

PLANT le livret

Proposition d'activités sympas

pour rêver et planifier l'année Pionniers ensemble



PLANT en un coup d'œil

PLANT , c'est quoi ?

PLANT est une proposition pédagogique pour planifier, ensemble, l'année Pionniers et les projets du poste.

Chez les Pionniers, **le projet** occupe une place centrale. Il permet aux jeunes d'apprendre à rêver, s'organiser, coopérer et se réaliser. Durant toute l'année, au travers de projets riches et variés, les pionniers développent ainsi leurs compétences et leur estime de soi.

PLANT - la frise permet de répartir les projets de manière équilibrée tout au long de l'année et d'en garder trace facilement. Cette frise est la vôtre, n'hésitez donc pas à la personnaliser, à la modifier et à la faire évoluer tout au long de l'année au gré de vos projets et de leur réalisation.

PLANT - le livret propose quelques idées d'activités sympas pour définir en poste et de façon créative les projets à vivre et à construire. Nul besoin de le suivre à la lettre, il est là pour t'inspirer.

Les objectifs de PLANT

- **Découvrir et sensibiliser** les pionniers aux possibilités d'activités et de projets de la branche Pionniers (outils de branche, évènements fédéraux, approche projet, etc.).
- **Décider ensemble** des éléments constitutifs d'une année Pionniers réussie pour le groupe.
- **S'approprier** la frise comme outil de planification collective pour l'année.

Quand vivre PLANT ?

- Au début de l'année, lors du weekend de **l'expédition**, une fois le groupe constitué.
- Peut aussi s'envisager en une seule journée ou en plusieurs réunions qui se succèdent moyennant un découpage des étapes.

Qui participe à PLANT ?

Pour le bon fonctionnement des activités et dans un souci de cohérence évident, les animateurs, au même titre que les pionniers, sont invités à participer à chacune des étapes. Ainsi, les rêves, les idées et les envies de tous les membres du poste seront pris en considération.

Activité 1

🕒 60'

Rando d'ouverture

S'ACCUEILLIR ET SE PRÉPARER À VIVRE L'ACTIVITÉ

La rando d'ouverture permet en début d'activité de se saluer, de partager aux autres son état d'esprit et de se préparer à vivre un moment commun de rêve et de créativité. Elle facilite la concentration et la connexion aux autres personnes du groupe.

Matériel :

- une couverture ou une bâche
- l'annexe A en suffisance
(1 par participant)
- de quoi écrire (bics ou crayons)
- panneau du programme de la journée

Au départ du lieu d'activité, le poste entame un parcours déambulatoire de quelques kilomètres composé de trois arrêts :

Arrêt 1 - « Bonjour Machin ! »

Objectif : se saluer et s'accueillir (important, surtout si l'on ne s'est plus vus depuis l'été).

Déroulé : le poste est divisé en deux équipes. Une couverture tendue sépare une personne de chaque équipe. Lorsque la couverture est abaissée, comme lors d'un duel, il faut être le premier à dire « *Bonjour + le prénom/totem de la personne en face* ». Attention, ne dire que le prénom/totem (sans le « *Bonjour* ») ne compte pas, il faut être complet !

Le vaincu rejoint l'autre équipe. La partie prend fin lorsqu'une équipe n'est plus composée que d'une seule personne. Si la taille de ton groupe le permet, fais en sorte que tout le monde s'affronte au moins une fois. Ainsi, chacun se sera salué.

Arrêt 2 - « Comment chat va ? »

Objectif : exprimer comment on est, comment on se sent.

Déroulé : distribue un exemplaire de l'annexe (téléchargeable sur le site des Pionniers dans le kit **PLANT**) à chaque participant et laisse-leur le temps de réaliser une brève introspection afin qu'ils puissent ressentir comment ils se sentent vraiment, dans quel(s) état(s) d'esprit ils sont à l'entame de cette journée ou de ce weekend Pionniers.

Ensuite, chacun partage son état d'esprit : « *Je me sens... ravi-e, intéressé-e, content-e, surpris-e, impatient-e, fatigué-e...* ». Plusieurs états à la fois sont évidemment possibles. Libre aussi à chacun de détailler son choix, d'exprimer le pourquoi de celui-ci... ou pas.

L'intérêt est de prévenir les malentendus : on ne participe pas de la même manière si on est curieux, fatigué ou amoureux. Connaître les émotions et les ressentis des autres aide à chasser les mauvaises interprétations : « *il fait la tête parce qu'on ne lui a pas donné raison ; elle n'écoute pas parce qu'elle n'est pas intéressée* », etc.



Alternatives :

L'annexe *Comment chat va ? ne te parle pas ?* ne te parle pas ? Aucun problème, les supports sont infinis et variés, tu peux même les inventer toi-même. Voici quelques idées et suggestions pour nourrir ton inspiration :

- Utilise le jeu de cartes *Emotions* et *Besoins*, que tu trouveras sur **lesscouts.be** : des cartes représentant les différentes émotions et besoins pour mettre plus facilement des mots dessus.
- Utilise un photo-langage de ton cru ou non (des dizaines d'exemple existent sur internet) qui permettra de figurer tout le panel des émotions et des ressentis.
- Demande à chaque participant de composer un slam, une punch-line, un court poème ou une citation de composition personnelle exprimant son état d'esprit.

Arrêt 3 - Menu du jour !

Objectif : expliquer le déroulement général de l'activité.

Déroulé :

Explique aux participants ce qu'il y a au menu du jour / du weekend :

- Pourquoi sommes-nous réunis aujourd'hui ?
- Quelles sont les objectifs des activités ?
- Combien d'étapes y a-t-il ?
- À quoi sert chaque étape ?
- Quel est le planning théorique ?
- Quand sont prévues les pauses ?
- Etc.

Profite aussi de ce moment pour prendre leurs questions et leurs éventuelles attentes en considération.





Activité 2

🕒 60'

PI'cto

S'INFORMER SUR LA BRANCHE PIONNIERS

À l'aide du jeu de cartes *PI'cto*, (re)découvrir et s'approprier activités et concepts de l'univers Pionnier- et s'informer quant aux différents événements Pionniers.

Matériel :

- jeu de carte *PI'cto*
(téléchargeable sur www.lesscouts.be)
- 1 dé à jouer

Voici quelques propositions d'activités pour utiliser le jeu de cartes **PI'cto**. Tu peux aussi créer ton propre jeu à partir de ces cartes. L'objectif final étant que les membres de ton poste aient un bon aperçu des activités, concepts et évènements liés à l'univers Pionniers à la fin de cette étape. Reste toujours disponible pour compléter les propos des pionniers et être sûr qu'ils aient bien compris les cartes qu'ils découvrent. Relis bien tes *Balises* pour te sentir à l'aise !

Jeu 1 – Cartes sur table !

1. Les cartes du jeu **PI'cto** sont étalées sur une table. Face **PI'cto** vers le haut, face texte contre la table.
2. Un premier joueur pose son doigt sur la carte de son choix et tente d'en expliquer le concept avec ses propres mots. Plus la partie avance, plus c'est dur car les concepts seront de moins en moins connus et/ou maîtrisés.
3. Le joueur retourne ensuite la carte et la lit à haute voix. Si la description qu'il en avait faite correspond à celle de la carte, il remporte la carte. Si non, la carte est défaussée.
4. C'est ensuite au tour du joueur suivant et ainsi de suite.
5. La partie prend fin quand il n'y a plus de cartes sur la table et que tous les concepts ont été parcourus.

Jeu 2 – DÉ'briefs DÉ'lrants

1. Toutes les cartes sont réparties entre les participants.
2. Chacun prend connaissance du contenu de ses cartes.
3. À tour de rôle, chacun est invité à expliquer le concept décrit sur une de ses cartes au reste du groupe.
4. Avant chaque brief, il faut lancer un dé. En fonction du résultat, une contrainte rigolote est imposée à l'orateur.

Exemple : 1 = en chantant ; 2 = en faisant des squats ; 3 = avec un crayon en bouche ; 4 = en français ; 5 = la tête en bas en poirier contre un mur ; 6 = en changeant sa voix.

N'hésite évidemment pas à imaginer d'autres contraintes avec ton groupe en début de partie ou à utiliser un dé à plus que 6 faces.

Jeu 3 – Pitch' Dating

1. Chaque participant reçoit une carte et en prend connaissance.
 2. Une fois cela fait, chacun se déplace dans l'espace jusqu'à rencontrer un partenaire.
 3. Quand un duo est formé, les joueurs se racontent mutuellement leur concept. Lors de cette phase, ne pas hésiter à poser des questions pour bien s'appropriier chaque outil et évènement. Chaque joueur pouvant regarder sa carte à volonté.
 4. Lorsque les deux joueurs ont réalisé leur présentation (ou au signal), ils échangent leur carte et chacun repart en quête d'un nouveau partenaire.
 5. Le jeu prend fin quand tout le monde s'est rencontré.
- Si tu souhaites amener du rythme, impose aux joueurs un temps maximum pour le pitch de leur concept (ex. 4 min. par duo). Cela les obligera à être concis et synthétiques. Veille malgré tout à ce que les concepts soient bien expliqués et compris.
 - Pour plus de fun et de dynamisme, varie la consigne de déplacement entre chaque changement de partenaire. Ex. : sauts pieds joints, pas de géant, yeux fermés, en arrière, etc.

Jeu 4 – POSTE It

1. Une lecture rapide de chaque carte est réalisée (ou bien le groupe joue d'abord au jeu n°1 ou n°2).
2. Les participants nouent leur foulard autour de leur tête. L'animateur coince une carte entre le front et le foulard. Cette carte n'est pas connue de son porteur mais doit être visible des autres.
3. Tour à tour, les participants posent des questions aux autres et doivent deviner quels outils ou évènements de branche ils incarnent. Le groupe ne peut répondre aux questions que par oui ou non. Attention donc à la formulation des questions ! L'animateur reformule au besoin.

Info : *Pl'cto* est disponible en téléchargement sur www.lesscouts.be





Activité 3

🕒 120'

RadioscoPle des envies

IDENTIFIER ET PARTAGER SES ENVIES

À partir d'introspections individuelles, faire la radioscopie des envies du poste au travers d'un tableau de visualisation collectif. Ce procédé créatif permet de se projeter vers l'avenir de manière sympa, positive et confiante.

Matériel :

- 1 grande feuille cartonnée
- des magazines illustrés
- des ciseaux (éventuellement des cutters)
- de la colle
- de quoi protéger les tables
- des post-its
- des feuilles de couleur, des fournitures de scrapbooking, des stickers, etc. (facultatif)
- de quoi imprimer des images (facultatif)

En amont - Place des magazines illustrés et le matériel de bricolage à disposition, organise l'espace pour que chaque participant puisse œuvrer à son aise (autour d'une grande table ronde par exemple). Cerise sur le gâteau : diffuse un fond musical propice à la créativité et à la bonne ambiance du groupe. Pour un résultat optimal, fais en sorte que ce moment soit agréable et détendu !

Dispose au centre de la table une grande feuille cartonnée divisée en 6 zones :

1. Individu
2. Petit groupe
3. Poste
4. Unité
5. Fédération
6. Société

Étape 1 – Phase d'introspection individuelle

Invite chaque participant à se questionner intérieurement par rapport aux six catégories.

1. Ai-je des envies d'**itinéraire** à vivre cette année ? Quels sont les domaines de découverte que je souhaite explorer à titre personnel ?
2. Ai-je des envies de projets, d'activités ou d'évènements à vivre en **cordée** ?
3. Ai-je des envies de projets, d'activités ou d'évènements à vivre en **poste** ?
Ai-je des idées de **treks** sympas à proposer aux autres ?
4. Ai-je des envies de projets, d'activités ou d'évènements à vivre au niveau de l'**unité** ?
5. Quels évènements ou activités proposés par la **fédération** ai-je envie de découvrir ?
6. Ai-je des envies de projets, d'activités ou d'évènements permettant un **engagement** significatif dans la société ?

Conseil : pour les moins inspirés, feuilleter les magazines ou échanger avec ses voisins peut aider à avoir des idées.

Étape 2 – Phase de création collective

Invite ensuite les participants à découper dans les magazines différentes images, photos, mots inspirants, etc. symbolisant leurs rêves et envies pour l'année à venir et à les coller ensuite sur les zones correspondantes.

Conseil : ce tableau de visualisation collectif sera sous vos yeux tout au long de l'année, du coup autant faire quelque chose de beau à regarder. Mettez-y de la couleur, des éléments de déco, soyez originaux dans les formes et la disposition des images... Fais en sorte que chacun laisse s'exprimer l'artiste qui se trouve en lui !

Remarque : il n'est pas impossible que des idées proches (voire similaires) se retrouvent dans différentes zones en fonction des représentations que chacun s'en fait. Cela n'est en rien un problème.

Étape 3 – Phase de partage et de mise en commun

Une fois le poster terminé, on l'affiche au mur et chacun explique brièvement ses choix d'images et ce qu'il y met derrière.

Cette phase ne doit pas être trop longue, évite que chacun ne se lance dans trop de détails. 5 à 6 minutes par personne semble idéal.

Facultatif : pour chaque image/idée, les participants choisissent un mot symbolique (voire un groupe de mots), l'indiquent sur un post-it et l'apposent sur le tableau de vision. Un nuage de mots-clés sera ainsi constitué au terme de la phase de partage.





H0022 - LESSINES
SCOUTS DU ROC



HAINAUT

Patou

Handwritten text on a piece of paper, partially obscured by the person's hand and the marker.

Handwritten text on a yellow sticky note or paper fragment in the bottom right corner.

Activité 4

🕒 45-90'

Fiche PLANT

PASSER DES ENVIES AUX PROJETS

À partir des envies et des mots-clés identifiés à la phase précédente, imaginer les grandes lignes de projets originaux et cohérents à vivre durant l'année.

Matériel :

- des fiches projets vierges en suffisance
- de quoi écrire (bics ou crayons)

1. La fabrique à projets

Forme des petits groupes d'environ 3 à 4 personnes.

Distribue des fiches projets **PLANT** vierges à chaque petit groupe.

- Invite-les à combiner différents éléments du poster ou du nuage de mots-clés afin d'imaginer de façon succincte des projets originaux constitutifs d'une année Pionniers riche et variée.
- Donne une directive de production, par exemple : chaque groupe doit concevoir trois projets en 15 minutes (adapte cette directive en fonction de la réalité de ton groupe).

2. L'exposition

Les fiches projets sont exposées sur les tables ou suspendues à un fil et chacun en prend connaissance.

3. La conférence de presse

Propose un temps afin que ceux qui le souhaitent puissent poser leurs questions et demander des clarifications aux auteurs des projets.



Comment remplir une fiche projet PLANT ?

La date et le lieu peuvent tout à fait être renseignés ultérieurement. En phase de rêve, il est rare de déjà pouvoir définir ce type d'infos pratiques. Mieux vaut y revenir plus tard, une fois le projet mieux balisé et sur les rails.

Creusez-vous la tête pour un **nom de projet sympa et original** ! C'est toujours plus attractif et motivant. Veillez tout de même à ce qu'il reste évocateur.

Décrivez ici le projet **dans les grandes lignes**, sans entrer dans trop de détails. Les informations présentes sur les fiches projets **PLANT** doivent rester concises et aller à l'essentiel. Ces fiches sont avant tout un outil de planification à fixer sur la frise.

Même si un projet peut avoir plusieurs finalités, il est intéressant de définir un **objectif principal** ou de condenser les différents objectifs en un seul. Cela permet d'avoir **une destination clairement définie** (un phare dans la nuit en quelques sortes) et limite le risque de se perdre en cours de route.

Inscrivez une ou deux **loi(s) scoute(s)** faisant référence aux valeurs que vous souhaitez et imaginez vivre au travers du projet. Sélectionnez celles qui sont **les plus en lien avec l'objectif principal**.

Indiquez ici le prénom ou le totem de tous les pionniers **prenant part au projet** ainsi que celui des animateurs référents.

PLANT - Fiche projet

Nom du projet :

Date(s) :

Lieu(x) :


Pionnier(s) :

Animateur(s) :

Description :

Objectif principal :

Loi(s) scoute(s) en lien :



Conseil pour tous :

À ce stade-ci, il est parfois prématuré de vouloir tout remplir. Laissez-vous la liberté de revenir compléter les infos manquantes plus tard, quand elles seront en votre possession.

Les fiches projets, tout comme la frise, ne sont pas figées dans le temps et sont prévues pour évoluer au fil de l'année et des réalisations. Un nuage de mots-clés sera ainsi constitué au terme de la phase de partage.



Activité 5

 30-60'

Faites vos jeux !

Décider en poste et de façon ludique des projets que l'on souhaite vivre cette année.

Matériel :

- un jeu de 52 cartes à jouer

Si les projets sont trop nombreux, il sera difficile de tous les mener à bien.

En poste, définissez un nombre de projets à mener vous paraissant raisonnable par rapport à la taille de votre groupe et à sa motivation.

Opérez ensuite **une sélection** en recourant à un vote original et attractif. Évitez le simple vote à main levée car il est beaucoup trop binaire et ne reflète pas suffisamment la volonté réelle du groupe.

La technique de vote **Faites vos jeux**, à la fois simple et raffinée, est particulièrement bien adaptée à l'activité.

1. Chacun possède quatre cartes à jouer (une de chaque symbole).

- Le ♠ correspond à un projet que le participant désire vraiment vivre.
- Le ♥ sera utilisé pour un projet qui plait, sans plus.
- Le ♦ indiquera un projet que l'on aime moins.
- Le ♣ désigne ce qui ne convient pas du tout.
- Lorsque le participant se sent plutôt indifférent à une proposition, il s'abstient de lui attribuer une carte.

2. L'animateur du dispositif comptabilise ensuite les points pour chaque projet :

- +2 pour chaque carte ♠
- +1 pour chaque carte ♥
- -1 pour chaque carte ♦
- -2 pour chaque carte ♣

3. Il n'y a plus qu'à comparer les scores de chaque projet et le tour est joué !

Plusieurs autres techniques de vote originales sont présentées dans le *Toolkit conseils* accessible sur la plateforme de partage (**partage.lescouts.be**). N'hésite pas à y faire ton marché si celle-ci ne te séduit pas.

Fusion de projets

Une autre stratégie possible pour réduire le nombre total de projets, est d'en fusionner. Une nouvelle fiche projet est alors rédigée.

PLANT - Fiche projet

Nom du projet : Y a pas d'âge pour s'amuser

Date(s) : à définir en temps voulu

Lieu(x) : maison de repos «les Rosiers»


Pionnier(s) : Marie, Stan, Isabelle

Animateur(s) : Carole

Description :
Proposer une journée récréative dans un home.

Objectif principal :
Proposer un moment d'évasion et d'amusement à des personnes âgées.

Loi(s) scout(e)s en lien :
Le scout s'engage là où il vit.



PLANT - Fiche projet

Nom du projet : Des scouts 2.0

Date(s) : à définir en temps voulu

Lieu(x) :


Pionnier(s) : Ludo et Hugo

Animateur(s) : Boris

Description :
organiser des petites réunions 2.0 durant lesquelles on découvrirait une nouvelle technologie ou un nouvel appareil connecté

Objectif principal :
approfondir nos connaissances sur les technologies numériques

Loi(s) scout(e)s en lien :
Le scout développe son esprit.



PLANT - Fiche projet

Nom du projet : Un home 2.0

Date(s) : Le 24 novembre

Lieu(x) : Maison de repos «les Rosiers»


Pionnier(s) : Marie, Stan, Isabelle, Ludo et Hugo

Animateur(s) : Carole et Boris

Description :
proposer une journée d'initiation aux nouvelles technologies. Proposer différents ateliers et activités récréatives avec tablettes, consoles de jeux, etc.

Objectif principal :
Proposer un moment d'évasion à des personnes âgées à travers l'utilisation d'outils numériques divers.

Loi(s) scout(e)s en lien :
Le scout s'engage là où il vit.
Le scout développe son esprit.





Activité 6

🕒 30-60'

Frise PLANTT

PLANIFIER LES PROJETS SUR L'ANNÉE

Planifier les projets de façon équilibrée et variée tout au long de l'année.

Matériel :

- un grand mur libre
- la frise **PLANTT** à compléter
- de quoi fixer la frise au mur (punaises, clous)
- des fiches projets **PLANTT** en suffisance
- de quoi fixer les fiches projets sur la frise de façon non définitive (papier-collant redispersable, patafix, punaises, etc.)

PLANT

La frise de planification de l'année pionniers

Les étapes du projet :

IMAGINER

DÉCIDER

ORGANISER

12 MOIS POUR VOUS

POSTE : Poste des Acrobates
UNITÉ : 32ème TSL
ANNÉE : 2021-2022

LES PIONNIERS :
*Infes, Agami, Balanga, Nardou, Guariba,
 Sofju, Lippu, Cufar, Xarus*

LES ANIMATEURS :
Yack, Zébeline, Tarsier

PLANT, C'EST QUOI ?

PLANT est une proposition pédagogique pour planifier ensemble l'année pionniers et les projets du poste.

PLANT – la frise permet de répartir les projets de manière équilibrée tout au long de l'année et d'en garder trace facilement. Cette frise est ta vôtre, n'hésitez donc pas à la personnaliser, à la modifier et à la faire évoluer tout au long de l'année au gré de vos projets et de leur réalisation.

PLANT – le livret propose quelques idées d'activités sympas pour définir en poste et de façon créative les projets à vivre et à construire. Nul besoin de la suivre à la lettre, il est là pour l'inspirer.



	SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	
AUTOMNE	<p>Planifiez vos projets de mois</p> <p>Idées et dates pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> On y participe ! Date de cette activité : 12/10/2022 S'inscrire avant le : 08/09/2022</p> <p>Idées et dates pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p>Idées et dates pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p>Plan 11 - Fiche projet!</p> <p>Idées et dates pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>
PRINTEMPS	<p>Planifiez vos projets de mois</p> <p>Idées et dates pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> On y participe ! Date de cette activité : 12/10/2022 S'inscrire avant le : 08/09/2022</p> <p>Idées et dates pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p>Idées et dates pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p>Planifiez vos projets de mois</p> <p>Idées et dates pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>
	MARS	AVRIL	MAI	

- 1. Préparer le mur :** la frise de planification ainsi que le tableau de vision et les mots-clés sont accrochés au mur afin d'obtenir une bonne vue d'ensemble.
- 2. Planifier :** placer les fiches projets sur la frise aux moments qui semblent les plus opportuns.
- 3. Équilibrer :** une fois chaque fiche projet en place, prendre un peu de recul et se questionner à la fois sur l'équilibre général du planning de l'année et sur la diversité des projets.
 - Les projets sont-ils bien répartis tout au long de l'année ? N'y a-t-il pas de trop fortes concentrations à certains moments ou, à l'inverse, de longues périodes creuses ?
 - La diversité entre itinéraires solos, évènements fédéraux, projets de cordées, de poste, etc. est-elle présente ?

RÉALISER

ÉVALUER

FÊTER

GRANDIR

OUR VIVRE 1001 AVENTURES !

HIVER	<p>DÉCEMBRE</p> <p>Place à vos projets de mois</p> <p>Mises et mises pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p>JANVIER</p> <p>Place à vos projets de mois</p> <p>Mises et mises pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p>FÉVRIER</p> <p>Place à vos projets de mois</p> <p>Mises et mises pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>
	<p>JUIN</p> <p>Place à vos projets de mois</p> <p>Mises et mises pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p>JUILLET</p> <p>Place à vos projets de mois</p> <p>Mises et mises pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>	<p>AOÛT</p> <p>Place à vos projets de mois</p> <p>Mises et mises pour ce mois</p> <p>Photo(s) du mois</p>
	ÉTÉ		

DES OUTILS POUR ACCOMPAGNER

KPI
Carte de suivi des pionniers : un modèle utilisable par tous les groupes de pionniers, adapté à votre contexte local.

LE SITE DES PLOI
Site de la Fédération québécoise des pionniers (www.pionniers.org)

UNE COMMUNITÉ À VIVRE EN ESCAM

INSTAGRAM PIONNIERS
Rejoignez la communauté des pionniers sur Instagram. Partagez vos photos, vidéos et mises à jour de vos projets de pionniers. #pionniers

ÉQUIPE CAMPUS
Équipe campus est une plateforme d'échange d'informations et de soutien aux pionniers de tous les campus.

DES ÉVÉNEMENTS À VIVRE EN VRAI

INTERNATIONAL DAY
Fêtez la diversité internationale de vos pionniers et de votre communauté.

SE A PI
Mise à jour de votre fiche de pionniers.

EXPÉRIENCE
Partagez votre expérience de pionnier.

PS DAYS
Partagez votre expérience de pionnier.

En fonction des réponses :

- Déplacer les fiches sur la frise pour atteindre un équilibre temporel satisfaisant. Le cas échéant, ajouter ou supprimer des projets.
- Adapter ou modifier certains projets afin d'atteindre une diversité la plus enrichissante possible.

4. **Contempler** : prendre du recul et regarder la frise dans sa totalité : ça y est, on a construit notre planning idéal pour notre année Pionniers ! Ce n'est pas rien !



Activité 7

🕒 60-90'

YouPI !

ÉVALUER L'ACTIVITÉ ET FÊTER

Au terme de l'activité, prendre un temps pour évaluer comment le groupe a fonctionné durant l'activité, fêter ensemble les résultats obtenus et se dire au revoir avant de se quitter.

Matériel :

- des grands thermomètres en carton
- des marqueurs de couleurs
- de quoi réaliser des mocktails :
 - jus de fruits, sirop, fruits, menthe fraîche, etc.
 - blender, mixer, shaker, zester, etc.
- de quoi grignoter

1. Les thermomètres

Objectif : évaluer comment le groupe a fonctionné ensemble en récoltant les avis de chacun et tirer des leçons pour l'avenir.

Comment procéder ?

- Le groupe compose une liste des aspects à évaluer (ex. : « *j'ai pu dire tout ce que j'avais à dire ; j'ai été écouté ; j'ai écouté les autres ; nous avons pris le temps de faire les choses ; mes avis ont été pris en compte ; j'ai participé de façon constructive.* » Etc.)
- Le dessin d'un ou plusieurs thermomètres, suivant le nombre de points à évaluer, est mis à disposition des participants.
- Chacun vient marquer par un point, au regard d'une température, son impression par rapport à ce qui est évalué. Au plus c'est chaud, au mieux c'est !
- En conclusion, des tendances peuvent être dégagées. On peut ensuite ouvrir la discussion pour savoir ce qui a marché et ce qu'il faudrait améliorer.
- Variante : une cible peut remplacer le thermomètre. Chaque participant place sa marque plus ou moins près du centre.

2. Atelier mocktails

Objectif : fêter ensemble les résultats obtenus !

Qu'on se le dise : vous pouvez être fiers de vous !

Votre mur est le reflet de vos efforts... on y retrouve des tableaux de vision hauts en couleur, des listes complètes de projets ainsi qu'une frise de planification noircie jusqu'à l'année prochaine ! Cela mérite d'être récompensé et fêté !

Propose à ton poste un atelier mocktails : quelques recettes sympas glanées sur le net (voire carrément des tutos à visualiser sur tablette), du matériel adéquat (shakers, mixeur-blender, etc.), des produits de qualité et des petites choses à grignoter !



3. Merci l'ami et à bientôt !

Objectif : se remercier et se dire au revoir.

- Avant de mettre un terme à l'activité, les participants forment un grand cercle.
- Un premier participant s'avance dans le cercle, se positionne devant la personne de son choix et lui livre le message suivant : *[Prénom/totem de la personne], je tenais à te remercier car [raison du remerciement]. Donc pour ça merci l'ami-e et à bientôt !* »

Ex. : « *Galago, je tenais à te remercier car j'ai trouvé tes interventions tout au long de l'activité judicieuses et constructives. Donc pour ça merci l'ami et à bientôt !* »

- Puis il se place derrière la personne afin de débiter une chaîne.
- La chaîne se déplace jusqu'à un nouveau participant et on recommence ainsi de suite jusqu'à ce que tous les participants du cercle aient intégré la chaîne.
- Pour clôturer, et afin que chacun remercie ET soit remercié, le premier de la chaîne vient s'adresser au dernier (qui est en fait le premier remercié).
- Ainsi, symboliquement, la boucle est bouclée.



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.





ET PI ENSUITE ?

Suivre les projets.

**Assurer un suivi des projets tout au long de l'année,
en réalisant pour chacun d'eux un rapide bilan.**

Chaque fois qu'un projet est réalisé, propose au groupe qui l'a porté de prendre un moment pour l'évaluer et le débriefier.
Pour ce faire, rien de plus simple : retournez la fiche projet sur la frise et remplissez le bilan qui se trouve au verso.

Évaluer et débriefier un projet, c'est s'arrêter quelques instants pour regarder en arrière et faire le point sur tout ce qui a été vécu, ce qui a bien fonctionné, ce qui reste à rectifier et en tirer des leçons pour l'avenir afin de s'améliorer.

Durant cette étape, veille à ce que chacun puisse s'exprimer et donner son avis sur la façon dont le projet a été mis en œuvre. Veille aussi à ce que ce qui est noté reflète l'avis général du groupe et pas seulement celui de la personne qui écrit.

N'hésite pas à **diriger** le moment si tu estimes que cela est nécessaire.



**«La question n'est pas "qu'est-ce qu'on peut avoir de la vie ?" mais
"qu'est-ce qu'on peut donner à la vie ?"»**

Baden-Powell

Le kit PLANpi est le fruit d'un travail amorcé en 2020 par Élisabeth G. et continué en 2021 par Charlotte H., animatrices fédérales en charge de la branche Pionniers.

Merci aux permanents du 21 qui ont participé à la création des différents supports : Lucas pour la rédaction et l'amélioration continue, Eden et Thomas pour les diverses conceptions graphiques et Sylvie pour la mise en production.