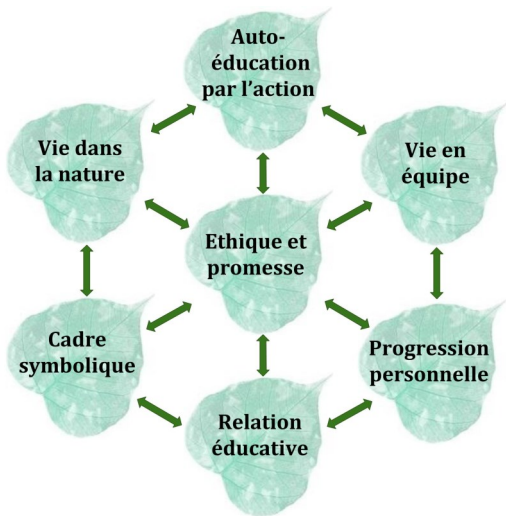


des



Les 7 éléments de la méthode scout (p.9) :



« Ce monde que j'explore est la nature extérieure et aussi ma Nature intérieure »

Proposition spirituelle de la branche des Voyageurs (p.60)

Plier ici

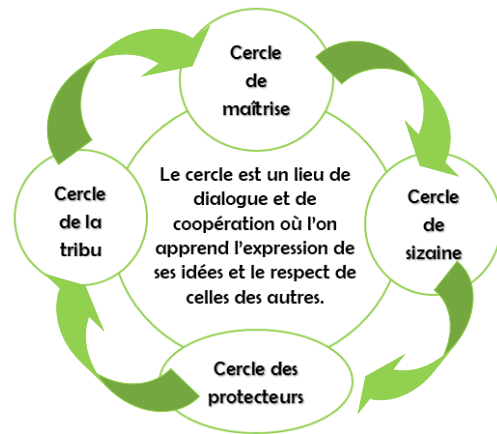
La république des jeunes

Le jeu des cercles (p.29)

La « république des jeunes » c'est le fonctionnement du groupe. Elle permet d'expérimenter en vrai la **démocratie** et soutenir l'**engagement** des jeunes.

Le groupe s'organise en **tribu**. C'est une mini-société pour favoriser le vivre-ensemble avec des **sizaines** et des **protecteurs**.

Cette organisation soutient la prise de responsabilité de chacun facilitée par le jeu des cercles.



Quelques idées pour animer un cercle :

- ◆ Présenter les objectifs de la discussion
- ◆ Parler chacun son tour
- ◆ S'écouter respectueusement
- ◆ Utiliser un bâton de parole
- ◆ Voter avec des petits cailloux



Les principes-clés (p.25)

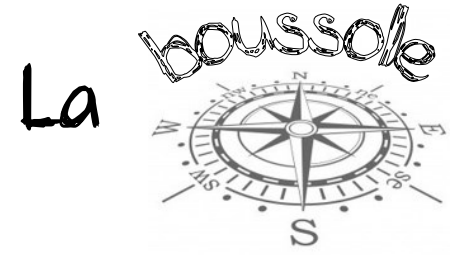
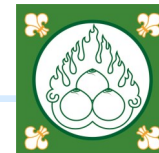
➔ La **Loi du cœur** est le code de vie du vivre-ensemble basé sur les principes du scoutisme. C'est un texte immuable et connu de tous, spécifique à chaque branche :

*Le Voyageur découvre le monde,
Le Voyageur prend soin de lui-même,
Le Voyageur fait attention aux autres,
Le Voyageur respecte la Nature et les vivants,
Le Voyageur apprend l'humilité et la confiance,
Dans les pas du tigre, avec ma tribu,
je découvre le monde !*

➔ Le **pacte de la tribu** complète la Loi du cœur qui permet aux enfants de participer à la construction de leurs propres règles de vie.

➔ La **promesse** (p.48) est l'engagement solennel par lequel le Voyageur promet de faire de son mieux pour respecter la Loi du cœur et le pacte de la tribu.

« En tant que Voyageur, je sais qu'il n'est pas toujours facile de suivre notre Loi du cœur. Mais je promets de faire de mon mieux, avec votre aide, pour prendre confiance en moi, et pour aller à la découverte du monde et des autres. »



Le cadre symbolique (p.21) :

L'emblème des Voyageurs

Fond blanc : l'élément eau, la curiosité

Thag le tigre

Devise des Voyageurs (p.21) :

« Humilité et confiance : dans les pas du tigre, découvrons le monde ! »

Clés d'une relation éducative de qualité lors de la « grande enfance » (p. 13-15)

Entre 8 et 11 ans, l'enfant vit une phase de **stabilité physique**, **d'aisance corporelle** et de **dynamisme**. Il a en revanche une faible conscience de ses limites et ne sait pas écouter les premiers signes de fatigue. Son autonomie est donc très relative.

→ L'enfant a alors besoin d'évoluer dans un **cadre structuré**, par des règles, qui l'aidera à organiser son autonomie et assurer son bien-être. L'adulte doit l'accompagner par une **présence sécurisante** pour contenir l'enfant dans ses diverses expériences.



A cet âge, la curiosité est très forte et s'exprime préférentiellement par le **jeu** ; besoin spontané et naturel de l'enfant pour grandir. Filles et garçons se mélangent moins spontanément mais participent volontiers aux jeux mixtes. L'enfant se socialise et sort progressivement d'une phase d'égoïsme. Le Voyageur entre dans une **phase où la socialisation** avec ses pairs est primordiale.

→ Favorisons une posture de **complicité** dans le jeu pour accompagner le Voyageur dans une perspective positive de vie et en encourageant la **coopération**.



L'enfant construit les jalons de sa **pensée autonome**. L'amplification de son **discours intérieur** entraîne de plus en plus la conscience de ses actes. L'enfant développe des considérations personnelles à la fois positives et négatives vis-à-vis de lui-même.

→ Soyons donc très attentifs à cette période où ses conceptions sont facilement influençables. Il est aussi essentiel de développer sa **confiance** en lui par une **posture bienveillante**. Ainsi, l'accompagnement de l'adulte dans un rapport de **confiance réciproque** est essentiel. Le Voyageur doit se sentir encouragé à prendre des initiatives et expérimenter le plaisir de l'autonomie.



Les expéditions

Le cycle de programme des Voyageurs



Progression collective (p.33)

L'expédition est le cadre dans lequel se déroulent les activités des Voyageurs. Au début, elles sont portées par les chefs qui accompagnent progressivement les enfants à s'impliquer et décider par eux-mêmes du contenu de leurs expéditions et leur propre progression. A cet âge-là, l'imaginaire est un support très puissant pour vivre de belles expéditions !

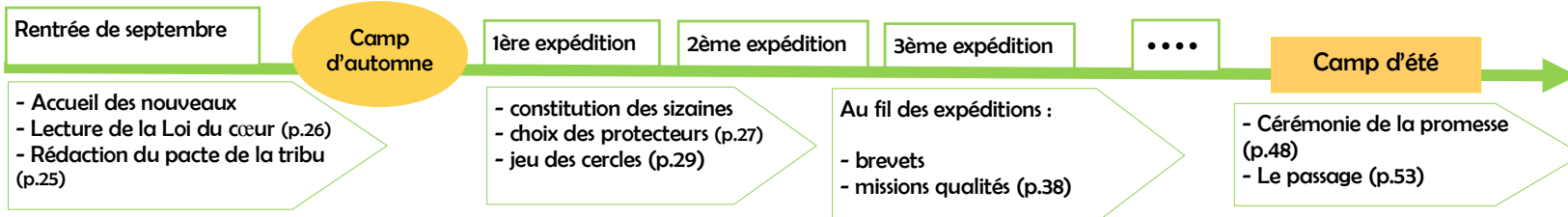
- ◇ **Premières expéditions** (p.34) : La tribu fait ses premiers pas !
- ◇ **Grandes expéditions** (p.35) : C'est parti pour la grande expédition !
- ◇ **Missions de sizaines** (p.37) : Chaque sizaine va vivre son propre projet d'expédition!

Les missions qualités (p. 37) sont des temps d'apprentissage effectués en inter-sizaines pendant lesquels les Voyageurs vont choisir individuellement de développer leurs compétences autour d'une des 5 familles de qualités associées à leur symbolique respective * : créer un compost, faire un journal de tribu, préparer la randonnée, proposer un temps de détente...

Terre	Jaune	Confiance, stabilité, générosité
Eau	Blanc	Discernement, curiosité, intelligence
Air	Vert	Dynamisme, action, activité physique
Feu	Rouge	Solidarité, chaleur, empathie
Espace **	Bleu	Relation, spiritualité, ouverture



Chronologie-type d'une année :



Lexique des Voyageurs (p. 22) :

Voyageurs, Voyageuses : noms donnés aux Eclaireurs de la Nature âgés entre 8 et 11 ans

Maîtrise : ensemble des chefs et cheftaines accompagnant la tribu des Voyageurs

Sizaine : équipe constituée de 5 à 7 Voyageurs

Protecteur : voyageur expérimenté qui s'assure de la bonne entente dans sa sizaine et prend en charge la circulation des informations

Tribu : ensemble des sizaines et de la maîtrise

Le Passage : rite pendant lequel les Voyageurs de 11 ans deviendront Vaillants

LES ANNEXES

*Tableau des compétences des Voyageurs : consulter **l'annexe 1** (p. 57)

** Proposition spirituelle de la branche : consulter **l'annexe 2** (p. 60)