



Ressources ...

les outils de la branche castors :

Animer les castors : l'outil de base de l'animateur qui reprend les différents éléments du programme Castors. (Les activités, la Loi, la Devise, comment créer la vie de colonie, quels sont les lieux symboliques, ...)

Les fiches Castors : fiches qui présentent le cadre de vie du castor : les personnages, les événements, le décor.

Castors mode d'emploi, le CD : l'outil indispensable pour mettre en pratique le programme castors description des rituels et cérémonies, paroles et partitions des chansons, fiches Castors en couleur ...)

Mon écorce : le carnet de souvenirs du castor qui reprend les moments importants vécus à la colonie.

La carte Castors : illustre le monde des castors.

Le baluchon : l'objet qui symbolise le moment du «partage» comme le dit leur devise

mais aussi ...

Le site internet : www.scoutspluralistes.be, la rubrique documents reprend la quasi totalité de ces outils.

Le Staff Pass : Un outil archi complet et archi concret pour préparer, construire et planifier une année scout, la vie quotidienne d'un Staff et de sa Section, grâce à une programmation sur un an où le "paquet" n'est pas uniquement mis sur l'organisation du grand camp d'été.

Animer SPI : des moyens, des activités pour vivre les différences.

Références pour l'action : un recueil des textes principaux des Scouts et Guides Pluralistes et d'ailleurs (nos principes et éléments fondamentaux, buts et moyens, finalité, coéducation, pluralisme, ...)

L'équipe de ta branche : castors@sgp.be



L'ESSENTIEL CASTORS



Pour qu'une section tourne bien, il faut s'attaquer à l'essentiel.

L'équipe de section doit pour cela :

- intégrer ce qui est fondamental et commun à toutes les branches (p 1),
- proposer une animation qui a du sens pour les jeunes (p 1),
- s'organiser tout au long de l'année (p 1)
- mettre en route les rouages les plus importants du programme de leur branche (p 2 et 3)
- utiliser les ressources disponibles pour enrichir ses propositions (p 4)

Ce qui est essentiel et commun à vivre :

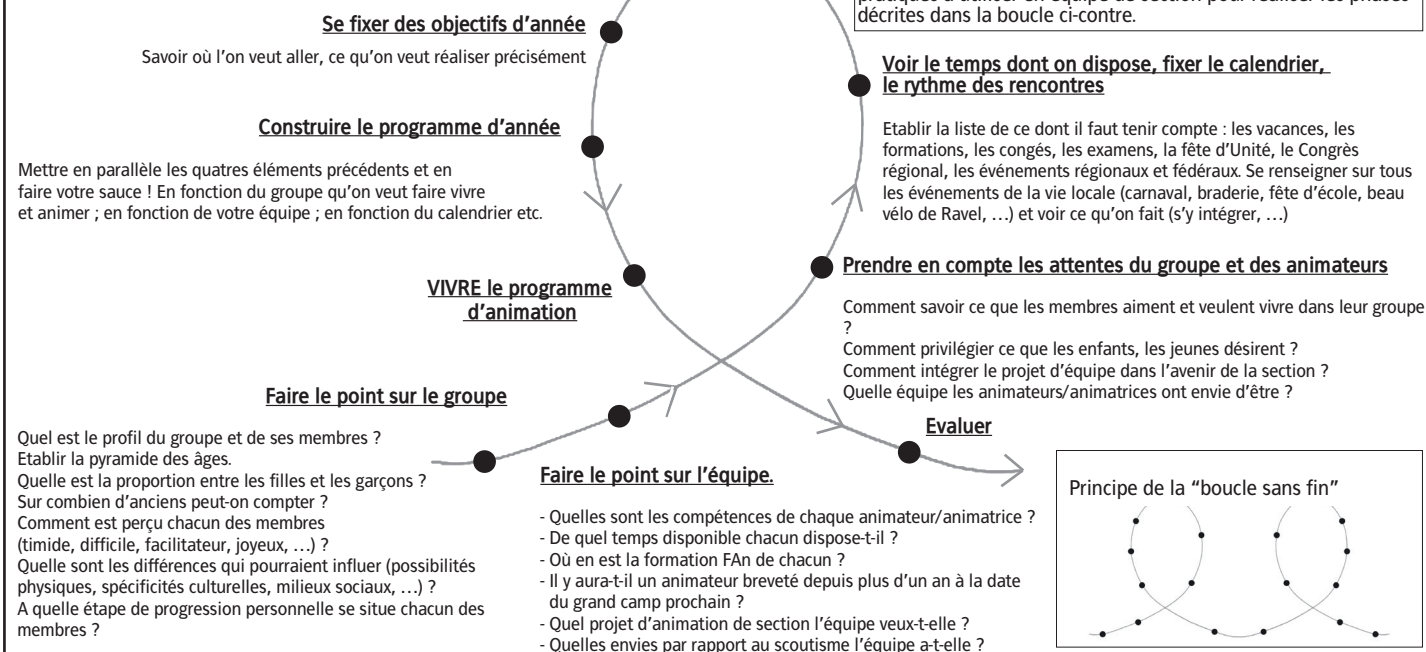
- une relation de **confiance réciproque** entre tous, jeunes et animateurs
- la **découverte par le concret**, l'action, le jeu, les ateliers, les conseils, ...
- la pratique des activités à l'**extérieur**, dans la **nature**
- le cadre et le **thème de la branche** (la jungle, l'aventure, ...)
- l'utilisation du **système de progression** propre à la branche (étapes, projets personnels, ...)
- l'**engagement** de chaque jeune sur base des valeurs de la **Loi** (Pierre de Lune, Promesse, ...)
- une vie collective pour **apprendre à vivre ensemble**, à se choisir des règles, à vivre les différences, ...
- un **groupe à la dimension du jeune**, de ses besoins
- des **projets de groupe** dans lesquels les responsabilités, l'action et la réussite sont partagées

Quel sens donner à l'animation de la section ?

Nous voulons contribuer à la création d'un monde meilleur par la formation d'adultes prêts à s'intégrer dans la société et à agir pour la transformer en référence à leurs propres idéaux.

Nous voulons donner aux jeunes confiance en eux pour qu'ils puissent développer toutes leurs capacités, tant intellectuelles et physiques, que de caractère - initiative, ouverture vers autrui, sens des responsabilités, persévérance, maîtrise de soi, esprit d'observation et d'organisation, ... qui en feront des femmes et des hommes tolérants, actifs et efficaces.

Les missions de l'équipe de section:



L'ANI-POD LE POTE DE L'ANIMATEUR

Les 4 personnages de la Loi

Chacune des valeurs de la Loi est symbolisée par un personnage:
 - Gri-Gri l'ours pour sa bienveillance envers autrui,
 - Papaye la chauve-souris pour son oreille toujours attentive et à l'écoute,
 - Tilali la Fourmi et ses consœurs pour leur collaboration dans le travail
 - Mistigri le chat pour son respect de l'environnement.

L'ancienne galerie

Exploiter l'Ancienne Galerie (lors de l'accueil de plusieurs nouveaux, après un jeu,...)
 Le Grand Castor Brun est dans la colonie depuis toujours, il accompagne les castors lors de leurs déplacements (sortie, camps, ...) il est le gardien de l'ancienne galerie.

Accueillir les nouveaux

Il faut toujours commencer par accueillir les nouveaux et les intégrer dans la colonie, par le merveilleux.

Apprendre à se connaître

Le groupe vient de se créer.
 Nous commençons par organiser une activité qui nous permet de faire connaissance avec les castors.
 Nous nous arrangeons pour qu'ils fassent connaissance entre eux.

Les relations avec la meute

Organiser un moment durant lequel les castors qui passeront en septembre se rendent à la meute

Keeo

Choisir un Kééo avec l'Equipe de meute.
 Présenter la carte du pays des Castors en parallèle avec celle des Louveteaux (elles s'assemblent !) pour aborder le passage à la Meute en reparlant de Keeo.
 Apprendre qui est Keeo dans notre Unité et l'inviter à la colonie (organiser un projet goûter pour l'accueillir, préparer des questions sur la meute que les castors souhaitent lui poser, il n'y a pas de questions idiotes !).

Le baluchon

Organiser la découverte de la devise des Castors et la fiche baluchon autour d'un jeu, d'un conte,... et mettre en place le baluchon lors d'un goûter en fonction des traditions de la colonie (exemple, les animateurs achètent le goûter pour ensuite partager ou on met en commun les collations de tous les enfants).

UTILISER L'ANI-POD:

Les portes d'entrée principales qui font tourner l'ANI-POD sont :
 l'Équipe de section - la vie du groupe - les activités.

On peut choisir de commencer par l'une ou l'autre en fonction de sa sensibilité. Il faut toujours prendre en compte ces 3 roues qui font tourner l'animation de la section.

L'engagement - La Pierre de Lune

Vivre la cérémonie de la Pierre de Lune en fonction de son choix de personnage
 Vivre une activité (en plusieurs réunions ou sur un week-end) sur chaque personnage de la Pierre de Lune afin de vivre leur devise et leur force.

Vivre une activité qui présente la fiche « décors » Pierre de Lune. (Marionnettes, conte, montage vidéo, volume sonore,...)

Choisir un personnage et s'engager à essayer de faire comme ce personnage (discussion avec un animateur par exemple)

L'Écorce

Le castor reçoit son Ecorce et la parcourt avec un castor plus âgé (plutôt qu'un animateur, ce qui favorise l'intégration du nouveau)

L'Arbre de Vie

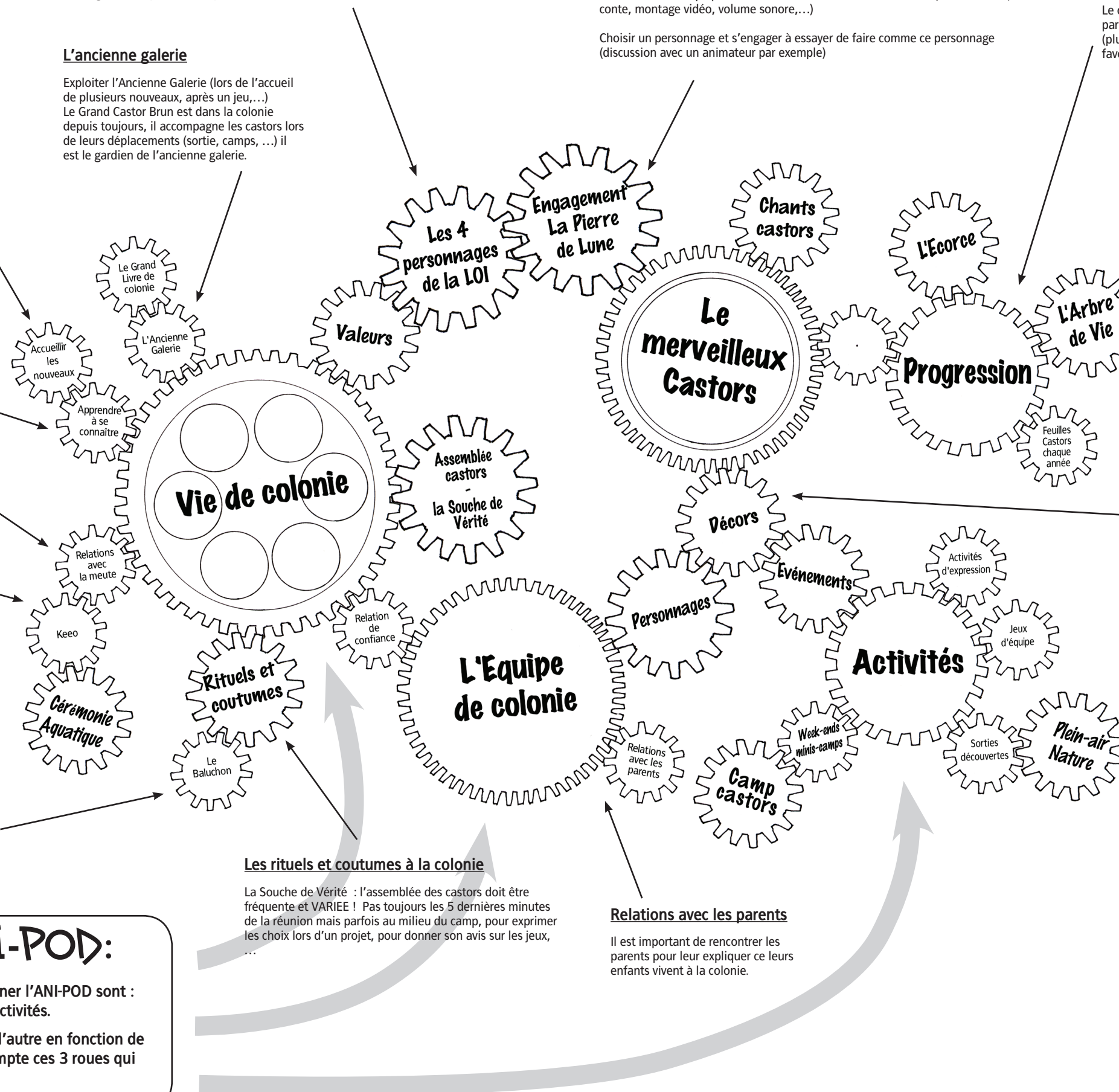
Une ou deux fois par mois, en fin de réunion, la colonie se réunit autour de l'Arbre de Vie pour en vivre le rituel.
 Chaque enfant contribue à la progression du groupe en y ajoutant des feuilles.
 Ce qui est important c'est que les castors apprennent à exprimer leur participation et leurs relations avec les autres

Personnages – Décors - Evenements

Découverte des personnages représentés par les animateurs de la colonie en abordant leur histoire et leur devise par le jeu, marionnettes, contes,... Et aussi la fiche personnage Castors.

Découverte d'autres personnages, petit à petit en fonction des besoins de ton groupe (par exemple, à un groupe qui ne réfléchit pas avant d'agir, présenter Malac la chouette).
 Essayer de faire le tour des personnages

Présenter le local et ses alentours en se basant sur le cadre symbolique et en veillant à utiliser le vocabulaire Castors le plus souvent possible (exemple, pas le local mais l'étang. Là se trouve l'Arbre de vie, là la Souche de Vérité, ...)



Les rituels et coutumes à la colonie

La Souche de Vérité : l'assemblée des castors doit être fréquente et VARIEE ! Pas toujours les 5 dernières minutes de la réunion mais parfois au milieu du camp, pour exprimer les choix lors d'un projet, pour donner son avis sur les jeux, ...

Relations avec les parents

Il est important de rencontrer les parents pour leur expliquer ce que leurs enfants vivent à la colonie.