



# Animer

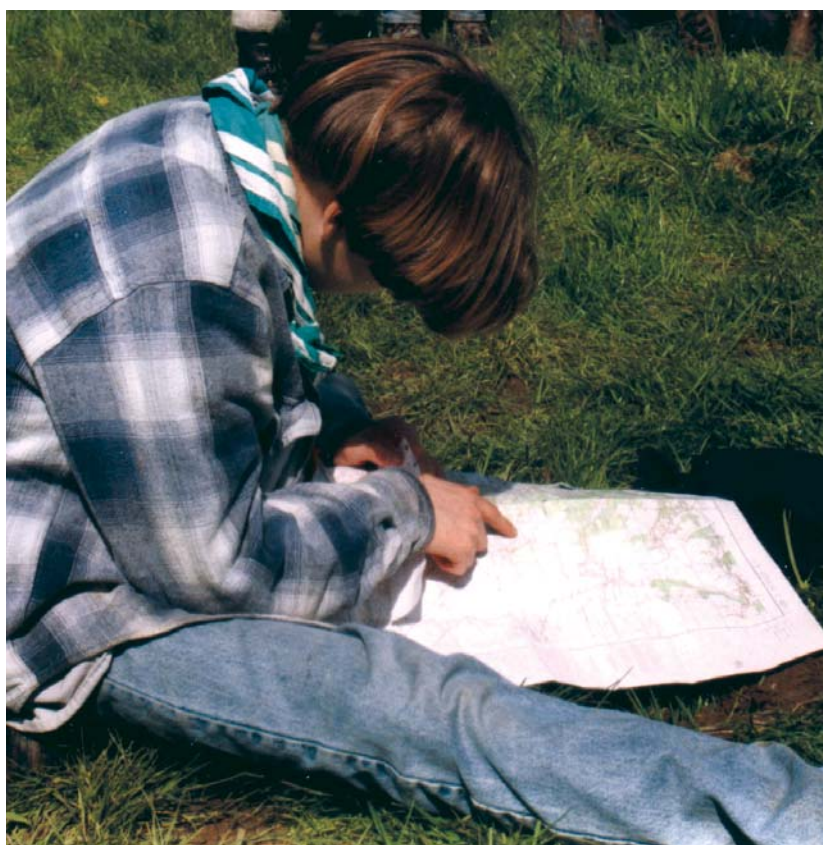
# les sentiers

Soutenir les  
projets  
personnels  
des scouts et  
des guides



# Table des matières

1 - Introduction	2
2 - Les sentiers ... Un " plus " pour chacun et pour le groupe	3
3 - Se lancer dans les sentiers c'est simple !	4
4 - Suivre un sentier ... La démarche ...	5
5 - Les sentiers au Conseil des aventuriers	9
6 - Les sentiers ... Des idées, des exemples ...	10



## 1- Introduction

Donner l'occasion aux scouts et aux guides d'aller plus loin, de trouver grâce au scoutisme un terrain pour se développer au travers d'activités personnelles créatives, innovantes, étonnantes (choisies en fonction de leurs centres d'intérêts, de leurs envies).

Donner la possibilité aux scouts et aux guides de progresser de découvertes en découvertes, d'approfondissement en expériences, de créations en réalisations.

Donner la possibilité aux scouts et aux guides de partager les connaissances et expériences de chacun et d'enrichir le groupe à partir d'un projet personnel.

C'est ça mettre en œuvre la progression personnelle dans ta troupe à l'aide des sentiers.

Lancer les scouts et guides sur des sentiers, c'est très simple !

Il suffit de créer le contexte, le moyen, pour que chaque jeune puisse donner ses idées ET de soutenir la réalisation, la concrétisation de celles-ci.

Tu vas voir, les scouts et guides ont un tas de très chouettes idées !



**Le "Passeport Animation " regroupe une série de documents utiles pour l'animation d'une section.**

**Il est constitué d'un livret de base et, suivant la branche, de fiches et/ou de livrets complémentaires.**

## 2- Les sentiers ... Un "plus" pour chacun et pour le groupe



**Qu'est-ce que cela apporte de mettre en œuvre les sentiers au sein de sa troupe ?**

- ✓ cela permet à chaque jeune d'être acteur, créateur de son scoutisme, de ce qu'il vit dans la troupe
- ✓ la motivation à progresser, à réaliser quelque chose seul, est plus forte quand le jeune définit ses objectifs et ses moyens lui-même
- ✓ cela permet de développer l'autonomie et les capacités à s'organiser pour une action
- ✓ cela accentue la mise en valeur de chaque jeune au sein du groupe; cela permet au jeune de se singulariser et d'affirmer sa personnalité
- ✓ cela aide le jeune à prendre conscience qu'il est capable de faire plus de choses, d'aller de l'avant, de relever ses propres défis et de se dépasser
- ✓ cela offre la possibilité à chacun de découvrir ses propres limites
- ✓ cela offre un terrain propice pour partager une passion, un vécu, des connaissances, une expérience, des découvertes avec le groupe

# Suivre un sentier pour ...



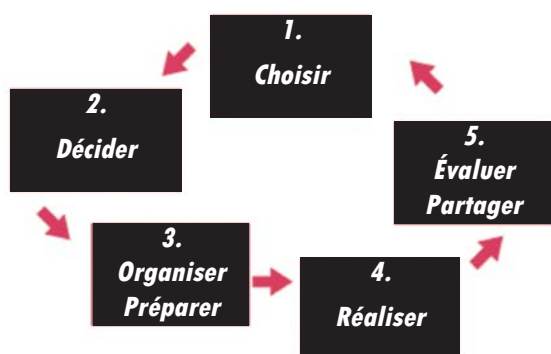
# 3- Se lancer dans les sentiers c'est simple !



**Les scouts et guides qui ont terminé l'étape Voyageur peuvent réaliser 2 ou 3 sentiers chaque année, lors d'une réunion, un week-end ou pendant le camp.**

**Pour le jeune, il s'agit de ...**

- ✓ Découvrir, approfondir ou se perfectionner dans un ou plusieurs sujets, techniques scouts, domaines qui lui tiennent à cœur, qui l'intéressent.
- ✓ Vivre un projet personnel - un peu comme une Aventure mais tout seul !



**Les pages 83 à 99 du Carnet d'Aventures sont là pour présenter aux scouts et aux guides ce qu'est un sentier.**

**Ils y trouveront également des pages destinées à organiser et planifier leurs sentiers.**

**Pour les animateurs, il s'agit de ...**

- ✓ Susciter l'envie de se lancer sur un sentier; faire naître des idées ou profiter des idées et des centres d'intérêts exprimés par les jeunes.
- ✓ Permettre aux scouts et aux guides de progresser sur le chemin de l'autonomie
  - en amenant le jeune à réaliser des objectifs concrets qu'il aura établis lui-même
  - en lui donnant la possibilité d'être prêt à un moment donné, d'apprendre à s'organiser, à planifier ses actions, à se prendre en charge.
- ✓ Aider/soutenir pour que le jeune s'organise et réussisse son sentier.

L'équipe de troupe soutient chaque sentier et veille à ce que chacun de ces projets soit réalisables; corresponde bien aux envies et s'adapte aux besoins et aux capacités de chaque jeune.



**Il doit toujours y avoir un animateur qui aide, conseille et soutient le jeune tout au long du sentier.**

**D'où l'importance d'organiser des moments de rencontre - au gré des réunions, des week-ends et des camps - entre les animateurs et les jeunes qui se lancent sur des sentiers.**



**Par principe, un sentier se réalise seul.**

Parfois, il se peut que deux ou trois scouts ou guides aient envie de réaliser un projet ensemble.

Dans ce cas, les animateurs doivent être attentifs à ce que ce soit bien le sentier de chacun et que chacun s'y investisse bien.

Attention aux deux inséparables qui comme par hasard veulent faire la même chose !

Il faudra alors veiller à la bonne répartition des tâches et au fait que chacun progresse bien à travers la réalisation commune de ce sentier.

Autre cas : deux ou trois scouts ou guides veulent réaliser, de façon indépendante, des projets semblables. Les animateurs peuvent alors examiner avec eux les possibilités de synergies.

# 4- Suivre un sentier ... La démarche ...



## 1° Choisir le domaine et les grands points du sentier



Le jeune définit son sentier, à partir de ses envies, ses idées.

Il choisit son projet, ce qu'il veut vivre et partager avec les autres, ce qu'il veut réaliser, ce qu'il souhaite approfondir...

Avant cela, c'est à l'équipe d'animateurs de la troupe, en fonction de son groupe, de voir comment lancer les scouts et les guides sur des sentiers. À vous de donner envie à vos scouts et guides; à vous de faire surgir toutes leurs bonnes idées !

### ✓ Comment lancer les jeunes sur des sentiers sans dire "faites un sentier", comment donner envie ?

- pour les anciens louveteaux parler des gibiers
- mettre dans le bain (cf. des idées page 11)
- partir d'exemples déjà vécus par d'autres
- exploiter une passion, un hobby d'un jeune de la troupe
- ...



### ✓ Si c'est la première fois que vous lancez les jeunes sur des sentiers ?

Il est peut-être intéressant de prévoir - pour cette première fois - que tous les sentiers se réalisent en même temps (pendant une journée au camp, par exemple). Ainsi, chacun pourra se familiariser avec la démarche, le suivi et votre animation en seront facilités. Par après, une fois qu'on sait comment ça marche, ce que cela nécessite comme encadrement, il est plus facile de soutenir les sentiers qui se construisent et se réalisent à différents moments de la vie de la troupe.

### ✓ Un jeune ne veut pas se lancer sur un sentier ?

- ✓ Est-ce que toutes les conditions étaient réunies pour qu'il puisse exprimer ses idées ?
- ✓ Est-ce que cela traduit un manque de confiance en lui ? Une place qu'il ne trouve pas dans le groupe ? Un malaise, d'autres problèmes qui le préoccupent ?

## 2° Définir clairement ce qui sera réalisé

Il s'agit pour le jeune de préciser, d'indiquer le plus concrètement possible ce qu'il va faire, ce qu'il veut atteindre, ce qu'il veut réaliser, construire et présenter aux autres membres de la troupe.

Un animateur l'aide pour y voir plus clair. Le jeune définit alors ses objectifs et la marche à suivre pour réaliser son sentier : échéances, dates et durée.

- ✓ **C'est à ce moment-là que les critères de réussite sont fixés de commun accord entre le jeune et l'animateur.**

Il s'agit, en quelque sorte, de négocier un contrat entre les deux parties ("tu as décidé de réaliser ça, je peux te soutenir comme ça ...")

- ✓ **Une fois que tout est bien clair pour le jeune et l'animateur qui l'accompagne, le scout/la guide peut porter l'insigne "sentier".**

Cet insigne est là pour indiquer qu'un jeune est engagé dans une démarche de progression personnelle.

L'important est de soutenir, marquer la volonté du jeune de s'essayer à réaliser son sentier !



**Lors de la construction du sentier par le jeune, tu dois être attentif aux points suivants :**

- ne pas freiner le jeune dans ses choix
- ne pas le laisser partir sur un projet irréalisable
- veiller à ce que le sentier s'adapte à ses capacités
- ne pas dévaloriser les petits projets par rapport aux plus grands (il n'y a pas de rapport de grandeur, seulement des projets avec des intensités propres à chacun, avec des moyens propres à chacun)



### À propos de la durée des sentiers ...

Il n'y a pas de durée type pour la réalisation d'un sentier, c'est le contenu et les capacités du jeune qui en déterminent la durée. Cependant, la durée idéale semble être de 1 à 3 mois.

**Attention à ce que cela ne s'éternise pas trop !**

**Il est important de bien déterminer les dates de réalisation et de partage du sentier.**



**Pour permettre aux jeunes de lister leurs idées, il est indispensable de prévoir un moment et des moyens spécifiques.**

L'espace réservé à cet endroit est là pour permettre aux scouts et aux guides de noter les idées qu'ils auront produites au travers de l'activité que tu leur auras fait vivre



**Suivre un sentier, c'est une activité scout qui se déroule dans le cadre de la vie de la troupe.**

**Même si un scout, une guide est amené à faire des choses relatives à son sentier en dehors des activités de la troupe, cela reste l'affaire des animateurs.**



Lors de cette étape, les animateurs doivent faciliter l'accès à différentes ressources dont le jeune peut avoir besoin : matériel, bibliothèques, personnes ressources, rencontres, ...



L'animateur est là pour aider le jeune à exprimer en quoi il a progressé et ce qu'il souhaite partager lors du Conseil des aventuriers

3° PRÉPARE TON SENTIER EN DÉTAILS

ACTIVITÉS - À QUOI JE DOIS PENSER

MATÉRIEL À EMPORTER

4° RÉALISE TON SENTIER

Réalise ce que tu t'es fixé de faire. C'est le moment fort de ton sentier !

5° ÉVALUE TON SENTIER

91

### 3° S'organiser et préparer le sentier en détails

Sur base de ce qui a été défini au point 2, le jeune détermine ce dont il a besoin pour réaliser ce projet. Il établit la liste du matériel, l'horaire, les points importants à mettre en œuvre, les personnes à rencontrer, la documentation à trouver, ...

C'est aussi le moment d'acquérir ce qu'il lui manque (capacité, matériel, techniques...) dont il va avoir besoin pour réussir le sentier.



#### Important !

Avant de passer à la phase de réalisation, il est indispensable de prévoir un moment où le jeune et un animateur font ensemble le point.

Un projet ça évolue, il faudra peut-être renégocier certains détails, lieux, durées, matériels, contacts, ...



**Dans l'accompagnement et le soutien des scouts et guides, ton but, c'est qu'ils réussissent !**

À partir du moment où chaque jeune s'est choisi son projet, les animateurs deviennent les "garants" que chaque projet se mette en place et aboutisse !

Tu as donc un rôle important à jouer dans le suivi des événements pour aider chaque jeune à réaliser ce qu'il a décidé.

Il n'y a pas LA bonne façon de soutenir et d'accompagner chacun.

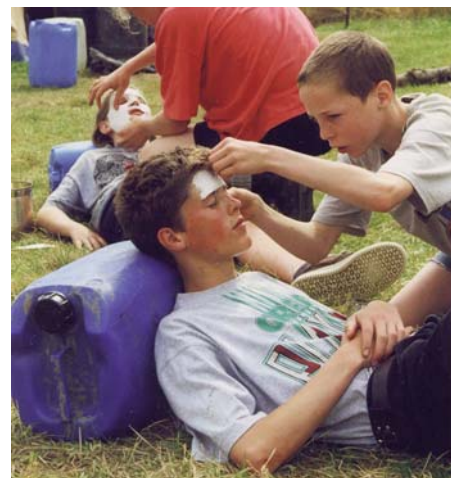
À vous de trouver la bonne façon de mettre cela en œuvre dans votre troupe en fonction de la taille de votre groupe, du nombre de jeunes qui se lancent dans des sentiers, des différents sentiers prévus et du nombre d'animateurs qui compose votre équipe.

---

## 4° Réaliser le sentier

Les animateurs doivent tout mettre en œuvre pour permettre au jeune de trouver les conditions propices à la réalisation de son sentier.

Ils sont également là pour veiller à ce que tout se déroule comme prévu.



---

## 5° Évaluer et partager le sentier

- ✓ Par rapport à ce qui a été fixé en étape 2° Définir clairement ce qui sera réalisé, le jeune fait le point avec un animateur.

De façon plus générale, le jeune s'exprime ensuite sur la façon dont s'est déroulé son sentier aux différentes étapes.



### À propos de l'évaluation des sentiers ...

- l'idée est de permettre au jeune d'évaluer lui-même ce qu'il a réalisé, ce que ça lui a apporté, ses acquis, la façon dont il s'est organisé
- le but n'est pas de comparer les projets, les réalisations, entre eux
- ne jamais dévaloriser les résultats ni l'intensité des projets

- ✓ **Le jeune raconte, présente son sentier à la troupe au Conseil des aventuriers**

Pour cette "présentation" à la troupe, c'est le jeune qui détermine ce qu'il rapporte au groupe, c'est lui qui choisit comment et par quels moyens il va partager son expérience.

Comme pour toutes les autres étapes, les animateurs sont là pour le soutenir et l'aider à réussir ce partage au Conseil des aventuriers.





# 5- Les sentiers au Conseil des aventuriers



Le Conseil des aventuriers est une cérémonie qui permet à la troupe de marquer sa progression.

C'est au cours de ce moment privilégié que les scouts et les guides peuvent présenter aux autres membres de la troupe un sentier qu'ils ont réalisé.

Le but est de mettre en lumière les démarches, la progression, en un mot : **VALORISER !**



**Il n'est pas obligatoire que la "présentation" se fasse lors du Conseil des aventuriers.**

En effet, certaines " présentations " de sentiers nécessitent des conditions particulières (exemple : présentation d'une vidéo) qui ne pourront pas être déployées lors du Conseil des aventuriers.

L'important est que lors du Conseil des aventuriers, qui sert au groupe à souligner la progression de ses membres, il soit bien reprecisé qu'un tel a fait ceci, qu'un autre a fait cela.



C'est aussi au cours de cette cérémonie que les scouts et guides qui arrivent à la fin d'une étape de progression s'expriment sur ce qu'ils ont appris ou découvert au travers des Aventures et en participant à la vie de la troupe.

Les animateurs remettent alors les insignes de Voyageur, Explorateur ou Baroudeur.

(cf. dossier Animer les scouts et guides pages 18 -19 et 22 ou dans le Carnet d'Aventures pages 28 et 29).



**À vous animateurs de créer une ambiance propice à l'échange, au partage et de faire de cette cérémonie un moment qui met en valeur ceux qui viennent y partager leurs découvertes et autres réalisations.**

**Il faut qu'à l'issue du Conseil des aventuriers, d'autres jeunes aient envie de réaliser un sentier !**



# 6- Le sentier ... Des idées, des exemples ...

Les quelques exemples qui suivent ont entièrement été créés par des animateurs. Ils vous sont livrés à titre d'illustration.

À toi de créer, adapter, imaginer de nouvelles pistes ...



## Pour lancer les scouts et les guides dans les sentiers

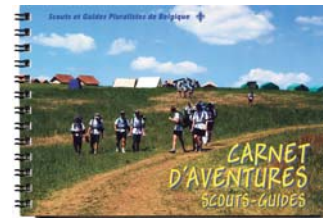
- ✓ **L'invitation au sentier** : proposer (en troupe ou en équipe) une phrase du type "A l'aube de sa vie d'homme, chaque jeune indien réalise un exploit pour se signaler à la tribu".  
Prévoir ensuite un temps où chaque jeune peut répondre à la phrase en laissant courir ses idées sans aucune contrainte.
- ✓ **Le sketch** : mise en scène, jouée par les animateurs. À travers trois petites saynètes, vous présentez à votre groupe comment trois jeunes construisent leurs projets (et comment les animateurs interviennent dans l'élaboration de ces projets).
- ✓ **Le jeu à postes** : pour faire découvrir aux jeunes une multitude de techniques (dans le sens le plus large possible du terme), de thèmes ou de domaines que les jeunes ne connaissent ou ne maîtrisent pas. Pour faire découvrir, aller plus loin dans ce qu'on peut réaliser dans le scoutisme et ailleurs.  
Après les postes, demandez aux jeunes ce qu'ils ont envie de réaliser, ce dans quoi ils veulent aller plus loin.



## L'opportunisme :

Si ça se trouve, un scout ou une guide t'a déjà parlé d'une de ses passions, tu as entendu qu'un autre s'intéressait à tel hobby, tu sais qu'un autre voudrait réaliser telle chose.

Tu peux facilement exploiter ces situations pour les lancer dans des sentiers.



L'important c'est qu'au bout de l'activité que vous faites vivre pour les lancer dans les sentiers, chaque jeune ait une ou deux idées claires de sentiers à réaliser.



## Pour soutenir et suivre les sentiers ...

- ✓ **La bibliothèque - le Web** : fournir des documents techniques, des adresses Internet ...
- ✓ **Le tableau affiché dans le local** : qui fait quoi ? pour quand ? suivi par qui ?
- ✓ **Le " Flash sentiers "** : une fois par mois, en assemblée de troupe, flash info sur l'état d'avancement, sur de nouvelles idées, ...





## Quelques thèmes de sentiers : à faire découvrir à ta troupe ...

- ✓ **Écrire ...**  
réaliser un journal, un reportage, des poésies, écrire une nouvelle, ...
- ✓ **Filmer, photographier ...**  
Réaliser un film vidéo, une expo photo, développer des clichés noirs et blancs, ...
- ✓ **Spectacle ...**  
Monter un "one man show", un spectacle de marionnettes, des numéros de cirque
- ✓ **Ateliers artistiques ...**  
Peinture, sculpture, modelage
- ✓ **Faire du sport ...**
- ✓ **Expérimenter et découvrir la science**
- ✓ **Bricoler, construire, inventer**
- ✓ **Archéologie, Histoire, ...**
- ✓ **Géographie, environnement,**  
Explorer un lieu, la mer, une rivière, un village
- ✓ **Observer, découvrir et protéger la nature**  
Forêt, animaux, oiseaux, flore
- ✓ **Service**
- ✓ **Camps et techniques scouts**
- ✓ **Gastronomie**



# Indispensable pour réussir l'animation !



## Des outils pour réussir avec la troupe !

**Animer les Scouts-Guides**, le livret de base du programme des scouts pluralistes pour les 12-15 ans. L'approche y est complète et concrète.

Quelques sujets abordés :

Les enjeux face aux jeunes ados; comment la troupe s'organise; le rôle des animateurs; le cadre symbolique chez les Scouts-Guides; les activités; une première approche du projet; l'importance de la Loi; la Promesse; la démarche des étapes de progression; les cérémonies; les conseils; les insignes et le Carnet d'Aventures, ...

### **Animer l'Aventure : soutenir les projets de la troupe.**

Un bonne partie de la proposition Scouts-Guides repose sur la réalisation de projets avec la troupe. Ce dossier vise à ce que chacun puisse comprendre toute la portée et mettre en œuvre l'Aventure dans son groupe d'ados. Trucs et astuces y côtoient de nombreuses propositions de moyens pour réussir des projets innovants.

### **Animer les sentiers : soutenir les projets personnels des scouts et guides.**

Progresser sur le chemin de l'autonomie, donner à chaque jeune la possibilité de se prendre en charge en réalisant un projet motivant qui lui ressemble. Ces sujets sont abordés dans le détail dans cette plaquette qui se veut un véritable outil pour les animateurs de la troupe.



**Scouts et Guides Pluralistes de Belgique**

38 Avenue de la Porte de Hal - 1060 Bruxelles

Tél : 02/539.23.19 - Fax : 02/539.26.05

www.sgp.be - info@sgp.be

