



CRÉER SON PASS

(PLAN D'ANIMATION DE SECTION SCOUTE)



RÉCAPITULATIF DU KIT CU

Enjeux de la thématique pour le conseil d'unité

- Mesurer l'importance de son engagement en tant qu'animateur.
- S'approprier ou se réapproprier nos fondamentaux.
- Comprendre que l'ambition éducative du paysage scout est double : des objectifs transversaux pour 12 ans et une pointe éducative différente pour chaque branche.
- Imaginer, en staff, des actions concrètes pour vivre et faire vivre nos fondamentaux dans le quotidien de l'animation.
- Prévoir des objectifs d'animation sur le long terme pour mener à bien les intentions éducatives.

C'est la base !

Le dispositif proposé est costaud, mais on touche ici au fondamental. Notre raison d'être est de faire grandir les jeunes. Quoi de plus logique donc de prendre le temps d'élaborer un Plan Annuel de Section Scoute (le PASS) concret et qui fait sens pour sa section ?

La bonne idée : le placer lors d'un TU pour assurer la cohérence pédagogique au sein de l'unité et pour lui accorder l'importance qu'il mérite.

POUR DEVENIR EXPERTS

Les principes fondamentaux, les pointes éducatives et les outils de branche sont directement liés au PASS. Vivre des conseils d'unité sur ces thématiques en amont n'est pas une nécessité mais apporte une belle plus-value. Les kits qui peuvent aider :

Le kit CU *Découverte des principes fondamentaux du scoutisme*

Réfléchir, en conseil d'unité, sur la manière de vivre et de faire vivre nos principes fondamentaux dans le quotidien de l'animation. Prendre du temps ensemble pour formuler, mettre des gestes et des projets sur notre but.

Le kit CU *Vivre un parcours d'animation cohérent des Baladins aux Pionniers*

Pouvoir mettre en place un parcours cohérent pour les scouts de l'unité par la rencontre des animateurs de chaque section. Travailler avec le conseil d'unité pour établir un parcours pédagogique progressif en fonction des pointes éducatives de branche.

Le kit CU *Outils de branche*

Comprendre le mot d'ordre du parcours scout « Un parcours de 12 ans », fait de continuité entre les branches. Prendre connaissance des outils mis à disposition des animateurs. Partager les connaissances en inter et intra staff.

Objectifs

Ce dispositif de conseil d'unité aidera l'animateur à s'améliorer dans les différents savoirs qui suivent.

Savoir

- S'approprier nos fondamentaux :
 1. l'ambition éducative ;
 2. la méthode scout ;
 3. les valeurs du scoutisme.

Savoir-être

- Prendre sa part de responsabilité quant au développement de chaque scout.
- Travailler en staff dans un esprit de coconstruction.
- Adopter des attitudes qui permettent à chaque scout d'atteindre sa pointe éducative.

Savoir-faire

- Imaginer des actions concrètes pour vivre et faire vivre l'ambition éducative.

DISPOSITIF

Accroche

15 min



Le conseil d'unité regarde la vidéo *Just scout it*. Sans rentrer dans de longs débats, l'équipe d'unité propose un moment pour réagir à chaud :

- « En quoi m'a-t-elle marqué ? »
- « Qu'est-ce que j'en retiens ? »
- « Suis-je d'accord avec tous les éléments dans cette vidéo ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ? »

Matériel :

- La vidéo *Just Scout it* (sur YouTube)
- De quoi projeter.

Éveil

10 min



Le conseil d'unité se pose la question :

« Qu'est-ce qui fait qu'une animation scout est scout ? »

En mode brainstorming, écrire toutes les idées sur une affiche.

Conclure le brainstorming en rappelant qu'une animation est scout à partir du moment où elle trouve sa place dans les fondamentaux. Plus précisément :

- elle utilise un ou plusieurs éléments de notre méthode ;
- elle permet au scout de grandir et d'atteindre l'ambition éducative ;
- elle prône une ou plusieurs valeurs présentes dans la Loi scout.

Ensuite, l'animateur explique que chaque staff va construire :

1) son programme d'activités pour l'année, les prochains mois ou le camp. Cela permet de s'assurer que les animations sont équilibrées, diversifiées et qu'elles se vivent dans le cadre scout.

2) un ou plusieurs objectifs à mettre en œuvre

pour aider chaque scout à grandir. Cette étape est importante car c'est en se donnant une direction qu'on se donne les moyens d'y arriver.

Enfin, l'animateur explique que le programme d'activités et les objectifs forment ensemble ce qu'on appelle le PASS (Plan Annuel de Section Scoute). Avant de pouvoir le construire en staff, il est essentiel de redécouvrir les principes fondamentaux pour que tous les animateurs soient au clair avec le cadre du scoutisme.

Matériel :

- Une affiche.
- Un marqueur.

Apport

30 min



LE CADRE DU SCOUTISME

En fonction de l'expertise du conseil d'unité, l'équipe choisit de s'approprier les fondamentaux ou simplement de se les rappeler.

Pour s'approprier les fondamentaux

L'équipe d'unité propose la phase d'apport du kit CU *Découverte des principes fondamentaux du scoutisme*. Lors de cette étape, les animateurs construisent leur propre définition des fondamentaux. Ils associent chaque aspect du cadre scout à l'ambition éducative, à la méthode scout ou aux valeurs. Ils parcourent également les textes en lien dans *Balises pour l'animation scout*.

Pour se les rappeler

Les animateurs sont répartis par groupes de quatre et se munissent de la page de *Balises* (ou le support animateur) qui présente les fondamentaux du scoutisme. Chaque groupe se voit attribuer une grande catégorie des fondamentaux : la méthode, l'ambition éducative et les valeurs. Selon la taille du conseil d'unité, une même catégorie sera attribuée à plusieurs équipes.

Les animateurs disposent d'une dizaine de minutes pour illustrer trois éléments de leur catégorie au choix qu'ils feront ensuite deviner au reste du groupe.

Pour cela, plusieurs techniques possibles :

- un mime ;
- une chanson ;
- un picto/dessin ;
- le jeu du pendu.

Le CU se rassemble. Chaque équipe à son tour fait deviner les trois éléments choisis. La première équipe qui nomme l'élément correct emporte un point. En fin de partie, les points sont comptabilisés, l'équipe gagnante est félicitée.

Matériel :

- *Balises pour l'animation scout* ou le support animateurs.

LE CADRE DE L'ANIMATION

Ensuite, l'équipe d'unité rappelle aux animateurs que :

- **La méthode, l'ambition éducative et les valeurs** forment ensemble le cadre dans lequel doit s'inscrire chaque activité, chaque animation et chaque réunion. C'est la garantie que ce que nous proposons aux jeunes est bel et bien du scoutisme.
- **La pointe éducative** de chaque branche 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.
- De plus, en signant le **Code qualité de l'animation**, l'animateur s'engage à organiser et animer des activités qui respectent la Convention internationale des droits de l'Homme, de l'enfant et le cadre d'accueil de l'ONE. Il s'engage également à mettre en place un encadrement suffisant à organiser des activités régulières et adaptées aux capacités et aux besoins de chacun, et à mettre en œuvre une relation éducative de qualité.

Production

90 min



Pendant l'année, les scouts vivent des petits et des grands jeux, de belles aventures, l'une ou l'autre sortie et peut-être des ateliers... C'est la **partie visible** du scoutisme.

L'invisible, ce sont tous les ingrédients scouts utilisés par le staff pour atteindre l'ambition éducative. Pour que chaque staff s'assure d'intégrer la partie visible et invisible dans son animation, il se penche sur le **programme de l'année** et **se fixe quelques objectifs**.

POUR CONSTRUIRE LE PROGRAMME DE L'ANNÉE

Construire un planning précis pour toute l'année lors de ce CU/TU est trop ambitieux. Ce qui compte, c'est de passer par les différentes étapes. Pour respecter le timing, l'équipe d'unité propose aux staffs de planifier les prochaines réunions ou le camp et de compléter le programme ultérieurement.

Lister une série d'animations

Chaque staff liste une série d'animations en s'inspirant de ces 4 possibilités :

1. Dresser la liste des activités **déjà prévues** pour cette année scout.
2. Lister les animations **organisées lors des années précédentes** que le staff souhaite garder.
3. Lister les activités **vécues** par les animateurs lorsqu'ils étaient scouts et dont ils gardent un bon souvenir.
4. Récolter au préalable des idées d'animations **auprès des scouts**.

Faire le lien avec les fondamentaux

Pour chaque activité de la liste, le staff tente d'attribuer un élément de la méthode, un objectif de l'ambition éducative et une valeur du scoutisme mise en avant.

Il est clair qu'une même activité regroupe souvent plusieurs éléments, il s'agit alors de choisir le plus pertinent. Il n'y a pas qu'une seule bonne réponse.

Si les trois éléments sont présents, **les animateurs écrivent l'activité dans le tableau** (voir Annexe 1 ou le support animateurs) et complètent les 3 colonnes à l'aide des étiquettes (voir Annexe 2 ou le support animateurs). Si certaines d'entre elles ne rentrent pas dans le cadre, le staff cherche à les adapter avant de pouvoir les intégrer dans le tableau. Il se peut, qu'après discussion, ils décident d'en abandonner certaines. L'important est d'y avoir réfléchi.

Partir à la chasse aux bonnes idées

Chaque staff reçoit une affiche avec le logo de sa section (voir Annexe 3) et colle **les étiquettes restantes**. L'équipe d'unité souligne l'importance de ne pas laisser des éléments sur le côté, c'est la combinaison de tous les fondamentaux qui font la force et la beauté du scoutisme. **Les animateurs de toutes les sections vont brainstormer ensemble** pour trouver des pistes d'animations.

Chacun se déplace librement parmi les feuilles de chaque section et écrit les idées qui lui viennent à l'esprit lorsqu'il observe les listes de mots.

Pour nourrir la réflexion, ils peuvent s'inspirer de *Balises pour l'animation scout*e et des ressources disponibles sur www.lesscouts.be.

Les staffs repartent avec l'affiche de leur section pour clôturer leur programme à un autre moment.

Deux inspecteurs :

Dans chaque staff, deux animateurs désignés portent une casquette particulière.

1. La première, celle du **Code qualité de l'animation (CQA)** : l'animateur veille à ce que celui-ci soit scrupuleusement respecté dans chaque activité proposée.
2. La deuxième, celle de la **pointe éducative** : l'animateur veille à ce que les besoins des scouts soient pris en compte dans les activités proposées et suggère éventuellement des adaptations pour faire vivre au mieux la pointe éducative.

Pour les aider, les deux inspecteurs reçoivent les documents en lien : le CQA et la pointe éducative de la branche qu'il anime.

Matériel :

- Annexe 1 ou le support animateurs : tableau.
- Annexe 2 ou le support animateurs : étiquettes.
- Annexe 3 : chasse aux bonnes idées (une feuille par staff).
- Annexe 4 ou le support animateurs : quelques objectifs pédagogiques.
- Le *Code qualité de l'animation*.
- Les pointes éducatives.
- Feuilles blanches.
- *Balises pour l'animation scout*e.
- Accès à la *plateforme de partage* sur lesscouts.be/

POUR SE FIXER QUELQUES OBJECTIFS

L'animateur explique que pour remplir leur rôle éducatif d'animateur scout, imaginer des activités variées ne suffit pas. Il appartient à chaque staff de se fixer des objectifs pour aider chaque scout à **grandir** et l'encourager à **s'épanouir**.

- Dans un premier temps, les participants réfléchissent seuls aux questions énoncées par l'animateur. Idéalement, celles-ci sont également inscrites sur une affiche. « Quelle est la configuration de votre section ? Quelle proportion de filles, de garçons ? Beaucoup de nouveaux, d'anciens ? De belles complicités ? Des tensions ? Comment se comporte chacun des scouts ? Y en a-t-il certains pour lesquels il faut être particulièrement attentifs ? Pourquoi ? Que viennent-ils chercher chez les scouts ? Quels sont les fondamentaux du scoutisme que vous avez peu utilisés ? Et ceux qui vous semblent particulièrement importants ? »
- S'ensuit un moment d'échange en staff où chacun partage ses réflexions.
- Sur la base de cette discussion, chaque staff est invité à identifier des objectifs qu'il souhaite atteindre au terme de cette année scout. Ils peuvent également préciser des actions concrètes à mettre en œuvre ou modifier certaines activités de leur programme pour atteindre leurs objectifs. Ils laissent une trace de toutes leurs décisions dans le support prévu à cet effet (voir Annexe 4 ou le support animateurs).

Quelques exemples pour inspirer les animateurs à la page suivante.



Quelques exemples :

Pour chaque baladin...

Qu'il développe, en accord avec son âge et ses capacités, son autonomie dans les gestes du quotidien.

... et pour la ribambelle tout entière

Qu'au moment d'écouter les consignes, un rituel prévoie comment chacun s'installe de manière à bien écouter.

La force du clan, c'est le loup...

Que chaque louveteau trouve sa place dans sa sizaie et ait, éventuellement, un petit rôle (à sa mesure) à assumer.

... la force du loup, c'est le clan

Que l'ambiance de la meute permette à chacun de donner son avis et d'écouter les autres sur ce qui s'y vit.

Toujours prêt...

Que chaque éclaireur soit à l'aise avec les techniques (allumage du feu, brêlages de base...) et gestes utiles (manipulation des outils, vigilance quant aux tendeurs quand la pluie menace...) pour le camp.

... au cœur de la troupe

Que les valeurs de la Loi scoutie aient été vécues concrètement et collectivement toute l'année, au travers des activités proposées.

Pour que chaque pionnier...

Qu'il s'éclate et puisse être un ado épanoui, fier de ce qu'il est.

... permette au poste d'aller droit devant

Que le poste soit un groupe soudé dans lequel chacun trouve sa place, en sachant qu'on compte sur lui et qu'il peut compter sur les autres.

Retour sur soi

5 min



Après la phase de production collective, il est intéressant de proposer à chaque animateur un petit temps de réflexion individuelle.

Et moi dans tout ça ?

Chaque animateur se pose la question :

« Par la relation que j'entretiens avec chaque scout, comment puis-je leur permettre de grandir dans toutes leurs dimensions ? Quelle attitude puis-je adopter ? »

Pour inspirer les participants, proposer des exemples d'attitude :

- s'intéresser au vécu, dans et en dehors du scoutisme, de chaque scout ;
- encourager le jeune à se montrer autonome, à prendre confiance en lui ;
- aider les scouts à comprendre les règles de vie du groupe ;
- accepter chacun tel qu'il est, avec ses différences.

Une fois son attitude définie, l'animateur choisit un mot la symbolisant au mieux. Ensuite, il est invité à le noter sur une pince à linge et à fixer celle-ci à son foulard. Ainsi, cette pince à linge mémo lui permettra de se rappeler durant toute l'année quelle attitude il s'était engagé à adopter.

Exemple : Rama décide que cette année il va essayer d'être plus à l'écoute de ses louveteaux et qu'il va prendre davantage en compte leurs avis et leurs envies. Il opte alors pour le mot symbolique « Écoute » et fixe celui-ci à son foulard.

Matériel :

- Des pinces à linge en bois.
- Des marqueurs permanents.

Bonus - Tirer profit de la formation

La formation permet aux animateurs de découvrir que le scoutisme peut se vivre différemment dans d'autres unités. C'est une belle occasion pour échanger des idées avec d'autres animateurs, découvrir les outils proposés pour sa branche, se mettre en projet pour booster l'animation de sa section et y apporter un renouveau. Ce conseil d'unité est donc le moment idéal pour proposer aux animateurs formés de prendre leurs notes pour nourrir la réflexion. De plus, cela motivera sans doute les jeunes animateurs à se former.



RESSOURCES POUR LE FORMATEUR

- Kit CU : *Découverte des principes fondamentaux du scoutisme.*
- Kit CU : *Vivre un parcours d'animation cohérent des Baladins aux Pionniers.*
- Kit CU : *Outils de branches.*
- Liste générale du matériel pour ce dispositif :
 - Vidéo *Just scout it* (YouTube).
 - De quoi projeter.
 - Une affiche.
 - Un marqueur.
 - Le *Code qualité de l'animation.*
 - Les pointes éducatives.
 - Feuilles blanches.
 - *Balises pour l'animation scoute.*
 - Accès à la *plateforme de partage* sur <https://partage.lesscouts.be/>
 - Des pinces à linge en bois.
 - Des marqueurs permanents.
- Liste générale des annexes pour ce kit :
 - Annexe 1 ou le support animateurs : tableau.
 - Annexe 2 ou le support animateurs : étiquettes.
 - Annexe 3 : chasse aux bonnes idées (une feuille par staff).
 - Annexe 4 ou le support animateurs : quelques objectifs pédagogiques.

ÉTIQUETTES

Relation éducative	Autonome et libre	Accueil
Relation éducative	Autonome et libre	Accueil
Action	Confiant-e	Confiance
Action	Confiant-e	Confiance
Petit groupe	Intérieur-e	Curiosité
Petit groupe	Intérieur-e	Curiosité
Découverte	Sociable	Engagement
Découverte	Sociable	Engagement
Adhésion aux valeurs	Partenaire et solidaire	Épanouissement
Adhésion aux valeurs	Partenaire et solidaire	Épanouissement
Symbolique	Équilibré-e	Équité
Symbolique	Équilibré-e	Équité
Nature	Conscient-e et critique	Fraternité
Nature	Conscient-e et critique	Fraternité
Engagement dans la communauté	Justice	Loyauté
Engagement dans la communauté	Justice	Loyauté
Optimisme	Partage	Persévérance
Optimisme	Partage	Persévérance
Respect de la nature	Respect de soi	Respect des autres
Respect de la nature	Respect de soi	Respect des autres
Responsabilité	Service	Solidarité
Responsabilité	Service	Solidarité

LA CHASSE AUX BONNES IDÉES

Collez les étiquettes restantes et cherchez de nouvelles idées.



LA CHASSE AUX BONNES IDÉES

Collez les étiquettes restantes et cherchez de nouvelles idées.



LA CHASSE AUX BONNES IDÉES

Collez les étiquettes restantes et cherchez de nouvelles idées.



LA CHASSE AUX BONNES IDÉES

Colle les étiquettes restantes et cherche de nouvelles



QUELQUES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Nos intentions pour aider nos scouts à grandir

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

▶

▶

▶

▶

▶

▶

▶

À présent que vous avez formulé vos objectifs, vérifiez que votre programme d'activités permette de les atteindre. Adaptez-le si cela vous semble nécessaire.

