



Ressources ...

les outils de la branche scouts et guides :

Animer les scouts et guides : l'outil de base de l'animateur avec les différents éléments du programme de branche.

Animer l'Aventure : ce cahier explique comment vivre et mettre en œuvre les projets de groupe à la troupe.

Animer les Sentiers : ce livret explique la marche à suivre quand on veut lancer des projets personnels dans une troupe.

Le Carnet d'aventures : carnet à destination des jeunes pour découvrir le fonctionnement de la troupe et soutenir la progression personnelle.

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 : scouts@sgp.be



L'ESSENTIEL SCOUTS - GUIDES



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 :

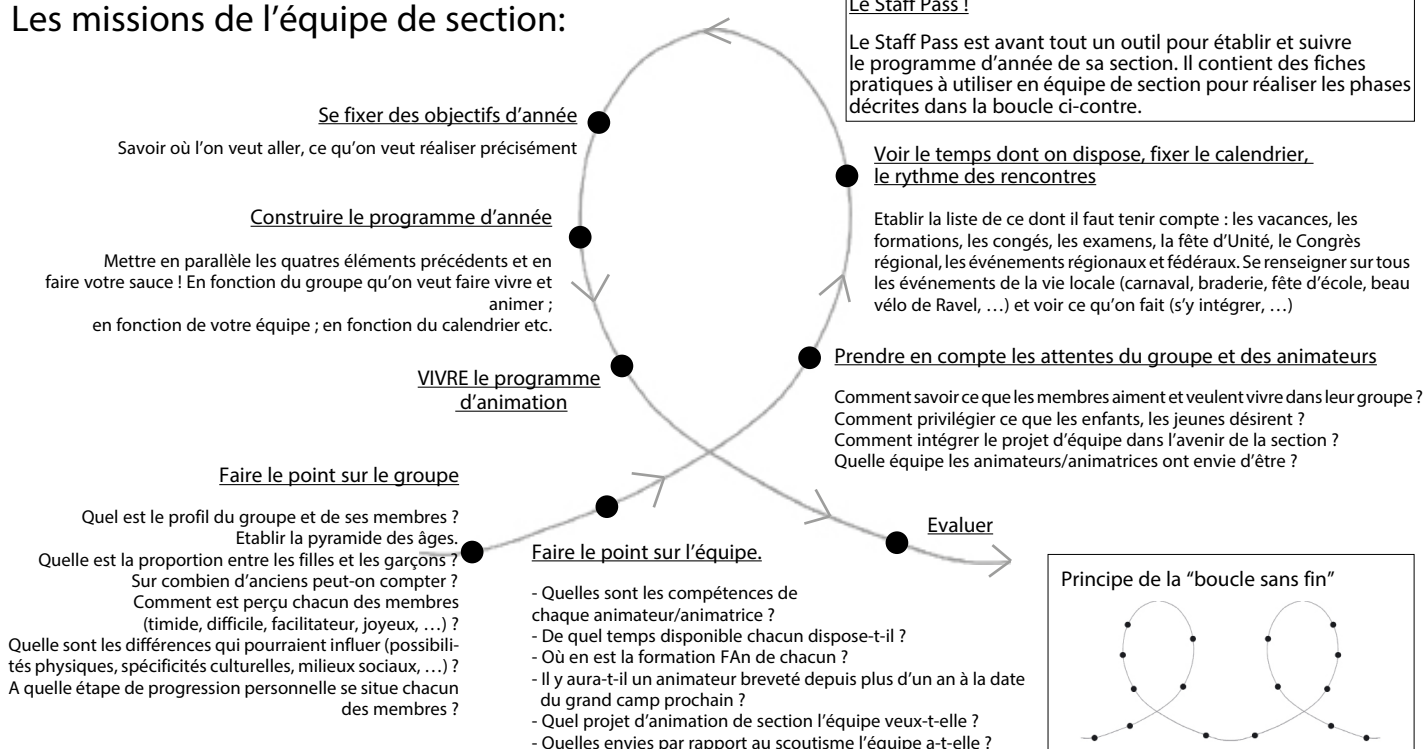
- une relation de confiance réciproque entre tous, jeunes et animateurs
- la découverte par le concret, l'action, le jeu, les ateliers, les conseils, ...
- la pratique des activités à l'extérieur, dans la nature
- le cadre et le thème de la branche (la jungle, l'aventure, ...)
- l'utilisation du système 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

Apprendre à se connaître

Le groupe vient de se créer.
Il est important d'organiser une série d'activités qui permettent de faire connaissance.

Il faut aussi vivre des activités pour souder le groupe et créer les équipes.

Il faut mettre en place des dynamiques et des interactions : jeux de coopération, jeux d'équipe, moments d'expression, ...

Le totem

Le totem s'inscrit dans le processus d'intégration du jeune au sein de la troupe.

C'est le message du groupe scout envers un jeune pour lui dire ; "tu es des nôtres, tu es aussi un scout".

La Loi, la Promesse

La LOI SCOUTE est au centre des valeurs que chaque scout est amené à vivre, à comprendre et à partager au sein de la troupe.

C'est la Loi scout que forge l'esprit scout.

C'est notre code de savoir bien vivre ensemble.

Il est important de vivre la Loi, d'en parler et, en tant qu'animateur, de permettre à chaque jeune de se l'approprier.

La Promesse, c'est la cérémonie la plus importante d'un scout, d'une guide. C'est le moment où le jeune adhère aux valeurs et à l'esprit scout.

C'est une cérémonie où il s'engage, devant ses pairs, à essayer d'en faire son style de vie.

La Promesse se prépare, s'accompagne et trouve son terrain au cours de la première année à la troupe.

Le Maillon

L'accueil des louveteaux à la troupe fait l'objet d'une attention toute particulière.

Il faut le planifier à long terme, en lien avec l'équipe de meute.

Le but est de préparer la troupe à recevoir le jeune pour que le loup se sente accueilli.

Un loup qui monte à la troupe est un jeune qui a un passé scout et qui doit être choyé.

La vie d'équipe

L'équipe est un groupe de référence pour le scout, la guide.

C'est un groupe de pairs qui permet de trouver une place parmi les autres, prendre des responsabilités, exprimer ses idées et vivre des moments intenses d'action et d'amitié.

Le Pilote, mis en place généralement pour un an, a un rôle de "grand frère" dans l'équipe.

L'équipe est un lieu où l'autonomie s'apprend. Il est important d'y établir une confiance réciproque.

L'Assemblée de troupe

C'est le lieu de démocratie de la troupe.

On y parle de la vie de la troupe, de ses activités et des projets.

L'Équipe de troupe en programme souvent et veille à varier les moyens d'exprimer ses idées, ses avis (dessin, chant, seynète, ...)

L'Assemblée de troupe est également un lieu de coordination, d'échange, de partage où les valeurs scout sont omniprésentes.

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'Aventure

L'Aventure est une des activités motrices de la troupe qui est choisie, construite, vécue et évaluée par les scouts et les guides. L'Aventure est soutenue et encadrée par les animateurs.

Chacun, au sein de ces activités, a un rôle à jouer pour sa réussite : une "mission pour l'Aventure". Cette responsabilité sera source d'apprentissage par le concret, l'action.

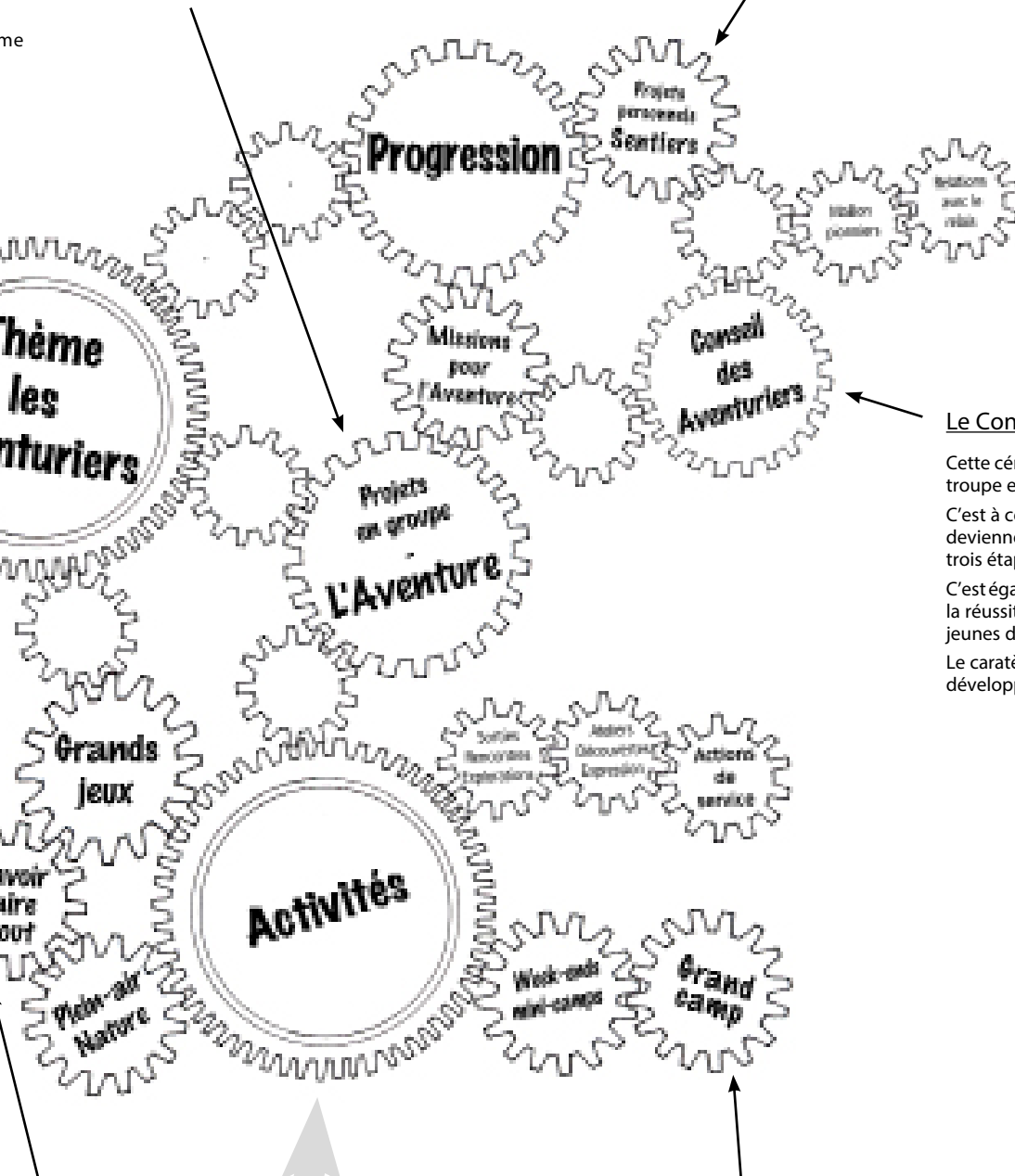
L'imaginaire scout et "aventuriers" a une place prépondérante dans les thèmes choisis par la troupe.

Les sentiers

Suivre un sentier, c'est se lancer dans un projet personnel qui permet au jeune de progresser dans un domaine qui lui tient à cœur.

Les animateurs ont leur place pour soutenir et conseiller le jeune dans sa démarche.

Des thèmes possibles : expression, nature & flore, environnement, feux et cuisine, sport, astronomie, météo, sécurité, secourisme, informatique, communication, artisanat, orientation, pionniérisme, campisme, habileté, rencontre, actualité, société, service, ...



Le Conseil des Aventuriers

Cette cérémonie marque les grandes Aventures de la troupe et la progression des jeunes.

C'est à cette occasion que les scouts et guides deviennent voyageurs, explorateurs, baroudeurs (les trois étapes de progression).

C'est également le moment pour partager les sentiers, la réussite des projets, mettre en valeur l'action des jeunes dans la troupe.

Le caractère festif et l'imaginaire "aventuriers" y sont développés.

Le savoir-faire scout

Permettre à chacun de devenir compétent, d'acquérir des techniques et de les exploiter dans l'action est un rôle important de l'Équipe de troupe.

Il faudra inclure ces apprentissages dans les jeux, les ateliers, pour permettre au jeune de les vivre dans les activités de la troupe.

Le grand camp

C'est LE MOMENT où l'aventure scout se vit pleinement.

Le grand camp est le feu d'artifice de l'année scout.

La vie de troupe et d'équipe est portée à son plus haut point.

Les activités y trouvent une dimension inégalée. Les valeurs, le savoir-faire scout, les projets, ... toutes les composantes du programme prennent une importance et une efficacité réelle.

Pour y arriver, l'implication des scouts et des guides dans la préparation du camp est indispensable.