



# Le job du CP

Idées et propositions pour cette fonction



## Vivre en Patrouille

Cette fiche s'adresse aussi bien à ceux à qui a été confiée la responsabilité de coordonner et d'animer une patrouille qu'à tous les autres membres de la patrouille qui aimeraient en savoir un peu plus sur cette fonction. Être CP, c'est une réelle opportunité d'apprendre à gérer une équipe. Cela demande un peu d'investissement mais cela en vaut vraiment la peine.

### Ce qu'on attend en général d'un CP

La ou le CP est le pilote d'un petit groupe d'éclaireuses et/ou d'éclaireurs. Il coordonne une petite bande de scouts souvent un peu plus jeunes. C'est une certaine responsabilité car dans le quotidien de la vie à la troupe, les activités se vivent avant tout sous la conduite du CP : c'est avec elle/lui, en patrouille, qu'on gagne un trophée, qu'on part en raid, qu'on met au point un projet.

### Quels sont les rôles du CP ?

- Le CP doit être un leader **sur qui on peut compter**, quelqu'un qui écoute, rassure, conseille. Il est particulièrement attentif aux nouveaux, intervient immédiatement en cas de moquerie. Il essaie aussi d'éviter que des moments d'énervement se transforment en conflits lourds.
- Le CP **organise**, en concertation avec ses scouts, la **vie quotidienne** de la patrouille : nourriture, installation, rangement... Il veille à ce que les différentes fonctions nécessaires soient remplies (infirmier, trésorier, intendant...).

- Elle/il **dynamise la participation de chacun** des membres de la patrouille dans les activités : elle/il encourage, pousse à donner le meilleur de soi, veille à ce que chacun(e) respecte les règles, les lieux et les personnes que l'on rencontre.
- Le CP invite sa patrouille à imaginer des **projets** d'activités ou en propose lui-même.
- Le CP veille à la **sécurité** de tous, notamment dans les déplacements ou pendant les constructions.



### Comment être un CP à la hauteur ?

#### Quel est ton style ?

Il n'y a pas de recette miracle pour être un leader. Commence peut-être par t'interroger sur ce que toi tu attendrais d'un CP, sur ce qui t'a plu chez l'un ou l'autre responsable que tu as rencontré : dans l'unité scout, dans un club sportif, à l'école...

Et puis, réfléchis un peu au style de meneur que tu veux être.

- Certains sont très **attentifs à la participation** de tous : pour eux, peu importe le résultat, pour peu que chacun ait eu



un rôle à jouer. L'avis de tous est très important, ils tiennent à l'aspect démocratique de la vie de groupe.

- D'autres sont plus **directifs** : ils aiment organiser à la place de tous, commander, être écoutés directement ; ils ne doivent pas se plaindre alors d'un certain manque d'initiative des autres : tout l'espace créatif est occupé, les scouts apprennent à suivre.
- Enfin, certains n'aiment pas trop être mis en valeur ; pour eux, tout le monde est un peu responsable ; parfois, ils deviennent **passifs** à force de ne pas animer le groupe.

### Partout dans le monde

Il y a 31 millions de scouts dans le monde. Dans la majorité des pays, le système des patrouilles, imaginé par BP en 1907, est resté d'actualité. C'est un des ingrédients les plus originaux et les plus forts du projet scout : Baden-Powell voulait que les scouts apprennent, par l'action et non par des leçons, à prendre des responsabilités les uns par rapport aux autres. Il disait : « *Le but du système des patrouilles est essentiellement de donner une responsabilité réelle à autant de garçons que possible, dans le but de développer leur caractère. Le scoutisme met les jeunes dans des bandes fraternelles qui sont leur organisation naturelle, que ce soit pour jouer ou pour faire le mal ou simplement pour flâner.* »



**Participatif, directif, passif : l'idée n'est pas d'adopter un style une fois pour toutes mais de choisir, selon le moment, le style le plus adapté.** Si la patrouille commence à peiner sur la route, en plein hiver, ou si certains montent sur un tas de rondins qui risquent de s'écrouler, le CP doit prendre un ton plus directif ! Tout le monde lui en sera reconnaissant. Par contre, dans les moments de discussion ou d'imagination, il doit avant tout offrir les conditions d'un moment où chacun se sent à l'aise pour participer.






## Devenir CP pas à pas

La liste des missions du CP est assez impressionnante. La pression sur le CP existe d'ailleurs : on attend beaucoup de lui ! Or, il faut un peu de temps et de réflexion pour apprendre à jouer ce rôle sereinement et efficacement à la fois.

## L'attention à chacun dans la patrouille

Dans un groupe, chacun adopte un rôle. Certains favorisent la réussite du groupe, d'autres la freinent, volontairement ou non. Certains sont très concentrés sur la tâche à accomplir (la table à construire, l'épreuve à réussir pour le challenge) tandis que d'autres privilégient avant tout les relations, l'ambiance.

Tu pourras peu à peu observer ces phénomènes ! Tu constateras par exemple qu'un même scout peut adopter des rôles différents selon les sujets, les moments ou l'absence de l'un ou l'autre membre de la patrouille. Et tu sauras de mieux en mieux mettre en évidence tout ce qu'il y a de positif chez chacun ! On ne naît pas CP, cela s'apprend, c'est tout l'intérêt ! Car, comme chez les Sept Nains, dans ta patrouille, il pourrait y avoir :

-  **Grincheux** : celui qui n'aime pas les idées, surtout quand elles sont nouvelles, celui qui imagine toujours que cela ne va pas marcher ; mine de rien, il attire l'attention de tous sur les risques, sur les inconvénients... et permet d'anticiper.
-  **Prof** : celui qui sait tout, qui a beaucoup d'idées et pour qui il n'est pas simple d'entendre d'autres avis. Mais au moins, Prof fait avancer les projets !
-  **Atchoum** : il est distrait, il n'est pas concentré, il écoute peu mais il fait rire, il évite qu'on se prenne trop au sérieux.



- Dormeur** : un peu passif, il laisse de la place aux autres ; en lui confiant des petites responsabilités et en insistant sur leur importance, il pourrait être réveillé.



- Timide** : parce que plus jeune ou moins à l'aise pour le moment, il parle peu ; souvent, il écoute beaucoup et ses avis valent la peine d'être entendus. Pas simple d'être timide ou de se sentir timide à 13-14 ans : la patrouille devrait être un lieu qui le rassure, qui lui permette d'évoluer à son rythme. La pire des choses qu'il puisse entendre : « Tu es timide, tu ne dis rien : exprime-toi ! ». S'il pouvait, il le ferait !



- Joyeux** : il sème la bonne humeur, il s'enthousiasme vite pour les idées entendues... quitte à ne pas voir certains problèmes matériels.



- Simplet** : il ne comprend pas vite, inutile de s'énerver. Un petit dessin ou une démonstration peut l'aider. Ses questions naïves font rire : au CP de veiller à ce que ce soit de la bonne humeur et pas de la moquerie !

## Mais qu'est-ce qu'on peut faire en patrouille ???

La patrouille vit des choses fortes avec les autres, dans la troupe. Mais elle doit, idéalement, avoir aussi une vie indépendante.

### Organiser et vivre un week-end de patrouille

Pas nécessairement loin. A pied, à vélo, en train, en bus. Pour faire connaissance, pour cuisiner, pour rendre un service, pour créer un spectacle, pour faire du sport, des jeux, une observation nature avec un garde forestier.

### Organiser et vivre une sortie en patrouille

A la piscine, la patinoire, au cinéma, dans un parc d'aventures, sur un circuit VTT, à travers la forêt, sur un morceau de GR... Attention au coût, évidemment !

### Aménager un local ou une partie du local

Faire des plans, trouver des matériaux, apprendre les techniques avec un professionnel ou un parent bricoleur... puis réaliser.

### Préparer le camp

Imaginer les constructions et l'aménagement du coin de patrouille, rassembler et entretenir le matériel de woodcraft et d'intendance, essayer des recettes, mettre au point l'infirmerie.

### Rendre un service utile

Se mettre en rapport avec une association, un échevin ou répondre à un appel pour participer à une opération : aménager un chemin, des promenades fléchées, dégager un jardin en friche, couper du bois pour des personnes qui ne savent plus le faire. Il y a un plaisir réel, quelles que soient les générations de scouts, à se sentir utile !

La patrouille est un petit groupe qui permet à chacun d'avoir sa fonction. Le CP coordonne, veille à la réussite et au plaisir de chacune, de chacun.

### D'autres fonctions !

#### Le CP n'est pas responsable de tout !

Le CP est souvent regardé, jugé, admiré ou pas : il y a un peu de pression, mais aussi, souvent, de satisfaction ! La patrouille, c'est une petite bande d'éclaireurs/éclaireuses où chacun doit avoir un rôle à jouer, une fonction à remplir. On a besoin d'un cartographe, d'un organisateur de transports, de cuisiniers, de bricoleurs, d'un infirmier. Le CP organise son équipe, en tenant compte des aspirations de chacun. Et ainsi, peu à peu, chacun se responsabilise et entoure le CP, pour que la patrouille soit un lieu agréable et une équipe solide. Voilà pourquoi un second unique ne nous semble pas nécessaire : chacun joue une fonction, le CP coordonne... et basta !

### Créer une œuvre, un spectacle

Une fresque pour embellir un morceau du quartier, un numéro pour une fête scout ou une fête dans une maison de retraite, une statue provisoire sur un rond-point à l'occasion de la fête d'unité...

