site de l'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS) [www.scout.org](http://www.scout.org) ou dans le cahier *La Loi scout et la Promesse* téléchargeable sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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



### 3. Redécouvrir la *Loi scout*

Une **discussion autour de chaque article de la *Loi scout*** permet aux pionniers de renouveler consciemment leur *Promesse*. Trois ans se sont écoulés, ils porteront donc un nouveau regard sur chaque article.

Pour susciter les échanges, organise une activité en **dix étapes**. À chaque arrêt, propose une animation en rapport avec un article de la *Loi scout* (exemple page suivante). Avant de poursuivre, demande aux pionniers de **résumer en un seul mot** l'élément important mis en évidence lors de l'activité. Laisse-les s'exprimer librement, puis pointe la valeur que tu avais ciblée en préparant le stand.

Cette animation peut prendre **plusieurs formes** : promenade, jeu de piste, jeu à postes. Elle peut se vivre avec l'ensemble du poste ou en petits groupes.

Les pionniers se servent du support qu'ils ont choisi à la première étape pour garder une trace des réflexions que leur inspire chaque article de la *Loi scout*.

### 4. Débriefing

Propose un moment d'échange en petit groupe. Qu'avez-vous retiré de cette activité ? Qu'est-ce qui vous a marqué, interpellés, touchés ? Que pensez-vous de la *Loi scout* ? Comment la définiriez-vous ?

## L'engagement (suite)

Tu trouveras, ci-dessous, un exemple d'animation pour chaque article de la Loi scout. Fais également appel à ta créativité pour varier les supports : des histoires, des faits d'actualité, des contes, des musiques, des reportages, des vidéos...

**CONFIANCE** 1

**Le scout fait et mérite confiance.**

Le groupe vit quelques petits jeux basés sur la confiance : fermer les yeux et se laisser tomber dans les bras d'un autre pionnier, faire osciller un participant entre des personnes placées en cercle, guider son partenaire qui a les yeux bandés, etc.

**ENGAGEMENT** 2

**Le scout s'engage là où il vit.**

Le groupe s'installe confortablement en cercle. Chaque membre doit penser à une personne qu'il admire pour son investissement (qu'il la connaisse personnellement ou pas, qu'elle soit toujours en vie ou pas). À tour de rôle, chacun dit le prénom de la personne choisie. (Si des participants veulent en savoir plus sur l'une des personnes citées, ils peuvent s'informer durant le trajet jusqu'au stand suivant.)

**JUSTICE** 3

**Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.**

Avant l'activité, l'animateur aura glissé dans des petits gâteaux, différentes citations concernant la justice. Chaque participant en reçoit un. L'animateur invite les pionniers à réfléchir à la question suivante : « *Que signifie la justice pour toi ?* ». Chaque pionnier y réfléchit personnellement en prenant le temps d'apprécier chaque bouchée de son gâteau. Petit à petit, les citations seront découvertes. Une fois trouvée dans son gâteau, le pionnier la lit à haute voix. La réflexion continue silencieusement jusqu'à la prochaine citation.

Après la dégustation, l'animateur demande aux pionniers de penser à une personne pour qui ils aimeraient rendre le monde un peu plus juste. Ceux qui le souhaitent partagent au groupe le nom de la personne choisie et décrit sa situation.

**PARTENAIRE, SOLIDAIRE** 4

**Le scout est solidaire et est un frère pour tous.**

Le groupe est debout sur un drap ou une bâche. Il a pour mission de le ou la retourner sans que personne n'en sorte. Si le groupe échoue, il recommence en améliorant sa tactique. En fonction du nombre de pionniers, faire plusieurs équipes.

**ACCUEIL** 5

**Le scout accueille et respecte les autres.**

Le groupe est divisé en deux équipes au sein desquelles certains pionniers jouent le rôle des animateurs et d'autres celui de scouts qui arrivent au poste pour la première fois. Chaque équipe imagine les trois premières minutes de l'accueil des nouveaux. Puis, les deux équipes interprètent les saynètes.


**NATURE** 6

**Le scout découvre et respecte la nature.**

Des feuilles d'infusion (menthe, tilleul, ortie, rooibos, fenouil...) sont mises à la disposition des pionniers, ainsi que des sachets en mousseline ou des boules à thé.

Le groupe est réparti en duos et chacun à son tour prépare un thé qu'il offrira à son binôme. Soit le cuisinier joue l'effet surprise, soit il demande au pionnier ce qu'il veut, soit il crée un thé en fonction de la personnalité du scout auquel il est associé...

Ensuite, chaque pionnier déguste son thé avec les autres participants.

**FAIRE DE SON MIEUX** 7

**Le scout fait tout de son mieux.**

Les pionniers imaginent ce que cela signifie de faire de son mieux pour différentes personnes. Par exemple, pour un sportif de haut niveau ? Un militaire ? Des parents ? Un philosophe ? Une personne âgée ?

S'ensuit un moment de discussion sur ce que cet article représente pour chaque pionnier. Ils tentent d'en donner une définition commune ou ils acceptent simplement qu'ils ont des perceptions différentes.


**CHANT** 8

**Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.**

Le groupe écoute une ou plusieurs chansons (par exemple, celles créées pour Les Scouts : *Je promets* ou le chant *Ensemble, on est mieux*). Chaque pionnier repère ce que la chanson a de scout pour, ensuite, le partager au groupe.

**PARTAGE** 9

**Le scout partage et ne gaspille rien.**

Le groupe prépare un repas anti-gaspi. Le concept est simple : exploiter au maximum les aliments choisis pour le repas. Par exemple, faire une soupe ou un pesto avec des fanes de carottes, utiliser les épluchures de légumes pour faire des chips ou récupérer les graines d'une courge et les griller pour les mettre dans une salade. Inviter les pionniers de deuxième année à se joindre à votre table. Tout le monde mange à sa faim.

**RESPECT DU CORPS ET DE L'ESPRIT** 10

**Le scout respecte son corps et développe son esprit.**

L'animateur écrit la phrase suivante sur une feuille blanche qu'il découpe ensuite en six pièces de puzzle : « *L'activité physique et l'activité cognitive augmentent chacune, et de façon complémentaire, le volume de matière grise. Les pratiquer régulièrement retarde le vieillissement du cerveau.* ». Pour récupérer les pièces de puzzle, six activités physiques sont proposées au poste. Par exemple, une séance d'étirements, le jeu des dix passes, un footing, des postures acrobatiques...



## Préparer son Engagement

Pendant le camp

### Les pionniers de deuxième année

Ils préparent la cérémonie d'Engagement pour la rendre inoubliable, grâce à un environnement et un décor uniques : en haut d'une montagne, au bord d'une rivière, dans un lieu symbolique avec des torches... C'est le moment de faire marcher sa créativité et de marquer le coup !



Tu trouveras un tas d'idées et de conseils dans le cahier *Cérémonies et célébrations scout*, téléchargeable sur [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).

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

### Les pionniers de première année

Ils préparent le moment où ils exprimeront leur Engagement devant le reste du poste.

Cette préparation se vit en plusieurs étapes :

#### 1 Retour sur l'animation autour des valeurs

Chaque pionnier reprend le support qu'il a choisi et re-lit ce qu'il a noté sur chaque article de la Loi scout lors de l'animation. Si c'est nécessaire, anime un moment d'échange sur l'un ou l'autre article dont les pionniers aimeraient encore discuter. Ils pourront ainsi faire leur Engagement en toute conscience.



#### 2 Trois devoirs, trois exemples

À travers son Engagement, le pionnier s'engage à vivre en cohérence avec les valeurs de la Loi scout et les trois devoirs. Les deux sont indissociables. Pour que les pionniers comprennent bien leur portée, demande-leur de trouver un exemple pour chaque devoir, en lien avec leur vie scout ou non.

- **Le devoir personnel** : il s'agit de la responsabilité qu'a chaque individu de développer dans la mesure de ses capacités, toutes les qualités qu'il porte en lui.
- **Le devoir social** : c'est la relation d'un individu à la société et sa responsabilité dans celle-ci. Ceci englobe non seulement la famille, la communauté locale, le pays, le monde entier, mais aussi le respect des autres et du monde naturel.
- **Le devoir spirituel** : c'est la relation d'un individu aux valeurs spirituelles de la vie, la conviction qu'il existe une force qui dépasse la personne.

#### 3 Un objet pour symboliser l'Engagement

Invite le pionnier de première année à trouver un objet qui symbolise son engagement et qu'il présentera lors de la cérémonie. Celui qui le souhaite ou qui ne déniche pas l'objet qui lui convient peut le représenter en le dessinant ou par une photo, par exemple. Ensuite, les pionniers discutent en duo de ce que ça représente pour eux.



#### 4 Des actions concrètes pour créer de l'impact

Invite chaque pionnier à réfléchir individuellement à l'impact de son Engagement sur sa vie au quotidien : « Que pourrais-je faire pour vivre en cohérence avec les valeurs de la Loi scout et les trois devoirs ? » Chacun liste une série d'actions concrètes qu'il pourrait mettre en place après avoir exprimé son Engagement. Pour ce faire, tu peux leur proposer de réaliser une carte avec :

- au recto, les dix articles de la Loi scout et les trois devoirs ;
- au verso, la liste de leurs actions.

Cette liste restera confidentielle. Une fois écrite, tu récupères la carte de chaque pionnier pour la lui envoyer par la poste quelques semaines plus tard. Veille à respecter le caractère privé de l'écrit. Par exemple, les pionniers glissent leur carte dans une enveloppe avant de te la donner.

Recevoir cette carte chez soi permet de se rappeler les engagements que l'on a pris. C'est une invitation à les tenir dans sa vie au quotidien.

#### 5 Un texte pour s'engager

Chaque pionnier prépare le texte qu'il énoncera lors de la cérémonie d'Engagement. Tu trouveras sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be) et dans le GPS trois propositions de textes. La force de l'Engagement réside dans la réflexion qui amène le pionnier à se définir devant tous.

Pour aider le pionnier à préparer son texte d'Engagement et pour vivre les valeurs de la Loi scout, chez les scouts et ailleurs, pense au carnet GPS, disponible via [lascouterie.be](http://lascouterie.be) ou [lesscouts.be](http://lesscouts.be). GPS est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste.

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

### Vivre son Engagement

#### S'engager devant le poste

Les pionniers de première année **montrent l'objet qu'ils ont choisi** pour symboliser leur *Engagement*. Ils expliquent sa signification au reste du poste et **partagent ensuite le texte** qu'ils ont préparé.

#### Célébrer l'Engagement

La célébration de l'*Engagement* est un **moment fort**, à vivre avec tout le poste.

Celle-ci peut déboucher sur un **moment de fête**, qui contribuera à rendre l'évènement inoubliable.

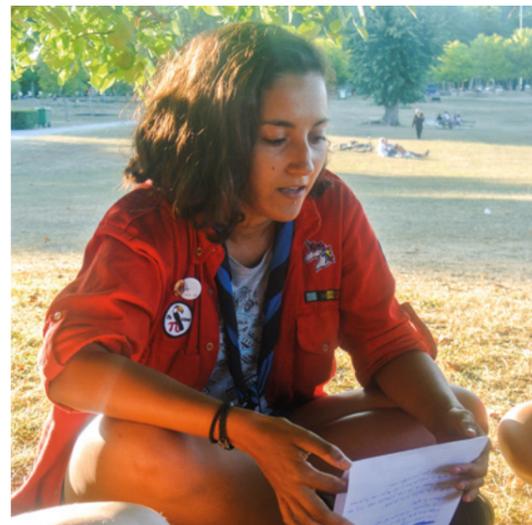
**Voici une proposition de texte pour introduire la cérémonie d'Engagement\* :**

« Souvenez-vous de votre Promesse chez les Éclaireurs... Vous vous êtes engagés à vivre selon les valeurs de la Loi scout comme des millions d'autres scouts dans le monde. C'est un acte d'adhésion aussi fort que courageux car les valeurs scout sont exigeantes.

Depuis votre Promesse, vous avez mûri, vous avez grandi, vous avez parcouru un bon bout de chemin...

C'est pourquoi, aujourd'hui, au moment où de nouveaux horizons s'ouvrent à vous, nous vous proposons de renouveler votre Promesse, de réaffirmer votre envie de faire des valeurs scout des références privilégiées dans vos choix de vie. Par votre Engagement, et après y avoir mûrement réfléchi, nous vous invitons, à présent, à vous engager à vivre en cohérence avec les valeurs de la Loi scout, chez les scouts et ailleurs... »

\*à adapter aux pionniers qui n'auraient pas vécu leur Promesse à la troupe.



### Ton rôle

- Faire comprendre aux pionniers le **sens de l'Engagement**. Il s'agit de renouveler (ou faire) sa *Promesse* et de faire un pas de plus en s'engageant à vivre en cohérence selon les valeurs, chez les scouts et ailleurs : dans sa famille, à l'école et, plus tard, dans son milieu professionnel, avec ses amis, etc.
- Respecter chacun dans son **cheminement personnel**, notamment lors de la réflexion autour des actions envisagées par le pionnier.
- **Être disponible** pour les pionniers qui souhaiteraient partager leurs réflexions avec toi.
- **Accompagner** les pionniers de deuxième année dans la préparation de la cérémonie. S'assurer que ce moment soit **inoubliable**.
- Veiller à ce que **chaque membre du poste** soit inclus lors de la préparation et de la cérémonie d'*Engagement*.

### Comprendre tes pionniers

#### Au poste, je m'engage

Dans un moment de questionnement sur lui, les autres et le monde, le pionnier est invité à (ré)affirmer son **souhait** de vivre selon la *Loi* scout. En même temps, il **perçoit les implications** que ses choix pourront avoir pour sa vie future. Par ailleurs, il arrive à une étape charnière de sa vie : la fin du parcours scout, la fin du secondaire pour la plupart. À son âge, on ignore souvent à quoi peut ressembler le lendemain. L'*Engagement* est l'**occasion de faire le point et de réfléchir**, voire de se rassurer sur l'orientation que l'on souhaite donner à sa vie.



Pour clôturer ce moment fort, les pionniers de première année reçoivent leur **insigne d'Engagement**. Selon le sens que cela a pour lui, le pionnier portera soit l'insigne avec le logo mondial du scoutisme, soit l'insigne avec la croix potencée.

Les trois feuilles de la fleur de lys symbolisent les **trois devoirs**. Les deux étoiles à cinq branches symbolisent les **dix articles** de la *Loi* scout ; la cordelière et le nœud plat symbolisent l'**unité et la fraternité** dans le mouvement.

Les huit branches de la croix potencée symbolisent quant à elles les **Béatitudes prononcées par Jésus**.

## LA SYMBOLIQUE



## La symbolique

**Un vaste ensemble de paroles, gestes, signes et rites, porteurs de sens, est nécessaire pour développer le sentiment d'appartenance à un groupe. Chez les scouts, certains de ces repères sont hérités de l'histoire du mouvement. D'autres sont liés à un cadre imaginaire. D'autres encore sont construits au sein de chaque groupe. Tous ces éléments se redécouvrent ou se renouvèlent régulièrement au sein de chaque section, pour permettre à chacun et chacune de participer sereinement et activement à la vie scout.**

### Tout un symbole

Un **symbole**, c'est une représentation concrète de quelque chose, comprise par un grand nombre de personnes. Par exemple, un pays peut être représenté par son drapeau, un panneau routier rond et bleu rappelle à l'usager qu'il fait face à une obligation, un cœur rouge symbolise l'amour.

Certains symboles revêtent une **signification** particulière selon le contexte ou les personnes qui les rencontrent. La fleur de lys, par exemple, représente la royauté en France ; mais elle peut également symboliser la fécondité dans la tradition chrétienne. Parée de deux étoiles et entourée d'une cordelette nouée, pour tous les scouts dans le monde, elle constitue le logo de l'Organisation mondiale du mouvement scout et représente donc le scoutisme et les scouts en général.

Quelques symboles sont **mystérieux** pour les personnes qui leur sont étrangères alors qu'ils sont immédiatement compris par le groupe social qui les utilise. Tu veux un exemple ? Tous les scouts du monde reconnaissent les trois doigts levés, mais les personnes qui ne sont pas scout ne peuvent en comprendre le sens.

### Identité de groupe

La symbolique est un élément de la méthode scout à part entière, qui permet de **renforcer le groupe**. De plus, la symbolique met à profit la capacité d'imagination, d'aventure, de créativité et d'inventivité des scouts, ce qui stimule leur développement.

Nos symboles permettent de :

- matérialiser nos **valeurs** et les traduire en **gestes** concrets ;
- créer des liens (parce qu'on partage ces symboles) et développer un sentiment d'**appartenance** ;
- stimuler la **cohésion** et la solidarité au sein des sections, des unités, de la fédération et matérialiser la fraternité mondiale.

La symbolique (suite)

## Les symboles scouts au niveau mondial

Certains symboles sont très anciens. Partagés par des générations de scouts, ils nous relient au passé et nous projettent vers l'avenir. De cette manière, au-delà des langues, des cultures ou des religions, ils nous permettent de ressentir la **fraternité** du mouvement.

### Le mot "scout"

Le mot "scout" signifie éclaireur. Il peut symboliser l'aventure, l'audace, l'esprit observateur et attentif de celui qui ouvre la route à d'autres. Aujourd'hui, le mot "scout" est le terme générique pour le baladin, le louteau, l'éclaireur et le pionnier.



### Le salut scout

Partout dans le monde, les scouts aiment se saluer **de la même façon** : une franche poignée de la main gauche accompagnée d'un signe de la main droite (le pouce sur l'auriculaire plié et les trois autres doigts tendus côte à côte). Il est préférable de s'abstenir de l'ajout d'un claquement des pieds d'un coup sec ou du talon, afin d'éviter toute connotation militaire.

L'origine du choix de la main gauche remonte à un épisode victorieux des campagnes militaires menées par Baden-Powell où, alors qu'il recevait la reddition d'un chef de tribu, il s'avança vers lui pour lui serrer la main et reconnaître ainsi sa valeur. Le chef de tribu lui tendit la main gauche en lui disant que les valeureux se serrent celle-là, car c'est celle du **cœur**.

Les trois doigts levés du salut scout symbolisent le **triple épanouissement** : personnel, social et spirituel au travers de la *Promesse* scout.

### Aucune obligation

Aucun symbole n'est une obligation pour faire du scoutisme : ce sont simplement des **outils** à la disposition des groupes, qui choisissent de les employer ou non, selon le moment qu'ils vivent.



### L'uniforme

L'uniforme, dont le foulard, est la **manifestation extérieure** de la volonté de vivre des choses ensemble. C'est un signe de fraternité dans un groupe. S'il est porté par les scouts du monde entier, il diffère selon les pays et la section à laquelle le scout appartient.

### Le logo du mouvement mondial



Les trois parties de la **fleur de lys** symbolisent le triple épanouissement déjà présent dans le salut scout. Les deux **étoiles** à cinq branches représentent les dix articles de la *Loi* scout alors que la **cordelière** et le **nœud plat** renvoient à l'unité et la fraternité dans le mouvement.

### Les bûchettes (woodbadge)

Tous les animateurs scouts du monde reçoivent des bûchettes pour symboliser leur parcours de formation.



### La Loi scout et la Promesse

Chaque scout dans le monde adhère, dans son propre langage, à une *Loi* scout et s'engage par une *Promesse*. La *Loi* scout, en définissant un idéal commun, a une fonction symbolique importante. La *Promesse* en est indissociable : elle engage à vivre et à agir en cohérence avec les valeurs scout. Les **cérémonies** associées aux moments d'adhésion aux valeurs sont des rituels porteurs de sens.

### Ça s'est déjà fait

Dans les meutes des unités de scouts marins, on utilise fréquemment l'histoire du Phoque blanc. Cette histoire, issue du *Livre de la jungle* de Kipling, a pour héros Kotick, un jeune phoque blanc. Sea Pig, le vieux sage, est le gardien des traditions marines. Ces personnages ont du sens pour les groupes qui les utilisent.

## Les symboles scouts au niveau fédéral

Le scoutisme ne se vit pas de la même façon partout en Belgique : chaque fédération a ses **propres codes**.

### Nos écussons



Sur chaque chemise ou pull scout, est cousu cet écusson, qui symbolise l'appartenance à notre fédération.

Chaque tranche d'âge a un cadre symbolique distinct qui correspond au niveau de maturité des jeunes de cet âge et tient compte de leurs besoins éducatifs spécifiques. À la demande des délégués des unités, les **logos** des quatre branches ont été revus en 2018, en accord avec ces cadres symboliques.



### Nos devises

De manière imagée ou plus percutante, elles réaffirment nos **idéaux** et nos projets communs. Elles favorisent l'adhésion.

Baladins : « *Tous copains* »

Louteaux : « *De notre mieux* »

Éclaireurs : « *Toujours prêts* »

Pionniers : « *Droit devant* »

Empruntée au chanteur Jean-Jacques Goldman, la formule « *du temps, du talent et du cœur* » se décline aussi sur les trois principes déjà cités : le temps offert aux autres, le talent développé personnellement et le cœur mis pour donner un sens élevé à ce qui est fait.



### Notre vocabulaire

CP, ribambelle, rocher du conseil, cordée : le **langage** scout participe aussi à la symbolique. Avec des termes empruntés au langage courant, comme patrouille ou poste, ou qui viennent tout droit du cadre imaginaire, comme Gribou ou Bagheera mais qui prennent un sens particulier pour ceux qui les utilisent...

## Les symboles scouts au niveau local

D'une unité à l'autre, les symboles et les traditions **diffèrent** ; et il est même courant que chaque section, au sein d'une même unité, développe une symbolique particulière, notamment en portant un nom spécifique. Et c'est très bien comme ça !

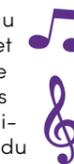
### Le foulard d'unité

Le foulard, propre à chaque unité, exprime la participation au scoutisme dans un **lieu précis**.



### Les rassemblements

Le rassemblement au coup de sifflet ou au cri d'Akela, les noms donnés aux sazines et aux patrouilles, l'utilisation de chants et de cris pour marquer de nombreux moments de la vie en groupe... Tout cela a une signification particulière pour les scouts du groupe qui le pratique et contribue au sentiment d'appartenance au scoutisme. Explique cette symbolique (notamment aux parents) et spécifie l'importance qu'elle a dans le scoutisme.



### Les traditions de section

À l'occasion d'un camp, d'un projet ou d'un thème, ta section peut créer des éléments symboliques nouveaux ou en transformer d'autres : une chanson, un geste, un coin particulier dans le local. Ces symboles ont parfois une **durée de vie** limitée à la présence de leurs inventeurs. Très vite, ils n'évoquent plus rien pour personne et disparaissent pour laisser la possibilité à d'autres de surgir au détour d'un événement. Ou au contraire, ils intègrent la culture de la section et perdurent des mois ou des années...



### La joie d'être ensemble

« *L'entraînement militaire tend à détruire l'individualité, alors qu'un de nos objectifs principaux est de développer le caractère unique de chaque personne.* »

Baden-Powell, *Scouting for Boys*, 1908

Des éléments comme le salut, l'uniforme, ou des mots comme troupe ou patrouille, expriment la volonté de **vivre ensemble quelque chose de fort**. Bien qu'inspirés du système militaire, Baden-Powell a souhaité associer ces symboles à l'amitié, les relations et la joie d'être ensemble. Il était le premier convaincu de la distinction entre le scoutisme et l'armée.

La symbolique (suite)

Ton rôle

- Veille à ce que chaque scout **compre**ne le sens des symboles utilisés dans le groupe.
- Propose des symboles éducatifs qui permettent de grandir en toute **confiance**.

« Parce qu'on a toujours fait comme ça ! »

Un staff, une section, c'est un groupe qui vit des choses ensemble. Des traditions s'y développent naturellement. Même si elles existent depuis longtemps, il ne suffit pas de les partager, il faut qu'elles aient du sens pour tous ceux qui les utilisent. Alors, en staff ou avec les scouts, de temps en temps, marque un temps d'arrêt pour **évaluer** certaines de vos traditions et, qui sait, les faire **évoluer**.

Les passages et l'accueil

Pour les scouts, les moments de **passage** d'une section à l'autre sont souvent délicats. Il faut re-devenir le "petit" après avoir été le "vieux", il faut quitter son petit groupe, ses animateurs, son local. D'autant plus compliqué quand il y a toute une nouvelle symbolique à apprendre, et difficile de se sentir inclus si on ne la maîtrise pas.

Ton rôle est de **faciliter** ces changements.

- Organise des rencontres avec les autres sections et en tenant un discours positif et enthousiaste sur tout ce que les scouts concernés auront la chance de vivre dans quelques mois, et en leur expliquant leur nouvel univers.

**Exemple** : Les louveteaux sont invités à vivre cela au cours d'un moment symbolique : la course du printemps.

- Permetts à ceux qui partent et au groupe dont ils ont fait partie de se dire au revoir, de se rappeler ce qu'ils ont partagé et de relire ensemble cette expérience.

**Exemple** : Lors de son départ, le pionnier écoute le récit de ses exploits scouts, sous forme de panorama. Et on l'invite à laisser une trace visible de son passage dans le groupe.

- Soigne l'accueil de chaque nouveau scout qui rejoint la section : chaque intégration réussie permet ensuite, pour celui qui s'est senti accueilli, d'aller vers d'autres groupes, de s'intégrer dans d'autres lieux (groupes de loisirs, milieu scolaire ou professionnel).

**Exemple** : Propose au groupe de créer un nouveau cadre de référence pour que chacun sente qu'il est une personne bienvenue et intégrée dans celui-ci.



Et si on fait autre chose ?

Les cadres symboliques cités ci-contre sont des **propositions** parmi d'autres. Certains groupes fonctionnent avec d'autres personnages, d'autres univers imaginaires. Et c'est très bien comme ça : si les outils proposés t'intéressent, rien ne t'empêche de garder les objectifs de base, adaptés à la tranche d'âge et de les envelopper dans un autre emballage.

De plus, l'existence d'un cadre imaginaire ne signifie pas la disparition des autres, au contraire ! Il ne s'agit pas de caser Ana, Bagheera, l'exploration de terres d'aventures ou les randonneurs dans chaque activité de section. Place aux **aliens**, aux dinosaures, à Harry Potter ou au monde des insectes !

D'une branche à l'autre

Chaque branche possède son propre registre symbolique. Derrière des noms et des signes différents, ce sont les mêmes procédés éducatifs qui sont mis en œuvre : favoriser l'adhésion dans le groupe, stimuler et valoriser les découvertes, s'ouvrir à l'autre et à ses différences, éveiller aux valeurs de la Loi scout...



**Baladins** (6-8 ans) *légende des baladins* première rencontre salut des artistes

Vers 6 ans, l'enfant quitte le stade de la pensée magique, où il espère que ses désirs deviendront réalité. On ne lui fait plus croire n'importe quoi. S'il entre dans un imaginaire, c'est parce qu'il est prêt à jouer le jeu, à s'identifier à des personnages avec lesquels il pourra évoluer et grandir.

À travers les histoires de **La légende des baladins**, l'enfant peut trouver sa place dans le groupe et mieux appréhender le monde qui l'entoure. Plusieurs grandes étapes de la vie à

la ribambelle, comme les moments d'accueil (la **première rencontre**) et d'au revoir (le **salut des artistes**), y sont illustrées.

Bien sûr, *La légende des baladins* n'est pas le seul cadre imaginaire proposé. Pour un jeu, une sortie ou un camp, les thèmes rêvés par le staff emmènent les baladins vers d'autres aventures dans lesquelles les animateurs donnent du sens à des gestes, signes, rites... Autant de repères pour le groupe.



**Louveteaux** (8-12 ans) *livre de la jungle* premier lien course du printemps

Après 8 ans, l'enfant aime encore l'imaginaire. Baden-Powell a choisi l'environnement du **Livre de la jungle**, écrit par Rudyard Kipling, comme cadre imaginaire pour les louveteaux. Mowgli y grandit dans un milieu d'apparence hostile en trouvant peu à peu sa place. À travers les personnages qu'il côtoie (Baloo, Bagheera ou Frère Gris), il découvre la jungle et son peuple. Mais avant tout, il se découvre lui-même parce que les personnages ont eux

aussi des forces et des faiblesses. De l'arrivée à la meute (le **premier lien**) au départ (la **course du printemps**), toutes les étapes, les activités, les jeux et la vie du camp peuvent s'enrichir de la symbolique offerte par la jungle. Ce cadre imaginaire, choisi par Baden-Powell pour les louveteaux, est partagé par beaucoup de jeunes scouts dans le monde pour son potentiel éducatif.



**Éclaireurs** (12-16 ans) *monde de nyeri* totem quali dernier feu

Avec un corps et un esprit en pleine mutation, l'adolescent perçoit son environnement comme changeant. Le cadre imaginaire des Éclaireurs, le **monde de Nyeri**, remplit deux fonctions essentielles : lui offrir une place et une structure. La vie en groupe s'y organise de manière démocratique. Le monde de Nyeri est un endroit magnifique, riche de contrées à explorer. C'est le lieu idéal pour se lancer dans l'aventure avec toutes les ressources qu'on peut mobiliser.

Le **totem** est un signe d'appartenance qui montre qu'on a appris à connaître un éclaireur dans son individualité et que celui-ci fait partie du groupe. C'est un rite qui ponctue la première année d'accueil et d'intégration au sein de la troupe. À l'issue de son parcours chez les Éclaireurs, chaque scout est mis à l'honneur à l'occasion du **dernier feu**. Entretemps, l'éclaireur aura aussi reçu un **quali**, symbole fort choisi par la troupe, qui met en avant une qualité particulièrement évidente chez cet éclaireur.



**Pionniers** (16-18 ans) *grande randonnée* expédition panorama trace

La symbolique proposée aux pionniers les fait rentrer dans l'aventure et les invite à prendre les chemins de **grande randonnée**. L'**expédition** est un weekend qui s'organise dans les premiers moments de la vie du poste pour accueillir les nouveaux, créer une cohésion de groupe et commencer à rêver l'année qu'on aimerait vivre ensemble.

Les grands adolescents ont besoin de laisser leur empreinte dans les groupes et lieux dans lesquels ils passent. Leur chambre en est un bel exemple...

La **trace** permet au pionnier sur le départ de laisser une marque visible de son passage au poste (son empreinte de main sur le mur, quelques mots dans le livre d'or du poste, etc.).

Le **panorama** est l'occasion de mettre à l'honneur un pionnier qui quitte le poste. Il évoque sa personnalité, des souvenirs de son parcours scout, des anecdotes, des moments forts de la vie commune, etc.

## LA LÉGENDE DES BALADINS

La légende des baladins, c'est un cadre imaginaire composé d'histoires et de chansons rythmant la vie des baladins et baladines à la ribambelle. On y parle des propositions pédagogiques de la branche, du camp et de ses préparatifs, des valeurs scouts et de différents moments de la vie des baladins.

### Quel intérêt ?

La légende des baladins, c'est l'histoire de trois amis baladins : Gribou, Boulon et Pistache. Grâce aux rencontres et au travers de leurs aventures, ils grandissent et découvrent les valeurs scouts. Leurs amis, Craquelin et Ana, un vieil artiste de cirque et une petite jument malicieuse, les accompagnent dans leurs découvertes.

Ce cadre imaginaire est constitué d'histoires, de chansons et d'activités adaptées aux baladins. Il te sert de support pour les accompagner dans les moments importants vécus à la ribambelle et pour introduire les propositions pédagogiques de la branche Baladins.

### Quand ?

La légende des baladins peut être utilisée par petites touches, **tout au long de l'année**. En l'abordant régulièrement, tu permets aux baladins de s'identifier aux personnages qu'ils apprennent à connaître progressivement.

À toi de choisir les chansons à interpréter, les histoires à raconter ou à mettre en scène selon les circonstances, les envies et les besoins de ton animation. Ainsi, au cours de l'année, et lorsque cela te semble approprié, tu intègres certaines propositions pédagogiques.

### Ton rôle

- **Embarque les baladins** dans un cadre imaginaire.
- Explique le cadre imaginaire dans lequel la ribambelle évolue en **présentant les personnages**.
- **Raconte les histoires** de *La légende des baladins* pour introduire des propositions pédagogiques, explique un moment de la vie de la ribambelle, mets des mots sur une situation incomprise par les baladins, etc.
- Accompagne **l'accueil des nouveaux** (la première rencontre) et le **passage** vers les Louveteaux (le salut des artistes) avec les histoires de *La légende des baladins*.
- Aménage un coin du local en **roulotte** de Craquelin ou en Baladinière pour assurer un lieu spécialement dédié au retour au calme.
- Invente un **vocabulaire spécifique** (ex : la boîte de jeu devient la malle à friandises).
- Instaure un **rituel** (commencez le rassemblement par un petit mot rien qu'à vous. Par ex : « Salut, les artistes ! »).
- **Découvre une histoire** de *La légende des baladins*, pour endormir, sous forme de sketch à la veillée, ou même comme point de départ d'un jeu.
- **Chante une chanson** du *Cha-Bala-Bala !* pour le plaisir ou lors d'une occasion spéciale.



### Comprendre tes baladins

#### Rapport privilégié avec les animaux

Entre 6 et 8 ans, les enfants entretiennent un rapport privilégié avec les animaux. C'est pour ça qu'Ana, la jument malicieuse, amie des baladins, est présente dans *La légende des baladins*. Avec elle, ils peuvent rigoler, faire des câlins ou raconter leurs secrets.

#### Les adultes comme repères

Craquelin, un vieil artiste qui est à l'origine de la première ribambelle, partage son expérience et ses connaissances. Grâce à lui, les baladins trouvent des repères mais aussi un modèle.

#### Prendre confiance

Gribou, Pistache et Boulon sont les personnages principaux. Du même âge que les baladins, ils vivent des situations, à la ribambelle ou dans la vie quotidienne, qui permettent aux enfants de s'identifier à eux. L'enfant prend ainsi confiance en lui en se rattachant à des situations qu'il connaît.

#### Ouverture aux autres

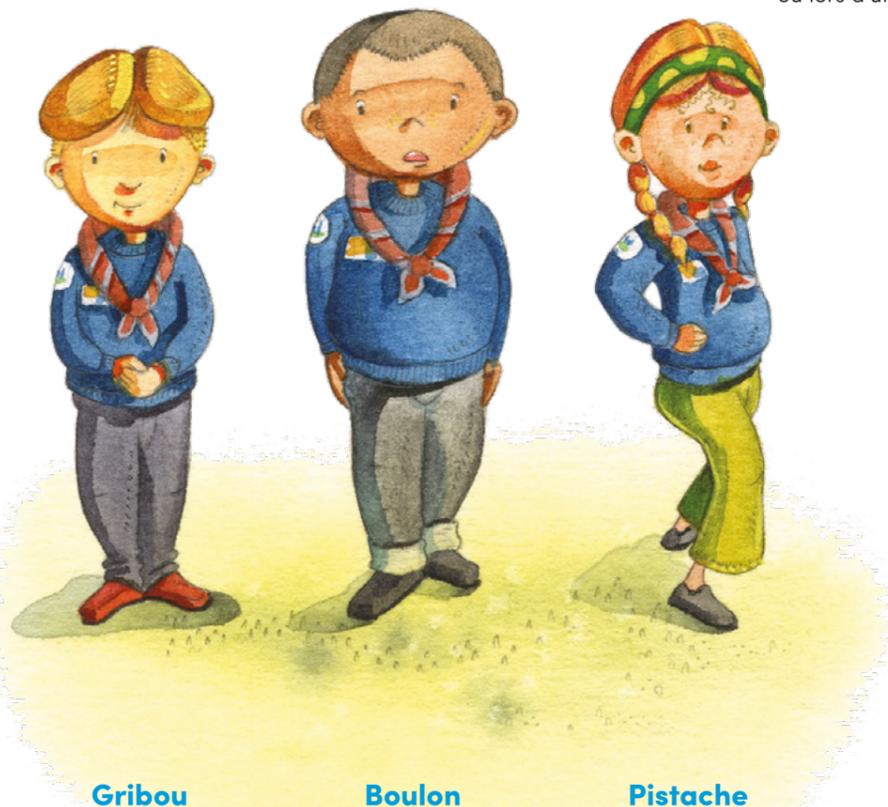
Monsieur Loyal présente les numéros du cirque. Sur son manteau, il a collé des petits papiers avec ce que les autres aiment et aiment moins dans la vie en groupe. Grâce à lui, les baladins identifient petit à petit que chacun a ses préférences et que la notion de bien et de mal varie d'une personne à l'autre.



M. Loyal

#### Besoin d'un cadre motivant et rassurant

Le cahier d'activités, également intitulé *La légende des baladins*, permet aux enfants de garder des traces de ce qui est vécu à la ribambelle et constitue un cadre rassurant. Les activités et histoires proposées aux baladins les aident à devenir plus confiants, autonomes et équilibrés, et ainsi à mieux appréhender le vivre ensemble.



Gribou

Boulon

Pistache



## La légende des baladins (suite)

### Une idée de mise en œuvre

Grâce au cadre imaginaire de *La légende des baladins* et au cahier associé, tu as la possibilité d'embarquer les baladins dans des aventures variées : pirates, explorateurs, biologistes, etc. L'objectif est de l'accompagner au mieux dans la gestion quotidienne de la vie à la ribambelle.

Le cahier propose des activités pour soutenir les expériences vécues et pour faire le lien avec la maison.

Chaque enfant peut y garder une trace de ses années chez les Baladins et, ainsi, prendre conscience de son évolution. Il y trouve aussi des outils pour bien débiter son parcours scout.

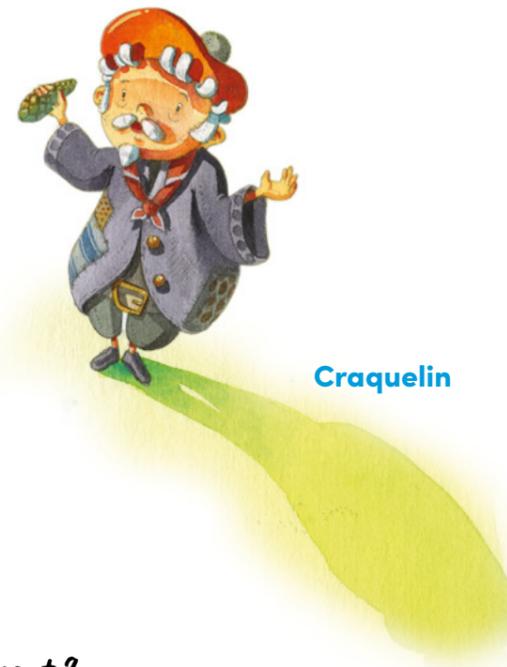


Le cahier *La légende des baladins* (version baladin) est gratuit : distribue-le à tous les baladins de ta ribambelle.

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

### Quand l'utiliser ?

- À la fin d'une réunion qui a bien fonctionné.
- Pendant un temps libre.
- Pour amorcer une discussion.
- Tout simplement à la maison pour expliquer ce qui se vit à la ribambelle, pour rester connecté au scoutisme pendant les pauses sans réunion ou encore pour préparer le camp.



Craquelin

### Comment ?

Ce cahier peut être utilisé par l'enfant seul s'il sait déjà lire et écrire. Dans le cas contraire, un animateur ou un parent peut également accompagner l'enfant au fil des activités proposées.

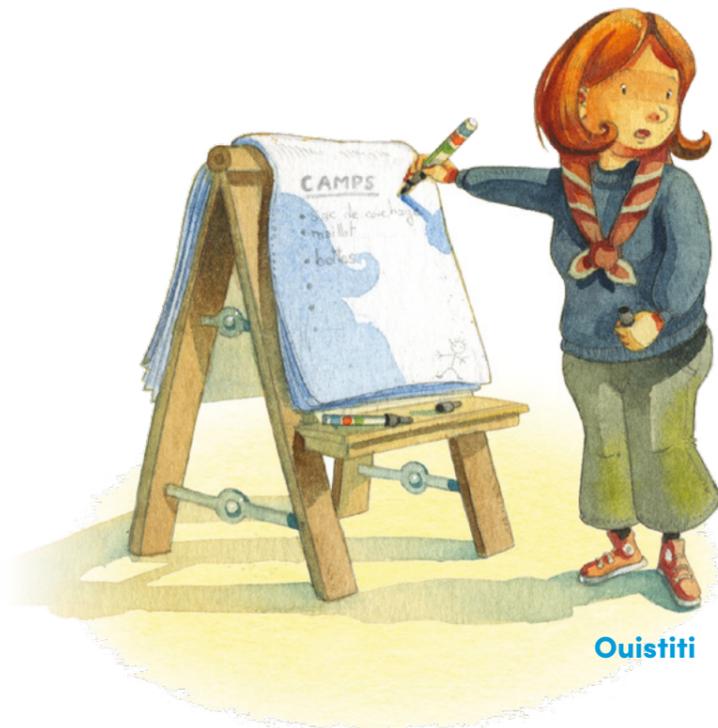
### Où ?

Tu peux les laisser dans une armoire au local ou les redonner aux baladins en fin de réunion, en fin de trimestre, à la fin du camp... C'est à toi de voir ce qui fonctionne le mieux.

Le cahier destiné aux animateurs reprend toutes les histoires de *La légende des baladins* dans leur version longue. Certaines sont adaptées pour être mises en scène par le staff ou avec des marionnettes. Elles traitent du quotidien de la ribambelle et des propositions pédagogiques, mais aussi de thématiques comme les complexes, la différence, les premiers amours...



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



Ouistiti

### Le Cha-Bala-Bala !

Le *Cha-Bala-Bala !* reprend une quinzaine de chansons qui rythment les moments forts de la vie à la ribambelle. Tu y trouveras des chansons pour les repas, pour le soir, pour introduire les propositions pédagogiques...



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

## LA PREMIÈRE RENCONTRE

La première rencontre est la démarche symbolique d'accueil du nouveau baladin ou de la nouvelle baladine à la ribambelle. L'enfant y découvre la ribambelle et l'imaginaire de *La légende des baladins*. Il prend progressivement confiance à travers son intégration dans le groupe.

### Quel intérêt ?

#### Intégrer les nouveaux

En découvrant l'univers imaginaire de *La légende des baladins*, le nouveau baladin découvre les codes du groupe (chant de rassemblement, foulard, rituels, etc.) et y trouve sa place. Il prend alors progressivement confiance en lui-même et dans le groupe.

#### Apprendre à accueillir

Faire connaissance avec les nouveaux venus, leur donner une place dans la ribambelle et former un nouveau groupe permet de valoriser et responsabiliser les baladins qui y ont déjà passé un an.

#### Créer le sentiment d'appartenance

Partager un imaginaire commun, un vocabulaire spécifique, des gestes propres au groupe permet au baladin de sentir qu'il fait partie de la ribambelle. Les enfants se connaissent et sont prêts à vivre ensemble une année d'aventures et de découvertes.

### Quand ?

La première rencontre se vit en **début d'année**, sur plusieurs réunions. Il est important de poser le cadre assez rapidement pour que l'enfant puisse profiter pleinement de la vie à la ribambelle.



« *Nous voulons une personne sociable.* »

Notre ambition éducative

À l'âge des baladins, l'enfant connaît de grands changements, tant sur le plan intellectuel que relationnel.

Un accueil réussi permet à l'enfant de prendre confiance en sa capacité à nouer des liens dans la ribambelle. Cette première étape l'amène à s'ouvrir aux autres. Cette préoccupation se retrouve dans la pointe éducative de la branche que tu peux retrouver à la page 22.

### Ton rôle

- Mets en scène les histoires de *La légende des baladins* pour plonger le baladin dans l'imaginaire de la ribambelle.
- Invite chaque baladin à **découvrir les autres** pour créer un **climat de confiance** au sein de la ribambelle.

- Propose des animations diversifiées pour que chaque baladin puisse trouver une place qui lui convienne et **mettre en avant ses qualités et ses talents**. Grâce à ces activités variées, tu permets aussi aux baladins d'apprendre à mieux se connaître.
- Durant les premières réunions, prévois des **moments de jeux et d'activités en plus petits groupes**, afin que l'enfant trouve facilement ses repères. Privilégie la formation des mêmes groupes lors de ces activités pour que chaque baladin se sente en confiance.

#### Petit groupe

Jusqu'à la cérémonie d'accueil, il est plus facile pour un baladin de vivre les activités, comme les jeux pour faire connaissance, dans un même petit groupe. Passé cette étape de découverte, n'oublie pas de varier la composition de ces groupes en fonction des activités ou des objectifs.

### Comprendre tes baladins

Entre 6 et 8 ans, l'enfant vit dans un monde où l'**imaginaire occupe une place importante**, surtout lorsque celui-ci met en scène des personnages auxquels il peut s'identifier. La première rencontre permet à l'enfant de découvrir et de s'appropriier l'univers imaginaire des baladins, créé pour répondre à ce stade de son développement.

La ribambelle constitue un des **premiers lieux de vie en commun informel** où l'enfant va petit à petit prendre confiance en lui. Elle lui offre le cadre rassurant et motivant dont il a besoin pour **s'épanouir pleinement**.

Grâce aux jeux et autres activités variées vécues en petits groupes (comme les jeux à postes), le baladin satisfait son **besoin de bouger et de s'ouvrir aux autres**, tout en surmontant sa difficulté de rester attentif longtemps.



## La première rencontre (suite)

### Une idée de mise en œuvre

#### Première réunion

Lors de la première réunion, le temps d'une histoire, les baladins sont séparés entre nouveaux et aînés. Les animateurs racontent aux premiers l'histoire de la rencontre de Craquelin et Ana, et aux seconds, l'histoire de *La machine à barbe à papa*.

Pour rendre ce moment spécial, tu peux raconter les histoires de manière originale : mise en scène, marionnettes, ombres chinoises, etc.

#### Pour les nouveaux

*La rencontre de Craquelin et d'Ana* raconte comment un vieil artiste un peu espiègle fait la connaissance d'Ana, la petite jument, qui deviendra sa fidèle compagne d'aventures.

*La première visite de Gribou et les autres* introduit les personnages de Gribou, Boulon et Pistache, les premiers baladins.

Ces deux histoires permettent au baladin de découvrir l'imaginaire de *La légende des baladins* et de s'identifier aux personnages.

#### Pour les aînés

*La machine à barbe à papa* présente comment Mandarine, la cousine de Gribou, est accueillie dans la ribambelle. Cette histoire permet de sensibiliser les aînés à l'accueil des nouveaux.

#### Au fil des réunions

Durant les premières réunions, le baladin va vivre des **activités en petit groupe**. Petit à petit, il va prendre ses repères en se retrouvant régulièrement avec **le même petit groupe jusqu'à la fête d'intégration**. Tu peux prévoir des moments particuliers pour faciliter cette prise de confiance :

- **Accueil en chanson** : les enfants apprécient particulièrement les chansons répétitives. N'hésite pas à utiliser les chansons du *Cha-Bala-Bala* ! pour animer les moments forts vécus à la ribambelle.
- **Petits jeux d'accueil** : des jeux avec un parachute (prêt en ludothèque) ou avec une pelote de laine que l'on se lance pour matérialiser les liens permettent de mieux faire connaissance tout en étant actif.
- **L'accueil symbolique** : une fresque avec les mains ou les silhouettes de tous, un panneau avec les photos et les prénoms de chacun, des mots croisés qui mêlent tous les prénoms, etc. Ces démarches matérialisent le groupe nouvellement formé, en accordant une place à chaque baladin.
- **Vivre une animation sur la confiance** pour aider le baladin à prendre conscience qu'il peut surmonter des difficultés grâce à la confiance qu'il place en certaines personnes de son entourage.

Retrouve plein d'idées de petits jeux sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be) > Ressources > Activités.

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



#### La fête

Après quelques réunions, le temps est venu de faire la fête pour **célébrer l'arrivée des nouveaux** dans le groupe et se réjouir des talents de chacun.

#### Raconter une histoire

En début de réunion, un animateur raconte l'histoire *Le village endormi*.

#### Dans La légende des baladins

*Le village endormi* est l'histoire de la naissance des premiers baladins et comment ils ont réussi à remettre de la joie dans un village tout gris !

#### Chacun ses talents

Ensuite, les animateurs proposent plusieurs activités qui permettront de **mettre en avant les talents de chaque baladin**. Les enfants choisissent librement l'activité à laquelle ils veulent participer.

Voici quelques idées pour ces postes :

- Apprendre la chanson de rassemblement et d'autres chants des Baladins.
- Créer les marionnettes correspondant aux personnages de *La légende des baladins*.
- Mettre en scène une histoire avec les marionnettes confectionnées.
- Présenter les différents personnages et jouer à un jeu de mémoire avec ceux-ci.
- Modeler les personnages de *La légende des baladins* en pâte à sel.
- Mimer une histoire ou la mettre en scène en prenant des photos, etc.

Il s'agit d'activités en lien avec les personnages, les histoires, les chants et le cadre imaginaire des baladins.

*Ce matin, en te levant,  
savais-tu qu'en arrivant  
Tu tomb'rais aux Baladins avec nous !  
Pour toi, c'est la première fois,  
on est contents qu'tu sois là  
Alors, on va t'expliquer à genoux !  
À genoux, à genoux, à genoux-genoux !*

*Ça sert à quoi d'aller aux Baladins ?  
Ça sert à tout et ça n'sert à rien !  
C'est juste pour le plaisir,  
le plaisir de grandir,  
Le plaisir de grandir entre copains !*

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



#### Les préparatifs

D'un côté, les nouveaux baladins se chargent de la décoration du local et de la préparation du goûter. De l'autre, les aînés se préparent à raconter aux autres un moment ou une activité spécifique vécue avec un nouveau et réalisent un petit souvenir pour chacun d'eux.

#### La cérémonie

Le nouveau baladin est présenté par un ou plusieurs aînés, à partir du rappel d'une activité vécue ensemble. Puis, les jeunes baladins reçoivent leur exemplaire de *La légende des baladins* et l'écusson des Baladins, ainsi qu'un petit cadeau créé par les aînés.



#### Quelques réunions plus tard

Après la lecture de l'histoire *La visite du coffre aux trésors*, les enfants sont amenés à vivre un bivouac. Ils se souviennent de ce qu'ils ont vécu et s'expriment sur ce qu'ils souhaitent vivre par suite à la ribambelle en faisant un montage photo, un bricolage, un dessin, etc.

Ceux qui le souhaitent peuvent ensuite partager leurs souhaits avec le reste de la ribambelle.

#### Et s'ils arrivent plus tard ?

De nouveaux baladins peuvent arriver en cours d'année. Ils n'ont pas vécu la première rencontre, mais il est important pour leur intégration de :

- leur faire **découvrir la ribambelle** et les autres enfants en veillant à ce qu'ils rejoignent un petit groupe ;
- les amener à **entrer dans l'imaginaire** de *La légende des Baladins*, notamment en leur offrant leur exemplaire et en les invitant à lire les premières histoires ;
- **marquer le coup** (vivre un petit moment festif, une mini-cérémonie).

Plus d'idées dans le cahier sur *L'accueil et les passages*.

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



## LE SALUT DES ARTISTES

Le salut des artistes permet d'accompagner le baladin ou la baladine qui quitte la ribambelle pour rejoindre la meute. Le groupe reconnaît ce que le baladin lui a apporté et l'enfant prend conscience de ce qu'il a appris grâce au groupe.

### Quel intérêt ?

À la fin de sa deuxième année, le baladin se prépare à passer chez les Louveteaux. L'enfant va vivre une **période de changement** : non seulement il va intégrer un nouveau groupe qu'il ne connaît pas forcément et dans lequel il n'a aucun repère, mais en plus, il redeviendra le plus jeune.

Le salut des artistes est un moment destiné à :

- **rassurer** le baladin qui s'en va ;
- se **remercier** mutuellement pour tout ce qui a été vécu ensemble ;
- **fêter** ce passage.

### Quand le mettre en place ?

Pour que le baladin profite pleinement de son camp, il est préférable de vivre ce moment en **fin de camp**, lors d'une veillée, ce qui permet d'apporter une ambiance toute particulière à cet événement et de mettre en place un décorum qui s'y prête.

Cela peut aussi avoir lieu lors d'une **dernière réunion**, vécue avec l'ensemble de la ribambelle, avant la journée des passages.

### Pour qui ?

Lors du salut des artistes, c'est **l'ensemble de la ribambelle** qui fête ses aînés. C'est un dernier moment fort à la ribambelle qui se vit ensemble, baladins de première et de deuxième année, avec le staff. Les baladins de première année jouent un rôle à part entière : ils remercient ceux qui partent.

### Ton rôle

- Rassure l'enfant qui est sur le point de vivre les premiers changements majeurs de son parcours scout.
- Accompagne-le en évoquant ses débuts à la ribambelle et la façon dont il a trouvé sa place au sein du groupe. S'il s'est intégré rapidement, pourquoi serait-ce différent à la meute ?
- Prépare avec les animateurs Louveteaux un moment commun pour les deux sections. Cela permet aux baladins de découvrir la meute et d'être rassurés sur leur futur passage.
- Aide la ribambelle à se rendre compte de ce qui a été vécu durant les deux dernières années et incite les baladins à remercier celui qui s'en va pour tout ce qu'il a pu apporter au groupe.
- Suscite l'envie de fêter les départs en proposant de vivre un dernier moment convivial avec tout le groupe. Chaque baladin peut apporter ses idées et ses talents pour que la fête soit une réussite.
- Réponds aux questions des baladins en accordant une attention particulière à ceux qui partent. Ils seront sûrement curieux de savoir ce qui les attend.

### Comprendre tes baladins

Le passage à la meute est le premier changement de branche. Il a fallu un certain temps à l'enfant pour **prendre confiance** à la ribambelle. Ce moment peut être difficile à vivre. Il a besoin d'**être rassuré et de se sentir en sécurité**.

Le baladin a aussi besoin de **garder des traces** concrètes de ce qu'il a vécu à la ribambelle pour en prendre pleinement conscience et se souvenir. Tu peux l'y aider en lui offrant un cadeau d'au revoir personnalisé.

Cela l'aidera à renforcer son sentiment d'appartenance (son passage au sein de ce groupe est reconnu et célébré) et à se souvenir de ce qu'il a vécu. À travers tous ces souvenirs, tu aides l'enfant à valoriser ses qualités et talents et à **créer une image positive de lui-même**. De quoi booster sa confiance en lui avant de passer à la meute !



### Une idée de mise en œuvre

#### Découvrir

Raconte l'histoire *Les baladins veulent savoir* pour expliquer à tous les baladins ce qui va se passer et rassurer les aînés qui s'apprentent à quitter la ribambelle.

#### Dans La légende des baladins

Dans l'histoire *Les baladins veulent savoir*, Gribou, Pistache et Boulon cherchent à découvrir qui sont les louveteaux. Ils décident de les observer en cachette et se rendent à leur local. Là, ils découvrent les Bandar-Log, de très vilains singes qui cherchent des ennuis aux loups.

Les trois baladins mettent en place une ruse pour les en empêcher. Pour les remercier, les louveteaux les invitent à manger avec eux des crêpes.



#### Se souvenir

Ensuite, la ribambelle se rappelle ce qu'elle a vécu tout au long de l'année (grâce au journal de bord de la ribambelle, à des photos prises pendant les réunions, à l'arbre à souvenirs, etc.). Chaque baladin vit un bivouac et se plonge dans son coffre aux trésors pour se souvenir de ses découvertes. Cela permettra à chacun de formuler ses remerciements par suite.

#### Chacun son rôle

Les **baladins de première année**, avec le soutien des animateurs :

- préparent un **remerciement** (petit mot ou cadeau personnalisé) pour rappeler les bons moments vécus à ceux qui vont quitter le groupe ;
- organisent la **fête** (décor, ambiance, musique...).



C'est le salut des artistes  
Ton dernier tour sur la piste  
Nous, on ne t'oubliera jamais  
Merci pour tout ce que tu as fait !

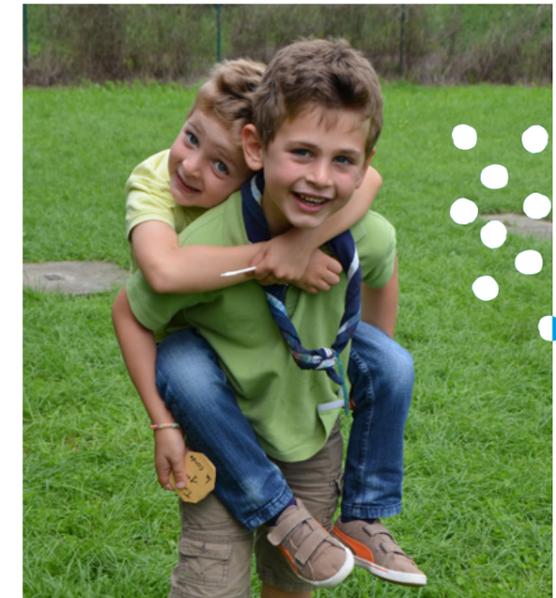


Téléchargeable sur  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)



Les **baladins de deuxième année** :

- préparent un **remerciement au groupe**, avec le soutien des animateurs ;
- **découvrent la meute** en passant une journée au camp Louveteaux ou en vivant un jeu avec eux.



#### Et si ce n'est pas possible pendant le camp ?!

Cette immersion à la meute peut aussi être organisée avant le camp. Pendant le salut des artistes, le baladin se rappelle, avec l'aide des animateurs, cette journée à la meute.

#### Faire la fête

Pendant le salut des artistes, la ribambelle se remémore les bons moments vécus. Les baladins se remercient, remercient la ribambelle et accompagnent les aînés dans leur passage prochain à la meute. Il s'agit d'un moment fort de leur vie scout pour les baladins aînés : veille à bien **soigner le décorum et l'ambiance**.

**Au moment que tu juges approprié, tu peux lire l'histoire *Le salut des artistes* et clôturer la fête sur un moment de partage pour remercier le groupe.**

#### Dans La légende des baladins

Dans le *Salut des artistes*, Gribou, Boulon et Pistache accompagnés de Craquelin et Ana rejoignent le cirque pour vivre un moment très important. Monsieur Loyal les a invités pour dire au revoir à Arturo et Isabella qui partent découvrir le monde. Après avoir remercié les deux trapézistes, il est temps d'accueillir deux nouvelles recrues...

Le cahier *L'accueil et les passages* te donne d'autres pistes pour accompagner les baladins dans ce changement.

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





# LE LIVRE DE LA JUNGLE

C'est au pied du Mowha, un magnifique arbre à fleurs rouges situé au cœur de la jungle, que Baloo le vieux sage enseigne à Mowgli la loi de la jungle, les coutumes de la meute et les maîtres-mots des différents habitants de la jungle. Symboliquement, le Livre de la jungle est donc une trame de fond idéale pour vivre des animations aux valeurs riches et pleines de sens.



Kaa

## Rudyard Kipling

C'est l'auteur dont l'œuvre a si bien inspiré nos aventures.



Quelques informations sur cet homme :

- Il est né le 30 décembre 1865 à Bombay et est décédé à 70 ans, le 18 janvier 1936 à Londres.
- Il a vécu quelques années de son enfance en Inde pour rejoindre ensuite définitivement l'Angleterre.
- Journaliste et écrivain britannique, il s'est spécialisé dans les récits d'aventure pour la jeunesse.
- Il a écrit *The Jungle Book* en 1894 et *The Second Jungle Book* en 1895.
- En 1907, année de création du scoutisme, il reçoit le prix Nobel de littérature. Il est alors le plus jeune auteur à recevoir cette distinction.

## Pourquoi le Livre de la jungle ?

Baden-Powell était conscient de l'importance d'un cadre imaginaire riche pour le développement des enfants de 8 à 12 ans.

Au-delà du plaisir que les louveteaux éprouvent en lisant les histoires de la jungle, d'autres raisons, plus pédagogiques, ont conforté Baden-Powell dans son choix.

- Ces histoires débordent de **symboles** et **rituels** qui rassurent le louveteau dans ses découvertes.
- Mowgli vit de nombreuses **aventures** auxquelles le louveteau s'identifie facilement.

Tha



- Kipling utilise un **langage très imagé**, avec des termes que l'enfant s'approprie rapidement : le clan, le conseil, une chasse, la loi de la jungle, etc.
- La diversité des personnages balaie un bon nombre de **comportements humains**.
- Mowgli est intégré au peuple libre, un groupe qui vit selon des règles établies ensemble. Tu peux t'en inspirer pour rédiger la charte de ta meute.



Baloo

## Ton rôle

Kipling t'offre un univers riche de mille et une histoires à exploiter avec les louveteaux et louvettes.

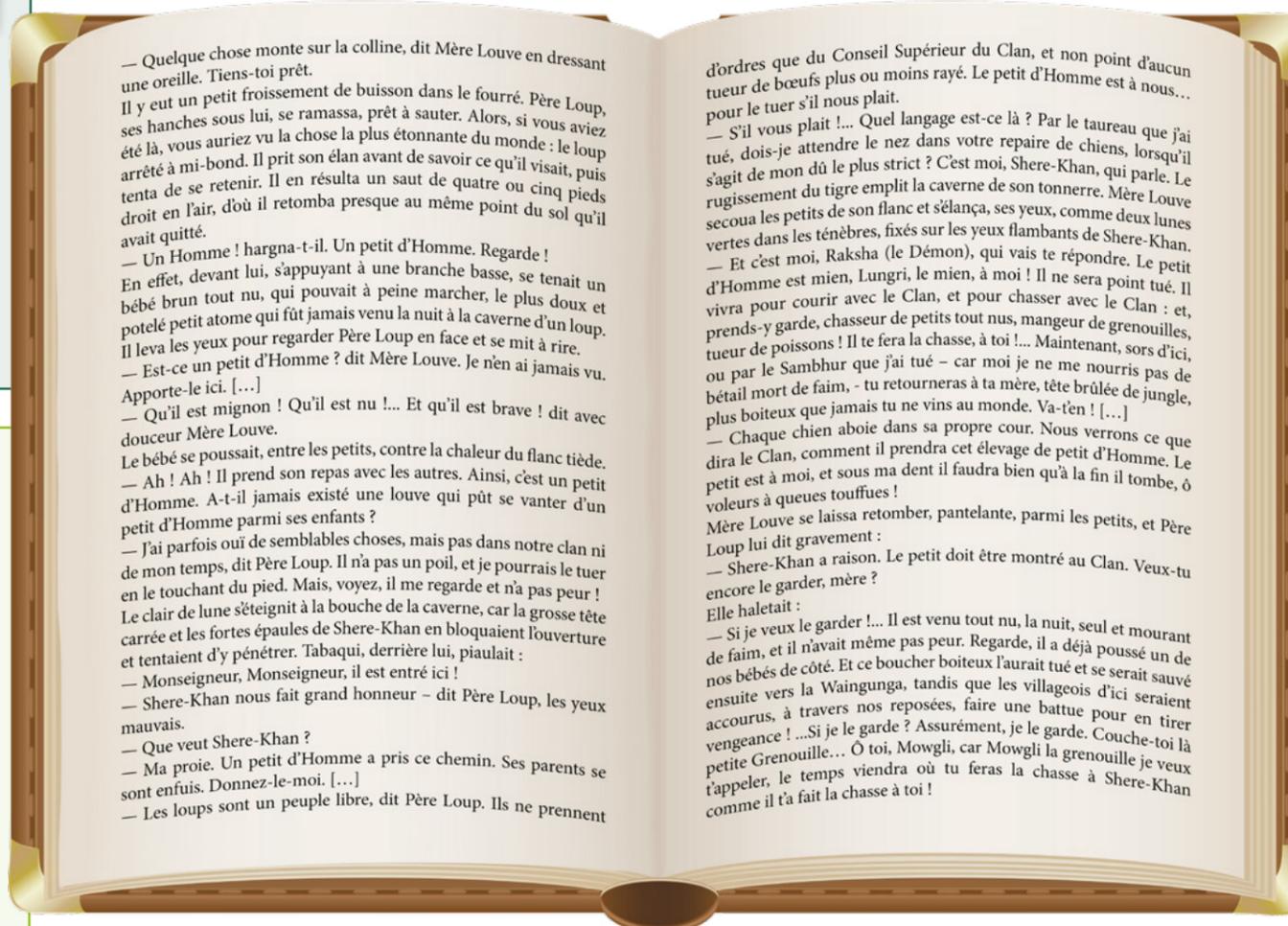
**Fonce et emmène-les au cœur de la jungle** pour vivre pleinement des aventures en meute.

Le soir, au coin du feu, raconte-leur des passages de la vie de Mowgli.

Découvre toute sorte d'activités liées aux valeurs à réaliser avec tes louveteaux dans le cahier *La chasse aux maîtres-mots*.

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

Bagheera



— Quelque chose monte sur la colline, dit Mère Louve en dressant une oreille. Tiens-toi prêt.  
Il y eut un petit froissement de buisson dans le fourré. Père Loup, ses hanches sous lui, se ramassa, prêt à sauter. Alors, si vous aviez été là, vous auriez vu la chose la plus étonnante du monde : le loup arrêté à mi-bond. Il prit son élan avant de savoir ce qu'il visait, puis tenta de se retenir. Il en résulta un saut de quatre ou cinq pieds droit en l'air, d'où il retomba presque au même point du sol qu'il avait quitté.  
— Un Homme ! hargna-t-il. Un petit d'Homme. Regarde !  
En effet, devant lui, s'appuyant à une branche basse, se tenait un bébé brun tout nu, qui pouvait à peine marcher, le plus doux et potelé petit atome qui fût jamais venu la nuit à la caverne d'un loup. Il leva les yeux pour regarder Père Loup en face et se mit à rire.  
— Est-ce un petit d'Homme ? dit Mère Louve. Je n'en ai jamais vu. Apporte-le ici. [...]  
— Qu'il est mignon ! Qu'il est nu !... Et qu'il est brave ! dit avec douceur Mère Louve.  
Le bébé se poussait, entre les petits, contre la chaleur du flanc tiède.  
— Ah ! Ah ! Il prend son repas avec les autres. Ainsi, c'est un petit d'Homme. A-t-il jamais existé une louve qui pût se vanter d'un petit d'Homme parmi ses enfants ?  
— J'ai parfois oui de semblables choses, mais pas dans notre clan ni de mon temps, dit Père Loup. Il n'a pas un poil, et je pourrais le tuer en le touchant du pied. Mais, voyez, il me regarde et n'a pas peur ! Le clair de lune s'éteignit à la bouche de la caverne, car la grosse tête carrée et les fortes épaules de Shere-Khan en bloquaient l'ouverture et tentaient d'y pénétrer. Tabaqui, derrière lui, piaulait :  
— Monseigneur, Monseigneur, il est entré ici !  
— Shere-Khan nous fait grand honneur – dit Père Loup, les yeux mauvais.  
— Que veut Shere-Khan ?  
— Ma proie. Un petit d'Homme a pris ce chemin. Ses parents se sont enfuis. Donnez-le-moi. [...]  
— Les loups sont un peuple libre, dit Père Loup. Ils ne prennent

d'ordres que du Conseil Supérieur du Clan, et non point d'aucun tueur de bœufs plus ou moins rayé. Le petit d'Homme est à nous... pour le tuer s'il nous plaît.  
— S'il vous plaît !... Quel langage est-ce là ? Par le taureau que j'ai tué, dois-je attendre le nez dans votre repaire de chiens, lorsqu'il s'agit de mon dû le plus strict ? C'est moi, Shere-Khan, qui parle. Le rugissement du tigre emplit la caverne de son tonnerre. Mère Louve secoua les petits de son flanc et s'élança, ses yeux, comme deux lunes vertes dans les ténèbres, fixés sur les yeux flambants de Shere-Khan.  
— Et c'est moi, Raksha (le Démon), qui vais te répondre. Le petit d'Homme est mien, Lungri, le mien, à moi ! Il ne sera point tué. Il vivra pour courir avec le Clan, et pour chasser avec le Clan : et, prends-y garde, chasseur de petits tout nus, mangeur de grenouilles, tueur de poissons ! Il te fera la chasse, à toi !... Maintenant, sors d'ici, ou par le Sambhur que j'ai tué – car moi je ne me nourris pas de bétail mort de faim, – tu retourneras à ta mère, tête brûlée de jungle, plus boiteux que jamais tu ne vins au monde. Va-t'en ! [...]  
— Chaque chien aboie dans sa propre cour. Nous verrons ce que dira le Clan, comment il prendra cet élevage de petit d'Homme. Le petit est à moi, et sous ma dent il faudra bien qu'à la fin il tombe, ô voleurs à queues touffues !  
Mère Louve se laissa retomber, pantelante, parmi les petits, et Père Loup lui dit gravement :  
— Shere-Khan a raison. Le petit doit être montré au Clan. Veux-tu encore le garder, mère ?  
Elle haletait :  
— Si je veux le garder !... Il est venu tout nu, la nuit, seul et mourant de faim, et il n'avait même pas peur. Regarde, il a déjà poussé un de nos bébés de côté. Et ce boucher boiteux l'aurait tué et se serait sauvé ensuite vers la Waingunga, tandis que les villageois d'ici seraient accourus, à travers nos reposées, faire une battue pour en tirer vengeance !... Si je le garde ? Assurément, je le garde. Couche-toi là petite Grenouille... Ô toi, Mowgli, car Mowgli la grenouille je veux t'appeler, le temps viendra où tu feras la chasse à Shere-Khan comme il t'a fait la chasse à toi !

Tu trouveras des histoires dans le *Jungle à la meute* et dans les *Traces de loup*, sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

Les *Traces de loup* sont gratuites : distribue-les à tous les louveteaux de ta meute. (un par année louveteaux).



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

## Et Walt Disney là-dedans ?

En 1967, Walt Disney sort le dessin animé *Le Livre de la jungle*. Il s'est inspiré de Kipling pour écrire une autre histoire du *Livre de la jungle*.

### Le jeu des sept erreurs

- Dans la version de Kipling, c'est Père Loup et Raksha qui trouvent Mowgli dans la jungle, et non Bagheera.
- Dans le dessin animé, Père Loup s'appelle Rama, alors que dans le livre, Rama est un buffle.
- Le Roi Louie n'existe pas puisque les Bandar-Log ont la mémoire trop courte pour se souvenir du chef qu'ils se seraient choisis.
- Petit Toomai est le fils du cornac Grand Toomai et non d'Hathi. Un cornac est un homme qui dresse les éléphants sauvages : il leur apprend les bonnes manières pour ensuite les mettre au service du gouvernement.
- Kaa est l'un des meilleurs amis de Mowgli et ce, depuis son enlèvement par les Bandar-Log. Seul le peuple des singes gris en a peur...
- Chez Disney, Mowgli doit quitter le clan pour faire la paix avec Shere-Kahn, alors que pour Kipling, Mowgli quittera la jungle par choix.
- Dans le dessin animé, les Bandar-Log enlèvent Mowgli pour apprendre le secret du feu alors que chez Kipling, c'est pour apprendre à construire des cabanes avec des lianes.

Petit Toomai



## Quel intérêt ?

Ce cadre imaginaire offre un panel de **personnages** (une quarantaine environ) et de moments qui rythment le **quotidien des louveteaux et louvettes**. Mowgli évolue durant ses quatre années à la meute. Les louveteaux vivent les mêmes épreuves, expériences et ressentent des sentiments similaires à ceux de Mowgli (l'accueil, la nouveauté, le rejet, la différence, la peur, l'amour, l'amitié, les bêtises, les apprentissages, les découvertes, etc.).



Frère Gris

## Quand ?

Le cadre imaginaire du *Livre de la jungle* est utile pour la gestion de **tous les moments de la vie quotidienne** de la meute ainsi que les **moments forts** que vivent les louveteaux (premier lien, temps de la mue, etc.).

Tu peux donc facilement utiliser un thème d'année et de camp différent et le combiner avec celui du *Livre de la jungle* pour les conseils, les grandes chasses, l'accueil via le premier lien, le message au peuple libre, etc.



Akela

## LE PREMIER LIEN

Le premier lien est un moment symbolique, organisé par la meute après quelques réunions, pour affirmer au nouveau louveteau ou à la nouvelle louvette qu'il ou elle est un membre à part entière de la meute. C'est également l'occasion de confirmer au groupe son souhait d'appartenir pleinement à la meute.

### Quel intérêt ?

#### Pour les aînés

- En tant que **cornacs**, les louveteaux volontaires de 3<sup>e</sup> année prennent en charge l'accompagnement individuel des nouveaux louveteaux. C'est la première étape dans l'**accompagnement des plus jeunes** de la meute.
- Les louveteaux de 2<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> années peuvent également participer activement à l'intégration des nouveaux membres : en assurant un rôle de cornac s'il n'y a pas assez de 3<sup>e</sup> années, en prenant part à l'organisation de la fête du premier lien, en étant accueillant et disponible pour chaque nouveau, etc.
- Cette démarche d'accompagnement individualisée **responsabilise les aînés** et les invite à devenir **acteurs de l'intégration**.

#### Pendant ce temps dans la jungle...

Chaque nouveau louveteau est **introduit au conseil**. La règle veut que deux personnes, qui ne sont ni son père ni sa mère, parlent en sa faveur devant le reste du clan. Pour Mowgli, c'est Baloo et Bagheera qui joueront ce rôle. Grâce à leur intervention, le petit d'Homme est accepté par la meute de Seeonee.



Retrouve l'histoire complète de Mowgli et ses frères dans le cahier *Jungle à la meute* téléchargeable sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

#### Pour le nouveau ou la nouvelle

- Grâce à l'accueil organisé par les anciens de la meute, le nouveau loup est **mis en confiance dès son arrivée**. Un louveteau en particulier, son cornac, sera attentif à lui, pour répondre à ses questions et l'aider à comprendre la vie à la meute.
- Lors du premier lien, le nouveau loup a l'occasion d'apprendre à **connaître et découvrir** les autres membres de la meute.
- Ce moment symbolique permet également de marquer le coup du **passage** des baladins aux louveteaux.

#### Pour l'ensemble de la meute

Il s'agit de mettre en place une véritable **cohésion de groupe** pour former un **clan fort et soudé** dès le début de l'année.



« Le scout accueille et respecte les autres. »

Article 5 de la Loi scout

La force du loup c'est le clan,  
la force du clan c'est le loup.

### Quand le vivre ?

Le premier lien est un processus d'intégration se déroulant **au tout début de l'année** sur plusieurs semaines.

Il se vit en trois étapes :

- **L'accueil** se fait lors du passage ou dès la première réunion d'un nouveau louveteau. C'est un moment particulier où l'on souhaite la bienvenue au nouveau venu. Son cornac lui est présenté, ainsi que le reste de la meute.
- Lors des **premières réunions**, les louveteaux, nouveaux comme anciens, apprennent à se connaître : ils se côtoient, se parlent, se découvrent, cherchent à se comprendre et interagissent de plus en plus ensemble. Le nouveau venu est accompagné par son cornac.
- Enfin, la **fête du premier lien** a lieu lors de la première soirée du premier weekend de meute, par exemple. Elle vient clôturer, de façon symbolique, l'intégration des nouveaux venus au sein de la meute.

### Ton rôle

Même si les louveteaux occupent une place essentielle dans la démarche, tu restes, en tant qu'animateur, le garant de ce processus d'intégration. Ton rôle est d'insuffler cette volonté d'**ouverture** et d'**accueil** envers toute nouvelle personne désireuse de rejoindre la meute.

- Accorde une attention particulière et bienveillante aux nouveaux louveteaux. Arriver dans un groupe déjà formé, s'en approprier les codes, y trouver sa place... n'est pas toujours facile. Fais en sorte que les nouveaux sachent qu'ils peuvent se tourner vers toi en cas de besoin.
- Sois présent sans pour autant les couvrir : laisse-leur aussi l'opportunité de s'intégrer au groupe par eux-mêmes.
- Veille à ce que chaque louveteau ait un cornac pour l'accompagner, même s'il rejoint la meute plus tard dans l'année. Pour vivre une vraie démarche d'accompagnement, limite à deux le nombre de nouveaux loups pour chaque cornac.

#### Bonnes pratiques

- À chaque arrivée d'un nouveau louveteau, quel que soit le moment de l'année et quel que soit son âge, la démarche du premier lien se vit de la même manière.
- Idéalement, un louveteau de 3<sup>e</sup> année ne devrait pas avoir à accompagner plus d'un ou deux nouveaux à la fois. S'il y a beaucoup de nouveaux, propose également le rôle aux louveteaux de 2<sup>e</sup> ou de 4<sup>e</sup> années.
- Si ton staff accueille un nouvel animateur, il peut vivre ce premier lien en même temps que celui des louveteaux.

- Explique le rôle de cornac aux louveteaux de 3<sup>e</sup> année et aide-les à imaginer des idées d'actions pour intégrer les nouvelles recrues.
- Avant la fête du premier lien, organise un moment *Traces de loup* avec les louveteaux de 1<sup>er</sup> et de 3<sup>e</sup> années afin qu'ils remplissent les pages du premier lien (*Traces de loup rouge* et *Traces de loup jaune*).

### Comprendre tes louveteaux

Tout **nouveau membre** d'un groupe a **besoin de temps** pour se sentir en faire pleinement partie. Il passe en général par trois phases successives :

- 1 Au début, le nouveau louveteau **découvre et vit l'aventure** :
  - il observe les louveteaux plus anciens et les coutumes de la meute ;
  - il prend conscience de la place de chacun et du fonctionnement du clan ;
  - il exprime au groupe sa volonté d'en faire partie à part entière, lors de la fête du premier lien.
- 2 Par la suite, le louveteau **participe** : il prend naturellement une place de plus en plus active dans la vie du clan. Sa participation s'observe dans les conseils, décisions, activités ou jeux durant l'année.
- 3 Enfin, le louveteau **s'investit** pleinement : il a emmagasiné suffisamment d'expérience dans ses relations et dans l'apprentissage des techniques. Il est en mesure de mettre ces nouvelles compétences au service du groupe.



## Le premier lien (suite)

Le **groupe déjà en place** a lui aussi **besoin de temps** pour :

- **comprendre** qu'il est normal que la composition du groupe évolue ; accepter que certains s'en aillent quand d'autres arrivent ;
- **adapter** ses codes et ses habitudes pour qu'ils correspondent au mieux au nouveau groupe formé et trouver ainsi un nouvel équilibre ;
- **construire**, de manière consciente et volontaire, une nouvelle identité de groupe pour l'année à venir.

Accueillir de nouvelles recrues au sein d'un groupe existant demande donc du temps... pour tout le monde ! **Sois conscient** de ça dans ton animation, particulièrement en début d'année, et **multiplie les activités collectives** et conviviales permettant au groupe de **se réinventer**.

### L'accompagnement par les cornacs

Les louveteaux de 3<sup>e</sup> année endossent le rôle de **cornac**. À l'origine, ce mot désigne la personne en charge des soins et de la conduite des éléphants. Par extension, il est devenu synonyme de **guide**, de gardien, d'accompagnateur.

Dans le *Livre de la jungle*, Bagheera et Baloo endossent ce rôle vis-à-vis de Mowgli : ils lui apprennent tous les secrets de la jungle pour que le petit d'Homme s'intègre rapidement.

Le cornac, en développant une **relation privilégiée** avec un nouveau louveteau, pourra grâce à son expérience :

- expliquer le fonctionnement et les habitudes de la meute ;
- rassurer le louveteau et répondre à ses questions ;
- faciliter les premières rencontres au sein de la meute ;
- être un lien fort entre le nouveau louveteau et le reste de la meute ;
- s'assurer de son bien-être et des bonnes relations avec l'ensemble des louveteaux ;
- oser faire appel aux animateurs en cas de nécessité.



**Quelques idées pour mettre en place les duos de cornac et nouveau louveteau :**

- un simple tirage au sort : le hasard peut parfois bien faire les choses ;
- le staff forme les duos à partir des envies, soit des nouveaux louveteaux, soit des futurs cornacs ;
- un jeu qui permettra de former les duos au départ de points communs (scouts ou autres).

À la fin de cet accompagnement individuel, le cornac aide le nouveau louveteau à rédiger un court texte qu'il prononcera lors de la cérémonie du premier lien. Un emplacement spécialement prévu à cet effet est prévu dans le **Trace de loups rouge** (celui des 1<sup>ères</sup> années).

Un peu avant la fête du premier lien, reviens sur le rôle de cornac avec chaque louveteau ayant tenu ce rôle. Invite-le à remplir les pages *ad hoc* de leur **Traces de loup jaune** (3<sup>e</sup> année).

## Des idées de mise en œuvre

### L'accueil

Pour instaurer un climat de **confiance**, il est essentiel que chaque nouveau louveteau se sente **accueilli et bienvenu** au sein de la meute. Lors de sa première réunion, la meute lui prépare un accueil chaleureux et symbolique.

Par exemple :

- Accueillir le nouveau dans une tanière en forêt. Chacun étant déguisé en loup ou en animal de la jungle.
- Décorer le local avec une ou plusieurs photos de chaque louveteau.
- Prévoir une place (chaise ou tabouret) pour chacun des nouveaux.
- Préparer une série de jeux ou d'activités facilitant les premiers contacts.
- Inclure les louveteaux de 4<sup>e</sup> année dans la préparation des activités du passage.
- Intégrer directement les nouveaux aux sizaines : ils reçoivent l'insigne de sizaine (triangle de couleur), signent le fanion ou le livre d'or, se choisissent une place dans le coin-sizaine, etc.
- Organiser un grand goûter de bienvenue.

### La fête du premier lien

Pour **clôturer** la période d'intégration, la meute organise une cérémonie : **un conseil au clair de lune**.

1. Lors de ce conseil, commence par **raconter l'histoire Les frères de Mowgli** (cahier *Jungle à la meute*) expliquant l'arrivée de Mowgli au sein de la meute de Seeonee et l'accueil que les loups, Bagheera et Baloo lui ont réservé.
2. **Akela** appelle ensuite tour à tour chaque nouveau louveteau et son cornac.
3. Les **cornacs** présentent les louveteaux qu'ils ont accompagnés lors des premières réunions.
4. Chaque **nouveau louveteau** s'exprime ensuite face au clan en déclarant pourquoi il souhaite continuer à vivre la loi de la meute avec les autres. Pour ce faire, il s'aide du texte qu'il a préparé en amont dans son *Traces de Loup rouge*.
5. L'**insigne de branche**, premier symbole d'appartenance à la meute, est remis en cadeau par les animateurs.
6. En guise de clôture, la meute nouvellement constituée se rappelle à l'unisson la loi du peuple libre : « **La force du loup c'est le clan, la force du clan c'est le loup.** ».
7. Terminer cette cérémonie par un **grand moment festif et joyeux**.

### Conseil au clair de lune

Pour créer une ambiance de **conseil au clair de lune** digne de ce nom, utilise :

- un feu, des bougies ou flambeaux ;
- des éléments de décor pour imaginer la jungle ;
- des déguisements pour les animateurs ;
- du maquillage ou des masques pour les louveteaux ;
- des chants, danses et musiques.



## LA COURSE DU PRINTEMPS

Quitter la meute dans laquelle on a vécu des moments forts n'est jamais facile. Pourtant, quelques gestes et paroles peuvent aider le louveteau et la louvete à franchir plus facilement ce passage d'un univers à un autre : de la meute à la troupe, de l'enfance à l'adolescence. Pour un enfant de 12 ans, marquer symboliquement cette transition vers une autre étape de sa vie est porteur de sens.

### Quel intérêt ?

La course du printemps répond à trois objectifs principaux :

- **permettre** au louveteau de dernière année de s'exprimer sur ce qu'il a vécu et découvert durant son parcours à la meute ;
- le **rassurer** sur ce qui l'attend chez les Éclaireurs, en dédramatisant la transition (parfois compliquée) ;
- le **remercier** pour tout ce qu'il a réalisé et apporté à la meute.

Ce temps, vécu comme une fête, aide à renforcer la confiance et l'estime de soi des louveteaux.

#### Pendant ce temps dans la jungle...

La course du printemps, c'est le moment où Ferao annonce le printemps, la saison des amours, aussi appelée dans la jungle **Le Temps du Nouveau Parler**. Tout le monde est en joie, sauf Mowgli. Il se sent mal. Il est **tiraillé** entre son envie de rester avec ses amis les loups et son attirance irrésistible pour le village des humains...

Comme Mowgli, le louveteau de dernière année a envie de rester à la meute mais est aussi très attiré par ce qui se vit chez les Éclaireurs.

Retrouve l'histoire complète de la course du printemps dans le cahier *Jungle à la meute*.

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



### Quand ?

La course du printemps se vit lors des **derniers moments du camp**. On profite ainsi de l'ambiance particulière et de la présence de tous les louveteaux.

Par ailleurs, pour préparer cette course du printemps, **des contacts avec la troupe** et le staff Éclaireurs peuvent déjà être pris durant l'année.

### Pour qui ?

Pour tous ceux qui changent de section (staff compris !). Même si la course du printemps est spécifique aux louveteaux de dernière année, l'ensemble de la meute est impliqué dans sa préparation.

### Ton rôle

Ton rôle est d'assurer une **transition entre les deux branches la plus douce possible** pour le louveteau.

- Fais en sorte que ce soit un **moment joyeux**, empreint de bonne humeur. Imagine-le comme une fête et non un adieu.
- Permetts au louveteau de **faire le point sur son parcours à la meute** en proposant un bivouac original dont il se souviendra longtemps.
- Veille à ce que chaque louveteau reçoive un cadeau symbolique **en souvenir de la meute** ou un petit mot de la part du staff et des autres louveteaux.
- Instaure le **climat de confiance** nécessaire au louveteau pour **exprimer ses éventuelles craintes** face à un tel changement.
- **Rassure-le** en répondant à toutes ses questions concernant la vie à la troupe et en démystifiant ce qui devrait l'être : ne laisse planer aucune zone d'ombre.



- Donne-lui l'**envie de rejoindre la troupe** en en parlant positivement et en lui décrivant toutes les incroyables aventures qu'il y vivra.
- **Organise** une journée à la troupe ou des rencontres avec les animateurs Éclaireurs, participe à leur préparation pour te coordonner avec eux.
- Prends part aux éventuels moments d'**accueil des louveteaux par la troupe**. Ta présence peut les encourager.



« **Nous voulons une personne confiante.** »

Notre ambition éducative

Au fil des quatre années à la meute, le louveteau apprend à se connaître et à évoluer au sein d'un groupe. Grâce à la confiance que ses pairs lui accordent et à celle qu'il développe envers lui-même, il se construit sereinement et apprend à vivre avec les autres.

### Comprendre tes louveteaux

Le moment de la course du printemps coïncide avec **d'autres changements** dans la vie d'un enfant de 12 ans : l'entrée en secondaire, l'adolescence, la puberté et une identité qui s'affirme de plus en plus. Cette étape est donc **importante** pour les louveteaux. Voilà pourquoi tu dois la rendre aussi agréable, positive et sécurisante que possible.

### Des idées de mise en œuvre

#### Pour s'exprimer

Le louveteau qui passe à la troupe fait le point sur son parcours à la meute. **Laisse-lui le temps d'exprimer ses découvertes.**

Au départ de photos, d'objets souvenirs, des quatre *Traces de loup*, d'éléments concrets de jeux ou de diverses traces d'ateliers réunis par les membres du staff, les louveteaux créent **une fresque collective en 3D**.

Ce souvenir est présenté à la meute lors d'une veillée exceptionnelle en fin de camp, la soirée de clôture de la course du printemps.

#### Pour rassurer

Le louveteau qui passe à la troupe se pose de nombreuses questions. Il peut également avoir certaines craintes. **Prends le temps de le rassurer.**

- Le staff Louveteaux profite d'un **weekend avec les aînés** de la meute pour échanger, discuter, évoquer leurs bons moments à la troupe, etc.
- Comme premier contact avec la troupe, le staff Éclaireurs rencontre les futurs éclaireurs et les invite à partager des moments privilégiés : passer une journée au camp, prévoir une première réunion uniquement avec eux, leur faire visiter le local Éclaireurs, etc.
- Lors d'une journée de camp, les éclaireurs accueillent les louveteaux et expliquent qui ils sont et ce qu'ils font.

#### Pour remercier

Le louveteau a permis à la meute d'évoluer en lui apportant son expérience, sa personnalité, ses qualités et ses compétences.

- Les louveteaux de 1<sup>er</sup> et de 2<sup>e</sup> années confectionnent des cadeaux individuels.
- Les louveteaux de 3<sup>e</sup> année adressent un message de remerciement sous la forme d'un texte libre, d'une chanson, d'un dessin, etc.
- Les louveteaux de 4<sup>e</sup> année rédigent un mot aux animateurs qui quittent également la meute.
- En sizaine (sans les aînés), les louveteaux relèvent trois qualités ou compétences que le loup qui s'en va a développées à la meute.

#### Bonnes pratiques

- Dans la fresque, les louveteaux peuvent ajouter les différentes écailles du temps de la meute.
- Tout au long de l'année, récolte les éléments utiles à la confection de la fresque.
- Pendant que les aînés réalisent leur bivouac, prépare la veillée de la course du printemps avec les autres louveteaux.



## LE MONDE DE NYERI

Nyeri est le monde imaginaire proposé pour les éclaireurs et éclaireuses. Il est organisé en un système démocratique juste et respectueux, dont le feu est l'élément central. C'est un endroit magnifique, à l'architecture variée et entouré de contrées immenses riches à explorer. C'est le lieu idéal pour construire avec les autres, en patrouille ou avec toute la troupe.

### Quel intérêt ?

L'utilisation d'un cadre imaginaire :

- renforce le sentiment d'appartenance à un groupe ;
- motive les découvertes des scouts ;
- communique les valeurs proposées par le scoutisme d'une manière attrayante et accessible ;
- fait vivre la pointe éducative des Éclaireurs : « *Je construis avec les autres* » ;
- apporte une cohérence à tout ce qui se fait dans la troupe ;
- encourage la créativité en motivant les scouts à aller au-delà du commun, transformant l'ordinaire en extraordinaire.

### Quand ?

Cette proposition s'adresse à tous les éclaireurs et peut être vécue aussi bien pendant l'année qu'au camp.

### Ton rôle

Pour faire vivre ce cadre imaginaire au sein de la troupe :

- utilise régulièrement le vocabulaire et les visuels du monde de Nyeri pour que les éclaireurs se les approprient au fil du temps ;
- peins des visuels du monde de Nyeri dans le local afin d'y faire référence dans ton animation ;
- installe un mat à l'effigie de la troupe dans le coin alloué à la tenue des conseils.

### Comprendre tes éclaireurs

Dès 12 ans, le mode de pensée du jeune évolue : celui-ci comprend désormais mieux ce qu'est un concept abstrait. L'imaginaire est beaucoup plus libre et varié et le jeune est alors capable de créer d'autres univers. Les histoires fantastiques, les jeux de rôles, etc. sont autant de moyens de s'exprimer, de découvrir les autres et le monde. Pour ces raisons, un cadre imaginaire riche est idéal pour les adolescents. Pour qu'il corresponde aux intérêts de cette tranche d'âge, il doit permettre aux jeunes d'assouvir leur désir de découvrir et de vivre l'aventure. Le cadre imaginaire peut être un pays inconnu, mais aussi un territoire de découvertes ou de dimensions inexplorées. Finalement, peu importe si les éclaireurs explorent une planète extraterrestre ou une île déserte.

### NYERI

Sur Nyeri, la **vie en communauté** est particulièrement importante. Le feu y est un élément central. Les éclaireurs s'y rassemblent pour cuisiner, profiter de sa douce lumière, se réchauffer, ou se retrouver dans une ambiance conviviale. C'est le lieu privilégié pour dire au revoir aux éclaireurs qui quittent la troupe, à l'occasion du **dernier feu**.



Au cœur de leur espace de vie, les éclaireurs s'organisent en **patrouilles** au sein desquelles chacun peut trouver sa place en choisissant une fonction qui lui correspond.

L'architecture de Nyeri est ingénieuse, originale et respectueuse de l'environnement. Les **constructions** sont revues régulièrement pour correspondre aux besoins des éclaireurs.

L'aspect démocratique étant primordial, un coin calme est aménagé spécialement pour la tenue des conseils. Pour garantir une prise de parole équitable, un bâton de la parole circule entre les participants. Cet endroit est agrémenté d'un **mat du conseil**, à l'effigie de la troupe afin de représenter sa haute valeur symbolique. Par exemple, des conseils de patrouille y sont organisés pour permettre de partir des envies de chacun pour construire le projet de **hike**. Lors de cette aventure, la patrouille quittera le monde de Nyeri pour explorer l'environnement humain et géographique des alentours. Ce lieu peut aussi être utilisé à l'occasion d'autres moments importants dans la vie de la troupe, tels que la cérémonie de **Promesse** ou la remise du **totem** ou du **quali**.

Les jeunes adolescents, quittant le monde de l'enfance, ont soif de découvrir, de façon autonome, le monde qui les entoure. En vivant un **badge** ou un **brevet**, chaque scout **emprunte symboliquement des chemins inconnus** vers de nouvelles contrées, vers cinq parties du monde, et dans chacune d'elles il réalise des découvertes. Son périple au cœur des cinq contrées favorise les rencontres et la découverte de nouveaux espaces. L'aventure n'est pas forcément lointaine, mais chacun revient enrichi de cette confrontation à l'inconnu.

### FORÊT DE TÂN

Les éclaireurs se perfectionnent en **techniques scout**.

### SOURCE DU WUTA

Les éclaireurs expriment leur **créativité**.

### ÎLE FAJRO

Les éclaireurs approfondissent leurs connaissances sur la **sécurité**.

### HAMEAU DE KALAYO

Les éclaireurs explorent différentes facettes de la **citoyenneté**.

### PLAINE DU YANGIN

Les éclaireurs s'intéressent à la **vie en plein air**.



# LE TOTEM

Le totem est un nom d'animal que la troupe donne symboliquement au nouvel éclaireur ou à la nouvelle éclaireuse pour clôturer son intégration au sein du groupe. Point d'orgue de cette première année à la troupe où l'accueil du jeune est primordial, le totem souligne les qualités et traits de caractère observés chez le scout.

## Quel intérêt ?

Quand un éclaireur arrive à la troupe, il découvre un **nouveau monde**, constitué de patrouilles, de rites et d'habitudes dans lequel il doit s'adapter. La troupe organise différents temps pour que scouts et animateurs apprennent à se connaître.

La remise du totem clôture symboliquement cette année d'accueil. La troupe a appris à découvrir chaque nouveau scout et le reconnaît comme une **personne unique**. Elle prend le temps de réfléchir à sa personnalité pour lui offrir un nom d'animal qui en souligne les qualités. Par ce totem, elle lui dit : « *Tu es encore plus des nôtres, tu portes désormais un nom d'animal, comme nous.* ». L'éclaireur se sent alors pleinement reconnu, confirmé dans son sentiment d'**appartenir** à la troupe et son **estime de soi** en est renforcée.



« **Le scout accueille et respecte les autres.** »

Article 5 de la Loi scout

En faisant l'expérience de l'accueil et du respect, le nouvel éclaireur qui reçoit son totem grandit avec une image positive de lui et une estime de soi croissante : il prend confiance en entendant la troupe mettre en lumière ses atouts.

## Quand ?

La fin de la **première année** à la troupe est le moment idéal, lors du premier camp par exemple. Suffisamment tôt pour que l'objectif d'accueil prenne tout son sens et suffisamment tard pour connaître l'éclaireur et trouver le totem qui lui conviendra le mieux. Si un éclaireur ne participe pas au camp, le totem peut évidemment être remis pendant l'année.

La troupe offre un totem à **tout éclaireur** qui en fait partie.



« **Un éclaireur accepte les autres comme ils sont et reconnaît la meilleure part de chacun.** »

Baden-Powell, *Young Knights of Empire*, 1916



## Un symbole propre à la troupe...

Mais pas LE symbole. Pour preuve, nous, scouts belges, sommes presque les seuls dans le monde à utiliser des totems car nous y voyons un intérêt pédagogique.

Pour en savoir davantage sur l'origine de cette pratique et son utilisation dans le monde, rendez-vous dans le cahier *La symbolique chez les Éclaireurs*.

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

## Ça s'est déjà fait

Dans notre troupe, le totem Dingo (chien sauvage australien) avait été choisi pour une éclaireuse ; or, celle-ci avait été mordue par un chien durant son enfance et était toujours très marquée par cet incident. Par égard pour la jeune fille, nous avons préféré lui donner le nom d'un autre animal. L'éclaireuse a quitté l'assemblée et les totémisés se sont regroupés pour choisir un nom différent parmi ceux qu'ils avaient sélectionnés à son intention.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

## Une idée de mise en œuvre

### Activités d'accueil (pendant l'année)

Organise une série d'activités pour que chacun puisse se présenter, faire connaissance et renforcer ainsi la **cohésion** de la troupe.

### Choix des totems (pendant l'année)

- Rappelle à la troupe les **critères** de choix du totem (caractère, caractéristiques sociales, intellectuelles, etc.) pour que vous réfléchissiez tous sur une base commune.

- Liste les **caractéristiques** et les centres d'intérêt des jeunes éclaireurs : cela soutient à la fois le choix du totem et la préparation, par les totémisés, d'une cérémonie sur-mesure.

Cette étape est l'occasion pour la troupe de se conforter dans sa capacité d'accueil si chaque éclaireur est connu ou, au contraire, de la remettre en question si la troupe s'aperçoit qu'elle ne connaît pas bien un éclaireur.

- Aie à disposition un **répertoire** de totems (mieux vaut éviter les noms trop originaux, voire inventés), ce qui permet de savoir rapidement quels totems correspondent le mieux aux principaux traits de caractère que vous avez identifiés précédemment.

- Donne l'occasion à chacun, totémisé ou non, d'apporter sa pierre à l'édifice et de participer aux réflexions concernant le choix des noms. En effet, le totem représente un symbole d'intégration dans le groupe.

Il est donc logique que **toute la troupe** soit associée à ce choix, car c'est bien elle qui accueille l'éclaireur : ça ne peut pas être réservé au staff ou aux aînés. De plus, impliquer les plus jeunes présente d'autres avantages :

- le totem choisi aura plus de chances de correspondre à l'éclaireur à totémiser puisque ce sont eux qui le connaissent le mieux ;
- en participant à la réflexion sur le totem des autres scouts (et pas le sien), le non-totémisé est rassuré sur le climat de bienveillance qui entoure la totémisation et il ressent la confiance qu'on lui accorde.

- Au moment de la remise du totem, l'éclaireur pourrait poser des **questions** quant au choix de celui-ci, voire éventuellement le **refuser**. Dès lors, garde une trace des réflexions et des totems envisagés pour pouvoir répondre à ces demandes.

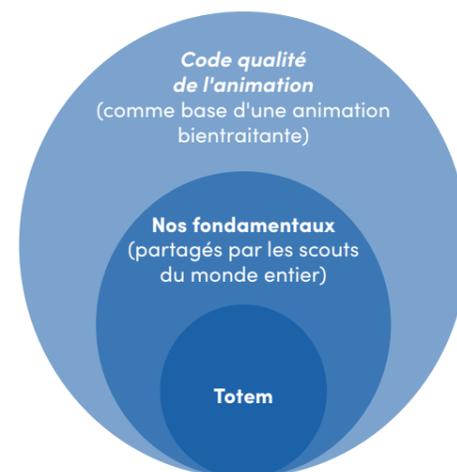
Pour t'aider dans le choix des totems, retrouve les *Fiches totems* sur lesscouts.be ou l'app totems (Playstore ou Appstore), ainsi que les cartes *Recherche totems et qualis*.

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

## Une activité scout comme une autre

La totémisation qui précède la remise du totem s'inscrit dans un cadre.

- Comme toutes les activités, elle s'organise dans le **respect du Code qualité de l'animation**.
- Comme toutes les activités scout, elle est vécue sous couvert de trois repères indispensables : **un but (notre ambition éducative), une manière (notre méthode) et des valeurs**.
- Le totem fait partie de l'élément SYMBOLIQUE de notre méthode. C'est une tradition importante et à garder parce qu'**elle a du sens**. Ses objectifs correspondent à plusieurs éléments de la psychologie de la tranche d'âge, ce qui renforce la pertinence de l'outil.



## Le totem (suite)



## Une succession d'épreuves ?

Pas vraiment. Le mot "épreuve" implique, pour celui qui les passe, la notion de réussite et d'échec, d'adversité, de difficulté. Tout cela ne colle pas avec la **volonté d'accueillir**. Au contraire, lors de la totémisation, la troupe place le nouvel éclaireur au centre d'une action qui lui plait, d'un défi personnalisé. Le scoutisme est effectivement un mouvement où l'on apprend, découvre, évolue dans différents domaines.

Hélas, il arrive encore que dans des cérémonies, "dépassement de soi" flirte avec "renoncement de soi", et "humilité" rime avec "humiliation". La totémisation est et doit rester un **accueil inconditionnel** du nouvel éclaireur au sein de la troupe.

Pour proposer des activités adaptées, tiens compte des zones de confort, challenge et danger de chacun : voir page 102.

Si tu utilises des déguisements, ceux-ci doivent véhiculer une image positive en ce compris – et surtout même – auprès des éclaireurs qui vont recevoir leur totem ! C'est la troupe qui accueille, pas un groupe d'inconnus. Pour cette raison, les masques sont déconseillés s'ils empêchent les jeunes scouts de reconnaître les membres de la section. En effet, au cœur d'une cérémonie déjà très impressionnante, il est important pour le jeune de pouvoir s'appuyer sur le regard de personnes avec qui il a une **relation privilégiée**, telles que son CP, un animateur, un autre scout, etc.

## Activités

Les activités qui précèdent le moment de remise du totem s'organisent de la même façon pour tous les éclaireurs de 1<sup>re</sup> année : elles mêlent diverses animations prévues pour tous, ainsi que des actions personnalisées qui offrent l'opportunité de mettre en avant l'un de ses **talents** ou l'une de ses **passions**. Les activités doivent être marquantes par leur originalité, symboliser l'accueil dans la grande famille des totémisés, tout cela dans le respect de chacun.

Pendant ce temps, les autres éclaireurs préparent la cérémonie.

## Ça s'est déjà fait

Dans notre troupe, tous les éclaireurs à totémiser suivent un fil d'Ariane comptant cinq activités. Les quatre premières sont les mêmes pour tous. Par contre, lors de la dernière étape, chaque éclaireur vit une action individualisée préparée sa patrouille : défi, chant, texte, discours, cadeau, anecdote, etc.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

## "Coyote", "Bleu", etc.

Pourquoi certains s'amuse-t-ils à appeler les nouveaux comme cela ? Si c'est parce qu'ils n'ont pas de totem, pourquoi ne pas les appeler par leur prénom tout simplement ? Si c'est symbolique, quelle est l'image qui y correspond ? Si c'est juste parce qu'on a toujours fait comme ça, pourquoi continuer ? Si c'est pour humilier ou parce qu'on a l'habitude de le faire dans les baptêmes étudiants, cela ne cadre avec aucune des valeurs que nous défendons et c'est intolérable.

## Remise des totems

Pour marquer l'importance de ce moment, la troupe organise une **cérémonie** au cours de laquelle elle fait part au scout de son totem et lui explique les raisons de ce choix. La forme de la totémisation varie d'une troupe à l'autre car il est important que chaque groupe ait ses spécificités, ses rites. Dans tous les cas, ce moment se vit dans la bienveillance et chacun se trouve tantôt accueilli, tantôt accueillant.

## Un moment solennel et festif

- Tenir **secret** le moment de la cérémonie la rend plus mémorable et plus amusante. Quelques idées pour surprendre :
  - le moment, différent de l'année précédente et imprévisible ;
  - la façon de l'annoncer (via une lettre, pendant un jeu, au cours d'un repas...);
  - l'introduction d'un objet inattendu (une photo prêtée par les parents) ;
  - un témoignage (du meilleur copain, avec une anecdote inédite...);
  - etc.
- La troupe choisit un **lieu** qui sort de l'ordinaire pour marquer le coup et soigne le **décorum** :
  - choisir un thème ou un déguisement (éventuellement lié au thème du camp) ;
  - trouver des chants, une musique d'ambiance bien adaptés ;
  - placer des lanternes ou des flambeaux ;
  - réaliser des bannières aux noms des futurs totémisés ;
  - etc.
- La cérémonie est constituée de différentes **étapes** :
  - un mot d'introduction pour annoncer le début de la cérémonie et permettre à l'éclaireur de prendre conscience du fait qu'il va vivre un moment important ;
  - un mot d'accueil par l'animateur qui mène la cérémonie, qu'on appelle parfois "Grand Sachem", qui cite le prénom du futur totémisé ;
  - le résumé des caractéristiques et qualités de l'éclaireur présenté par un aîné ;
  - la mention du lien entre les qualités et les activités personnalisées réalisées par l'éclaireur à totémiser ;
  - un temps d'expression de l'éclaireur de 1<sup>re</sup> année quant à son ressenti par rapport à l'accueil qu'il a reçu (lors de l'année ou au camp) ou par rapport au défi qu'il vient de vivre ;
  - la remise du totem et l'explication des raisons de ce choix.
  - la ronde des totems ou un chant propre à la troupe pour conclure.

Soigne le moment de remise du totem, cela contribuera à rendre le **moment solennel**.

- Fais signer le registre des totémisés à l'éclaireur nouvellement totémisé (qui peut être un livre, un morceau de bois gravé, un totem de troupe en pierre ou en bois...).
- Prépare une photo encadrée de totem signée de tous les membres de la troupe.
- Offre l'écusson avec le totem brodé, les bandes totem ou autre objet symbolique en lien avec le totem (cape, écharpe... aux couleurs du totem).
- Etc.

"Surprise et secret" ne signifient pas "complot et angoisse". La totémisation est un espace de bienvenue : l'éclaireur doit garder un **bon souvenir** de ce moment où il s'est senti particulièrement bien avec les autres.

Certains éclaireurs s'amuse parfois à profiter de cet aspect secret pour faire courir les pires **rumeurs** sur la totémisation : les animateurs doivent donc se montrer particulièrement attentifs pour y couper court. Mieux vaut lever un coin du voile que de laisser l'inquiétude s'installer chez les plus jeunes.



## Ça s'est déjà fait

Pour la cérémonie des totems, notre troupe avait trouvé un bel endroit au pied d'une falaise. Au moment final, la patrouille de l'éclaireur qui était totémisé est montée au-dessus de la falaise et a déroulé une immense banderole sur laquelle était indiqué le totem choisi par la troupe.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

## Le totem (suite)

### Ton rôle

La remise du totem et tout ce qui la précède (totémisation) est une **fête d'accueil**. Qui dit fête, dit plaisir ; et plaisir pour tous. Les animateurs sont les adultes responsables, ils sont **garants** de ce qui se passe dans leur section. Ainsi, tu t'assures que tout se déroule dans le **respect de chacun** et tu veilles à ce que tout le monde participe et s'amuse. En effet, ton rôle d'animateur est, entre autres, d'établir une **relation de confiance**, d'être à l'écoute et d'être disponible pour chacun de tes scouts. Tu dois, bien entendu, conserver ce rôle en tout temps, y compris lors de la totémisation.

Notre fédération rappelle clairement que **la peur, l'humiliation, la souffrance morale ou physique n'ont rien à faire dans le scoutisme**. Jamais un jeune n'a grandi parce qu'il se sentait menacé, parce qu'on se moquait de lui. En tant qu'animateur scout, tu t'opposes à toute forme de maltraitance : ne rien dire ou laisser faire reviendrait à cautionner.



Pour construire une démarche et une cérémonie au top : le cahier *La symbolique chez les Éclaireurs* disponible sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

### « On a toujours fait comme ça. »

Il existe presque autant de cérémonies de totémisation qu'il y a d'unités en Belgique. Chacune a sa façon de faire, ses **traditions**. Mais t'es-tu déjà demandé d'où viennent ces traditions ? Peut-être avaient-elles du sens il y a un moment, mais plus maintenant ? Le plus important, c'est de les **questionner**.

- Vos traditions sont pleines de sens et sont en accord avec les fondamentaux du scoutisme ? Prenez-en **soin**.
- Plus personne ne sait pourquoi elles sont là ? Il est temps d'y apporter un **souffle nouveau**. La cogestion, a minima avec les aînés, est indispensable pour que les changements s'inscrivent dans la durée.

Certaines totémisations, par les traditions, le vocabulaire employé, les épreuves, les rites, etc. peuvent blesser physiquement ou moralement un éclaireur. C'est inacceptable, strictement interdit au sein du mouvement scout, car cela ne correspond pas à nos valeurs. Et c'est également punissable par la loi belge.

C'est à toi, en tant que membre du staff, mais aussi à la troupe et à l'unité entière de veiller à la **qualité** de la totémisation.

## Comprendre tes éclaireurs

Le **groupe de pairs** a une valeur très importante à l'adolescence et influence sérieusement le jeune. En intégrant la troupe, il choisit une communauté dans laquelle il se sent à l'aise. Même si la conformité aux normes du groupe est passagère, elle est nécessaire à la construction de la future personnalité du jeune, qui quitte ainsi peu à peu son identité d'enfant.

Le totem est l'occasion, pour les membres de la troupe, d'accueillir les nouveaux et de les **reconnaître dans leur différence**. Pour le jeune scout, c'est l'occasion de sentir qu'il appartient réellement au groupe qu'il a intégré.

### Un totem basé sur le physique ?

Non. Le totem caractérise l'éclaireur dans toutes les facettes de sa personnalité. L'aspect physique n'en est qu'une des composantes. Il est d'ailleurs préférable de privilégier les traits de caractère, les rapports avec les autres, l'implication dans la vie de la troupe, etc. Alors que l'adolescent subit les transformations de son corps d'enfant, parfois dans la douleur, focaliser l'attention sur la physiologie, lors du choix du totem, serait vraiment réducteur.

## LE QUALI

Le quali (diminutif de "qualificatif") est un mot ou groupe de mots qui vient compléter le totem. C'est une qualité propre au jeune qui exprime sa manière d'être ou de penser. Il est choisi et remis par la troupe au terme d'un moment de réflexion orchestré par les aînés.

### Quel intérêt ?

Le quali répond à trois objectifs principaux :

- permettre à l'éclaireur de 3<sup>e</sup> année de mieux **se connaître** (faire le point sur lui, sur ses forces et ses qualités) ;
- découvrir comment il est **perçu par la troupe** ;
- renforcer son sentiment d'**identité**.

La troupe a appris à connaître le scout et le reconnaît comme une personne **unique**. Elle prend le temps de réfléchir à sa personnalité pour lui offrir un quali qui souligne ses traits singuliers.



« **Le mouvement est une fraternité joyeuse.** »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

### Quand ?

Idéalement, le quali est remis **aux éclaireurs de 3<sup>e</sup> année**, lors du camp par exemple. Si un éclaireur ne participe pas au camp, le quali peut évidemment être remis pendant l'année. Toute la troupe est impliquée dans la réflexion et la préparation de cette activité.



« **Nous voulons une personne confiante.** »

Notre ambition éducative

Le quali met en lumière les atouts des éclaireurs de la troupe. Il permet au scout de grandir avec une image positive de lui et une estime de soi croissante : « *à la troupe, je (me) construis avec les autres !* ».



## Le quali (suite)

### Choix du quali

Le choix du quali s'effectue en deux temps :

1. Un moment de **brainstorming** avec les membres de la patrouille de la personne que l'on va qualifier : durant cette étape, les éclaireurs identifient les principales forces et qualités de l'éclaireur à qualifier.
2. Un temps entre les éclaireurs de 4<sup>e</sup> année et le staff durant lequel **le quali sera choisi**, sur base des forces et qualités identifiées dans l'étape précédente. Chaque personne a de multiples facettes et le quali peut en regrouper plusieurs.

Le mot ou groupe de mots choisi peut éventuellement être en lien avec le thème ou l'endroit de camp.

### Activité pour les éclaireurs de 3<sup>e</sup> année

1. Individuellement, chaque éclaireur réfléchit à propos de quelque chose qu'il a fait chez les scouts et dont il est **fier** (gérer un conflit dans la patrouille, choisir les recettes pour le concours cuisine, faire le plan de la table à feu, confectionner une déco sympa pour le coin de patrouille, avoir réalisé un badge, etc.). Il identifie deux qualités qu'il associe à cette réussite et les note sur chaque face d'une pince à linge. Pour cette étape, il est judicieux de prévoir une liste de qualités à consulter.
2. Par deux, les éclaireurs échangent : l'un explique l'action dont il est fier (sans mentionner les qualités qu'il se reconnaît). Son interlocuteur choisit, note sur une pince à linge et lui partage deux **qualités** qu'il a repérées lors du récit. Le narrateur annonce alors les deux qualités qu'il s'est reconnues. Parmi les quatre qualités citées, le binôme sélectionne, d'un commun accord, les deux qui seront révélées au groupe. Ensuite, les rôles s'inversent. Toutes les pinces à linge sont conservées pour plus tard.
3. Individuellement, chaque éclaireur réfléchit alors à la façon dont il pourrait mettre ses forces et qualités **au service des communautés** auxquelles il appartient : troupe, unité, famille, amis, club sportif, etc. Les éclaireurs de 4<sup>e</sup> année sont disponibles pour soutenir la réflexion si nécessaire. L'éclaireur de 3<sup>e</sup> année rédige alors une *Lettre à qui je serai dans un an*, pour structurer et garder une trace de ses idées. Cette lettre est confiée au staff et leur sera restituée à l'occasion de leur dernier feu.
4. Ensuite, les éclaireurs de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> années se regroupent. Un temps de **partage** est organisé : chaque éclaireur de 3<sup>e</sup> année qui le souhaite partage au groupe les deux qualités sélectionnées lors des deux premières étapes.
5. Pour clôturer cette activité, le staff invite les scouts de 3<sup>e</sup> année à **débriefer** ce moment. Tu peux t'inspirer des questions suivantes :

- Comment te sens-tu lorsque tu reçois/donne une qualité ?
- Est-ce plus facile d'en reconnaître à l'autre ou à toi-même ? Explique.
- Est-ce que dire que « J'ai telle ou telle qualité. », c'est manquer d'humilité ?

Aide-toi des cartes *Recherche totems et qualis* pour animer ce moment.

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



### Moment de remise du quali

Pour marquer l'importance de ce moment, la troupe au complet se retrouve pour un rassemblement au cours duquel tous les qualis sont présentés aux éclaireurs de 3<sup>e</sup> année, sans que ceux-ci ne sachent lequel leur est destiné (par exemple, chaque quali est noté sur un galet posé au centre du cercle).

1. Ensemble, les éclaireurs concernés tentent de **répartir** les qualis entre eux, sur base de ce qu'ils savent les uns des autres. Le staff et le reste de la troupe n'interviennent pas tant que tous n'ont pas été distribués.
2. Les éclaireurs de 4<sup>e</sup> année **valident** les qualis qui ont été correctement attribués et remettent au centre du cercle ceux qui sont encore à répartir ; la démarche est reproduite jusqu'à ce que chaque éclaireur obtienne son quali, avec l'aide de la troupe si nécessaire.
3. Le staff explique à chaque scout les **raisons du choix** et lui remet une fiche descriptive du quali, éventuellement encadrée. Si cadeau symbolique il y a, il est remis à ce moment-là.
4. Le rassemblement se termine par une **ronde des totems**.

La troupe organise un **moment festif** pour clôturer cette journée.

Bien entendu, la remise du quali varie d'une troupe à l'autre car il est important que chaque groupe ait ses spécificités, ses rites. Dans tous les cas, ce moment est un temps agréable, chaleureux où chacun se sent **valorisé**.

### Acquis ou à acquérir ?

Aucun des deux ! L'objectif du quali est de souligner une qualité que la personne a déjà acquise. En valorisant le scout, tu l'encourages dans sa progression. De plus, le mot ou le groupe de mots qui explique cette qualité ou cette manière d'être doit être **résolument positif** : il n'est pas très encourageant de progresser lorsqu'on souligne tes défauts !

### En résumé

	Éclaireurs de 1 <sup>re</sup> et 2 <sup>e</sup> années	Éclaireurs de 3 <sup>e</sup> année	Éclaireurs de 4 <sup>e</sup> année
<b>Choix du quali (pendant l'année)</b>	1. Brainstorming qualité / forces pour chaque éclaireur de la patrouille à qualifier.	/	1. Brainstorming avec sa patrouille. 2. Choix du quali avec le staff.
<b>Activité de réflexion</b>	<b>Sur la prairie du camp</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparer des objets symboliques pour les qualifiés.</li> <li>• Vivre une sensation sur l'accueil d'un nouveau.</li> <li>• Etc.</li> </ul>	<b>Dans une prairie voisine</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « <i>Ce dont je suis fier...</i> » (en binôme).</li> <li>• « <i>Comment je mets ma force au service des autres...</i> ».</li> <li>• « <i>Lettre à qui je serai dans un an</i> ».</li> </ul>	<b>Dans une prairie voisine</b> Animation du moment de réflexion des 3 <sup>e</sup> année.
<b>Remise du quali</b>	<b>Au mat du conseil</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Découverte des différents qualis par les 3<sup>e</sup> année.</li> <li>• Attribution de chaque quali à son destinataire.</li> <li>• Ronde de totems.</li> </ul>		

### Comprendre les éclaireurs

Le quali met en avant une ou plusieurs qualités de l'éclaireur. Au moment de sa remise, toutes les caractéristiques identifiées par le groupe sont présentées à l'éclaireur même si le quali sélectionné n'en pointe que l'une ou l'autre en particulier. Il ne s'agit pas de dresser un portrait idéal du scout ou de dire des choses que l'on ne pense pas, mais de rester **franc et honnête**. Le choix des mots est important pour un adolescent généralement soucieux du regard des autres, en plus d'avoir souvent une mauvaise image de lui-même.

Entendre le groupe citer ses qualités peut être gênant car ce n'est pas quelque chose auquel nous sommes habitués ; c'est pourtant tellement valorisant d'être perçu et décrit positivement par la troupe au complet, et non pas uniquement par le staff.

Tout cela permet à l'éclaireur de prendre **confiance** et de consolider son **identité en construction**.



« *Regardez le beau côté des choses plutôt que le côté sombre.* »

Baden-Powell, *Dernier message aux scouts*, 1941

### Ça s'est déjà fait

Dans notre troupe, pendant que les 3<sup>e</sup> année vivent une activité de réflexion animée par les 4<sup>e</sup> année, les plus jeunes confectionnent des cadeaux symboliques à remettre aux futurs qualifiés. Lors de mes derniers camps, ils ont réalisé :

- un anneau sur lequel le quali était peint (en lien avec le thème du camp) ;
- une bûche sur laquelle le quali et une fleur de lys étaient pyrogravés ;
- un bricolage mettant en avant la personnalité de l'éclaireur à qualifier ;
- etc.

Témoignage recueilli lors d'un T3 Éclaireurs

### Ton rôle

- Assure-toi que le quali choisi est **positif** et qu'il souligne une qualité que l'éclaireur possède déjà : pourquoi chercher une qualité que le jeune doit développer alors qu'il en possède déjà plein ? C'est plus valorisant de savoir que le groupe l'apprécie comme il est, plutôt que de lui dire « *Tu dois être plus comme ceci* » ou « *moins comme cela* ».
- Rassure le jeune si la façon dont il se perçoit est différente de celle de la troupe : tout est juste. Nous sommes des **personnes uniques**, avec différents traits de caractère, perçus de diverses manières par notre entourage.
- Veille à ce que tous les membres de la troupe tiennent un **rôle** ce jour-là, et pas uniquement les 3<sup>e</sup> année.

## LE DERNIER FEU

Le dernier feu met à l'honneur l'éclaireur ou l'éclaireuse qui quitte la troupe. Durant cette soirée, les autres membres de la section lui proposent un bivouac et le remercient en évoquant ses particularités, sa personnalité, des anecdotes de sa vie au sein du groupe...

### Quel intérêt ?

Le dernier feu répond à trois objectifs principaux :

- **remercier** l'éclaireur qui quitte la troupe pour tout ce qui a été vécu ensemble ;
- lui permettre de **s'exprimer** sur ce qu'il a découvert à la troupe ;
- nourrir sa **confiance** en lui, au moment où il s'apprête à rejoindre les Pionniers.

### Quand ?

Le dernier feu se vit lors de la **dernière soirée du camp**, autour du feu. On profite de cette ambiance particulière et de la présence de tous les éclaireurs. En effet, c'est le groupe au complet qui fête ses anciens. C'est un des derniers moments forts de la troupe qui se vit ensemble. Les éclaireurs de 1<sup>re</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> années jouent un rôle à part entière : ils remercient ceux qui partent.



« **Le scout est solidaire et est un frère pour tous.** »

Article 4 de la Loi scout

Le dernier feu est l'occasion pour l'ainé qui quitte la troupe de prendre conscience de l'**amitié** que le groupe lui porte.

### Des idées de mise en œuvre

Le dernier feu se vit idéalement en deux étapes :

1. un **bivouac** pour les aînés, organisé et préparé par les autres membres de la troupe ;
2. la **veillée du dernier feu** au cours de laquelle un objet symbolique est offert.

#### Proposition de bivouac

Les aînés effectuent un circuit autour du camp et passent auprès de **différents postes** tenus par les autres membres de la troupe. Chaque étape est identifiée par un flambeau (ou une lanterne ou tout autre élément en rapport avec le feu) et propose à l'ainé de **réfléchir à sa place au sein du groupe** depuis son entrée dans le scoutisme jusqu'à aujourd'hui, **ainsi qu'aux valeurs** auxquelles il donne de l'importance en tant que futur adulte.

Propose un support de notes aux participants, comme par exemple une carte de l'endroit, sur lequel ils peuvent écrire les réponses aux questions qui leur seront posées.

Voici quelques **exemples de questions** de réflexion. Tu peux évidemment les modifier ou en ajouter d'autres pour qu'elles correspondent davantage à la réalité de ta section.

- Qu'ai-je appris depuis que je suis scout ?
- Qu'ai-je appris depuis que je fais partie de la troupe ?
- Quelles sont les choses importantes que j'ai vécues en tant que scout ?
- Quels sont les moments où je me suis vraiment senti appartenir à la troupe ?
- Quels sont les défis que la patrouille m'a permis de relever ?
- Qu'est-ce qui m'a rendu fier d'être scout ?
- Quels sont les défis que j'ai envie de relever chez les Pionniers ?
- Dans cinq ans, quelles sont les valeurs qui feront partie de ma vie ?

Lorsque tous les aînés sont passés aux différents postes, les flambeaux sont ramenés au camp et disposés autour du feu de camp afin de créer un **cercle de lumière** pour la veillée.



#### Pas besoin de dernier feu, on a déjà la journée des passages !

Attention à bien prévoir **deux temps distincts** : le dernier feu et la journée des passages. Les objectifs sont différents : le premier est un outil d'au revoir, c'est pour cela que le reste de la section doit être impliqué ; la seconde un moment de transition symbolique, c'est pour cela que toutes les sections de l'unité vont vivre le moment le même jour, au même endroit.

Plus d'informations dans le cahier *Accueil et Passages*



#### Pour le dernier feu de camp

Cette veillée peut prendre diverses formes et est placée sous le signe de l'**amusement**. Voici quelques idées en vrac :

- repas festif cuisiné par la troupe pour les aînés ;
- chanson préférée de chacun des aînés, saynètes, caricatures, jeux, anecdotes... ;
- activité spéciale organisée par le reste de la troupe ;
- rétrospective des années scout ;
- possibilité, pour les aînés, de partager ce qui est sur le support de bivouac, sans obligation ;
- etc.

Au cours de cette veillée, chaque aîné reçoit un **objet symbolique personnalisé**. Voici quelques exemples d'objets :

- foulard, t-shirt, taie d'oreiller... signé par toute la troupe ;
- photo souvenir (une par année ou celle de la dernière année) ;
- drapeau, fanion, buche gravée ;
- livret de souvenirs ;
- photos numériques (clé USB) ;
- nuage de mots constitué avec les apports de chaque membre de la troupe (bon souvenir, anecdote, caractéristique...).

C'est aussi à cette occasion que l'éclaireur redécouvre sa **Lettre à qui je serai dans un an** rédigée lors de la qualification, une année auparavant.



« **Le mouvement est une fraternité joyeuse.** »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

### Comprendre les éclaireurs

Comme tous les adolescents, les éclaireurs ressentent un important besoin de **reconnaissance** par leurs pairs et par les animateurs. Lors du dernier feu, ils font le plein de confiance en eux avant de quitter la troupe. En effet, à ce moment de leur vie, ils aspirent à davantage d'**autonomie**, et ce moment symbolique booste leur départ vers d'autres aventures.

### Ton rôle

- Organise et prépare le **bivouac** en cogestion avec les autres éclaireurs.
- Assure-toi que chaque éclaireur reçoive un **objet symbolique** lors de la veillée du dernier feu.
  - Soutiens les éclaireurs dans la réalisation des objets symboliques.
  - Permetts aux éclaireurs qui sont sur le départ de s'investir dans la préparation du dernier feu d'un autre s'ils le souhaitent.
  - Sois attentif à ce que l'objet qui lui sera offert soit respectueux de l'éclaireur.
  - Offre le même type d'objet symbolique à tous les éclaireurs de la même année afin de renforcer le sentiment d'appartenance au groupe (et en changer si ça ne convient plus).

## LA GRANDE RANDONNÉE

Comme dans une randonnée en haute montagne, le cadre imaginaire invite les pionniers et les pionnières à choisir les sommets à atteindre et à planifier les chemins à emprunter pour y parvenir, selon leurs envies et leurs ambitions. Au fil de leur ascension et soutenus par leurs pairs, ils prennent de la hauteur et vont toujours plus loin dans leurs découvertes. Forts de leurs expériences passées, ils osent désormais s'impliquer dans des projets de plus grande envergure.

### Quel intérêt ?

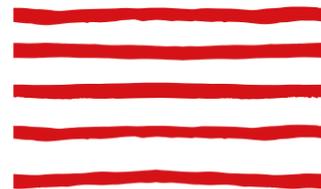
Même chez les pionniers, le cadre imaginaire est important. Le choix s'est porté sur l'univers de la grande randonnée pour remplir différents objectifs.

- Créer un sentiment d'appartenance.
- Prendre conscience que les deux années passées au poste constituent une **aventure à part entière** lors de laquelle de nombreuses activités et projets les attendent.
- Créer un fil rouge pour la vie au poste :
  - en début d'année, les pionniers partent en **expédition** et créent du lien ;
  - au poste, tout passage délicat se vit en **cordées** pour profiter de la force du groupe ;
  - seul ou à plusieurs, les pionniers choisissent d'explorer un domaine et tracent leur itinéraire pour y parvenir ;
  - en cours d'année, les pionniers sont aux commandes et partent en **trek** ;
  - cette grande randonnée se termine par le **panorama**, le reste du poste met à l'honneur le pionnier sur le départ qui, lui, laisse une **trace** de son passage dans le local ;
  - le pionnier écrit toutes les étapes importantes vécues au poste dans son **GPS**.

- Viser la pointe éducative de la branche : « *Au poste, je m'engage* ». Une grande randonnée est une aventure exigeante, elle nécessite un engagement de la part des pionniers.
- Donner le goût aux pionniers d'oser se lancer, de rendre possible ce qu'ils croyaient impossible, comme on pourrait l'avoir en haute montagne.

### Quand ?

L'année et le camp sont vus comme une grande randonnée et cet univers s'adresse à tous les pionniers. Il peut prendre place à tout moment : **chaque activité ou projet** est un pas pour gravir la montagne.



### Un cadre imaginaire proche de la réalité

C'est souvent chez les pionniers, lors du camp, que le scout vit sa première grande randonnée. Il était dès lors évident de proposer un cadre imaginaire faisant référence à ce qui est vécu comme un moment important. Utiliser, toute l'année, le vocabulaire qui y fait allusion, permet de désacraliser l'évènement, familiarise le jeune avec cet univers et le prépare à vivre une nouvelle aventure.

### Une idée de mise en œuvre

En tout début d'année, **organise un jeu sur le thème** de la randonnée en haute montagne. Les pionniers, équipés de leurs grosses bottines, se lancent dans une grande randonnée (selon les possibilités qu'offrent l'environnement de ton local). Sur la route, prévois des postes qui permettent de découvrir les différentes propositions pédagogiques de la branche (randonnée, trek, itinéraire, scoutmain...). De retour au local, pionniers et animateurs tiennent conseil pour planifier les activités de l'année selon leurs envies. Pour **garder une trace** de cette étape, sers-toi de la frise du **PLANpi**. Distribue ensuite le **GPS** aux pionniers qui leur servira de support pour leur vie au poste.

### Ton rôle

- **Installe ce cadre imaginaire dès** le début de l'année scout.
- **Introduis le vocabulaire** lié à la haute montagne : utilise le nom des outils pionniers, le local devient le refuge, etc.
- **Organise un conseil** pour inviter les pionniers à décorer le local dans ce cadre imaginaire.
- **Utilise cet univers** pour amener les pionniers à comprendre des concepts parfois plus flous. Par exemple, lors d'un bivouac, propose-leur de s'imaginer au sommet d'une montagne, ils se remémorent le chemin parcouru et prennent de la hauteur.

### Comprendre tes pionniers

La grande randonnée, c'est un moment où l'on :

#### Vit intensément

Prendre des risques, pour le pionnier, c'est vibrer, se sentir exister, stimuler ses sensations. Il a besoin de se lancer des défis et de vivre, avec d'autres, des expériences intenses.

#### Prend de la hauteur

À ce stade de vie, le jeune part à la recherche d'une identité en phase avec ses capacités nouvelles, physiques et intellectuelles, et avec ses valeurs personnelles. Son ascension en montagne lui offre de la hauteur, il se détache du monde de l'enfance.

#### Compte sur sa bande de potes

Attiré par les jeunes de son âge, le pionnier a besoin de passer de bons moments avec d'autres, dans une relation d'égal à égal. Guidés par leurs animateurs, les pionniers randonnent parfois en cordées, parfois tous ensemble. Ils se découvrent de nouveaux intérêts et construisent leurs idéaux.

**PLANpi** est un **kit prêt à l'emploi**. Au travers d'**activités créatives** diverses et d'une **frise murale** géante, **PLANpi** permet au poste entier de **rêver** et de **planifier** ensemble son année pionniers.

Téléchargeable sur  
www.lesscouts.be



## L'EXPÉDITION

L'expédition est un weekend qui s'organise dans les premiers moments de la vie du poste pour accueillir les nouveaux, créer une cohésion de groupe et commencer à rêver l'année qu'on aimerait vivre ensemble.

### Quel intérêt ?

Être accueilli par un groupe qui nous respecte et nous accepte tel qu'on est, sans avoir à faire nos preuves ou le mériter, offre un cadre rassurant. Ce climat de confiance et de bienveillance permet d'être authentique et de donner le meilleur de soi-même. Les bases sont posées pour construire un nouveau groupe soudé où il fait bon vivre.



« Le scout accueille et respecte les autres. »

Article 5 de la Loi scout

### Pour le nouveau pionnier

- Trouver sa place au sein du poste.
- Se familiariser avec la vie chez les Pionniers, prendre ses marques.
- Rencontrer les membres du poste et apprendre à (mieux) se connaître.

### Pour le poste

- Démarrer l'année sur les chapeaux de roues, plein de motivation.
- Intégrer les nouveaux pionniers et créer des liens entre eux et les aînés.
- Entendre les envies de chacun pour cette nouvelle année et rêver les premiers projets.
- Négocier les règles de vie et rédiger ensemble une charte.
- Transmettre l'histoire du poste.

Le poste est un groupe aux relations intenses, où l'on apprend à vivre ensemble dans le respect de soi et des autres. On y développe des rapports authentiques et enrichissants qui donnent une dimension profondément humaine à ce que les pionniers construisent ensemble. Et cela commence avant tout par un accueil personnalisé et de qualité.



« Nous voulons une personne sociable. »

Notre ambition éducative

### Quand ?

L'expédition est destinée à tout le poste et se vit dans les premiers moments de la vie du groupe, c'est-à-dire le plus tôt possible. La date dépend évidemment de celle des passages et de la manière dont ceux-ci se vivent au sein de ton unité.

Mettre sur pied un weekend scout n'a sans doute plus de secret pour toi. L'expédition s'organise de la même manière. Elle se différencie seulement parce qu'elle a pour objectif d'accueillir les pionniers en début d'année.



« Un sourire est une clé secrète qui ouvre bien des cœurs. »

Baden-Powell, *Adventuring to Manhood*, 1936



Pour recréer un nouveau poste ensemble : le cahier GPS, à l'intention des pionniers, disponible via [lascouterie.be](http://lascouterie.be) ou [lesscouts.be](http://lesscouts.be). GPS est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste.

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

### Ton rôle

- Lance rapidement la préparation de l'expédition pour qu'elle se vive dans les premiers moments de l'année.
- Pendant le weekend, sois attentif à ceux qui semblent un peu en difficulté pour s'intégrer et refuse toute attitude de jugement ou de moquerie, des pionniers comme des animateurs.
- Fais attention aux relations héritées de la troupe car la plupart des scouts se connaissent déjà depuis un certain temps (exemples : un scout qui est brimé par certains, deux autres qui vivent une relation très exclusive, etc.).
- Veille à ce que le vécu, parfois très fort, des aînés chez les pionniers ne crée pas un décalage avec ceux qui viennent d'arriver au poste.

- Ce moment ne marque pas l'aboutissement de la démarche d'accueil. Certains auront sans doute besoin de plus de temps pour trouver leur place au sein du poste et se sentir complètement à l'aise.
- La vie au poste dure deux ans. La composition du groupe change chaque année. L'expédition permet de souder plus rapidement le nouveau groupe et de réunir les pionniers autour d'envies communes.

### Comprendre tes pionniers ?

La bande de potes est essentielle aux yeux des grands adolescents et joue un rôle important dans leur développement affectif. Le poste est un nouveau groupe qu'il convient de souder dès le début de l'année, même si la plupart de ses membres se connaissent déjà depuis un certain temps. Les relations, parfois nées à la ribambelle, sont denses et riches.

L'éducation à la différence, dans le respect de l'autre et de ses affinités, débute à la ribambelle et se poursuit jusqu'au poste.

PLANPi mode d'emploi, téléchargeable sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be), regorge d'idées pour planifier ton année.



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



### Une idée de mise en œuvre

Pour enrichir ton programme de weekend, varie le contenu !

- Planifie une activité qui sort de l'ordinaire. Que ce soit par un lieu insolite, un créneau horaire particulier ou une activité sportive fun. Par exemple, une activité d'accrobranche au lever du soleil sur le haut d'une colline.
- Trouve le bon équilibre entre la zone de confort des pionniers et un nouveau challenge pour pimenter le moment.
- Prévois des moments privilégiés en petits groupes ou par binôme pour favoriser la découverte de l'autre. Un aîné pourrait parrainer un nouveau.
- Propose une sensation (page 145) pour prendre soin de la relation et de la dynamique de groupe.
- N'hésite pas à plonger ton poste dans un autre univers, à créer un fil rouge.
- Convoque un conseil (page 64) pour que le poste rêve ensemble. Au programme : planifier l'année, trouver un slogan, un cri de rassemblement...
- Dans les activités que tu planifies, privilégie une activité de coopération, un défi de groupe ou une réalisation collective pour favoriser l'entraide et la cohésion de groupe.

En profiter pour vivre un moment fort autour des panoramas : une occasion de transmettre l'histoire du poste aux nouveaux pionniers, en invitant ceux qui viennent de le quitter.

### Des petits plus qui font toujours plaisir pour se sentir accueilli :

- un cadeau de bienvenue : l'insigne des pionniers ;
- une invitation fun à la première réunion ;
- des chaises au nom des nouveaux ;
- un mot de bienvenue mis en scène de manière originale ;
- une liste de contacts (prénoms, GSM, emails) mise à jour ;
- une photo du nouveau poste affichée dans le local.

## LE PANORAMA

Le panorama est une cérémonie qui met à l'honneur le pionnier ou la pionnière qui termine son parcours scout en évoquant ses particularités, sa personnalité, des anecdotes de sa vie au sein du groupe...

### Quel intérêt ?

Fêter le départ de quelqu'un en lui rappelant tous les bons moments qu'il a vécus dans le scoutisme, les amitiés qu'il y a tissées, ce en quoi il a compté pour le poste, renforce la confiance en soi et celle que l'on porte à autrui. C'est un beau cadeau pour celui qui se lance dans sa vie de jeune adulte, où de nombreux défis l'attendent.



« Nous voulons une personne confiante. »

Notre ambition éducative

Le panorama permet au pionnier de :

- prendre le temps **d'évoquer son passé scout** pour l'ancrer dans son histoire ;
- nourrir sa **confiance en lui**, au moment où il s'apprête à se lancer vers de nouveaux horizons, de nouveaux engagements ;
- marquer le coup, **fêter son départ** pour manifester l'amitié que le groupe lui porte.

Pour marquer la fin du parcours scout : **le cahier GPS**, à l'intention des pionniers, disponible via [lascouterie.be](http://lascouterie.be) ou [lesscouts.be](http://lesscouts.be). GPS est gratuit : distribue-le à tous les pionniers de ton poste.



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

### Quand ?

Le panorama se vit **à la fin du camp ou en début d'année scoute**. Ceux qui restent au poste le préparent pour ceux qui le quittent.

Si le panorama se vit en début d'année, deux formules sont possibles :

- 1 **Avant la rentrée scoute**, avec les pionniers qui viennent de passer l'année ensemble.

- Les pionniers sur le départ vivent ce moment **avant de quitter** définitivement le poste.
- Les panoramas évoquent **des moments connus de tous**.

Pour pouvoir organiser ce moment au plus tard la veille des passages, il convient d'en planifier correctement la préparation.

- 2 Il se vit **lors de l'expédition**.

- **Les anciens**, qui viennent de quitter le poste, **sont invités**.
- **Les nouveaux découvrent la vie du poste** et son histoire au travers des panoramas.

N'organise pas la fête trop tard ; après octobre, elle perd de son intensité.



« Nous sommes exactement comme des briques dans un mur : nous avons chacun notre place, même si elle peut nous paraître petite dans un si grand mur. Mais si une brique se brise ou glisse hors de sa place, une tension trop forte commence à s'exercer sur les autres, des fissures apparaissent et le mur s'écroule. »

Baden-Powell, *Yarns for Boy Scouts*, 1909

### Comment ?

#### Inviter les pionniers fêtés

Si la présentation des panoramas a lieu après le camp, le poste peut envoyer une **invitation officielle** aux pionniers mis à l'honneur à cette occasion (n'hésitez pas à faire preuve de créativité).

#### Trouver un endroit

La présentation des panoramas est un moment fort pour l'ensemble du poste, en particulier pour ceux qui le quittent. Choisir un **lieu approprié** est important puisque celui-ci participe à l'ambiance générale.

Voici quelques idées :

- le local du poste décoré pour la circonstance ;
- une prairie avec des flambeaux ;
- un site proposant une vue panoramique ;
- un ancien lieu de weekend ;
- etc.



### Désigner les cordées et les pilotes de panorama



Les cordées de panorama sont des membres du poste, pionniers ou animateurs, qui souhaitent **s'impliquer dans la réalisation et la présentation** de ce moment. Comme pour toute cordée, un **pilote** est désigné pour la coordination.

Convoque un conseil de poste pour **répartir les panoramas**. Rien n'empêche un pionnier fêté de **s'impliquer dans le panorama d'un autre**.

### Se renseigner sur chaque pionnier fêté

Les cordées de panorama rassemblent un **maximum d'informations sur le pionnier** en partance : les souvenirs du poste, les échos des anciens animateurs du scout, des photos, des vidéos, etc. Le panorama est nourri par les **anecdotes** de la vie du pionnier dans le groupe, de sa **personnalité**, de ses **particularités**, de ses **engagements**, etc. Il évoque la façon dont celui qui est mis à l'honneur a marqué le poste.

### Réfléchir au fil rouge du panorama

Les cordées imaginent la façon de présenter le panorama. **Varié les supports** dynamise les présentations et rend ainsi le moment plus festif. Place à l'humour, la fantaisie et la créativité ! L'intensité du moment ne dépend pas de sa durée, mieux vaut **court et bon !**

#### Faire preuve de tact

Dans son parcours scout, un pionnier a vécu des moments heureux, intenses, dont certains font partie de ses meilleurs souvenirs. Mais il a peut-être traversé aussi des moments plus difficiles ou délicats, qu'il serait malvenu de relater lors de son panorama. **Il est essentiel que celui-ci soit respectueux et amusant, autant pour le pionnier fêté que pour le reste du poste.**

### Ton rôle

- Veille à ce que ce ne soit **pas une personne** seule qui se charge du panorama.
- Permet à un pionnier sur le départ de **s'investir dans le panorama d'un autre** s'il le souhaite.
- Reste attentif à ce que le contenu de chaque panorama soit **respectueux** du pionnier.
- **Soutiens les pionniers** dans la réalisation des panoramas, en les aidant à rechercher des informations sur le pionnier en partance ou en donnant des idées d'anecdotes, etc.

- **Veille à la variété** des présentations et des supports, pour rendre le moment des panoramas le plus dynamique possible.

- Assure-toi que **tous les panoramas se préparent**. Il serait dommage qu'un pionnier fêté se trouve lésé par la nonchalance de la cordée de son panorama.

### Comprendre tes pionniers

Quitter le poste est une **fameuse étape** pour le pionnier. Il s'apprête à quitter un monde à part. Un monde où ils se sentent bien et partagent des références communes. Il est temps pour lui de saluer le reste du poste. Il connaît certains scouts depuis longtemps, il entretient avec eux **une relation dense et riche**. À l'aube de l'âge adulte, il s'est construit progressivement son identité. Il s'apprête à **se lancer dans de nouveaux projets** dans ou en dehors du scoutisme. Le pionnier se demande quel avenir il aura et la place qu'il occupera. **Contempler le panorama** de sa vie au poste lui permet de faire le point sur ce qu'il a **apporté au groupe**, sur les **valeurs** qu'il a développées et qui l'ont fait grandir. Il ancre tous ses **bons moments** dans sa mémoire et prend son envol en **toute confiance**.

#### Pour réaliser un panorama

- Crée un montage photo ou vidéo.
- Interviewe les anciens animateurs du pionnier.
- Retrouve des souvenirs de ses jeunes années dans ses anciens locaux.
- Compose-lui une chanson, un sketch.
- Écris-lui des petits mots et les glisse dans une enveloppe.
- Organise un jeu ou une activité en lien avec son parcours.
- Remets-lui un petit cadeau symbolisant un souvenir, un moment fort, ou lui offrir un album avec des anecdotes, des photos, etc. retraçant son parcours scout.
- Rédige une BD ou un journal télévisé qui retrace les grands moments de la vie du pionnier fêté.

#### Pour animer le moment des panoramas

- Imagine un accueil spécifique pour les pionniers fêtés avant de lancer la présentation des panoramas.
- Prévois un moment de réponse, de réaction pour celui qui est fêté.
- Clôture la présentation des panoramas par un repas festif.
- Prévois un fil conducteur ou un présentateur pour éviter les blancs entre les différents panoramas.

## LA TRACE

La trace permet au pionnier ou à la pionnière en fin de parcours de laisser, dans le local ou ailleurs, une marque visible de son passage au poste.

### Quel intérêt ?

- Lui permettre de **clôturer son parcours** scout en laissant une trace visible de son passage.
- **Symboliser** son passage de manière durable.
- Prendre conscience de **ce qu'il a apporté** au groupe.
- Laisser une trace dans **l'histoire du poste**.

### Quand ?

La trace se vit **en début d'année scout**, avant ou pendant les passages. Elle peut être intégrée à la fin de la présentation des panoramas ou être organisée à un autre moment que tu juges plus approprié.

### Comment ?

La trace peut prendre de multiples formes. En voici quelques exemples :

- une gravure sur une poutre du local ;
- une empreinte de main sur le mur ;
- une musique : compiler les chansons choisies par les pionniers sur le départ sur un seul et même support ;
- une fresque, dont une partie est complétée chaque année par le(s) pionnier(s) sur le départ ;
- un masque en plâtre du visage ;
- une photo gag ;
- un graffiti ;
- une réalisation personnelle ;
- une citation.



#### Et si nous n'avons pas de local, comment faire ?

Le poste peut imaginer une trace plus mobile. Par exemple, chaque pionnier sur le départ pourrait écrire un mot dans un livre qui recueillerait les textes d'une année à l'autre ou déposer un objet symbolique dans une malle.

L'animateur Pionniers est responsable de cette collecte de traces. Il la transmet à un autre dès qu'il quitte le poste, afin qu'elle y perdure au fil des années.

### Ton rôle

Veille à ce que le type de trace soit le même pour tous les pionniers de la même année, afin de **renforcer le sentiment d'appartenance** au groupe. Rien n'empêche d'en changer si celle adoptée par les postes précédents ne convient plus : la trace est un symbole qui **doit avoir du sens pour tous**.

### Comprendre tes pionniers

Les grands adolescents ont **besoin de laisser leur empreinte** dans les groupes et les lieux par lesquels ils passent. Pour se construire, ils aspirent à évoluer dans un cadre riche en repères.

Bien que la composition du poste change chaque année, le nom du groupe, ses symboles, ses valeurs, son expérience sont autant **d'éléments qui perdurent** : ils créent une intimité, aident à tisser et maintenir des liens et procurent un sentiment d'appartenance à celles et ceux qui les partagent.



## L'ENGAGEMENT DANS LA COMMUNAUTÉ



### L'engagement dans la communauté

Les scouts sont amenés à découvrir activement les communautés qui les entourent en vue de s'y engager. Cet engagement se vit notamment sous la forme de scoutmains qui contribuent à améliorer la communauté et qui permettent aux scouts de grandir et d'apprendre. Conscients des compétences qu'ils acquièrent grâce au scoutisme, les scouts identifient les contributions qu'ils peuvent apporter là où ils s'engagent, maintenant et pour le reste de leur vie.

### Élargir ses horizons

Chaque scout fait partie d'une **diversité de communautés**. Il évolue au travers de différents groupes de personnes qui sont unies par des éléments communs : des intérêts, des habitudes, des lieux de vie...



« Un civisme heureux, développé par des impulsions de l'intérieur plutôt que par des impositions extérieures, et des qualités individuelles encouragées et puis mises au service du bien commun : voilà notre programme. »

Préface de la première édition américaine de Aïds, cité dans BPBB

#### Trois bonnes raisons pour tisser des liens avec notre entourage :

1. Apprendre le vivre-ensemble, au sein du scoutisme mais également au-delà.
2. Promouvoir le scoutisme. Faire savoir que nous existons et que nous sommes ouverts à tous.
3. S'enrichir personnellement au contact d'autres personnes et de leurs compétences.

Le scout se montre curieux et prend le temps d'aller à la **rencontre de l'autre**, il apprend à le connaître. En agissant ainsi, il élargit ses horizons et perçoit l'ampleur de la **diversité de son environnement**, de son pays, du monde. Plus il est actif dans la découverte des communautés, plus il peut s'y **engager**.

L'engagement dans la communauté (suite)

Ces communautés peuvent avoir une dimension locale, nationale ou internationale.

 <h3 style="text-align: center; color: white;">Locale</h3> <p style="color: white;">Sa section, son unité, les unités voisines. Sa famille, son école, ses voisins...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Jouer pour se connaître et découvrir les réalités de chacun.</li> <li>→ Organiser des activités inter-sections, inter-unités.</li> <li>→ Proposer une journée des familles. Toute contribution est la bienvenue : apporter un plat, proposer un jeu, un atelier...</li> <li>→ Inviter les jeunes du quartier à participer à journée <i>Scoute avec moi</i>.</li> <li>→ Se rendre à une festivité locale. Présenter ce qui se vit chez les scouts et s'intéresser à la vie des autres.</li> </ul>	 <h3 style="text-align: center; color: white;">Nationale</h3> <p style="color: white;">Les unités de la fédération, les scouts des autres mouvements scouts belges. Les citoyens belges.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Participer aux événements fédéraux.</li> <li>→ Contacter une unité d'un autre mouvement pour partager une activité, un projet, un weekend...</li> <li>→ Organiser un tournoi de pétanque sur la place du village de l'endroit de camp.</li> <li>→ Profiter du hike pour faire connaissance avec les personnes de la région. Lister ses découvertes et, de retour au camp, les présenter au groupe.</li> </ul>	 <h3 style="text-align: center; color: white;">Internationale</h3> <p style="color: white;">Les scouts à travers le monde. Chaque individu peuplant la planète.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Participer à un événement scout international.</li> <li>→ Proposer à une unité scout, hors de la Belgique, de correspondre.</li> <li>→ Lors d'un camp à l'étranger rencontrer la population locale.</li> <li>→ Demander aux scouts s'ils connaissent des personnes vivant à l'étranger. Les contacter et se renseigner sur leur mode de vie. Relever les similitudes et les différences.</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

S'engager activement

Lorsque le scout s'engage, il grandit à la fois en tant qu'**individu** et en tant que **citoyen**. Les deux ne peuvent être dissociés. En tant qu'animateur, tu accompagnes chaque jeune pour qu'il développe pleinement son potentiel, mais aussi pour qu'il **apprenne à vivre de manière responsable avec les autres**.

Un engagement...

...avec les autres

En s'engageant dans la communauté, le scout contribue à rendre le monde meilleur. Une ambition que les scouts ne peuvent **pas entreprendre seuls dans leur coin**. Pensez à inviter d'autres personnes à se joindre à vous ou établissez un **partenariat** avec la commune, une association, une école... En **créant du lien**, vous faites jouer la solidarité et vous entretenez une dynamique positive avec votre entourage.

...qui profite à tout le monde

Tout le monde est gagnant ! Lorsque le scout s'engage, **il agit positivement sur la société et, par la même occasion, acquiert de nouvelles techniques et adopte de nouvelles attitudes**.

... à tout âge

Des baladins aux pionniers, le scout s'engage à sa mesure.

...continu

C'est en s'engageant régulièrement et de diverses manières que le scout prend conscience des bénéfices qu'il apporte à la communauté et qu'il en retire lui-même.

*« Être un [humain], c'est sentir, en posant sa pierre, que l'on contribue à bâtir le monde. »*

Antoine de Saint-Exupéry

Choisir avec les scouts

Que faire pour s'engager ? Demande aux scouts !

- **Quels domaines** les intéressent ?
- Quelles sont les **valeurs** qu'ils souhaitent promouvoir ?
- **Quelles techniques** apprises dans leur vie scout pourraient être mises au profit de la communauté ?
- Connaissent-ils **des personnes engagées qui pourraient témoigner** ?
- Connaissent-ils des **associations** ou des activités qui nécessitent un coup de main ?

Les **choix** peuvent se faire par petits groupes en fonction du type d'action, **des préférences** de chacun pour un domaine particulier, **du temps nécessaire** pour la réalisation, etc.

Chaque groupe **peut décider lui-même** tout en étant accompagné par un animateur. C'est l'occasion de **construire un projet ensemble**. Le projet chez Les Scouts est détaillé aux pages 60.

Avec les plus jeunes, les animateurs peuvent **proposer une liste de formes concrètes d'engagement** pour que les enfants choisissent les gestes qu'ils ont envie de poser.



« Nous voulons une personne consciente et critique. »

Notre ambition éducative

Les scouts observent la société, choisissent de s'impliquer au sein de celle-ci et y agissent délibérément, en connaissance de cause. Découvrir la communauté et s'y engager permet d'être confronté à d'autres problématiques et d'autres réalités. Cet éveil citoyen pourra susciter diverses réflexions, inciter nos jeunes à poser des choix conscients et à vivre de nouveaux engagements.

Les 4 P pour rendre le monde meilleur

Le développement durable a pour but d'assurer le bien-être des générations présentes sans compromettre l'avenir des générations futures, autrement dit, de rendre le monde meilleur. Afin d'atteindre cet objectif, quatre piliers fondamentaux ont été mis en place. Ceux-ci sont adaptables dans tous les secteurs de la société, dont le scoutisme.

Les ODD pour créer un monde meilleur

Les Objectifs de développement durable (ODD) sont un appel à l'action afin de promouvoir la prospérité tout en protégeant la planète. Dès leur adoption par les Nations unies en 2015, les scouts ont répondu à cet appel, qui fait écho à notre mission : créer un monde meilleur.

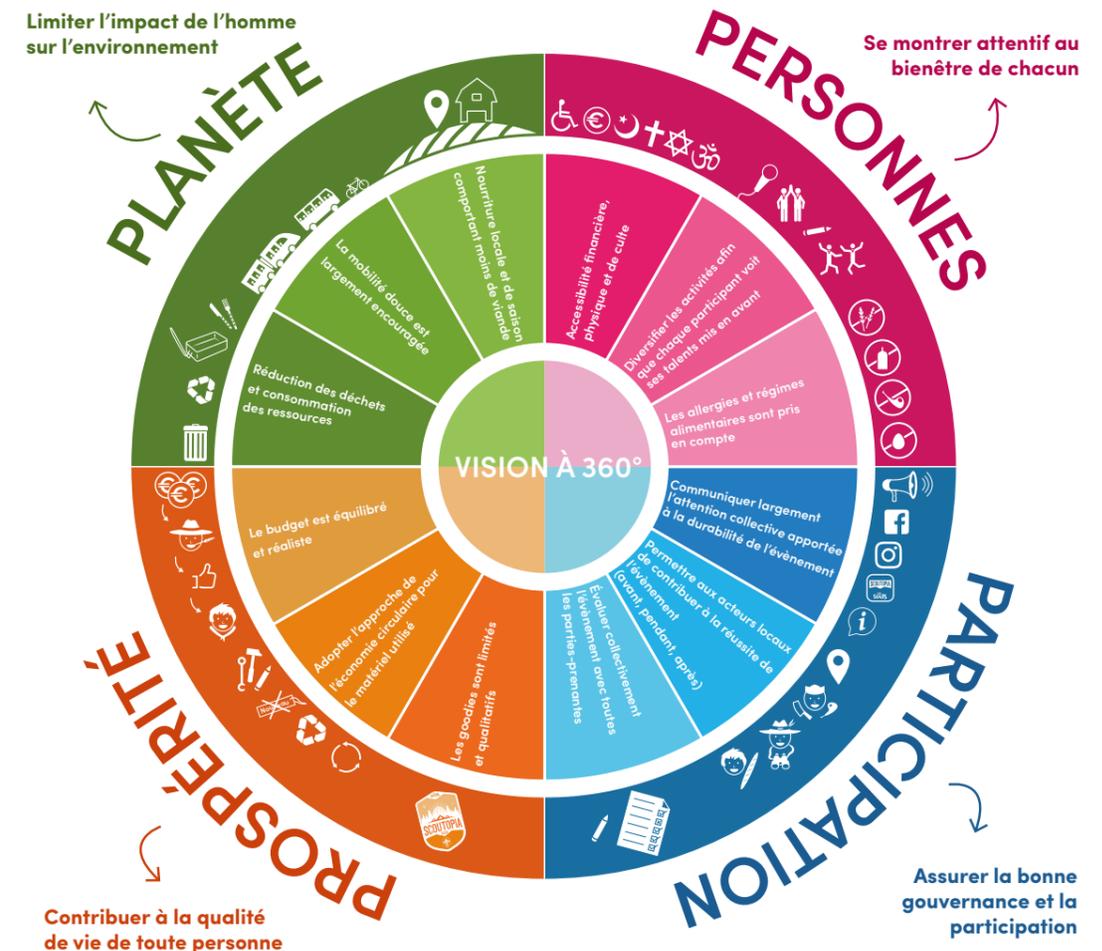


Ensemble, nous souhaitons aller encore plus loin en nous engageant à contribuer fortement à ces objectifs. Convaincus que l'Union fait la force, nous invitons chaque unité et section à rejoindre les 57 millions de scouts, apportant ainsi une plus grande contribution des jeunes aux Objectifs de développement durable à travers le monde.

Engagés aujourd'hui pour changer demain !

De nombreuses ressources pour sensibiliser les scouts aux ODD ainsi que des pistes pour les faire évoluer.

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



L'engagement dans la communauté (suite)

Seul ou en petits groupes, spontanément ou de manière réfléchie, le scout s'engage. Au travers de cet engagement, le scout fait rayonner les valeurs du scoutisme.

**Nos valeurs**  
Respect de la nature, persévérance, respect des autres.



- Respecter la biodiversité, organiser des chantiers et des activités dans la nature.
- Restaurer, nettoyer, aménager le caractère naturel d'espaces verts.
- Organiser des activités de plantations de haies.
- Réduire la consommation d'énergie, privilégier des installations solaires.
- Utiliser les transports en commun ou la mobilité douce.
- Privilégier le covoiturage.
- Réduire les déplacements motorisés tant que possible.
- Trier, recycler ou réutiliser les déchets.
- Composter les éléments organiques.
- Utiliser du matériel durable.
- Consommer des aliments bio, raisonnés, locaux, de saison.

- Diminuer sa consommation de papier, dans son animation, par exemple.
- Réduire l'utilisation du bois. Récupérer ou partager les perches pour le camp.
- Fabriquer des produits d'entretien ou cosmétiques soi-même.
- Installer des toilettes sèches.

**Nos valeurs**  
Confiance, respect des autres, fraternité, accueil, optimisme, ouverture, générosité, respect de soi.

- Créer des menus équilibrés avec des produits frais et de saison.
- Garantir la bonne santé des personnes en achetant du matériel d'animation sain, naturel, sans colorant ni dissolvants.
- Choisir un thème de camp qui invite à découvrir la diversité de la nature humaine en garantissant le respect des cultures, des croyances et des différentes origines.
  - Assurer l'accessibilité des activités scoutées ou des événements quelle que soit la situation financière ou le handicap des personnes.
- Acheter des produits du commerce équitable par respect pour les producteurs.
  - Prévoir des rencontres intergénérationnelles.

- Partir à la découverte du patrimoine local, participer à sa conservation.
- Vivre une activité pour et avec les enfants d'une institution.
- Se joindre aux coopératives locales.
- Accorder une importance particulière à la convivialité en créant des lieux spécifiques ou des moments de bien-être.
- Encourager chaque scout à faire des découvertes et à développer ses compétences notamment à travers les outils de découvertes de branches ou en leur confiant des responsabilités.
- Se former en tant qu'animateur.
- Développer les valeurs du scoutisme, en proposant une sensation (page 145), par exemple.
- Laisser une place aux émotions et aux besoins dans son animation. Pour cela, un jeu de cartes est disponible en téléchargement sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).
- Garantir l'équité entre les personnes.

**Nos valeurs**  
Solidarité, service, justice, partage.



- Limiter le gaspillage.
- Prendre en compte le rapport qualité/prix lors des achats pour la section.
- Investir dans des matériaux durables.
- Privilégier la récupération du matériel.
- Partager, louer ou emprunter le matériel, entre autre pour le camp.
- Garantir un budget équilibré pour la section, anticiper les besoins et faire un suivi régulier.
- Pratiquer des échanges avec d'autres unités, la commune ou des associations. Par exemple, un prêt de camion pour partir en camp contre un service parking à la fête communale.
- Organiser ou se rendre à des bourses d'échange de matériel.
- Acheter les denrées alimentaires chez des producteurs locaux.

**Nos valeurs**  
Engagement, respect de soi, respect des autres, confiance.

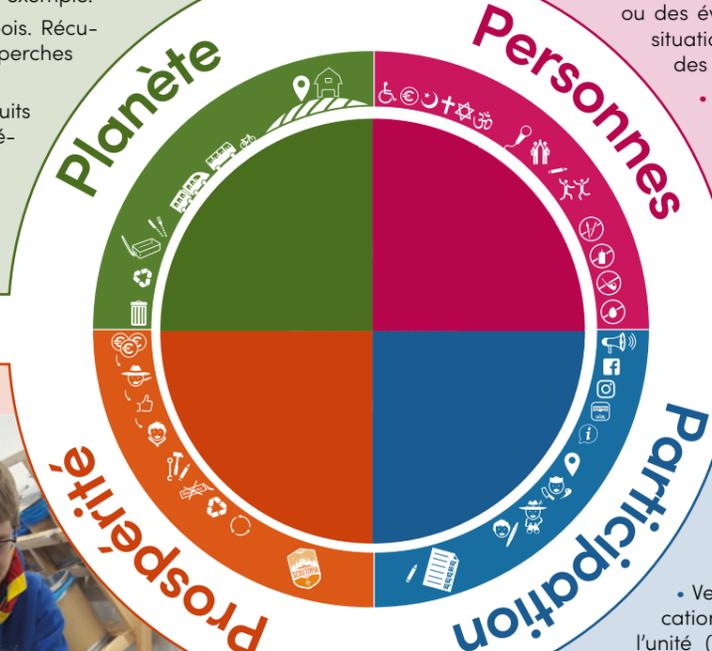
- Veiller à une bonne communication au sein et à l'extérieur de l'unité (commune, propriétaire, association...). Choisir des canaux de communication adaptés à chacun.
- Faire de preuve de transparence en ce qui concerne les budgets et les décisions prises avec l'équipe d'unité, les parents mais également les scouts.
- Intégrer les personnes concernées (scouts, parents, voisins...) dans les prises de décisions.
- S'investir dans la relation avec les parents, leur communiquer vos attentes, leur permettre d'exprimer les leurs.
- Favoriser la coopération, notamment via les jeux proposés.
- Prévoir des conseils de section et de petits groupes pour permettre à chacun de s'exprimer et de prendre sa place.



- Développer une relation de qualité entre les sections.
- Déléguer des responsabilités aux jeunes avant et pendant le camp.
- Évaluer les activités et le camp en prenant en compte les retours des scouts et des parents pour s'améliorer.
- Devenir délégué ou suppléant de ton unité. Porter la voix de ton unité et participer au processus de prise de décisions fédérales.

 « Le scout s'engage là où il vit. »  
Article 2 de la Loi scoutie

Il n'est pas nécessaire d'aller au bout du monde-pour se rendre utile à la société : tout près de chez nous, il est possible d'agir.



## L'engagement dans la communauté (suite)

## D'une branche à l'autre



**Baladins**  
(6-8 ans)

scoutmain

La **curiosité naturelle** du baladin l'incite à observer et **comprendre les personnes** qui l'entourent.

L'enfant de 6 à 8 ans trouve normal d'être **solidaire**. Il ne fait pas de distinction entre les personnes qu'il connaît ou celles qu'il ne connaît pas quand il s'agit de leur apporter du soutien.

Les repères spatio-temporels sont confus dans l'esprit des enfants de cet âge. D'une part, mener **des actions courtes et concrètes** leur permet de mieux saisir leur impact. D'autre part,

visualiser les communautés qu'ils explorent **sur une carte de la ville, du pays ou du monde** peut les aider à mieux se situer.

Grâce à **Monsieur Loyal** (page 148), les baladins expriment avec leurs propres mots ou dessins leurs valeurs vécues à la ribambelle. Cet outil permet d'**identifier les valeurs pour lesquelles ils souhaitent s'engager**. Il peut servir de tremplin pour lancer une discussion sur les actions qu'ils souhaitent mener.



**Louveteaux**  
(8-12 ans)

scoutmain

Entre 8 et 12 ans, c'est avant tout l'âge des **découvertes sociales**. C'est en tissant **des liens solides** avec les autres louveteaux, les animateurs et de manière plus large, toute personne de sa communauté que le louveteau développe son **sentiment d'appartenance**.

Il apprend à mieux connaître les autres mais aussi à mieux se connaître lui-même. En s'engageant, il prend conscience qu'il peut **mettre ses compétences au profit des autres**. Valorisé, il nourrit son estime de lui, démarche essentielle à ce stade de la vie.

À la meute, **deux outils**, les **mowhas** (page 116) et le **temps de la mue** (page 123) sont deux opportunités **pour conscientiser et valoriser les découvertes**. Les louveteaux sont encouragés à **imaginer les exploitations possibles**

qu'ils peuvent faire de leurs acquis au sein de la communauté. Lors du temps de la mue, le louveteau s'arrête pour prendre conscience de ce qu'il a vécu, aimé, appris et découvert dans **sa relation avec les autres**, au sein de la **meute et au-delà**.

Tu peux utiliser le jeu de cartes Jungler avec les valeurs ou l'activité La chasse aux maîtres-mots pour aider les louveteaux à **identifier les valeurs** pour lesquelles ils **souhaitent s'engager**.

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



**Éclaireurs**  
(12-16 ans)

scoutmain

Lors de l'adolescence, le jeune prend conscience **de ses ressources**. Il **prend gout aux défis** et à envie de se dépasser. L'éclaireur a besoin de construire avec les autres, de s'impliquer dans des projets qui ont du sens pour lui.

L'adolescent d'aujourd'hui bénéficie d'une large **ouverture sur le monde** grâce aux médias : il peut être **sensibilisé aux problèmes** des autres, entendre parler d'écologie, se questionner sur le sens de la justice, chercher à comprendre le déclenchement des guerres et les processus d'apaisement, voire de réconciliation. Il **découvre les valeurs qui gouvernent** les acteurs de notre société. Le jeune **réalise** que **contribuer à aider** la société

est **positif**. Le phénomène d'**identification à des adultes engagés** pour une cause, pour des idéaux, prend toute son importance. Si cultiver l'esprit d'initiative est primordial, il a, bien sûr, encore bien besoin de toi, animateur, pour **poser un cadre et l'accompagner**.

Lorsque les éclaireurs réalisent **un badge ou un brevet**, invite-les à prendre conscience de leurs découvertes et à identifier des manières d'en faire profiter la communauté.

Enfin, lors de **sa Promesse**, l'éclaireur affirme vouloir **vivre selon les valeurs** de la Loi scout. Il peut profiter de ce moment pour réfléchir à ce qu'il souhaite mettre en place pour **faire rayonner ces valeurs au-delà du scoutisme**.



**Pionniers**  
(16-18 ans)

scoutmain

Le grand adolescent **s'enflamme pour des idéaux** et il est prêt à s'engager en leurs noms. Il est désormais capable de **s'interroger en profondeur** sur les valeurs de la société et de poser ses propres choix.

Dans la **dynamique** d'engagement, le **groupe**, poste ou cordée, est une composante essentielle. D'autant encore de ses capacités, le pionnier a besoin de **prendre confiance** et de trouver **du soutien** auprès des autres pionniers et des animateurs.

À cette étape de sa vie, le jeune éprouve l'envie de **se réaliser dans des projets concrets** avec un **impact visible**. Il doit se sentir acteur du changement. **Guidé par ses envies** et son **tempérament**, le jeune **trouve la voie** dans laquelle il souhaite s'engager. Il **s'inspire de modèles et d'exemples** qu'il découvre via les **réseaux sociaux**, les **médias** ou son **environ-**

**nement**. Par ailleurs, à la fin de l'adolescence, le jeune a sans doute déjà eu l'occasion de s'engager dans son environnement proche. L'inciter à agir dans des communautés **plus éloignées de son quotidien** est source de **stimulation**.

Dire au pionnier comment il doit agir freinera son enthousiasme et son autonomie. Le laisser tout faire, par souci de liberté, le plongera dans l'insécurité. **Trouver le juste équilibre**, c'est bien là tout le talent de l'animateur pionnier.

Après avoir réalisé un **itinéraire**, le pionnier, fort de ses découvertes, réfléchit à la manière dont il peut **en faire profiter la communauté**.

Enfin, **l'engagement** est l'occasion de formuler des actions ou des attitudes concrètes que le pionnier compte mettre en place pour **agir en cohérence** avec les valeurs scoutistes au sein, mais aussi **au-delà du scoutisme**.

## Ton rôle

- Aie la **curiosité** de partir à la découverte des différentes communautés. Tes scouts feront de même.
- **Propose des actions concrètes** aux scouts, tout en restant à l'écoute de leurs envies.
- Veille à ce que les actions engageantes aient un **impact visible** : c'est une source de **motivation**.
- Sois **ouvert aux opportunités** pour mener des actions.
- Encourage les jeunes à **utiliser leurs acquis scouts en-dehors du scoutisme**.
- Prends le temps de réfléchir avec ta section à la **manière dont vous vous engagez**, même à travers des **gestes du quotidien**.



## Valoriser ses découvertes

Le scout **prend conscience** des attitudes, des valeurs et des savoir-faire qu'il développe dans sa vie scout. Ensuite, il **imagine des actions à entreprendre ou des attitudes à adopter** pour en faire profiter les communautés dans lesquelles il vit et s'implique.

**Des pistes concrètes :**

**En conseil**

- Partage ton vécu avec les scouts et précise tout ce que le scoutisme t'a apporté. Explique l'influence de cette expérience sur ton quotidien.
- Échange avec les scouts autour de l'impact du scoutisme sur la société : « *En quoi les scouts contribuent-ils à rendre le monde meilleur ?* »

## Dans l'action

- Permits aux aînés de la section de transmettre leurs acquis aux plus jeunes, notamment à travers des activités de découverte (ateliers, mowhas, badges, itinéraires...).
- Prévois des activités qui font appel aux découvertes des scouts. Par exemple, un jeu à poste où ils doivent faire un nœud spécifique, décoder un message en morse, construire une échelle en brêlage...
- Garde une trace des acquis et des découvertes sur un support individuel ou collectif, dans le local.

## Lors d'un bivouac

- Propose une mise en projet personnelle, au sein et au-delà du scoutisme, pour réinvestir les apprentissages. Elle pourrait, par exemple, s'élaborer à la suite d'un temps de découverte ou à la fin du camp.



## LE SCOUTMAIN

Que tu l'appelles scoutmain, action de service ou encore B.A., qu'importe, l'idée est la même : mener une action pour rendre service à d'autres et à la communauté et renforcer la solidarité, les échanges et les partages. Cette action s'organise, éventuellement, en partenariat avec une association.



### Cinq critères pour le scoutmain

Un scoutmain a parfois lieu spontanément, dans une situation urgente. Mais idéalement, il se choisit et se construit de manière plus réfléchie, si possible avec son bénéficiaire.

Dans les deux cas, il répond à cinq conditions :

- 1 Conscient** : connaître le sens, l'enjeu, le pourquoi de leur action est primordial pour les scouts. Cela leur permet de prendre conscience de l'impact positif de leur action.
- 2 Utile** : les scouts répondent à une nécessité, à un besoin : ils agissent pour que cela serve. Ils ne s'imposent pas.
- 3 Suivi** : les scouts et leur partenaire réfléchissent à l'effet de l'action sur le long terme. Il ne suffit pas toujours de réaliser un geste ponctuel, il y aura peut-être un suivi à assurer par les scouts, le staff ou de tierces personnes.
- 4 Gratuit** : les scouts ne reçoivent aucune rémunération, sous quelque forme que ce soit (argent, matériel, etc.). S'ils étaient rétribués pour l'aide apportée, la notion de bénévolat serait perdue. Les scouts peuvent bien sûr pratiquer l'échange de services mais il s'agit alors d'une autre manière de s'engager dans la communauté qu'une action de service.
- 5 Enrichissant** : le scoutmain doit être organisé pour procurer un réel enrichissement aux scouts, grâce aux rencontres humaines et aux découvertes dont il est question.

### Des sources à exploiter

#### Les idées sont là

Pour que le projet réponde à une demande réelle et que l'action profite à une collectivité, il est utile de construire un **partenariat** avec une association, une institution, une personne ressource, ta commune, etc.

Renseigne-toi sur ce qui se fait déjà près de chez toi dans le champ d'action que vous avez choisi. Contactez ces personnes, proposez vos idées, échangez, construisez, adaptez et, ensemble, réalisez une action de service.

#### Sensibiliser pour mieux prendre conscience

Au cours de la préparation ou à la suite du service rendu, invite les éventuelles associations que tu vas aider à offrir un **accompagnement éducatif** aux scouts. Celui-ci peut être une rencontre avec une personne impliquée dans l'association, une animation pédagogique, un jeu de sensibilisation, un atelier, une visite guidée des lieux, etc.

Si l'échange direct avec l'association n'est pas envisageable, organise avec ton staff ce moment d'information : en connaissant les objectifs poursuivis par l'association et en comprenant les enjeux de leur action, les scouts ne seront pas des exécutants passifs, mais des **jeunes actifs et impliqués**.

Certaines associations accepteront plus volontiers l'aide d'un petit groupe plutôt que d'un grand nombre de scouts.



#### Des exemples de scoutmain

- Nettoyer une rivière.
- Contribuer à l'entretien d'une réserve naturelle.
- Aménager un espace vert.
- Soutenir la campagne annuelle de sensibilisation et de récolte de fonds d'Iles de Paix, d'Action Damien, de Cap 48...
- Participer à un chantier collectif de plantation de haies.
- Agir pour la problématique des déchets sauvages, Clean Walk.
- Collecter des jouets ou des vêtements au profit de personnes défavorisées.
- S'investir dans le Marathon des lettres d'Amnesty International.
- Organiser un petit déjeuner équitable, en partenariat avec Oxfam.
- Collaborer avec des Repair cafés pour lutter contre le gaspillage et la production de déchets en masse.
- Cultiver un potager collectif et accessible à tous.
- Récolter des bouchons en plastique au profit d'une association qui soutient les personnes en situation de handicap.
- Animer des ateliers pour des enfants placés en foyer.
- Etc.

#### Une association te sollicite ?

Si le staff ou le groupe est partant, si vous avez mesuré l'intérêt de l'action proposée et qu'elle répond aux critères d'un scoutmain qui a du sens (consciente, utile, suivie, gratuite et enrichissante), alors foncez !

Si l'action qu'on vous propose ne correspond pas à vos objectifs, explique à ton interlocuteur que tu trouves l'objet social de l'association très intéressant et demande s'il est possible d'apporter des aménagements au projet, afin d'en faire un vrai scoutmain. Ou décline la collaboration en donnant honnêtement les raisons de ton refus.

Notre fédération soutient activement l'opération Arc-en-Ciel, créée par des anciens de notre fédération, au cours de laquelle les scouts récoltent des vivres non périssables pour des associations d'enfants. L'argent que celles-ci ne dépensent pas pour les besoins alimentaires sert à organiser davantage d'activités de loisirs.

#### Scoutmain or not ?

- Les scout'mains doivent profiter à une **collectivité** : évite les chantiers émanant de personnes qui recherchent simplement de la main d'œuvre gratuite (retaper la maison d'un privé ou creuser sa piscine).
- Dès qu'il est question d'argent, nous quittons le **domaine du service** : par exemple, lorsqu'une section passe une après-midi à vendre des gaufres ou nettoyer des voitures pour gagner la somme nécessaire à l'organisation d'une activité particulière ou au financement du camp.
- De même, si une association propose un pourcentage d'une somme récoltée ou un lot de matériel quelconque en échange de l'aide fournie, nous ne sommes plus dans une activité de service non plus. Cela ne cadre pas avec le **principe de gratuité** qui la définit.

### Ton rôle

Pour qu'une activité soit une expérience **enrichissante pour chacun**, il faut qu'elle réponde à certaines conditions. Tu es le garant du respect des balises fixées. Avant de valider un scoutmain, qu'il soit amené par les scouts, demandé par une association ou trouvé par le staff, évalue si la proposition est intéressante.

#### Avant l'activité :

- **vérifie** si l'action est utile, consciente, suivie, gratuite et enrichissante ;
- définis qui est la **personne de contact**, quelle est sa fonction ;
- renseigne-toi sur ce que feront **les scouts** ;
- veille à ce que le projet proposé corresponde à vos **disponibilités en temps** ;
- examine la manière dont vous allez **collaborer** avec l'association, l'institution, la personne ressource, la commune (préparation, encadrement, adaptation aux scouts, suivi...) ;
- évalue l'**intérêt de votre action** auprès de votre partenaire et auprès de ta section.

#### Après l'activité :

- assure-toi du **suivi** de l'action : au-delà de l'aide ponctuelle apportée, identifie les éventuelles autres choses à faire pour que les effets positifs du scoutmain tiennent dans la durée ;
- informe-toi sur les **retombées** du scoutmain (par exemple, l'usage qui a été fait des fonds récoltés) et les bénéfices apportés à la cause visée, et dis-le aux scouts ;
- conscientise les scouts à l'**impact** qu'a eu leur engagement.

Les scoutmains peuvent créer, principalement à la troupe et au poste, quelques chocs culturels ou sociaux qu'il faudra appréhender avec les scouts. Ici encore, une rencontre préalable avec une personne-ressource de l'association que tu vas aider prend tout son sens.





## Le scoutmain (suite)

## Dans ma branche



Vivre un scoutmain permet au baladin de **découvrir le plaisir de poser un acte gratuit**. L'animateur montre l'exemple en posant, en tant qu'adulte, des gestes gratuits. Chaque enfant a besoin de concret. Pour comprendre le sens des actions qu'on lui propose, il doit les vivre du début à la fin.

L'animateur prépare les scoutmains avec les baladins en les leur expliquant l'action mais aussi les bénéfices de celle-ci.

Selon le scoutmain choisi, le baladin développe de nouveaux savoir-faire ou de nouvelles attitudes. Une fois l'action réalisée, proposer à l'enfant d'exprimer ses découvertes lui permettra d'en prendre conscience.



Le louveteau peut ressentir une grande soif de justice. Il éprouve aussi le **besoin d'être encouragé dans le geste posé**. À l'âge des louveteaux, les enfants commencent à être sensibles aux autres, à leurs réalités de vie, et sont capables de comprendre l'impact positif d'un scoutmain sur les personnes qui en bénéficient. Le rôle de l'animateur est d'accompagner les louveteaux dans cette démarche de conscientisation.

Selon le scoutmain choisi, le louveteau développe de nouveaux savoir-faire ou de nouvelles attitudes. Une fois l'action réalisée, proposer à l'enfant d'exprimer ses découvertes lui permettra d'en prendre conscience.



Le groupe prend une part de plus en plus importante dans la préparation des scoutmains. Ils peuvent devenir un projet de patrouille. Les éclaireurs posent ainsi **un choix réfléchi en comprenant le sens de l'acte qu'ils envisagent**.

L'animateur se fait plus discret, mais reste vigilant pour aider chacun à réfléchir sur ce qu'il est en train de vivre.

Le scoutmain se veut enrichissant pour l'éclaireur. La troupe tient conseil après avoir fait l'action pour échanger sur les découvertes ou les prises de conscience de chacun.



Le pionnier peut aller jusqu'au bout de l'action de service, accepter des partenariats et opérer des choix. Sa capacité à **se mettre au service de ses idéaux** lui permet de mener l'action du début à la fin.

L'animateur montre aux jeunes les avantages humains que l'on peut trouver dans le bénévolat. Il les pousse à agir et à assumer leurs responsabilités.

Le scoutmain est enrichissant pour le pionnier. À ce stade, le jeune prend facilement conscience de ses découvertes. Il peut choisir une action plutôt qu'une autre pour les valeurs qu'elle prône mais aussi pour les découvertes qu'elle permet. Cette réflexion pourra aussi guider les choix du poste dans le cadre d'un projet de camp par exemple.

## Besoin d'idées ?

À la recherche d'un partenaire ? Dans la base de données **Scoutmain** sur lesscouts.be, tu trouveras des partenaires ou des demandes concrètes (précisant les domaines, les tranches d'âge, les temps d'action, les zones géographiques).



« Le scout rend service et agit pour un monde plus juste. »

Article 3 de la Loi scout

Le scoutmain permet au scout de devenir peu à peu un citoyen engagé et actif. Poser des petits gestes respectueux de l'environnement, rendre service aux personnes qui vivent près de chez nous : autant de manières de s'engager, accessibles même aux plus petits.

## Volontariat, humanitaire, volontourisme, quelle différence ?

## Humanitaire

Les organisations humanitaires apportent du secours à des populations dans des situations d'urgence et de crise (guerres, catastrophes, épidémies...). Ces organisations demandent des qualifications professionnelles et sont agréées par l'État.

## Volontourisme

Des entreprises privées organisent des séjours pour "aider" des populations fragilisées sans avoir l'expertise du secteur de la Coopération au Développement. Elles demandent une participation financière élevée. Ces entreprises se servent du volontariat, activité non lucrative par essence, pour réaliser des profits et renforcent la vision paternaliste des rapports humains selon laquelle les jeunes des pays européens peuvent "sauver les pauvres du Sud". Il faut éviter tout partenariat avec ces opérateurs.

## Volontariat

Les ONG ou associations de volontariat travaillent avec des associations partenaires locales au Nord et au Sud. Elles proposent des projets qui favorisent la rencontre interculturelle et le développement personnel. Cette démarche ne requiert pas ou peu de compétences professionnelles mais un grand sens de l'observation et beaucoup d'humilité au service de la rencontre. Quelques exemples d'organisations : Quinoa, Asmae, SCI, DBA, Rencontres d'Aït Aïssa...

Tu l'auras compris, la seule formule de partenariat accessible à des scouts et en cohérence avec les valeurs et principes du scoutisme est le **volontariat**.





## La nature

**La nature est le terrain d'aventures idéal du scoutisme où le scout et la scoute se développe dans les différents domaines : physique, intellectuel, affectif, social et spirituel.**

### Quel intérêt ?

Être régulièrement au contact de la nature permet de prendre conscience du lien vital qui nous unit à elle, des enjeux actuels (la préservation de la biodiversité, le dérèglement climatique, etc.) et des rôles que nous pouvons tenir.

Par ailleurs, la nature est particulièrement adaptée pour mettre en œuvre d'autres éléments de notre méthode ou de tous types d'animation tels que défis, jeux, ateliers, moments calmes ou exaltants, réflexions, etc.



**« L'étude de la nature est l'activité clé du scoutisme et du guidisme. »**

Baden-Powell, *Headquarters Gazette*, 1920

Le scoutisme fait un pari : c'est en vivant des moments privilégiés dans et pour la nature que chacun pourra l'apprécier à sa juste valeur, l'appréhender au mieux et apprendre à la respecter davantage. C'est pourquoi la nature est un élément à part entière dans notre méthode.



La nature (suite)

La nature : 3 dimensions



« Pour ceux qui ont des yeux pour voir et des oreilles pour entendre, la forêt est à la fois un laboratoire, un club et un temple. »

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922

Par ces **trois mots** : **laboratoire**, **club** et **temple**, Baden-Powell identifie **trois dimensions éducatives** qu'il reconstruit dans la forêt et, par extension, dans la nature.

Pour lui, la nature est à la fois :

- un **lieu d'expérimentation** et de découvertes (LABORATOIRE) ;
- une **zone d'action** où l'on joue, crée et vit en groupe (CLUB) ;
- un **espace de calme** appelant à la réflexion ou à la quête de sens (TEMPLE).

Un laboratoire

La nature est un **lieu d'expérimentation** prodigieux, permettant au scout d'en apprendre autant sur elle que sur lui-même. À son contact, il nourrit son envie de comprendre le monde qui l'entoure, augmente ses connaissances et ses compétences, prend conscience de son impact et des rôles qu'il peut tenir, développe sa sensibilité et définit ses propres limites.

Dans la nature, le scout observe les fourmis, apprend le compostage, rencontre un agent du Département Nature et Forêts (DNF) ou fait de la randonnée.

**Dans la nature, comme dans un LABORATOIRE**, on est curieux, on observe, on manipule, on explore, on essaie, on se trompe, on essaie à nouveau et on fait de petites et grandes trouvailles.

Dans la nature, tout est prétexte à expériences et découvertes. On se découvre autant qu'on la découvre.



Un club

La nature est le **lieu privilégié des activités scouts** et permet la rencontre de l'autre. Grands jeux, petits jeux, ateliers, projets, vie quotidienne, moments d'adhésion à la Loi scout... sont encore plus plaisantes à vivre lorsqu'elles se déroulent en pleine nature avec les pairs.

Dans la nature, le scout fait un jardin japonais, construit une tanière, fait du woodcraft ou renouvelle son *Engagement* devant le poste.

**Dans la nature, comme dans un CLUB**, on interagit, on socialise, on mène des projets communs, on est actif et créatif, on s'entraide et on passe de bons moments ensemble.

Dans la nature, tout est prétexte à interactions et cohésion. On apprend à vivre avec les autres.

Un temple

La nature est un **lieu particulièrement propice à l'émerveillement, à l'introspection et à l'ouverture envers ce qui est plus grand que soi**. Tout moment dans la nature est prétexte à **une aventure intérieure**. Des activités telles que la randonnée, un moment de pause en haut de la montagne ou sous les arbres, une soirée au coin du feu, une nuit sous les étoiles... autant de moments idéaux pour s'arrêter quelques instants, se sonder, se questionner, ici et maintenant, sur soi ou sur le sens des choses.

Dans la nature, le scout récolte des éléments pour son coffre aux trésors, livre son *Message au peuple libre*, fait sa *Promesse* devant la troupe ou vit un bivouac.

**Dans la nature, comme dans un TEMPLE**, on change de rythme, on ralentit, on est à l'écoute de soi, de ses émotions et de ses ressentis, on se concentre sur l'essentiel et on cherche le sens de ce qui nous dépasse.

Dans la nature, tout est prétexte à réflexion et émerveillement. On côtoie ce qui nous dépasse et on en prend conscience.



« Le scout découvre et respecte la nature. » Article 6 de la Loi scout

En amenant le scout à s'émerveiller de la nature, à être curieux et à s'y intéresser pleinement, on lui donne envie de s'engager pour elle, de la chérir et de la préserver.

Ton rôle

- Emmène les scouts le plus régulièrement possible au contact de la nature.
- Mets en place des moments de découverte, d'exploration et d'expérimentation de la nature (LABORATOIRE).
- Organise des moments de vie en groupe, des jeux ou des actions dans la nature (CLUB).
- Propose des moments d'émerveillement, d'introspection ou de réflexion dans la nature (TEMPLE).
- Intègre la nature partout où c'est possible dans les autres propositions pédagogiques de notre méthode.

D'une branche à l'autre





# LES SPIRALES

Les spirales sont des superpositions de boucles d'activités nature imaginées par les animateurs, invitant le scout ou la scoute à découvrir, vivre et réinvestir ses connaissances, tout au long de son parcours, dans chacune des trois dimensions de la nature : laboratoire, club et temple.

## Quel intérêt ?

- Explorer les **trois dimensions de la nature** identifiées par Baden-Powell.
- Se donner le temps (12 ans) pour intégrer, de manière durable, certaines réflexions, valeurs et attitudes, en passant systématiquement (et donc plusieurs fois) par trois étapes essentielles : découvrir, vivre et réinvestir.
- Assurer une **continuité éducative** entre les branches.

## Choisir les thématiques

En début d'année, les animateurs organisent un conseil avec les scouts pour :

- lister toutes les notions ou thématiques nature que le groupe souhaite explorer ;
- décider ensuite, en cogestion, lesquelles feront l'objet d'activités.

## Construire des boucles en trois étapes

Les animateurs préparent des **boucles d'activités nature**, à vivre en une ou plusieurs réunions. Ces boucles sont construites de telle manière qu'elles passent systématiquement par **trois étapes : découvrir, vivre et réinvestir**.

En fonction des thématiques ou de la section, les boucles peuvent être **coconstruites** avec les scouts.



### 1. Découvrir

Avoir un premier contact avec une notion, l'appréhender, l'entendre, la voir, en prendre conscience.

#### Exemples

- 🌊 Entendre un conte sur le cycle de l'eau.
- 🌲 Se promener dans la forêt environnante.

### 2. Vivre

Expérimenter la notion, la manipuler, en comprendre ses fonctionnements, explorer ses différentes applications, jouer avec et s'amuser.

#### Exemples

- 🌊 Comprendre comment l'eau est filtrée en créant son propre filtre.
- 🌲 Apprendre à reconnaître les arbres et les animaux de la forêt explorée.

### 3. Réinvestir

Utiliser la notion dans un nouveau contexte, l'exploiter dans le cadre d'un projet, la mettre en œuvre pour rendre service autour de soi ou encore l'utiliser dans sa vie de tous les jours.

#### Exemples

- 🌊 Faire un scoutmain sur la dépollution aquatique.
- 🌲 Aménager une zone d'habitat ou de refuge pour la biodiversité locale.

## Faire le point

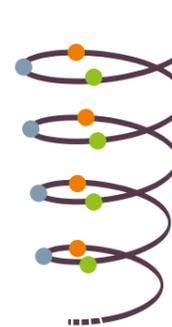
Au terme de chaque boucle d'activités nature, un bivouac est proposé. Il permet au scout de prendre un temps de réflexion sur ce qui a été vécu, de prendre conscience des apprentissages nouvellement acquis et de se questionner sur comment les réinvestir tout ça à l'avenir.

## 12 ans pour le faire

Lorsque le scout est passé par toutes les étapes d'une boucle, il peut en recommencer une.

Au fil des 12 années passées chez les scouts, l'ensemble des boucles, qui se relient et se superposent petit à petit, finit par former **une spirale**.

La **superposition des boucles** à travers le temps permet d'**aborder et mobiliser des apprentissages similaires plusieurs fois et de façons différentes**. Ceci favorise un ancrage solide des connaissances et un développement graduel des compétences. C'est ce qu'on appelle "la progression spiralaire".



## Une formule 3 en 1

Puisque Baden-Powell distingue trois dimensions éducatives dans la nature, LABORATOIRE – CLUB – TEMPLE, **des boucles en lien avec chacune d'elles** sont idéalement à imaginer par les animateurs.

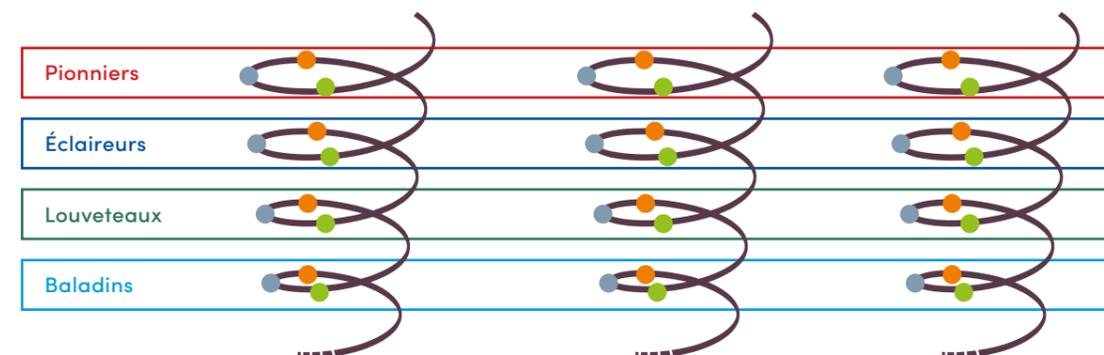
En principe, à la fin de son parcours, le scout aura vécu une spirale en lien avec chaque dimension de la nature. Les découvertes, les actions vécues et les réinvestissements s'adaptant aux tranches d'âges, le scout est emmené **chaque fois un peu plus loin** (d'où la forme évasée).



SPIRALE LABORATOIRE

SPIRALE CLUB

SPIRALE TEMPLE





## Les spirales (suite)

### Quand ?

Les boucles d'activités nature sont à vivre **tout au long de l'année** car la nature évolue au fil des saisons. Les découvertes, expérimentations et réinvestissements varient que l'on soit en hiver, à l'automne, au printemps ou durant les camps d'été !

### Ton rôle

- Lorsque tu prévois une activité liée à la nature, pense à la suite que tu vas lui donner, à l'apprentissage que le scout va en retirer et au réinvestissement qu'il pourra faire au-delà de la réunion scout.
- Construis et propose des boucles d'activités nature passant systématiquement par les trois étapes : découvrir, vivre et réinvestir.
- Varie les boucles que tu proposes afin qu'elles explorent les trois dimensions éducatives de la nature, à savoir LABORATOIRE, CLUB et TEMPLE.
- Organise un maximum d'activités scout dans la nature, hors du local.

- Pour t'aider à construire des boucles nature de qualité, rends-toi sur [lesscouts.be/nature](http://lesscouts.be/nature). Cette page **entièrement dédiée à l'animation nature**, est alimentée et mise à jour régulièrement. C'est LA page complémentaire à cette partie de *Balises pour l'animation scout* !
- La **plateforme Scoutmain** propose des projets liés à la nature pour l'étape « réinvestir ».

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



« Chaque scout sait que, quand il lève le camp, il y a deux choses qu'il faut qu'il laisse derrière lui : rien et ses remerciements. »

Baden-Powell, *Paddie Your Own Canoe*, 1939



### Le savais-tu ?

Régulièrement, la fédération propose des **campagnes de sensibilisation** ou des **actions d'ampleur** concernant la nature.

#### Quelques exemples :

- **Camp zéro déchet** (depuis 2019): réduction de la production de déchets lors des camps, en partenariat avec Zero Waste Belgique.
- **Plant'Action** (depuis 2022): plantation de haies et d'arbres, en partenariat avec la Wallonie.



### Dans ma branche ?



Les enfants de 6 à 8 ans s'ouvrent progressivement au monde qui les entoure. Ils adorent **vivre** des activités en lien avec leurs sens : explorer, toucher, observer, sentir, manipuler, décortiquer, écouter, goûter, etc. Cette diversité d'approches leur permet autant de **prendre conscience** de leur environnement que de **prendre confiance** en leurs propres compétences et connaissances.

Tous les outils pour vivre ces boucles sont sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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

### Quelques exemples

#### Boucle LABO : haies et biodiversité

##### Découvrir

Découvrir l'univers des haies et la biodiversité qu'elles abritent au travers d'activités variées proposées par les fiches *Biodiversité/haies*.

##### Vivre

Expérimenter l'importance des haies et leurs multiples utilisations grâce au jeu *Haies les Scouts* !

##### Réinvestir

Organiser ou prendre part à une action de plantation de haies ou d'arbustes proches de chez soi.



#### Boucle CLUB : la (micro)-faune

##### Découvrir

Se promener en équipe, repérer les traces d'animaux (empreintes, crins sur barbelés, lieux de passage, etc.) et les identifier à l'aide d'un guide.

##### Vivre

Construire des abris à animaux de différentes sortes (nichoirs, hôtels à insectes, refuge à hérisson, drink station, etc.).

##### Réinvestir

Se mettre à la place des animaux, « *Comment voient-ils le monde ?* ».



#### BOUCLE TEMPLE : c'est beau un arbre

##### Découvrir

Lecture d'un conte pour prendre conscience du cycle de vie d'un arbre à travers le temps et les saisons.

##### Vivre

Utiliser ses 5 sens pour nouer un lien personnel avec un arbre.

##### Réinvestir

Se questionner sur la beauté des arbres et de la nature en général.



## Les spirales (suite)



À l'âge des louveteaux, les enfants aiment poser des questions sur le monde, **découvrir** de nouvelles activités, faire leurs propres expériences ou renforcer des connaissances. L'organisation en sizaine leur permet de **vivre pleinement avec les autres** et de s'épanouir à travers cette vie en communauté. Les moments de réflexion, les bivouacs ou les mowhas leur permettent de prendre conscience des expériences vécues, des compétences acquises et de la manière dont ils peuvent les **réinvestir** dans leur quotidien.

### Quelques exemples

#### Boucle LABO : haies et biodiversité

##### Découvrir

Découvrir l'univers des haies et la biodiversité qu'elles abritent au travers d'activités variées proposées par les fiches *Biodiversité Haies*.

##### Vivre

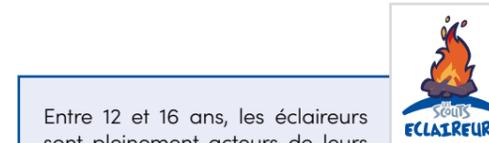
Expérimenter l'importance des haies et leurs multiples utilités grâce au jeu *Haies les Scouts!*

##### Réinvestir

Organiser ou prendre part à une action de plantation de haies ou d'arbustes proche de chez soi.

Tous les outils pour vivre ces boucles sont sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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



Entre 12 et 16 ans, les éclaireurs sont pleinement acteurs de leurs apprentissages et apprécient **découvrir** toute sorte de techniques pour **construire avec les autres** (woodcraft, nœuds, feux, etc.). Au fil de leurs expériences, ils consolident leurs connaissances et compétences et aiment **vivre** des projets de plus en plus concrets. Ces techniques et nouvelles compétences, les éclaireurs cherchent à les **réinvestir** dans leur vie de tous les jours.

### Quelques exemples

#### Boucle LABO : haies et biodiversité

##### Découvrir

Découvrir l'univers des haies et la biodiversité qu'elles abritent au travers d'activités variées proposées par les fiches *Biodiversité Haies*.

##### Vivre

Expérimenter l'importance des haies et leurs multiples utilités grâce au jeu *Haies les Scouts!*

##### Réinvestir

Organiser ou prendre part à une action de plantation de haies ou d'arbustes proche de chez soi.

Tous les outils pour vivre ces boucles sont sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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



#### Boucle CLUB : consommation durable

##### Découvrir

Faire vivre et découvrir les concepts d'empreinte écologique et de développement durable au travers diverses activités de sensibilisation.

##### Vivre

Vivre un grand jeu thématique sur l'empreinte écologique des aliments et produits de consommation quotidiens.

##### Réinvestir

Cuisiner avec un maximum de produits glanés dans la nature.



#### Boucle CLUB : météo et climat

##### Découvrir

Apprendre à reconnaître les nuages et la météo qu'ils annoncent.

##### Vivre

Atelier manuel : construire une station météo.

##### Réinvestir

Impliquer les éclaireurs dans un *Climate challenge*.

#### Boucle TEMPLE : un environnement protecteur

##### Découvrir

Appréhender les bruits, les odeurs et les sensations de la nature au travers d'un parcours sensoriel particulier.

##### Vivre

Construire une tanière où l'on a ses repères et où l'on se sent en sécurité.

##### Réinvestir

Passer une nuit à la belle étoile et profiter de l'ambiance nocturne pour vivre un bivouac sur ses peurs et ses appréhensions.



#### Boucle TEMPLE : comportements durables

##### Découvrir

En troupe, mener une réflexion et définir ce qu'est un comportement durable.

##### Vivre

Animer un débat ou un jeu de rôle sur la surconsommation.

##### Réinvestir

Adopter des comportements durables.





## Les spirales (suite)



Entre 16 et 18 ans, les pionniers sont en pleine effervescence. Ils veulent acquérir de nouvelles connaissances et compétences autant pour comprendre le monde, que pour leur propre développement ou celui du groupe auquel ils appartiennent. Grâce à leurs **découvertes** et aux **projets qu'ils vivent**, les pionniers cherchent leurs propres valeurs et développent leurs idéaux jusqu'à **s'engager** pour ceux-ci.

Tous les outils pour vivre ces boucles sont sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be).

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



### Quelques exemples

#### Boucle LABO : haies et biodiversité

##### Découvrir

Découvrir l'univers des haies et la biodiversité qu'elles abritent au travers d'activités variées proposées par les fiches *Biodiversité/Haies*.

##### Vivre

Expérimenter l'importance des haies et leurs multiples utilités grâce au jeu *Haies les Scouts* !

##### Réinvestir

Organiser ou prendre part à une action de plantation de haies ou d'arbustes proche de chez soi.



#### Boucle TEMPLE : Une nuit en forêt

##### Découvrir

Rencontrer un forestier et échanger avec lui sur diverses thématiques forestières : gestion durable, croissance des arbres, faune et biodiversité, impacts humains, etc. *Wood'kit*, fiche n°13 « Rencontre avec un forestier ».

##### Vivre

Passer une nuit à la belle étoile dans la forêt et vivre différentes activités nocturnes de découverte. *Patrouille Pass*, fiche « Une nuit à la belle étoile ».

##### Réinvestir

Partir en voyage dans l'espace, découvrir l'immensité de l'univers et réfléchir à notre place dans celui-ci.

#### Boucle CLUB : Énergie renouvelable

##### Découvrir

Découvrir les concepts d'énergies fossiles et d'énergies renouvelables lors d'un jeu à postes.

##### Vivre

Construire une borne de rechargement solaire pour les appareils électriques du camp ou un cuiseur solaire.

##### Réinvestir

Au nom du poste, écrire aux instances politiques pour les inciter à s'engager en faveur des énergies renouvelables.



## Pour aller plus loin

### DANS TON ANIMATION

De nombreuses publications sont disponibles pour approfondir certains concepts abordés dans ce cahier. Tu peux les trouver en téléchargement gratuitement sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be), les commander via le site [lascouterie.be](http://lascouterie.be) ou encore te les procurer lors d'une formation.

Voici un descriptif des publications mentionnées dans les *Balises* pour l'animation scout.



#### À la LOUPE

Un cahier pour mieux comprendre les enfants de 8 à 12 ans.

#### Azimut

Ce petit carnet est à destination de chaque éclaireur. Petit et pratique, il se glisse facilement dans la poche de la chemise. Il contient des explications et des renseignements sur ce que le scout sera amené à vivre chez les éclaireurs.



#### Accueil et passages

Ce cahier présente d'un côté le cahier *Accueil* et de l'autre le cahier *Passage*, car ces deux thématiques sont fortement liées. Comment, en début d'année, vivre d'heureuses transitions plutôt que de douloureuses ruptures ? Ce cahier propose notamment de nombreuses pistes concrètes pour que les passages se passent bien.



#### Bala'Bulle

Un cahier pour mieux comprendre les enfants de 6 à 8 ans.

#### Cahier La π-culture

Un cahier pour mieux comprendre les ados de 16 à 18 ans.



#### Cartes émotions et besoins

Un jeu de cartes pour aider les scouts à exprimer leurs émotions et leurs besoins.



#### Cartes Jungler avec les valeurs

Un jeu de cartes pour les louveteaux, facile à mettre en œuvre et ludique, présentant tous les personnages du *Livre de la jungle* et leurs valeurs correspondantes.



#### La clef des camps

Le grand camp, c'est une sacrée organisation ! Difficile de penser à tout ce qu'il faut mettre en œuvre avant, pendant et après ces quelques jours privilégiés avec tes scouts. Ce cahier te donnera les clés pour l'organiser de A à Z.



#### Cartes Recherche totems et qualis

Jeu de cartes pour aider les scouts à trouver le totem ou le quali qui correspond le mieux au caractère de la personne qui va être totémisée/qualifiée.

#### Cha-Bala-Bala

Ce chansonnier propose aux animateurs des chants adaptés à la tranche d'âge et au cadre imaginaire des Baladins. Cet outil leur permettra de mettre une touche de musique dans la vie de la ribambelle et de s'amuser avec les baladins en chantant à tue-tête.



Disponible sur Spotify



### Corpus des textes fondamentaux

Une source précieuse de réflexion ou d'action à l'attention des cadres locaux et fédéraux qui puiseraient dans ces textes. Rassembler les différences et comprendre leur articulation.

Dans ce cahier, voici les différents éléments cités qui s'y retrouvent :

- **Code qualité de l'animation**  
Le code qualité de l'animation permet de réaffirmer l'engagement éducatif. Le non-respect d'un de ses points peut entraîner des sanctions et même l'exclusion. Ce code est également valable pour les intendants et toute personne adulte présente lors des activités.
- **Ma parole d'animateur scout**  
Jeune animateur ou déjà en place depuis quelque temps, tu es invité à prononcer ta *Parole d'animateur scout*, pour exprimer ton adhésion à des valeurs communes à tous les scouts du monde.
- Politique de protection des jeunes et des adultes.
- **Notre identité**  
Notre identité présente les caractéristiques propres à la fédération Les Scouts.
- Position fédérale sur les hikes de patrouille.
- Position fédérale sur l'alcool et les produits psychotropes.

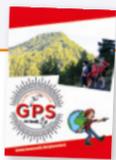


### Grands jeux

Ce cahier te propose des pistes pour t'aider à construire des grands jeux pour s'amuser mais aussi pour apprendre et grandir. Quelques fiches de jeux te sont également proposées pour des animations clé sur porte.

### GPS

Carnet qui accompagne le pionnier tout au long de ses années au poste. Informations utiles pour la vie quotidienne au poste ; pages pour garder des traces des outils que tu leur fais vivre ; renseignements sur le scoutisme mondial...



### Chanteloup

Chanteloup, le compagnon des louveteaux et des louvettes qui aiment chanter et partager ce bonheur avec toute la meute.



### Des projets pour grandir

Le projet, c'est un tas de découvertes à la clé pour tes scouts ! L'âge n'est pas un frein : des baladins aux pionniers, tout le monde peut goûter au plaisir de donner forme à ses envies ! Mettre ses scouts en projet n'est pas toujours facile. Dans ce cahier, des tas d'idées, d'exemples concrets et de techniques pour aider à mettre en place un projet dans ta section et avec tes scouts.



### Éclair-âge

Un cahier pour mieux comprendre les ados de 12 à 16 ans.

### Fiches À ta santé

Un ensemble de fiches pratiques concernant la santé, la sécurité, l'hygiène, etc.

### Fiches Totem

Le coffret des 800 fiches Totem, plastifiées, numérotées et classées par genre (oiseaux, félins...), pour t'aider à faire le meilleur choix de totem pour tes scouts.



### Hikebook

Ce petit fascicule rassemble toutes les informations utiles et nécessaires pour circuler en hike et randonnée en toute tranquillité que ce soit en Belgique, en France ou à l'étranger.



### Jungle à la meute

Ce cahier se veut l'équivalent, pour l'animateur, des *Traces de loup* de ses louveteaux. Les histoires du *Livre de la jungle* y sont présentées dans une langue accessible aux louveteaux. La table des matières met l'accent sur les valeurs exprimées dans le roman de Kipling, ce qui peut servir de base à une animation de sens à vivre à la meute. À la fin du cahier se trouvent des propositions pédagogiques pour mettre en œuvre le cadre imaginaire du *Livre de la jungle* dans ton animation.



### La légende des baladins

*La légende des Baladins* constitue le cadre imaginaire proposé à la ribambelle. Trois amis, Gribou, Boulon et Pistache sont baladins et vivent de grandes aventures avec leurs amis Ana et Craquelin. Tu découvriras leurs histoires à travers deux livres :

- l'un, à offrir à chaque baladin, contient huit histoires richement illustrées, des jeux et des pages à personnaliser ;
- dans le second livre, à destination des animateurs, tu trouveras des histoires pour accompagner tous les moments importants vécus à la ribambelle : des histoires à jouer et des histoires à raconter.



### Les mowhas

Ce cahier t'aide à mettre en œuvre les mowhas, une démarche clé sur porte permettant de vivre la découverte au sein de la branche Louveteaux. Les louveteaux et les louvettes sont invités à choisir ensemble des thématiques à explorer puis à développer diverses connaissances ou compétences pratiques en lien avec celles-ci. Pour conclure, à l'ombre de l'arbre du Mowha, ils et elles font le bilan de leurs découvertes.

### Kit conseils

Un répertoire de techniques pour animer des échanges au sein d'un groupe, quels que soient leurs objectifs.

### La chasse aux maître-mots

Ce cahier a pour but de t'aider dans la préparation et la mise en œuvre de la chasse aux maître-mots. Cette animation aux valeurs te permettra de faire découvrir aux louveteaux la signification de 21 maître-mots que les animaux de la jungle ont enseigné à Mowgli lorsqu'il y vivait.

### La symbolique chez les éclaireurs

La symbolique chez les Éclaireurs t'aide à mettre en œuvre quatre propositions pédagogiques faisant la part belle aux paroles, gestes, signes et rites, porteurs de sens, dans cette branche.

Dans ce cahier, (re)découvre le monde de Nyeri (le cadre imaginaire Éclaireurs), le totem (l'outil d'accueil à vivre en 1<sup>re</sup> année), le quali (l'outil de bivouac à vivre en 3<sup>e</sup> année) ainsi que le dernier feu (l'outil d'au revoir à vivre en 4<sup>e</sup> année).



### Le temps de la mue

Ce cahier est destiné à aider l'animateur dans la préparation et la mise en œuvre du temps de la mue. Il constitue la mise en pratique de ce qui est présenté dans les *Balises pour l'animation scout*, en lien avec les *Traces de loup*. À découvrir, en quoi consiste ce bivouac particulier et une série de propositions de mise en œuvre.

### Ma parole d'animateur scout

Jeune animateur ou déjà en place depuis quelque temps, tu es invité à prononcer ta *Parole d'animateur scout*, pour exprimer ton adhésion à des valeurs communes à tous les scouts du monde.



### Patrouille Pass

Pour construire une patrouille qui bouge et où chacun joue un rôle de premier choix. Des idées fertiles pour profiter au maximum de tes années d'éclaireuse ou éclaireur. Tout sauf de la théorie : conseils, modes d'emploi, schémas sont tous le fruit de nombreuses années de pratique.



### Poster Monsieur Loyal

Des posters de M. Loyal (à colorier) sont disponibles gratuitement pour les ribambelles. Il s'agit d'un outil qui sert de support au moment d'adhésion aux valeurs chez les Baladins.



### Plateforme scoutmain

Scoutmain est un outil qui permet de vivre l'engagement dans la communauté, un des éléments de la méthode scout. C'est une action concrète et gratuite, basée sur les valeurs scout, qui vise à rendre le monde meilleur en mettant les compétences de chacun au service de la communauté scout ou non scout.



### Une intendance au top

Tour d'horizon du rôle de l'intendant et des trucs et astuces utiles pour préparer des menus grandioses. Que préparer avant, pendant et après le camp ? Quel contenu pour la malle ? Quid de l'hygiène ? Comment choisir les menus, le mode de cuisson ? Sans oublier des propositions de menus et des conseils pour les repas.

### Traces de loup

Quatre cahiers colorés (un par année Louveteaux) qui accompagnent les 8-12 ans tout au long de leur vie à la meute.



### Vidéo Just scout it

Vidéo qui présente, en trois minutes, les principes fondamentaux de notre mouvement.

Pour tous ceux qui ne savent pas à quoi sert exactement le scoutisme. Et pour ceux qui le vivent et qui ont envie de l'expliquer.

### PLANpi

PLANpi est un outil pratique et collaboratif pour planifier ensemble l'année Pionniers. Il est composé d'un livret explicatif, d'une frise murale, de fiches projets à remplir par le poste, et de Pl'cto (un jeu de cartes spécifique pour (re)découvrir les bases de la branche Pionniers).



# INDEX

## A

Action	49
Action de service (scoutmain)	216
Adhésion aux valeurs	141
Ambition éducative	20
Animation aux valeurs (sensation)	145
Atelier	109

## B

Baden-Powell (BP)	6
Badges	127
Baladins	22
Bivouac	106
Brevets	132

## C

Coéducation	29
Coffre aux trésors	113
Cogestion	25
Conseil	64
Cordées	95
Course du printemps	188

## D

Découverte	99
Dernier feu	200
Devoirs (les trois)	16
Domaines de développement	101

## E

Éclaireurs	22
Éducation égalitaire	29
Engagement	162
Engagement dans la communauté	209
Engagement d'animateur	24
Expédition	204

## F

Fondamentaux	14
Fraternité mondiale	7

## G

Grande randonnée	202
------------------	-----

## H

Hike de patrouille	71
--------------------	----

## I

Identité de fédération	11
Itinéraire	135

## J

Jeu	53
-----	----

# NOS TEXTES D'ADHÉSION AUX VALEURS

À chaque étape de son parcours, le scout a l'occasion de se positionner et de s'affirmer par rapport aux valeurs lors d'un moment chargé de symbolique.

- Le baladin découvre les valeurs qui lui importent avec **Monsieur Loyal**.
- Le louveteau prend un moment pour mieux comprendre les valeurs du groupe, et s'exprime par rapport à sa place dans la meute lors de son **Message au peuple libre**.
- L'éclaireur marque son adhésion aux valeurs du scoutisme lors de sa **Promesse** lors de l'**Engagement**.

- Le pionnier, quant à lui, réitère sa **Promesse** et s'engage à vivre les valeurs du scoutisme dans son quotidien.

Dans ce parcours sur 12 ans, les scouts seront invités par trois fois à s'exprimer, lors d'une cérémonie, au nom de ces valeurs. Voici les différentes variantes de textes pouvant servir de support à ces moments forts.



## Le Message au peuple libre

### Proposition 1 de message

**LOUP :** Parce que la force du loup c'est le clan, la meute m'aide à être un peu plus...

**MEUTE :** Parce que la force du clan c'est le loup, nous te remercions d'être...

**AKELA :** Continue à vivre pleinement avec les autres. Bonne chasse à toi qui gardes la loi.

### Proposition 2 de message

**LOUP :** Par tout ce que j'ai vécu avec mes frères loups, j'ai découvert les qualités de la meute.

Ce que je voudrais faire de mon mieux, c'est...

**MEUTE :** Par tout ce que nous avons déjà vécu avec toi, nous avons découvert tes qualités...

**AKELA :** Continue à vivre pleinement avec les autres. Bonne chasse à toi qui gardes la loi.



### Proposition 4 de message

Les messagers peuvent utiliser les maître-mots des différents personnages du *Livre de la jungle* pour composer leur message (voir liste dans le *Traces de loup orange*).

**LOUP :** Comme \_\_\_\_\_, dont le maître-mot est « \_\_\_\_\_ », ce qui me tient le plus à cœur, à la meute et en dehors, c'est...

**MEUTE :** Nous pensons que tu es un chouette louveteau car...

**AKELA :** Continue à vivre pleinement avec les autres. Bonne chasse à toi qui gardes la loi.

### Proposition 3 de message

(Il s'agit du même texte que celui de la chanson *Mon message au clan du Rocking Loup*).

**LOUP :**

À travers les grandes chasses,

Tous les jeux et les camps,

J'ai vécu avec vous tous

De très très bons moments.

J'ai découvert la nature,

La devise et la loi

Vivre avec les louveteaux,

J'peux dire que c'est comme ça !

En ce jour devant vous tous

Avec un grand sourire

Pour moi être un chouette louveteau,

Voilà c'que ça veut dire...

**MEUTE :**

Cela fait déjà deux ans

Que tu es parmi nous.

Cela fait déjà deux ans

Que tu es chez les loups.

Tu connais notre devise

C'est loup de notre mieux.

Et tu connais notre loi

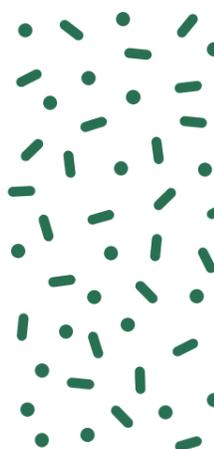
Qu'on applique en ce lieu.

Nous te remercions d'être...

**AKELA :**

Continue à vivre pleinement avec les autres.

Bonne chasse à toi qui gardes la loi.



## L

Légende des baladins	174
Livre de la jungle	182
Loi scout	16
Louveteaux	22

## M

Malle à friandises	68
Message au peuple libre	151
Méthode	17
Monde de Nyeri	190
Monsieur Loyal	148
Mowhas	116

## N

Nature	221
--------	-----

## P

Panorama	206
Patrouille	90
Petit groupe	81
Pionniers	22
Plan d'animation de section scout	26
Pointes éducatives	22
Premier lien	184
Première rencontre	177
Projet	60
Promesse	156

## Q

Quali	197
-------	-----

## R

Relation éducative	33
--------------------	----

## S

Salut des artistes	180
Scoutmain (action de service)	216
Sensation (animation aux valeurs)	145
Sizaine	86
Spirales	224
Symbolique	169

## T

Temps de la mue	123
Textes d'adhésion	238
Totem	192
Trace	208
Trek	79

## V

Valeurs	16
Vie quotidienne	56

## W

Woodcraft	75
-----------	----

## La Promesse

Voici le texte de référence pour tous les scouts :

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix. Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la Loi scout. »

Il s'agit d'un texte de référence, tu peux l'adapter et le modifier tant que les éléments cités plus haut s'y retrouvent. L'important est de prononcer des paroles avec lesquelles l'éclaireur est en phase.



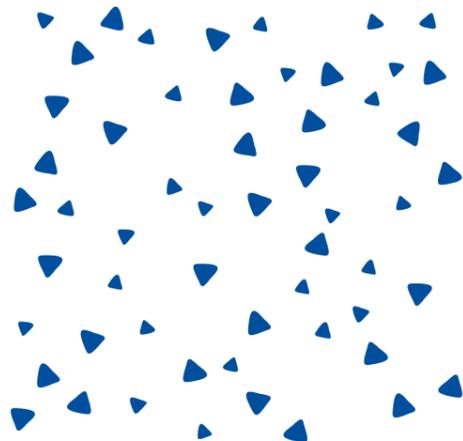
L'éclaireur peut aussi construire son texte d'une autre manière :

<input type="checkbox"/> Je souhaite	<input type="checkbox"/> Je veux	<input type="checkbox"/> Je choisis	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> en mon âme et conscience	<input type="checkbox"/> librement	<input type="checkbox"/> après réflexion	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> joindre à la fraternité scout mondiale	<input type="checkbox"/> accompagner mes frères scouts à	<input type="checkbox"/> appartenir au mouvement scout mondial	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> rendre le monde meilleur	<input type="checkbox"/> m'investir pour une société plus juste	<input type="checkbox"/> œuvrer pour le bien de l'humanité	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> et participer à la construction de la paix.	<input type="checkbox"/> et lutter contre les inégalités.	<input type="checkbox"/> et défendre les intérêts de tous.	<input type="checkbox"/>
<b>Je m'engage</b>			
<input type="checkbox"/> à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel	<input type="checkbox"/> envers moi-même, vous et ma foi	<input type="checkbox"/> dans le respect de mon devoir envers moi-même, les autres et Dieu	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> à vivre	<input type="checkbox"/> à agir (selon)	<input type="checkbox"/> à partager	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> au quotidien	<input type="checkbox"/> tout au long de ma vie	<input type="checkbox"/> de mon mieux	<input type="checkbox"/>
<b>les valeurs de la Loi scout.</b>			

Une troisième proposition de texte qui pourrait inspirer l'éclaireur :

« Je suis scout parmi des millions d'autres, d'hier, d'aujourd'hui et de demain. Je veux participer avec eux à la construction de la paix. Je crois en un monde meilleur. Je veux y jouer un rôle actif. Je veux m'engager vis-à-vis de moi-même, des autres et de ma spiritualité. Je reconnais dans la Loi scout des valeurs que je partage. Pour toutes ces raisons, je m'engage à vivre selon notre Loi. »

Quel que soit le texte que l'éclaireur choisit, il peut le compléter par un autre, plus personnel, qu'il aura rédigé... selon ses réflexions et dans lequel il s'engage sur quelque chose de plus propre à sa personne.



## L'Engagement

### Proposition 1

(En référence à la Promesse) « Lors de ma Promesse, j'ai souhaité, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix. »

(Renouvellement) « Aujourd'hui, en tant que pionnier, je renouvelle ma Promesse et m'engage à vivre, chaque jour, en cohérence avec les valeurs de la Loi scout, chez les scouts et ailleurs, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel. »



### Proposition 2

Composer son propre texte d'Engagement en choisissant un élément par ligne. Si aucun élément de la ligne ne convient au pionnier, il peut inventer le sien tant que l'idée exprimée dans chaque ligne est respectée.

#### Lors de ma Promesse,

<input type="checkbox"/> j'ai souhaité	<input type="checkbox"/> j'ai voulu	<input type="checkbox"/> j'ai choisi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> en mon âme et conscience	<input type="checkbox"/> librement	<input type="checkbox"/> après réflexion	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> me joindre à la fraternité scout mondiale,	<input type="checkbox"/> accompagner mes frères scouts,	<input type="checkbox"/> appartenir au mouvement scout mondial,	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> rendre le monde meilleur	<input type="checkbox"/> m'investir pour une société plus juste	<input type="checkbox"/> œuvrer pour le bien de l'humanité	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> et participer à la construction de la paix.	<input type="checkbox"/> et lutter contre les inégalités.	<input type="checkbox"/> et défendre les intérêts de tous.	<input type="checkbox"/>

#### Aujourd'hui, en tant que pionnier,

<input type="checkbox"/> je renouvelle mon engagement à	<input type="checkbox"/> je réaffirme ma volonté de	<input type="checkbox"/> je veux continuer à	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> vivre chaque jour en cohérence	<input type="checkbox"/> agir chaque jour en cohérence	<input type="checkbox"/> me comporter chaque jour en cohérence	<input type="checkbox"/>

#### avec les valeurs de la Loi scout, chez les scouts et ailleurs

<input type="checkbox"/> à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel.	<input type="checkbox"/> envers moi-même, vous et ma foi.	<input type="checkbox"/> dans le respect de mon devoir envers moi-même, les autres et Dieu.	<input type="checkbox"/>
---------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------

### Proposition 3

Je suis scout parmi des millions d'autres, d'hier, d'aujourd'hui et de demain. Je participe avec eux à la construction de la paix. Je crois en un monde meilleur.

J'y joue un rôle actif.

Je continue, depuis ma Promesse, à m'engager vis-à-vis de moi-même, des autres et de ma spiritualité.

J'ai trouvé dans la Loi scout des valeurs que je continue à partager.

Pour toutes ces raisons, je renouvelle ma Promesse et m'engage à vivre, chaque jour, en cohérence avec les valeurs de la Loi scout, chez les scouts et ailleurs.



## La Parole d'animateur scout

### Texte de référence

« Lors de ma Promesse, j'ai souhaité, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoute mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.

Aujourd'hui, je renouvelle mon engagement à vivre chaque jour au mieux les valeurs de la Loi scoute, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel.

Avec mon staff, je donnerai de mon temps, chaque semaine, pour préparer et mettre en œuvre une animation scoute adaptée à chacun.

Je développerai mon talent d'animateur/animateur scoute à travers la formation et le partage d'expériences, et je serai curieux/curieuse de découvrir ce que la fédération propose.

Et avec cœur, je transmettrai les valeurs du scoutisme aux jeunes qui me sont confiés.

Avec vous, membres du conseil d'unité, je m'engage à mettre en œuvre une relation éducative de qualité, basée sur la confiance et la bienveillance, pour contribuer à l'épanouissement de chacun de nos scouts. »

### Deuxième proposition

« Je suis scout-e parmi des millions d'autres, d'hier, d'aujourd'hui et de demain. Je veux participer avec eux à la construction de la paix.

Je crois en un monde meilleur. Je veux y jouer un rôle actif.

Depuis ma Promesse, je continue à m'engager vis-à-vis de moi-même, des autres et de ma spiritualité. Je reconnais dans la Loi scoute des valeurs que je partage.

Aujourd'hui, je décide de consacrer du temps à l'animation de ma section.

Aujourd'hui, je choisis d'augmenter mon talent et la qualité de cette animation.

Aujourd'hui, je transmets de belles valeurs et j'y mets tout mon cœur.

Confiance, bienveillance, épanouissement et relation éducative de qualité seront mes priorités. »

### Troisième proposition

Tu peux composer un texte plus spécifique, en choisissant un élément par ligne. Si aucun élément de la ligne ne te convient, invente le tien tant que l'idée exprimée dans chaque ligne est respectée.

#### Avec mon staff, je donnerai de mon temps,

Lors de ma Promesse, j'ai souhaité, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoute mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix. Aujourd'hui, je renouvelle mon engagement à vivre chaque jour au mieux les valeurs de la Loi scoute, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel.

<input type="checkbox"/> chaque semaine	<input type="checkbox"/> régulièrement	<input type="checkbox"/> tous les week-ends	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> pour préparer et mettre en œuvre	<input type="checkbox"/> pour prévoir et animer	<input type="checkbox"/> pour concevoir et accompagner	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> une animation scoute	<input type="checkbox"/> des activités scoutes	<input type="checkbox"/> des aventures scoutes	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> adaptée(s) à chacun	<input type="checkbox"/> qui répond(ent) aux besoins de chacun	<input type="checkbox"/> personnalisée(s) en fonction des réalités de chacun	<input type="checkbox"/>

#### Je développerai mon talent d'animateur/animateur scoute

<input type="checkbox"/> à travers la formation	<input type="checkbox"/> en me formant	<input type="checkbox"/> en participant à des formations	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> et le partage d'expériences	<input type="checkbox"/> et en rencontrant d'autres animateurs	<input type="checkbox"/> et au fil de discussions	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> et je serai curieux-se de découvrir ce que la fédération propose	<input type="checkbox"/> et en découvrant les ressources de la fédération	<input type="checkbox"/> et en me tenant informé des propositions pédagogiques liées à ma section	<input type="checkbox"/>

#### Et avec cœur, je transmettrai les valeurs du scoutisme

<input type="checkbox"/> aux jeunes	<input type="checkbox"/> aux scouts	<input type="checkbox"/> aux membres de l'unité	<input type="checkbox"/>
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------------------	--------------------------

#### qui me sont confiés.

Avec vous, membres du conseil d'unité, je m'engage à mettre en œuvre une relation éducative de qualité, basée sur la confiance et la bienveillance, pour contribuer à l'épanouissement de chacun de nos scouts.

## Dernier message de Baden-Powell aux scouts

Baden-Powell emportait toujours avec lui cette lettre, pour qu'elle puisse parvenir à l'ensemble des scouts après son décès.

Chers scouts,

Si par hasard, vous avez assisté à la représentation de Peter Pan, vous vous souviendrez que le chef des pirates était toujours en train de préparer son dernier discours, car il craignait fort que l'heure de sa mort venue, il n'eût plus le temps de le prononcer. C'est à peu près la situation dans laquelle je me trouve, et bien que je ne sois pas sur le point de mourir, je sais que cela m'arrivera un de ces prochains jours et je désire vous envoyer un mot d'adieu.

Rappelez-vous que c'est le dernier message que vous recevrez de moi ; aussi méditez-le.

J'ai eu une vie très heureuse et je voudrais qu'on puisse en dire autant de chacun de vous.

Je crois que Dieu nous a placés dans ce monde pour y être heureux et pour y jouir de la vie. Ce n'est ni la richesse, ni le succès, ni la satisfaction égoïste de nos appétits qui créent le bonheur. Vous y arriverez tout d'abord en faisant de vous, dès l'enfance, des êtres sains et forts qui pourront plus tard se rendre utiles et jouir ainsi de la vie lorsqu'ils seront des hommes.

L'étude de la nature vous apprendra que Dieu a créé des choses belles et merveilleuses afin que vous en jouissiez. Contentez-vous de ce que vous avez et faites-en le meilleur usage possible. Regardez le beau côté des choses plutôt que le côté sombre.

Mais le véritable chemin du bonheur est de donner celui-ci aux autres. Essayez de quitter la terre en la laissant un peu meilleure que vous ne l'avez trouvée et quand l'heure de la mort approchera, vous pourrez mourir heureux en pensant que vous n'avez pas perdu votre temps et que vous avez fait "de votre mieux". Soyez toujours prêts à vivre heureux et à mourir heureux. Soyez toujours fidèles à votre Promesse scoute même quand vous aurez cessé d'être un enfant - et que Dieu vous aide à y parvenir !

Votre ami,  
Robert Baden-Powell



*« Ensemble on est mieux  
On a du mal à s'dire adieu*

*Les scouts nous portent,  
nous transportent*

*Nous font danser  
comme le feu »*



*Ensemble, on est mieux  
Chanson de BeSCOUT*

