

O  
D  
I  
T  
E

Animateur, Animatrice : une mission que tu découvres ou que tu connais depuis longtemps ; une pression ou une ambition pour avoir vu tes aînés la remplir avant toi ; un rôle que tu prends d'abord par rapport à ta Section.

Ce faisant, tu participes de la sorte à une grande chaîne de jeunes qui s'engagent pour encadrer d'autres jeunes. Pour eux, tu es une personne importante qui aura participé à des moments marquants de leur vie. Tu seras même un modèle, un exemple à suivre.

Mais tu n'es pas Animateur tout court. Tu t'engages au sein d'une Unité, qui a son histoire et sa culture particulière. Ses règles de fonctionnement et de décisions. Ses spécificités, visibles ou non. Tu occupes aussi une place dans un Mouvement, qui te propose de te former, de débattre, de prendre position... Parce que, comme disait l'autre, la fédé c'est vous !

Animateur, Animatrice. Il paraît même que tu as une vie sur le côté... Alors surtout n'oublie pas que tout ce beau monde, qui fait Mouvement autour de toi, a pour seule raison d'être de t'aider à accomplir ta mission d'Animateur.

Pour te servir,  
L'Equipe fédérale ■

## IMPEESA, SCOUTISME 2.0

Le Congrès 2016 a été l'occasion pour l'équipe Communication de tester l'utilisation des réseaux sociaux dans sa promotion. Tout d'abord par le biais d'un événement sur Facebook. Ensuite par la création d'un compte sur Instagram.

Ces outils n'ont pas remplacé la traditionnelle invitation imprimée envoyée par courrier postal, ni les informations pratiques sur le site web fédéral. Ils ont par contre permis de nourrir la thématique du week-end.

Tout a commencé en mai, cinq mois avant l'événement. Petit à petit, on a senti que la sauce prenait. L'enthousiasme grandissait avec le taux d'interactions. Tous, organisateurs comme participants, étaient finalement impatients d'y être ! On peut dire que ce fut une réussite.

Il y eut cependant cette interpellation d'une Animatrice sur place : « Quand on est chez les scouts, on n'utilise pas son smartphone. » C'est vrai, on vous conseille d'établir des règles d'utilisation surtout en camp pour ne pas interférer dans vos activités.

Chez les scouts, on réapprend aux jeunes à vivre ensemble, sans dépendance numérique. Mais cela ne vous empêche pas de profiter des réseaux sociaux pour consolider votre groupe.



Vous avez suffisamment d'imagination pour créer un jeu autour de Facebook ou Instagram. Et si vous proposiez à votre Meute de tenir un blog pendant le camp ? Un tally-book version 2.0 qui n'enlève rien à la démarche pédagogique.

Le Scoutisme existe depuis plus de cent ans parce qu'il a su s'adapter aux évolutions de la société dans laquelle il agit. En réunion comme sur la Toile, soyez acteur de son développement.

À lire sur [www.scoutspluralistes.be](http://www.scoutspluralistes.be): "Scoutisme, Internet & les réseaux sociaux"

Jérôme ■



spécial "acteur dans ton Unité"



## TON UNITÉ, LE MOUVEMENT... UNE HISTOIRE QUI SE CONSTRUIT AVEC TOI !

Être Animatrice ou Animateur chez les Scouts et Guides Pluralistes, ce n'est pas seulement organiser une animation de qualité pour sa Section. C'est aussi être actrice et acteur dans les projets de l'Unité mais aussi de ta Région !

« Que ton ambition soit de voir, non pas ce que tu pourras tirer du travail, mais ce que tu pourras y mettre de toi. » (Baden-Powell)

Il n'y a pas de secret : si ton Unité et le Mouvement bougent, c'est entre autre grâce à toi qui as décidé d'y mettre un peu du tien et de donner de ton temps pour faire aboutir des projets qui te tiennent à cœur.

## MAIS CONCRÈTEMENT, COMMENT T'IMPLIQUER ?

Sois actif dans le Conseil d'Animation Local (CAL) de ton Unité. C'est l'endroit où, tous ensemble, vous rêvez et vous réalisez les projets de l'Unité. Que tu sois plutôt cérébral ou bien manuel, tu auras toujours l'occasion de mettre ton talent au service du collectif.

Participe aux événements fédéraux : l'Assemblée Générale, le Congrès, les Rencontres régionales... Ce sont des lieux où il faut être pour débattre des grandes idées du Mouvement et de son avenir.



## DES OUTILS POUR FAIRE BOUGER LES PROJETS DE TON UNITÉ

- **The Choice** : un jeu pour faire des choix en Unité, pour l'Unité

The Choice est un jeu de plateau qui permet auxAnimateurs (donc toi!) en CAL de réfléchir aux besoins et aux projets de l'Unité. De manière ludique, vous pourrez construire tous ensemble un nouveau plan d'action. Pour recevoir le jeu, contacte [unites@sgp.be](mailto:unites@sgp.be)

- **La démarche Solaris**

As-tu déjà réfléchi en Unité au rayonnement que vous pourriez avoir sur tous les acteurs qui vous entourent ? La démarche Solaris te permettra de concevoir un plan de développement de l'Unité et de réfléchir aux contacts que vous avez avec les anciens, les parents, des ASBL ou même la Commune et les pouvoirs publics. Tu trouveras la démarche sur le site [www.scoutspluralistes.be](http://www.scoutspluralistes.be)

Chrystel ■

L'objectif de cette animation spirituelle est que chacun se rende compte des différences d'opinions dans un débat et se sensibilise à une écoute respectueuse. Des éléments importants pour organiser un projet en groupe !

## DÉROULEMENT :

Répartis les jeunes en équipe de 6-7 personnes, puis raconte-leur l'histoire suivante :

Chaque équipe est responsable de la recherche dans des bases expérimentales très éloignées des villes. Soudain, la 3<sup>e</sup> guerre mondiale éclate. Avant de pouvoir entrer dans votre abri antiaérien, vous recevez l'appel d'une base de chercheurs qui vous demande de décider qui, parmi les 10 personnes de cette équipe, pourra descendre dans l'abri, car il n'y a que 6 places.

Voici la description des personnes : un comptable âgé de 30 ans et son épouse enceinte de 6 mois, un militant noir étudiant en 2<sup>e</sup> année de médecine, un historien célèbre de 42 ans, un biochimiste, une jeune vedette, un rabbin de 54 ans, un étudiant, un policier armé et un charpentier de 24 ans. Vous n'avez plus que 30 minutes avant de rejoindre votre abri et donc de prendre votre décision.



Les jeunes ont ensuite 15 minutes pour désigner ces 6 personnes. Au temps écoulé, les groupes partagent leur résultat. Tu feras attention à ce que tout le monde écoute et soit dans le respect de la liberté d'expression et de la tolérance.

À la fin de l'activité, tu peux demander aux participants leur ressenti.

Retrouve la fiche complète dans l'Animer Spi A01

## À LA DÉCOUVERTE DU CYANOTYPE

Le **cyanotype** est un procédé photographique monochrome réalisé par contact grâce auquel on obtient une image bleue. Si tu as participé à **Impeesa**, tu as pu le tester au stand de l'asbl Zèbre bleu.

Cette fiche technique te permettra d'animer un atelier avec ta Section et donner à des photos un côté artistique et vintage !



### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Un mélange pour cyanotype composé de citrate d'ammonium ferrique (vert) et de ferricyanure de potassium. (Il s'agit de produits toxiques à ne pas laisser à la portée des enfants !)
- 1 petit récipient pour préparer le mélange
- 1 pinceau (ou 1 rouleau)
- des gants en caoutchouc, un tablier
- 1 imprimante
- 1 feuille transparente
- 1 plaque de verre, une plaque en bois et des pinces (par exemple un cadre photo)
- du papier à dessin épais
- 1 source d'ultraviolets (soleil, ...)
- 1 bassine d'eau

# REND'S TON UNITÉ VISIBLE !

En plus de ton foulard, il existe bien d'autres manières de rendre visible ton Unité et de renforcer le sentiment d'appartenance.



## UN CRI ET/OU UNE CHANSON D'UNITÉ

Entre Animateurs ou, mieux, avec les jeunes, inventez un cri d'Unité à lancer en fin de rassemblement. Ce cri d'Unité peut rappeler des valeurs auxquelles vous tenez particulièrement par exemple.

Et pourquoi ne créeriez-vous pas un hymne ? Pour les paroles, vous pouvez vous inspirer du cri, d'éléments qui motivent, de traditions du scoutisme (la Loi, la Promesse), etc.

Pour la musique, pas besoin d'être Mozart ou Beethoven, il vous suffit de reprendre un air connu et entraînant (ex : "Les petits potes", "Santiano", "We will rock you"....).

## UN (PORTE-)DRAPEAU

Le drapeau est l'un des meilleurs moyens pour rendre ton Unité visible physiquement. En plus, il pourra, lors de gros événements, être un point de rassemblement visuel pour tes jeunes qui se seraient éparpillés dans la foule.

Avant de créer le drapeau, tu dois bien évidemment réfléchir à ses éléments : la couleur, le logo de l'Unité/ de la Section, le numéro et le nom de l'Unité/ de la Section. N'hésite pas à réaliser un croquis de ton drapeau !

## PLACE À LA RÉALISATION !

Selon que tu utilises du tissu ou de la toile cirée, tu emploieras certains matériaux pour décorer ton drapeau : d'autres tissus découpés à coudre, de la peinture adaptée à ton support. N'oublie pas de bien tendre le tissu ou la toile cirée avant d'y faire quoi que ce soit.

Enfin, ajoute des œillets ou des anneaux pour accrocher le drapeau à son porte-drapeau. Fais en sorte de pouvoir détacher ton drapeau de son support pour pouvoir le hisser sur un mât à ton endroit de camp.

## RÉALISATION

- Attention : la technique que l'on te propose est photosensible, c'est-à-dire qu'elle réagit au contact de la lumière (et donc du soleil). Respecte bien ce que l'on te dit concernant la pénombre ou le soleil, sinon ton travail sera perdu !

- Mélange les deux produits et laisse reposer quelques minutes dans la pénombre.

- Applique soigneusement le mélange sur une feuille de papier épais. L'étalement doit être homogène.

- Laisse sécher la feuille pendant au moins deux heures avant de l'utiliser.

- Imprime une photo en négatif sur du papier transparent. Pour cela, prends une photo en noir et blanc et inverse ces deux couleurs.

- Une fois que ta feuille imbibée du mélange est bien sèche, pose le négatif sur celle-ci et place le tout entre la plaque de verre et le cadre, pour que ça ne bouge plus.

- Expose le tout entre 15 et 30 minutes au soleil.
- Ensuite, prends la feuille et passe la sous l'eau. Cela fera ressortir les bleus et dissoudre le mélange non-exposé au soleil. L'image apparaîtra rapidement.
- Laisse sécher ta feuille à l'air et admire ton travail :-)

