

- PROPOSITION DE BRANCHE -



# Vaillantes Vaillants

11-14 ans



Éclaireuses  
& éclaireurs  
de la Nature



## Introduction

- I-1 **Comment aborder la proposition de branche ?** p 7
- I-2 **Les 7 éléments fondamentaux de la méthode scout** p 9

## Éduquer des Vaillants

- II-1 **Les caractéristiques des 11-14 ans** p 13
- II-2 **Les clés d'une relation éducative de qualité** p 15

## Le cadre symbolique

- III-1 **Le cadre symbolique des Éclaireurs de la Nature** p 19
- III-2 **Le cadre symbolique de la branche des Vaillants** p 21
- Lexique de la branche** p 22

## La république des jeunes

- IV-1 **La Loi scout et le pacte de la tribu** p 25
- IV-2 **La tribu et les cordées** p 27
- IV-3 **Le jeu des cercles** p 29

## Les "aventures" : le cycle de programme des Vaillants

- V-1 **L'aventure, qu'est-ce que c'est ?** p 33
- V-2 **Les premières aventures** p 34
- V-3 **Les grandes aventures** p 35
- V-4 **Les enrichissements (missions de cordées et temps talent)** p 37

## La progression personnelle

- VI-1 **Accompagner la progression personnelle** p 43
- VI-2 **Outils pour accompagner la progression personnelle** p 46  
(accueil des nouveaux p 46, rôles et cercles de rôles p 46, promesse p 48, rite de passage p 53)

## Annexes

- VII-1 **Familles de qualités et compétences des Vaillants** p 57
- VII-2 **Faire vivre la proposition spirituelle de la branche** p 60
- VII-3 **Dernière lettre de Baden-Powell aux Éclaireurs** p 70





I

# Introduction

—



## I-1

# Comment aborder la proposition de branche ?

---

*Cher(e) ami(e), chef ou cheftaine EDLN,*

*Tu as entre les mains la proposition pédagogique de branche des Vaillants (11-14 ans). Cette proposition pédagogique reprend chacun des éléments fondamentaux de la méthode scout, communs à tous les mouvements de scoutisme dans le monde. Elle a pour objectif d'adapter cette méthode scout générale aux spécificités des Éclaireurs de la Nature et de la tranche d'âge dans laquelle tu vas intervenir en tant qu'éducateur scout.*

*Elle va te proposer des outils, des manières de mettre en place cette méthode.*

*Ce document pourra te servir de guide de référence où tu pourras piocher l'essentiel de ce que souhaite le mouvement pour ses jeunes Vaillantes et Vaillants, et des exemples de bonnes pratiques, que tu pourras adapter ou réinventer au fur et à mesure de ton expérience. Le mouvement tout entier a confiance en ton agilité d'esprit et ton dévouement pour faire preuve de créativité.*

*Nous te souhaitons une bonne lecture !*



## La proposition de branche est la carrosserie, tu es le moteur !

Pour bien comprendre le principe de la proposition de branche, nous pouvons utiliser la métaphore d'une voiture : la proposition de branche est la carrosserie qui emballe et protège la voiture, mais c'est ta créativité et ton ambition éducative qui constituent le moteur. Sans le moteur, la voiture n'ira pas très loin, aussi belle et solide que soit la carrosserie ! L'objectif premier est donc bien d'accompagner le plus efficacement possible les enfants et les jeunes sur le chemin de leur développement, pas de mettre en place parfaitement tous les éléments de la méthode...

## Adapter la proposition de branche au contexte du terrain

Il n'y a pas UNE bonne manière de faire du scoutisme. Ce qui importe, c'est d'adapter le scoutisme à la réalité locale de ton unité, aussi tu devras prendre soin d'analyser le contexte dans lequel tu évolues et les besoins des jeunes que tu encadres pour leur proposer un scoutisme de qualité, qui sera utile à leur épanouissement.

Il vous faudra faire du tâtonnement expérimental pour adapter la proposition de branche à la réalité du terrain, en fonction :

- de l'âge, de l'expérience et des caractéristiques des jeunes
- de l'expérience des chefs et cheftaines
- du fonctionnement de l'unité (fréquences et lieux des sorties, etc.)
- du projet pédagogique de l'unité, construit en concertation avec tous les acteurs du groupe (maîtrise, responsables, et si possible parents et enfants...)

## La formation scout : pour progresser de « l'animateur » à « l'éducateur »

Au départ, ta formation scout te permet de devenir un « animateur » d'activités. L'application de la proposition de branche est alors une béquille très utile pour imaginer le programme d'activités de ton unité.

Par ton expérience et ta formation, tu deviendras progressivement un véritable « éducateur » scout. Tu chercheras constamment à adapter la méthode pour l'adapter à la réalité du terrain et des jeunes. La proposition de branche constituera alors le socle pédagogique sur lequel tu t'appuieras pour proposer un scoutisme de qualité adapté aux jeunes.

## La proposition de branche : un socle commun nécessaire à l'identité du mouvement

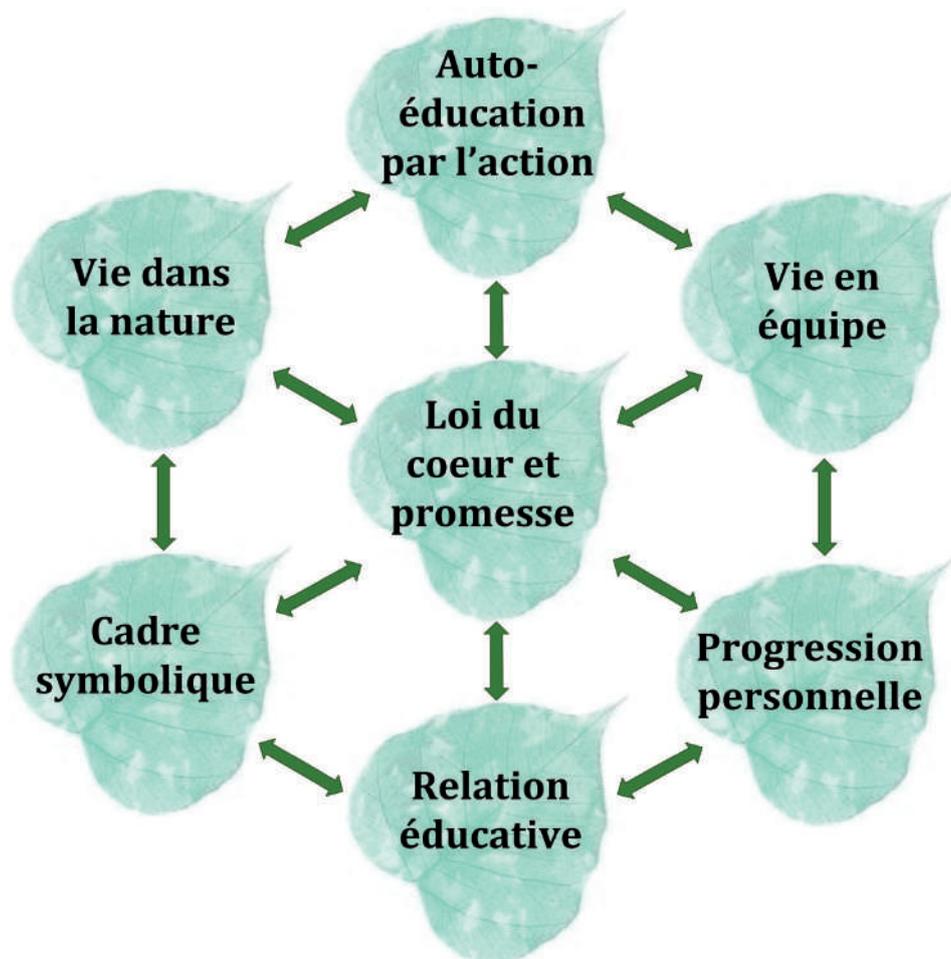
Afin de créer une identité commune à l'ensemble du mouvement, les activités doivent reposer sur un socle pédagogique identique. C'est donc aussi l'un des objectifs importants de la proposition de branche : réunir les éléments pédagogiques fondamentaux et le vocabulaire commun de chaque branche des EDLN, sur lesquels tu devras t'appuyer pour que les jeunes et les chefs s'y retrouvent d'un groupe à l'autre ou d'un camp à l'autre lorsqu'ils se rencontrent.

*Le mouvement tout entier a confiance en ton agilité d'esprit et ton dévouement pour faire preuve de créativité.*

## I-2

# Les 7 éléments fondamentaux de la méthode scout

Le scoutisme est un système éducatif dont le but est d'aider des enfants et des jeunes à grandir en tant que citoyens heureux et artisans de paix, épanouis et utiles à la société. Le scoutisme propose à chaque jeune de vivre une relation saine à lui-même, aux autres et à la nature, et de vivre un cheminement spirituel. Il fonctionne grâce à la présence des "7 éléments de la méthode scout", qui fonctionnent en interaction les uns avec les autres.



### Pour aller + loin

Centre de ressources

> Éducation et pédagogie > Pédagogie générale > Les 7 éléments de la méthode scout

## 1- La Loi et la promesse

La “Loi du cœur des Éclaireurs” est un texte qui inspire chaque enfant, chaque jeune dans sa progression. Ce texte est spécifique à chaque branche. Il propose aux jeunes quelques repères pour favoriser un “vivre-ensemble” respectueux. Cette Loi du cœur est complétée par le Pacte de la tribu, un ensemble de règles de vie décidées par la tribu elle-même au fur et à mesure des expériences vécues. La promesse est une cérémonie où les jeunes, lorsqu'ils se sentent prêts, s'engagent devant la tribu à faire de leur mieux pour respecter la Loi du cœur, et adopter un mode de vie épanouissant pour eux-mêmes, dans le respect des autres et de la nature. On dit qu'ils “prononcent leur promesse” ou qu'ils “font leur promesse”, et ils sont invités à donner un sens à cet événement en écrivant un texte qui exprime ce qu'ils ont découvert et vécu chez les Éclaireurs et ce qui les pousse à s'engager.

## 2- L'auto-éducation par l'action

Le scoutisme est une expérience de vie. On apprend par soi-même en vivant réellement les choses : jeux, ateliers, projets, services... Et non en écoutant sagement un exposé. C'est aussi une démarche active d'apprentissage : les enfants, les jeunes et les chefs sont acteurs plutôt que spectateurs ou consommateurs. Un bon programme scout privilégie donc l'action, et les activités doivent être construites le plus souvent avec les jeunes, en fonction de leurs envies et de leurs possibilités.

## 3- La vie en équipe

L'équipe (de 5 à 7 enfants ou jeunes) permet de vivre des relations intenses, et d'acquérir “le sens de l'autre” à travers des rôles, des responsabilités, une aventure commune vécue en coopération. L'objectif est d'orienter dans le bon sens les influences que les enfants exercent les uns sur les autres. L'équipe permet l'apprentissage de la démocratie par le jeu des cercles, comme dans une mini-république. Elle permet aussi aux jeunes d'apprendre à s'autogérer et de donner à chacun une “place” dans la tribu, grâce aux rôles et responsabilités définis collectivement. Un bon fonctionnement des équipes nécessite d'être vigilant à l'intégration des nouveaux.

## 4- Le cadre symbolique

La symbolique scout est constituée d'un ensemble de paroles, gestes et rites porteurs de sens. Cette symbolique s'appuie sur le goût naturel des jeunes pour l'imagination, l'aventure, la créativité et l'initiative. Le symbole le plus important est celui de “l'Éclaireur”, qui fait du jeune un explorateur, un chercheur de chemin, qui se découvre lui-même, qui découvre les autres et le monde.

Le cadre symbolique renforce le groupe. Il permet à chacun de s'approprier des repères de vie orientés vers une vision positive du monde et de l'humain, et favorise le sentiment d'appartenance à un mouvement mondial. Ce cadre doit être présenté de manière attrayante par les chefs et cheftaines afin de susciter l'envie chez les enfants.

## 5- La vie dans la nature

Par la vie en plein air, les scouts découvrent leurs propres dimensions et limites, et développent une relation d'intimité avec la nature. Le milieu naturel leur offre défis, partages de moments difficiles ou exaltants, émerveillements et découvertes spirituelles. Les scouts acquièrent ainsi des attitudes et des comportements responsables envers l'environnement, base d'une véritable éducation à l'écologie. La nature permet aussi de retourner à l'essentiel de l'existence : on apprend à distinguer l'important du superflu.

## 6- La progression personnelle

Au fil des actions menées, chaque scout fait des découvertes personnelles et se découvre de nouvelles capacités. Il s'investit ensuite dans une relecture des événements, pour reconnaître les progrès réalisés et être curieux d'en vivre d'autres. Le scoutisme procure l'expérience capitale du sentiment de réussite dans un contexte non compétitif. Il est pour cela nécessaire que les objectifs soient adaptés à chacun.

## 7- La relation éducative

Chaque chef ou cheftaine construit avec chaque jeune une relation qui permet à tous de grandir. Cette relation doit être basée sur l'écoute, le dialogue, la complicité, la confiance et le respect. Afin de garantir cette relation constructive, l'animateur s'interdit les attitudes négatives comme le mensonge ou la violence physique/verbale, et favorise au contraire une attitude sincère et bienveillante.



II

# Éduquer des Vaillantes et des Vaillants

—



## II-1

# Les caractéristiques des 11-14 ans :

### « La jeune adolescence »

---

#### L'âge de l'exploration

À la porte du collège et dans les divers groupes qu'ils côtoient, les jeunes ados rencontrent des gens appartenant à des familles, à des cultures et à des milieux sociaux différents. Sortant du cercle familial, les jeunes adolescents découvrent un monde d'adultes. Confrontés à cette diversité, ils deviennent conscients de leurs propres habitudes et de leur culture : cette étape marque progressivement la fin de l'universalité de son propre modèle. Si à 11 ans, les parents restent la référence, petit à petit les modèles sortent du cadre familial. Ce sont d'abord les « grands », de la classe supérieure, frères ou sœurs mais aussi les stars : on copie les styles, les modes de vie. Façon de se distinguer des parents, la mode juvénile, influencée par les marques, permet d'affirmer sa personnalité et son sentiment d'appartenance à un âge, à un sexe. À cet âge-là, porter sa tenue scoute peut avoir un impact important et la maîtrise doit veiller à leur renvoyer une image positive.

#### La prise de l'indépendance

Les jeunes cherchent à découvrir et à comprendre le monde qui les entoure et se forment leurs premières opinions. Les positions des jeunes par rapport à la société sont souvent marquées par un fort souci de justice et d'égalité des droits. Parmi leurs principales préoccupations citoyennes : les guerres, la violence, le racisme. Ils aspirent à des métiers au service des autres...

À l'âge de l'exploration, la relation avec les adultes se transforme, entre désir de se démarquer et besoin de confiance réciproque, soit de dialogue sur des sujets importants comme l'orientation scolaire... Les 11-14 ans attendent de l'adulte qu'il les aide à se forger une opinion. L'adulte constitue un repère stable et doit accompagner les jeunes ados dans cette dynamique progressive d'indépendance.

#### Monde réel et monde virtuel

Quand ils ne sont pas à l'école, les jeunes ados peuvent passer beaucoup de temps devant leur ordinateur et leur télévision. Née avec ces technologies de l'information et de la communication, cette génération considère Internet et la télé comme l'occasion personnelle d'une ouverture sur le monde et les autres.

Pour autant, le regard critique est essentiel et peut permettre aux jeunes de ne pas se contenter de relations virtuelles. La vie en groupe les aide aussi à préférer l'amitié concrète avec leurs pairs.

#### L'importance de la vie en équipe

La jeune adolescence est un âge de passage, un âge où le jeune ne se sent pas toujours en sécurité. Dans un petit groupe, il trouve plus facilement sa place.

À l'âge des 11-14 ans, l'équipe, « la bande », prend ainsi de plus en plus d'importance. C'est le lieu de vie naturel et essentiel pour construire son identité. La bande traduit un besoin d'appartenance, de valorisation du « nous ». Elle permet l'épanouissement de la personnalité et la construction d'une image de soi à travers une personnalité collective. L'influence des pairs est inversement proportionnelle à celle de la famille : le conformisme à l'égard des amis permet aux jeunes adolescents d'affirmer leur autonomie par rapport aux adultes et notamment les parents.

Les groupes se structurent dès l'âge de 10 ans. À 10-12 ans, la relation est fondée plus sur les activités et les jeux que sur les sentiments. À 13-14 ans, les jeunes adolescents attendent plutôt des autres membres du groupe sincérité, loyauté et confiance. Dans l'ensemble, la majorité des 11-14 ans attendent d'un ami qu'il les aime comme ils sont, surtout quand il est du même sexe. Les réelles amitiés filles-garçons ne naissent que vers 14-15 ans.

## La puberté et ses bouleversements

Dès 11 ans pour les filles, et à partir de 13 ans pour les garçons, le corps grandit et se transforme. Surtout pour elles, ce changement peut être source de mal-être. C'est un nouveau corps à accepter... Pulsions, sentiments amoureux, le développement psychologique vient bouleverser les repères. Chez certains, le corps peut déjà être mis à l'épreuve : alcool, tabac, cannabis. La consommation, surtout excessive, traduit un mal-être en actes.

L'âge de la puberté est aussi l'âge de l'éveil à la sexualité : ils en parlent entre pairs, plutôt sur les aspects mécaniques que sur les sentiments. Filles et garçons apprennent à se découvrir. À l'âge où s'affirme l'identité, ils testent leur pouvoir de séduction. Les amitiés entre jeunes du même sexe permettent de se rassurer sur son propre corps par comparaison. L'intérêt pour ces questions croît avec l'âge. 50 % des ados ont échangé leur premier baiser avant 14 ans, 1/3 déclarent avoir déjà eu des rapports sexuels dans leur 15<sup>e</sup> année.

## Une pensée, investie de nouvelles émotions, tournée vers la recherche de sens

L'entrée dans l'adolescence se distingue de l'enfance par une pensée qui étend ses champs d'investigation sur de nouveaux sujets : la religion, l'amour, l'interrogation sur soi, la vie et la mort... Cette réflexion est investie par de nouvelles émotions, de nouvelles intensités émotionnelles.

C'est aussi un âge où l'on peut ressentir de manière intense un déséquilibre entre la perception des nouvelles contraintes qui apparaissent (transformation du corps, modification de la pensée, émotions nouvelles) et la perception que l'on a de nos propres ressources pour y faire face. Le stress, réponse naturelle à ce déséquilibre, peut chez certains devenir bloquant, précipitant parfois dans l'anxiété, la peur et, perdant son rôle stimulateur positif. La confiance, le calme, le fait de s'accepter tel que l'on est permettent de mieux vivre les bouleversements liés à l'adolescence.

*(source : Scouts et Guides de France, Guide pour le scoutisme 11-14 ans)*



## II-2

# Les clés d'une relation éducative de qualité avec les Vaillants

Dans la tribu, les Vaillants vont apprendre l'autonomie en équipe. Ils devront se soutenir les uns les autres pour découvrir de nouveaux horizons, relever des défis, et grandir ensemble. En tant que cheftaine ou chef, tu dois les accompagner au mieux dans cette aventure !

### Construire sa personnalité

À cet âge de grandes transformations, le jeune remet en question ce qu'il a appris pendant l'enfance. C'est l'occasion pour lui de découvrir ses traits de caractère et de construire sa personnalité propre. En tant qu'éducateur scout, tu devras accepter de ne pas avoir toutes les réponses, et ne pas chercher à reproduire ta propre image chez les jeunes adolescents. Éduquer c'est rendre libre, et non enfermer.

Tu pourras l'aider à porter un regard positif sur ce qu'il fait et ce qu'il est, en valorisant ses actions et en l'encourageant dans les difficultés. Rendre fier et enthousiaste, c'est l'apprentissage de la confiance en soi, primordiale dans l'éducation à l'autonomie.

Le jeune va aussi découvrir l'importance de ses choix, et devra apprendre à assumer les conséquences de ses actes. Les échanges dans la tribu lui permettront parfois de voir autrement que ce qu'on entend à la maison ou à la télévision. Les autres Vaillants et les chefs et cheftaines l'accompagnent dans la construction de son esprit critique.

Les bouleversements émotionnels liés à la puberté sont pour le jeune une opportunité formidable pour apprendre à accepter et à partager ses émotions ! Des fois il aura besoin de toi pour créer un espace de confiance et de discussion, nécessaire pour qu'il libère sa parole. D'autres fois, la nature pourra lui servir de ressource pour l'aider à se recentrer, à revenir à l'essentiel.

### Vivre l'équipe

La pré-adolescence est aussi l'âge des premiers projets en équipe, en quasi-autonomie (exploration, construction de coin d'équipe, ...). En tant que cheftaine ou chef, tu dois les aider à organiser le travail d'équipe, à répartir les rôles, à anticiper et évaluer les risques.

Dans l'équipe, le jeune apprend à avoir un comportement compatible avec le respect des autres. Tu dois être vigilant à ce que cette autorégulation s'effectue, et ton intervention peut être la bienvenue en cas de dérapage. Être capable d'affirmer son avis sans violence, ça n'est pas facile, mais c'est pour eux l'apprentissage de la vie dans la société des grands.

Le cadre que tu mets en place doit permettre à chacun de trouver une place dans l'équipe (et dans la tribu). Les jeunes ont besoin de se sentir acceptés, et d'avoir des rôles les uns envers les autres. Se mettre au service de l'équipe et de la tribu, dans un esprit de bienveillance, est une expérience-clé du scoutisme, c'est une respiration bénéfique pour les jeunes qui vivent dans une société trop individualiste.

### Voir toujours plus loin

C'est un âge de défis qui s'ouvre aux Vaillants. Pour qu'ils relèvent ces défis, tu devras les inciter à rêver et nourrir leurs rêves, en créant des espaces de confiance pour que les jeunes puissent imaginer, échanger, se projeter. En tant que chef et cheftaine, tu les aideras à stimuler leur créativité et leur ouverture d'esprit, et à libérer leur enthousiasme et leur ambition.

Les projets qu'ils construiront et les responsabilités qu'ils prendront dans la tribu les mettront face à leur maturité. C'est l'âge de sortir des sentiers battus, et de se découvrir plus grand en vivant des aventures nouvelles. Beaucoup de choses sont possibles à 12 ans !





III

# Le Cadre symbolique

—

Dans cette partie, tu vas découvrir le cadre symbolique des Éclaireurs, et en particulier celui des Vaillants. Ces symboles sont comme une “invitation au voyage scout” pour que chaque jeune vive une expérience forte et pleine de sens chez les Éclaireurs de la Nature.



## III-1

# Le cadre symbolique des Éclaireurs de la Nature

---

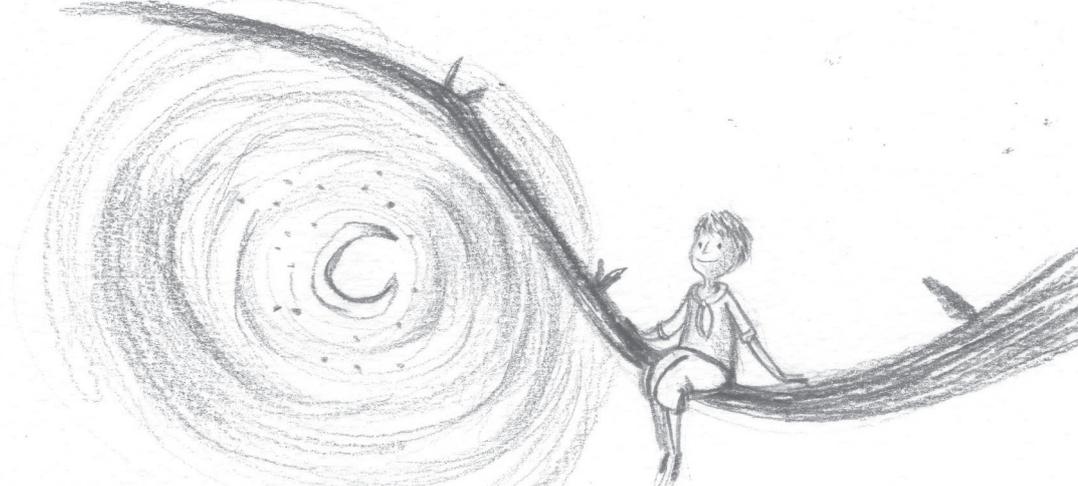


### “Éclaireuse, Éclaireur”, en soi tout un symbole !

Au sein des EDLN, chacune, chacun, que l'on soit jeune, chef, bénévole, membre de l'équipe nationale est un **Éclaireur de la Nature**. Depuis l'origine, l'**Éclaireur** (traduction du mot “scout” en anglais) est celui qui a pour mission de partir en reconnaissance pour observer le terrain et recueillir des informations qui seront utiles au reste du groupe. C'est notamment lui qui va chercher, puis trouver le chemin qui va permettre aux autres de progresser. À l'image de cette définition, en tant qu'Éclaireur, chacun de nous est donc naturellement invité à explorer le monde, et à **trouver le meilleur chemin vers une vie épanouie et tournée vers les autres** !

L'Éclaireur a besoin d'une boussole pour progresser, avancer sur sa route. C'est cette boussole intérieure que représente la fleur de Lys, symbole du scoutisme mondial, présente au centre de l'emblème des EDLN : le mandala des 5 éléments. Elle fut choisie par le fondateur du scoutisme, Robert Baden-Powell, car elle indiquait le nord sur les cartes anciennes. Elle constitue une bonne image de ce qui guide nos pas, nous donne la bonne orientation dans notre vie...

Le monde de l'éclaireur est donc un **monde de progression** où j'éclaire et je découvre petit à petit de nouvelles facettes de mon potentiel. Toute une palette de compétences, connaissances, et qualités que je n'imaginai même pas au départ ! Toute cette richesse découverte est un trésor que je peux partager, offrir en me mettant au service des autres. Ainsi, dans cet esprit de service, l'éclaireur est “toujours prêt” : c'est la découverte d'un **monde d'engagement** où l'on a la possibilité de coopérer, de participer à l'émergence d'un monde meilleur pour nous-mêmes, les autres et la nature...



## Être une éclaireuse, un éclaireur... “de la Nature” !

Au sein de mon équipe, de ma tribu, grâce à la présence des autres, à l’image d’un lever de soleil sur un paysage où l’on est arrivé de nuit, toute une partie du monde, inconnue jusque-là, va se proposer, se rendre présente à moi, se laisser découvrir :

Ce monde que j’explore est la nature “extérieure” : la nature vivante et sauvage, les êtres vivants qui la constituent, la tribu et l’équipe qui constituent le groupe avec qui je fais cette découverte...

...et aussi la Nature intérieure : découvrir ce que je suis, comment je vis toutes les expériences qui apparaissent : pensées, perceptions, sensations, émotions... L’image de soi comme une pièce sombre où je peux balader une bougie... dans tous les recoins !

### Révéler ses qualités : la trame des cinq éléments

Aux Éclaireurs de la Nature, chacun va se révéler au fur et à mesure des aventures vécues. Pour cela, une trame t’est proposée, les 5 éléments et les familles de qualité. Tu les retrouveras dans les parties V et VI et tu pourras t’en inspirer pour aider chaque jeune à se révéler !

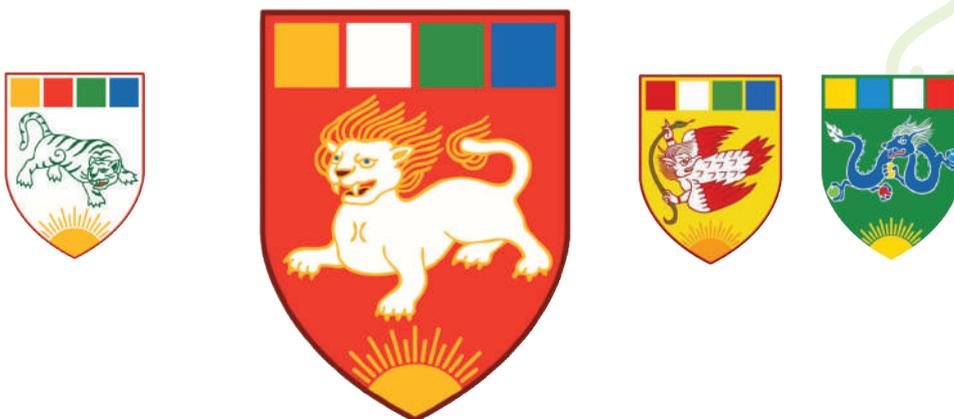
Ces 5 éléments se retrouvent symboliquement sur l’emblème des Éclaireurs de la Nature et les emblèmes de branche. L’objectif est que chaque jeune ait le temps de développer les 5 qualités tout au long de son parcours au sein de la branche des Vaillants.

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

## III-2

# Le cadre symbolique de la branche des Vaillants

Voyageurs, Vaillants, Pionniers, Compagnons, chaque branche est une étape de la vie scout. Chacune est associée à un symbole, l'animal emblème de chaque branche, qui exprime une qualité humaine essentielle. Dans les différentes étapes du parcours d'un éclaireur, nous pouvons lui donner la possibilité de faire l'expérience de cette qualité profonde !



### Vaillantes et Vaillants

Une Vaillante, un Vaillant est naturellement porté et animé par le désir d'aventure. Le défi lui donne envie de se dépasser, d'aller au-delà de ses limites et de ses peurs : il part avec ses amis parcourir et explorer le monde, avec "vaillance" ! L'animal symbolique est le lion ... "Car 2 lions sont en nous. L'un est d'une humeur très changeante, sans cesse affecté par les événements passagers ; il ne sent plus ce qui lui donne du sens, et il est obnubilé par une recherche permanente de petits plaisirs, de petites joies, et se retrouve bien triste s'il ne les trouve pas... il a même peur de ne plus les trouver... fatigué, lassé, il se renferme petit à petit sur lui, s'avachit et devient un lion de moquette : il dort beaucoup, vieillit très vite ..."

L'autre lion n'a ni doute ni confusion, il est tout rempli d'une bonne humeur et d'une vivacité permanentes et inconditionnelles. Elles ne dépendent pas des événements passagers.

Sa discipline, le respect de son éthique de vie en laquelle il a toute confiance, sont sources de joie... Il aime parcourir les hautes montagnes, où l'air est pur et le ciel limpide, parmi les massifs rocheux et la pierre nue, entourés de fleurs sauvages parsemés d'arbres. Ainsi il est tout le temps jeune, même quand il vieillit !"

Quand un Vaillant entend cela, souvent il demande : "C'est toujours le Vif qui gagne ?" Et si on écoute bien on entend cette réponse : "Oui, si on le nourrit..."

Chez les Vaillantes et Vaillants, nous mettons sur l'épaule du cœur, comme un rappel, le lion que nous préférons : "le lion du Vif". Dans cette attitude, il voit se lever le soleil, qui réchauffe, éclaire : un simple symbole de l'appréciation de l'existence... et du monde....

### Une devise :

**Vivacité & Jeunesse : dans les traces du lion, partons à l'aventure !**

## Lexique de la branche Vaillants



**Vaillants, Vaillantes** : nom donné aux Éclaireurs de la Nature entre 11 et 14 ans.

**Maîtrise** : ensemble des chefs et cheftaines de la tribu.

**Tribu** : ensemble des cordées et de la maîtrise..

**Cordée** : équipe constituée de 5 à 7 enfants.

**Chef de cordée** : le chef ou la cheftaine qui accompagne en particulier une cordée.

**Guide** : le Vaillant qui prend ce rôle au sein de la cordée.

**Rassemblement** : réunion de la tribu pour partager des informations, s'organiser, partir en activité.

**Cercle de tribu** : rassemblement important où la tribu est amenée à prendre des décisions, faire des choix.

**Cercle de cordée** : réunion de la cordée pour discuter de la vie d'équipe, des projets, des décisions à prendre.

**Cercle des guides** : réunion des guides pour échanger sur la vie de leurs cordées, des idées ou propositions qui émergent ; ce cercle peut proposer éventuellement à la tribu de se réunir.

**Cercle de maîtrise** : réunion des chefs et cheftaines pour préparer les sorties et les activités, faire le point sur la tribu, les Vaillants, etc.

**Loi du cœur des Vaillants** : code de vie spécifique à la branche des Vaillants.

**Pacte de tribu** : ensemble de règles, pouvant évoluer, définies collectivement lors du ou des cercles de tribu. Le Pacte vient compléter la Loi du cœur des Vaillants.

**Aventure** : aventure collective vécue par la tribu des Vaillants, sous le signe d'un élément.

**Mission de cordée** : aventure collective vécue par la cordée.

**Temps talents** : aventure collective ou individuelle pendant laquelle les Vaillants progresseront sur un talent qu'ils auront choisi (les talents peuvent être associés à la symbolique des 5 éléments).

**Rôles** : responsabilité particulière que peut prendre un Vaillant au sein de sa cordée.

**Cercles de rôles** : cercle de Vaillants exerçant le même rôle au sein de leurs cordées respectives, pour bâtir un projet associé à leur rôle, qui soit au service de la tribu.

**Promesse des Vaillants** : engagement solennel par lequel le Vaillant promet de faire de son mieux pour respecter la Loi du cœur et le pacte de la tribu.

**Le Passage** : rite pendant lequel les Vaillants de 14 ans deviendront des Pionniers.



## IV

# La république des jeunes

—

La “république des jeunes” est un cadre de collaboration permettant de vivre la démocratie et susciter l’engagement des jeunes. La participation des jeunes à la prise de décision est à la fois un moyen et un but. C’est un moyen qui permet de construire des activités qui intéressent les jeunes, et c’est un but, car il est primordial que les jeunes qui te sont confiés apprennent à s’impliquer et à respecter les codes d’une mini-société autogérée, en faisant entendre leur avis et en participant au débat démocratique.

Tu vas découvrir dans ce chapitre comment la république des jeunes se construit autour :

- De règles de vie (la Loi du cœur et le pacte de la tribu)
- D’une organisation collective facilitant des interactions positives (la tribu et les équipes)
- De méthodes de concertation permettant la prise de décision collective (les cercles)

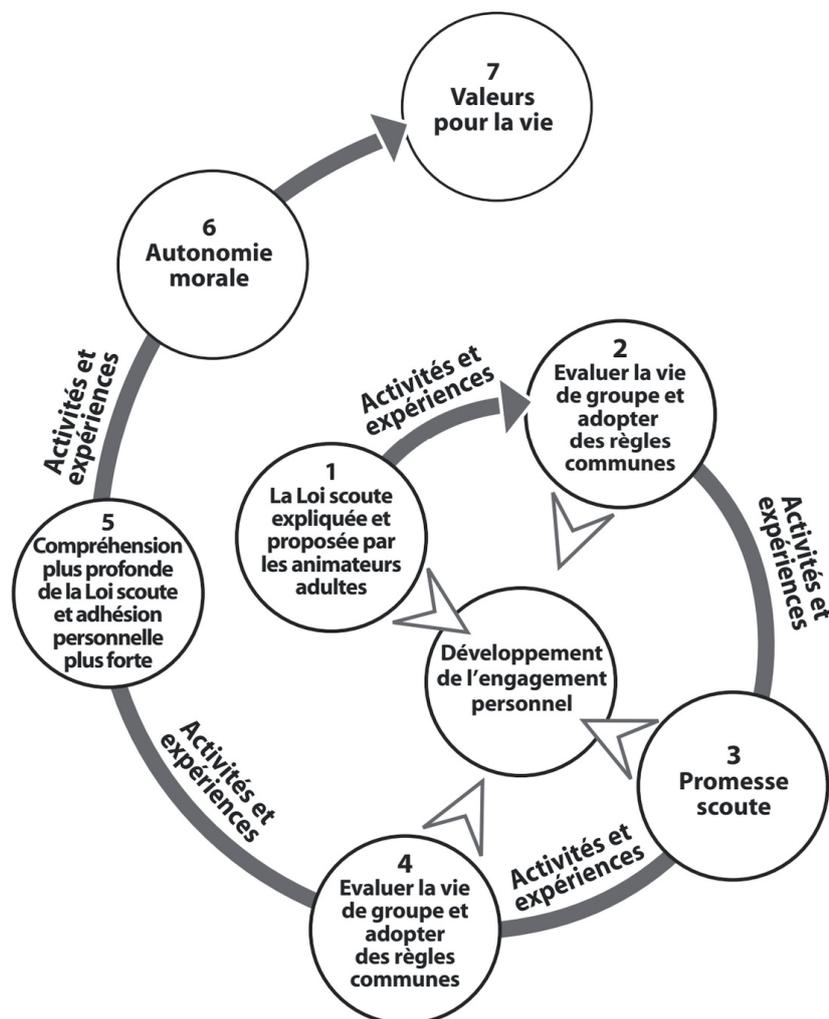


## IV-1

# La Loi scout et le pacte de la tribu

La Loi scout (appelée Loi du cœur chez les Éclaireurs de la Nature) est un code de vie basé sur les principes du scoutisme. En rentrant dans la tribu, chacun s'engage à faire de son mieux pour respecter la Loi du cœur. C'est un texte immuable et connu de tous, qui définit les règles d'un "vivre ensemble" confortable et respectueux, qui pose les bases du respect de l'autre, en indiquant une manière positive de se comporter. Pendant sa progression de scout, le jeune aura le temps de s'interroger sur ces règles, de vérifier leur bien-fondé, de compléter les règles grâce au Pacte, puis d'y adhérer de manière autonome (voir schéma). L'éducation du citoyen pensée par le scoutisme, c'est le jeune qui reconnaît les lois et les accepte, mais qui a un esprit critique, et qui est capable de dire s'il faut une nouvelle règle pour vivre ensemble. Tu dois amener les jeunes à comprendre qu'il est nécessaire de définir collectivement des lois ou des règles de vie et de respecter le cadre légal existant, mais qu'il peut y avoir des lois qui sont mauvaises, contre lesquelles il faut s'indigner, réagir ! Si tu éduques les jeunes dans cette perspective, ils auront envie de participer à ce changement.

La Loi et la promesse : une spirale positive vers l'autonomie morale  
(Fiches programme boîte à outils, OMMS)



## La Loi du cœur des Vaillants :

*Le Vaillant est prêt pour l'aventure*

*Le Vaillant explore le monde*

*Le Vaillant aime la nature et les vivants*

*Le Vaillant est attentif à lui-même et au bien d'autrui*

*Le Vaillant sait être bon et coopératif.*

*Dans les traces du lion, avec ma tribu, je pars à l'aventure !*

La Loi du cœur est un texte immuable, commun à tous les Vaillants. Elle est complétée par **le Pacte de la Tribu**, qui permet aux jeunes de construire leurs propres règles de vie collective. Dans ton unité, tu te baseras sur des expériences vécues, des situations difficiles rencontrées, pour demander aux jeunes ce qu'ils aimeraient rajouter comme règles de vie dans le Pacte, afin que chacun se sente respecté dans la tribu. Tu n'oublieras pas de faire rappel au Pacte dès que nécessaire : "On s'était mis d'accord pour qu'il n'y ait pas d'insultes..."

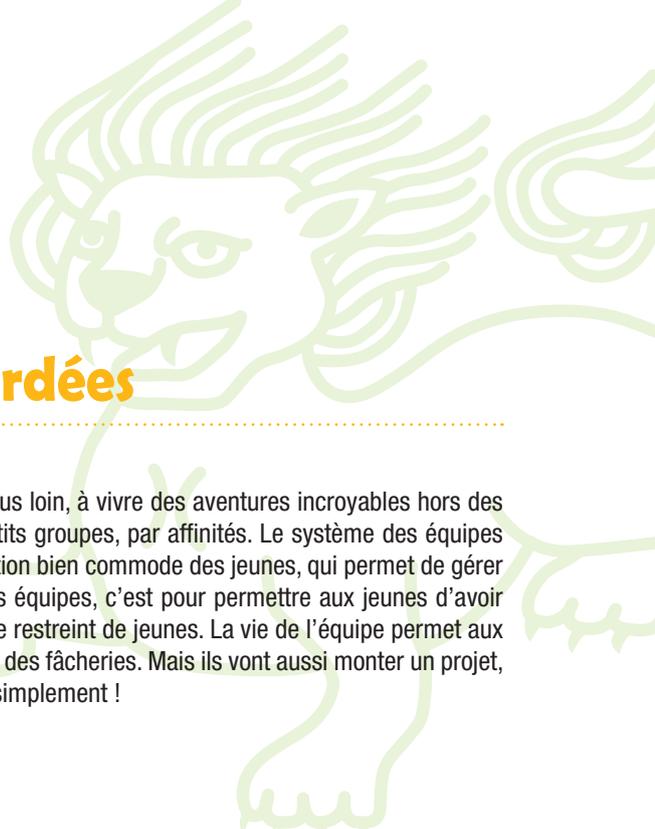


### Parole de Vaillant

"Cette année, on a accueilli plein de nouveaux dans la tribu. On a écrit un nouveau Pacte de la tribu, en plus de la Loi du cœur des Vaillants, sur la bannière des Vaillants.

Le matin de la première sortie, Tillia et Julie se sont un peu énervées. Après le repas de midi, le chef nous a fait chanter la chanson "EDLN, Lève-toi", et il a demandé aux anciens d'expliquer à tout le monde ce que c'était qu'un Vaillant. Ensuite on s'est posé la question ensemble de comment on devait se comporter pour être des clairesurs de la Nature. "Respecter les autres, respecter soi-même, tout ce qui est écrit dans la Loi scout, ça veut dire quoi ? De quoi a-t-on besoin pour se sentir bien dans le groupe ? Qu'est-ce qu'il se passe quand est violent, physiquement, verbalement ?"

Forcément, ça fait réfléchir... Après cette discussion, par équipe on a proposé des règles de vie collective. Ensuite on a organisé un débat. Lena, une ancienne, s'occupait d'animer le débat, de vérifier que tout le monde parle. Quand tout le monde était d'accord avec une idée, on l'écrivait sur le Pacte. A la fin, tout le monde a écrit son nom en dessous du Pacte avec un marqueur indélébile. Maintenant, à chaque fois qu'on accueille des nouveaux, on relit le Pacte, et on leur demande de signer. Parfois on le modifie, on rajoute des choses. C'est clair que ce n'est pas toujours respecté, mais c'est pas grave, on se le rappelle les uns les autres, et ça se passe mieux dans la tribu."



## IV-2

# La tribu et les cordées

---

La Tribu est pour les jeunes une mini-société stimulante, qui pousse à aller plus loin, à vivre des aventures incroyables hors des sentiers battus. Dans la tribu, les jeunes se répartissent naturellement en petits groupes, par affinités. Le système des équipes (“cordées”) s’appuie sur cette tendance naturelle. C’est bien sûr une organisation bien commode des jeunes, qui permet de gérer facilement un grand groupe de jeunes. Mais il faut voir plus loin : s’il y a des équipes, c’est pour permettre aux jeunes d’avoir chacun une responsabilité et de vivre des relations privilégiées avec un groupe restreint de jeunes. La vie de l’équipe permet aux jeunes d’apprendre à se connaître dans une certaine intimité. Bien sûr il y aura des fâcheries. Mais ils vont aussi monter un projet, être solidaires et se stimuler les uns les autres... Ils vont “faire équipe”, tout simplement !

### Le guide

Dans la cordée, on peut compter sur lui. Il sait prendre un rôle de “facilitateur”. Il sait rassurer les nouveaux Vaillants, faire en sorte que tout le monde se mette d’accord, rappeler les responsabilités de chacun et stimuler l’équipe pour la réalisation d’un projet. Il est attentif à ne pas laisser la discorde s’installer et connaît quelques techniques pour faciliter la discussion. Il fait le lien entre l’équipe et les chefs. Idéalement, c’est quelqu’un qui a une expérience du scoutisme lui permettant de “guider” convenablement les autres Vaillants.

Le rôle du guide est le plus important dans l’équipe. C’est souvent lui qui communique les valeurs, plus que les chefs ! Certains jeunes vont avoir le tempérament pour ce rôle, d’autres beaucoup moins, c’est pourquoi il ne faut pas forcer les jeunes à assumer un tel rôle. Dans tous les cas, c’est une responsabilité qui doit faire l’objet d’un suivi attentif de la part des chefs. Les guides doivent recevoir une “initiation” leur permettant de connaître quelques “clés” avant de commencer. Comment mener un conseil ? Comment faciliter une discussion, aider à la résolution d’un conflit ?

### Constitution des cordées et choix des guides

Il n’y a pas UNE bonne manière de constituer les cordées. Il est bon que les jeunes aient un certain degré de liberté dans ce choix, car les groupes doivent refléter certaines affinités pour que le système fonctionne bien, pour que les équipes ne soient pas “subies”, et qu’elles aient du sens pour les jeunes. Cependant, si on laisse tout faire par les jeunes, il peut y avoir des problèmes : certains sont laissés à part, ou ne se sentent pas bien parce qu’ils voulaient être avec le copain/la copine, un guide est choisi malgré sa volonté ou bien il est immature, bataille entre deux aspirants guides...

L’idée centrale est que tu dois observer ce qui se passe, et te laisser la possibilité d’intervenir en dialoguant avec les jeunes. Le choix des équipes est un moment éducatif important. Il peut y avoir des problèmes. Il ne faut pas les fuir, mais apprendre aux jeunes à les gérer. Pour le choix des guides, gardons tout de même en tête qu’un bon guide doit être capable de stimuler son équipe et d’être respecté. La maturité, l’âge, et l’expérience scout sont donc des critères importants qui vont t’aider à évaluer avec les jeunes le choix qui est fait.



### Parole de chef de camp

"En préparant le projet de camp, on s'est dit qu'on voulait avoir des vécus d'équipe "puissants", avec des équipes choisies par les jeunes. En réunion de maîtrise, on s'est d'abord mis d'accord sur le format : cordées éventuellement différentes des "équipes de nuit", en fonction des choix des jeunes, en particulier sur la mixité des cordées.

Les jeunes avaient déjà choisi tout seuls des équipes de nuit. On avait juste veillé à ce qu'il n'y ait pas d'exclus. Pour le choix des cordées, on leur a expliqué que dans une équipe il est souhaitable qu'il y ait des nouveaux et des anciens. Puis on a laissé les jeunes choisir, avec comme obligation que les équipes fassent entre 5 et 7 personnes, en observant ce qui se passait pour intervenir en cas de pépin. On a eu des équipes très soudées sur ce camp. Il y a quand même eu une des équipes avec plutôt des nouveaux, qui étaient un peu plus inopérants au niveau scoutisme. Mais ça a permis à leur guide (qui était nouvelle aussi) de se révéler quelqu'un de solide et de responsable. Cette équipe, avec une majorité de nouveaux, lui a donné la chance de révéler son potentiel, et c'était sans doute la meilleure des guides du camp, celle qui prenait son rôle le plus au sérieux."

### Parole de chef d'unité

Après les 3 ou 4 premières sorties de l'année, on s'est dit que l'on pouvait accueillir des nouveaux, au fur et à mesure que ça venait... Les jeunes invitaient leurs copains, et on était heureux de voir la tribu s'agrandir, le nombre de chefs le permettait... Mais à la longue, on s'est rendu compte qu'on n'arrivait pas à stabiliser les équipes. Du coup, passé le milieu d'année, en janvier, on a décidé de sensibiliser les parents et les jeunes à l'importance de la présence régulière : "la continuité est gage de qualité, l'absence doit rester l'exception"...c'est ce qu'on a commencé à écrire sur les fiches de sorties envoyées aux parents ... Et du côté des Vaillants, on a mis en place des missions dans la cordée, en expliquant que chacun est indispensable au bon déroulement des missions. Du coup on est arrivé à des équipes constituées, stables et ça permet de pouvoir mettre en place plus de choses...



## IV-3

# Le jeu des cercles

Le cercle est le lieu de la démocratie chez les scouts. Tout le monde y est respecté, et on y entretient des relations d'égal à égal, pour un pouvoir partagé par tous. De manière générale pour prendre des décisions au sein d'un cercle on pratique le "consentement". On écoute les propositions de chacun, et on les valide ensemble. Lorsqu'il y a une objection argumentée, on la considère comme une opportunité pour améliorer la proposition collective. Si au bout d'un certain temps de débat l'objection n'est pas levée, on peut procéder au vote, si possible avec une majorité aux 2/3, moins clivante. **N'oublions jamais que ces cercles sont des lieux de dialogue et de coopération** : on y apprend à s'exprimer, à prendre position, et à réfléchir. Mais il ne faut pas non plus que ce soit un lieu "prise de tête" : les jeunes doivent prendre plaisir à ça.

**Pour construire la république des jeunes, on peut mettre en place ces différentes instances :**

### Le cercle de cordée

C'est le lieu de démocratie de la cordée. Grâce au guide qui veille à ce que chacun s'exprime et que le débat soit possible, la cordée fait le bilan de ce qui a été vécu, se met d'accord sur la suite de l'aventure et fait des propositions pour le cercle des guides.

### Le cercle des guides

A la suite des cercles des cordées, les guides rencontrent les représentants de la maîtrise pour échanger sur ce qui a été dit. C'est un lieu d'écoute et de dialogue. Le jeu ne consiste surtout pas pour les chefs à tenir un "bureau des plaintes", ni d'être capable de répondre à tout, à tout prix ! Il s'agit bien sûr de "prendre la température" de la tribu, mais surtout de comprendre collectivement la situation de chaque cordée, de s'organiser et d'inventer avec les jeunes des solutions aux problèmes. Le cercle des guides est l'équivalent du "gouvernement", c'est-à-dire de **l'instance exécutive**. Ce cercle a ainsi une fonction de mise en œuvre de ce qui a été décidé par la tribu. C'est une fonction d'organisation. Après le cercle, les guides doivent rapporter à leur cordée ce qui s'est dit. Si une décision "importante" doit être prise, le cercle des guides doit décider de réunir le cercle de la tribu et s'en remettre à sa décision.

### Le cercle de la tribu

C'est l'assemblée des jeunes et des chefs, tout en haut de la hiérarchie décisionnelle. On y prend des décisions très importantes, stratégiques, auxquelles tout le monde doit participer. C'est l'équivalent de l'assemblée nationale, c'est-à-dire **l'instance législative**. Il pourra arriver (très rarement dans l'idéal) que le chef de camp pose son veto, afin de garantir le cadre légal de la république française, ou pour garantir la sécurité des jeunes. Cette possibilité peut être incluse dans le Pacte, pour que le système reste clair et cohérent. Bien sûr, le cercle de tribu peut parfois être aussi un lieu de bilan, ou d'échange de ce qui s'est vécu, dans la mesure où les jeunes arrivent à maintenir une attitude respectueuse, une écoute, et une certaine dignité.

### Point d'attention

Pour responsabiliser les guides, il peut être intéressant de réunir le cercle des guides 5 minutes avant les cercles de cordées pour les préparer : "De quoi doit-on parler ? Quelles questions, comment va-t-on aborder le sujet ?". Aussi, il est essentiel de responsabiliser chaque Vaillant sur la nécessité que le cercle de cordée se tienne convenablement. Les Vaillants sont "grands", et il en va de la responsabilité de chacun que le débat puisse avoir lieu et favorise des bonnes décisions.

### Quelques idées pour animer un cercle (cordée, tribu...)

- Bien présenter l'objectif
- Parler chacun son tour
- Utiliser un bâton de parole
- Vote à main levée, à caillou posé, avec des cartons de couleur ...



## Parole de guide

"Cette année c'est mon troisième camp, et je suis le guide de ma cordée. Carnet, stylo, c'est parti !

On a d'abord fait un cercle des guides rapide pour préparer les cercles de cordées. "De quoi doit-on parler ?". Certains pensent qu'il faut parler de l'aménagement des toilettes, ça fait rire tout le monde.

Le chef reprend : "Non, mais c'est très bien, on peut leur proposer de s'exprimer sur l'aménagement du camp, et notamment des toilettes, ce qui manque, ce qu'on doit faire...".

Moi je crois qu'il faudrait qu'on parle de l'aventure, et qu'on propose des idées pour la suite, ou des idées bonus : construire la tour de Babel ça ne plaît pas à tout le monde.

Au final, on se met d'accord pour :

- Comment ça se passe (l'ambiance) dans la cordée, dans la tribu ?
- Qu'est-ce qui manque dans le camp pour qu'on se sente bien ?  
Qu'est-ce qu'on pourrait améliorer ?
- Idées de missions annexes ou d'enrichissements de l'aventure.
- Autres sujets (si nécessaire)

Comme c'est notre premier cercle de cordée, le chef référent de notre cordée est venu avec moi. Il m'a un peu aidé pour rappeler à tout le monde ce qu'on devait faire en cercle.

Moi j'ai essayé de tenir cette réunion, mais ce n'était pas toujours simple. J'ai proposé d'utiliser un bâton de parole, et chacun s'est exprimé. Ensuite on a essayé de se mettre d'accord, et on a voté pour les réponses où on n'était pas vraiment d'accord. Le chef est intervenu de temps en temps pour m'aider à ramener la concentration, mais il n'est jamais intervenu dans les décisions.

Après le cercle de cordée, j'ai participé à mon premier cercle des guides. J'avais un peu le trac quand c'était à mon tour de parler, mais au final c'était trop cool, il y avait une bonne ambiance, et une bonne écoute. C'est important d'arriver à s'écouter pour décider des choses importantes. On est des scouts, quand même !



V

# Les "Aventures"

## Le cycle de programme des Vaillants

—

Dans cette partie, tu vas découvrir les "aventures",  
la progression collective qui va rythmer la vie de ta tribu.

Tu verras ensuite les différents types d'aventures que tu peux mettre en place  
en fonction de l'expérience de ta tribu. Enfin tu pourras lire des témoignages qui  
t'aideront à comprendre comment on peut mettre en place une "aventure".



## V-1

# L'aventure, qu'est-ce que c'est ?

## L'aventure : une progression collective et personnelle

“L'aventure” est le cadre dans lequel se déroulent les activités de la tribu des Vaillants. En plus d'y vivre des aventures collectives, les Vaillants vont apprendre à s'affirmer et se mettre d'accord sur un projet impliquant toute la tribu, et à prendre en charge leur propre progression : “Je voudrais apprendre à jouer des chansons à la guitare”, “Je voudrais savoir construire une cabane suspendue” .... Une aventure pourra avoir une durée d'une à quatre sorties, en fonction des activités choisies.

L'âge des Vaillants est caractérisé par une montée en autonomie, il faut donc laisser de la place aux jeunes dans les décisions importantes, les propositions et le choix des activités. Grâce à l'aventure, les Vaillants apprennent à se stimuler les uns les autres, à écouter d'autres idées, et à se mettre d'accord sur ce que va vivre la tribu. Ton rôle est de les accompagner dans cet apprentissage.

Les premières aventures seront un peu “téléguidées” par les chefs, le temps de mettre la machine en marche. Garde confiance, les jeunes ne tarderont pas à investir cet espace qu'on leur offre !

## L'aventure, moteur du dépassement de soi

A la jeune adolescence, les jeunes ont envie de relever des défis, de se dépasser. C'est le carburant essentiel de l'aventure : il faut que le projet d'aventure représente un défi, un challenge ! Cette aventure doit permettre à chacun de se sentir plus grand, de renforcer son estime de soi et de la tribu. Mais attention : l'aventure doit être réalisable ! Tu dois les aider à trouver cet équilibre.

## L'aventure, sous le signe d'un élément

Pour guider la tribu dans son évolution, on peut intégrer la dimension des 5 éléments, dans l'aventure. La tribu va ainsi proposer un projet “solidarité” sous le signe de l'élément feu. Cet élément servira à enrichir l'aventure et à mieux identifier quelle activité peut être adaptée à la progression de tous.

## Quelques idées d'aventures

- Mission sac à dos : porter assistance à une personne sans domicile fixe en réunissant le nécessaire pour l'aider à survivre confortablement
- Organisation d'une randonnée pédestre pour une cause noble (soin aux malades, handicap, ...)
- W-E exploration d'un massif montagneux

## Les étapes incontournables de l'aventure

### Une aventure se déroule en quatre temps :

- 1) Se souvenir ce qu'on a déjà fait, ce que ça nous a appris, et identifier ce qu'on aimerait apprendre et vivre à présent.
- 2) Proposer un thème, un imaginaire, et des idées d'activités qui conviennent, présenter ces idées à la tribu, et choisir ensemble l'aventure.
- 3) Organiser et préparer les activités (plutôt les chefs)
- 4) Vivre les activités, puis fêter la fin de l'aventure et reconnaître la progression de chacun.

Les deux premières phases sont des phases de concertation, mais attention, on ne va pas pour autant passer des heures à discuter en cercle, d'autres activités seront aussi au programme ! D'ailleurs, même les temps de cercles peuvent prendre une forme dynamique et attrayante, par l'utilisation de jeux et de techniques d'expression. Il ne faut pas faire ça tout le temps assis en cercle si possible, sinon c'est ennuyeux.



Forme générale du cycle de programme (OMMS)

*Dans les pages qui suivent, tu vas découvrir différentes formes que peut prendre l'aventure, en fonction des envies des jeunes, et de la maturité de ta tribu.*

## V-2

# Les premières aventures



### Ma tribu fait ses premiers pas

Les tribus qui démarrent ont des effectifs qui varient, et accueillent des nouveaux à chaque sortie. À ce stade il est encore difficile de mettre en place des "cordées fixes". Cela n'empêche pas de faire des cordées pour chaque journée, et de mettre en place un rôle de guide dans chaque cordée. Pas de local, pas de lieu fixe... À ce stade, on peut se dire que chaque sortie est une "petite aventure".

À la fin de la journée, il y a un temps de discussion collectif au moment du goûter. On mobilise les Vaillants pour qu'ils disent ce qu'ils ont appris dans cette journée, et on s'en félicite collectivement.

On peut alors demander aux jeunes de faire leur cercle de cordée (éventuellement chaque cercle inclut un chef) pour proposer des idées pour la prochaine sortie (lieu, jeux, activités, projet, chansons,...).

Les propositions peuvent ensuite être mises en discussion dans le cercle de tribu. Pour aider, les chefs participent au débat (notamment en reformulant et en mettant au clair les idées), et prennent bonne note des propositions, et de l'adhésion suscitée par les idées. À la fin, ils peuvent lire le résumé, et expliquer qu'ils prépareront la prochaine sortie sur la base de ces notes.

### Comment choisir ?

Pour stimuler les jeunes et les inviter à participer, on peut parfois varier un peu les formes, pour que la participation démocratique ressemble à un jeu. Quelques formes classiques :

- À main levée, ou même à deux mains levées (une main = pourquoi pas, deux mains = trop cool).
- Pour lever des "timidités", on peut utiliser un objet intermédiaire : au lieu de lever la main, chacun doit placer devant lui un caillou blanc si ça lui plaît, ou un caillou noir sinon. S'il fait chaud on peut utiliser ses chaussures : rien = ça ne m'intéresse pas, une chaussure devant moi = pourquoi pas, deux chaussures = ça me plaît beaucoup.
- On peut aussi prendre position physiquement : on met les jeunes en ligne derrière un fil. On peut s'avancer de 1 à 3 pas devant la ligne. Plus on s'avance, plus on est motivé par l'idée. Avant d'annoncer une nouvelle idée, tout le monde reprend la position de départ derrière le fil.

N'hésite pas à en inventer d'autres ! Il faut que les Vaillants "aient du fun" !



### Parole de chef

"Pour les premières sorties du groupe, on s'amusait bien, mais au bout de la deuxième sortie, on avait l'impression de tout organiser dans le groupe et ça ressemblait un peu à un centre aéré, et les jeunes commençaient à s'ennuyer.

On a eu envie que les jeunes expriment leurs envies, et nous aident à construire le programme. Alors on a mis en place les cordées et les guides. Chaque cordée faisait des propositions pour la prochaine sortie scout, et après on en discutait tous ensemble pour savoir ce que les Vaillants voulaient faire. Ça a été un pas important pour nous. Pour les stimuler, on leur a dit d'oser proposer des choses qu'ils n'avaient jamais faites, des aventures sur plusieurs sorties, des défis. À ce moment-là, tout le monde a eu l'impression qu'on devenait vraiment un groupe scout.

## V-3

# Les grandes aventures

### Dès que ta tribu est “constituée”

Une fois la tribu constituée, les effectifs varient moins. Un climat de confiance s'est installé dans la tribu, les jeunes commencent à bien se connaître, des affinités sont apparues, et ont permis de constituer des cordées plus “solides” qui vont pouvoir vivre des “missions de cordée”. Les chefs ont pris l'habitude de discuter individuellement avec chaque jeune. Ils ont une idée de où en est chacun, ce qu'il veut, et ce qu'il serait bon de lui proposer. La parole est libérée dans le groupe, et les jeunes sont en capacité d'interagir fructueusement par le débat pour construire une aventure d'une plus grande durée. Dans ce cadre général tu peux mettre en place une aventure complète, d'une durée de plusieurs sorties, qui inclut un choix collectif fait avec les jeunes, et une célébration finale. Nous te proposons ici le déroulé d'une aventure complète, et deux enrichissements possibles permettant aux jeunes de vivre des aventures en plus petit groupe : les missions de cordées et les talents.

#### 1) Lancer l'aventure de tribu : les propositions des cordées

Le début de l'aventure est aussi la fin d'une autre. C'est donc le moment de célébrer l'aventure précédente vécue par la tribu, et de choisir la prochaine. Chaque cordée va entamer une discussion avec son chef référent :

“Qu'est-ce qu'on a vécu ? Qu'est-ce qu'on voudrait vivre maintenant ? Où en est chacun par rapport à sa progression ? “ Tout cela sera d'autant plus riche que les responsables auront fait preuve d'observation, et qu'ils pourront apporter des éléments dans le dialogue.

En se servant des observations, chaque cordée fait alors une proposition. Elle peut se mettre d'accord sur un thème, ou un scénario, puis deux ou trois activités qui iraient bien dedans. Le chef a un rôle de “stimulant”, il aide les jeunes à oser rêver, à se construire des défis à relever. Il aide les jeunes à se mettre d'accord (en soutenant le guide dans ce rôle). Il les aide à traduire leurs idées parfois disparates en une proposition d'aventure, en une aventure collective ! Une fois que la cordée s'est mise d'accord, elle réfléchit à une manière de présenter sa proposition. Un dessin, du théâtre, une “missive” à lire à haute voix...

#### 2) Choisir une aventure

C'est le moment de se réunir, et d'écouter les propositions de chaque cordée. Tu dois veiller à ce que les propositions soient accueillies chaleureusement par la tribu : c'est un lieu pour que les jeunes prennent confiance, et libèrent leur créativité. Il faut aussi être attentif à ce que les autres jeunes puissent poser des questions pour mieux comprendre. Le choix peut s'effectuer par vote, après discussion pour enrichir chaque idée. Il peut être bon d'afficher sur des petits papiers les idées pour que tout le monde ait en tête les différentes propositions au moment du vote. On peut imaginer un jeu démocratique pour rendre le choix plus amusant, ou pour arriver à se mettre d'accord s'il y a plusieurs idées intéressantes.

#### 3) Préparer et organiser l'aventure

En fonction des activités et du thème choisis, il peut ensuite y avoir un temps d'organisation (avec le cercle des guides, ou le cercle de tribu) et un temps de préparation (tous ensemble, ou par cordées).

#### 4) Vivre l'aventure

C'est parti ! Les jeunes vont apprendre, explorer, relever des défis, vivre l'aventure avec toute la tribu !

#### 5) Célébrer la fin, reconnaître la progression de la tribu et la progression de chacun

La fin de l'aventure est l'occasion de célébrer l'aventure vécue, et de se féliciter de toutes les choses qu'on a apprises. On donne alors une reconnaissance orale des progrès réalisés par chacun. On peut remercier pour des compétences établies, ou au nom d'un service rendu à la tribu : *“Lilas, la tribu t'est reconnaissante pour tes compétences d'exploratrice, toi qui as mené la tribu pendant toute une journée d'exploration à travers les massifs. Samuel, tu es passé maître dans la gestion du feu et dans la préparation d'un repas trappeur, grâce à toi, la tribu a mangé un repas trappeur délicieux...”*.

La maîtrise, qui a un œil sur chaque jeune aura pris la peine de reconnaître la progression de chacun pendant l'aventure, et d'en discuter avec lui pour connaître son ressenti, et savoir quelle évaluation il fait de sa propre progression. À la fin de l'aventure il y aura eu un dialogue entre le chef et chaque Vaillant. Dès que le chef et le Vaillant sont d'accord pour dire qu'il y a eu une progression dans un domaine, on décide de lui remettre un insigne de progression (un cordon de couleur) correspondant à la famille de qualités dans laquelle il s'est particulièrement illustré, en justifiant son choix : *“Lilas, voici un cordon vert, qui correspond à l'élément air. Nous te félicitons pour ton dynamisme et ta capacité de motivation de la tribu, et nous espérons que tu continueras à être vive comme l'air !”*.

Si la tribu a vécu l'aventure sous le signe d'un élément, elle peut accrocher un cordon de couleur à son étendard (drapeau de la tribu, bannière du titre, etc.)



## Parole de cheftaine

« Cette année, notre Tribu fonctionne bien, les Vaillants sont présents et enthousiastes. Avec la Maîtrise, nous avons décidé qu'il était temps de lancer une Aventure complète. Vers la fin d'une sortie, dans l'après-midi, nous avons réuni la Tribu en Cercle et nous avons lancé l'Aventure :

Vaillantes, Vaillants, toute la Tribu va bientôt vivre une Aventure, pour les prochaines sorties ! C'est nous tous, ensemble, qui allons décider quelle grande activité nous voulons vivre !

Nous avons réuni les Vaillants par Cordée, et nous avons posé trois questions : quelle belle activité vous ferait rêver, qu'est-ce que vous aimeriez que l'on fasse tous ensemble, et individuellement, qu'est-ce que vous aimeriez encore apprendre de votre vie scout ? Les Guides ont noté les idées de leur Cordée et à tour de rôle, ils les ont expliquées à la Tribu. Toute la Cordée avait préparé pour cela un grand paperboard avec leurs idées. Beaucoup d'idées sont apparues, et plusieurs revenaient souvent : partir camper plusieurs jours dans la forêt... apprendre à construire une cabane dans les arbres... et certaines étaient très belles, comme vivre une activité de solidarité, aider les autres...

Du côté de la Maîtrise, avec les Vaillants, nous avons noté les idées qui revenaient souvent, pour s'en servir pour bâtir l'Aventure et ses activités. Nous avons voulu que les Vaillants essayent de se mettre d'accord, sans qu'on ait besoin de voter. Suite à la discussion, le Cercle de Tribu a validé un projet d'Aventure : programmer un week-end campé, en pleine nature, et en profiter pour aider un centre Emmaüs, avec en option de construire une cabane dans les arbres. Plusieurs Vaillants ont émis le souhait de pouvoir inviter un ami à cette occasion. La Tribu a validé l'idée.

Lors de la sortie suivante, en plus du grand jeu et du temps spi, nous avons réservé des moments pour préparer l'avenure. En Cercle de Tribu, nous avons réparti les différentes Missions de Cordée : une Cordée préparait les menus et la liste des courses, une Cordée devait préparer des jeux, une Cordée devait écrire une lettre pour Emmaüs, une autre se renseigner sur les cabanes dans les arbres, etc. Chaque Cordée a organisé sa Mission. La Maîtrise avait pour mission de trouver le lieu de camp et de contacter Emmaüs.

La sortie suivante, toutes les Cordées ont fait le point sur leur Mission : voilà où on en est, ce qu'il nous manque, ce qui a avancé... Nous étions presque prêts !

Le mois suivant, nous avons vécu l'Aventure : la Tribu s'est installée en forêt, pas très loin d'un centre Emmaüs. Nous les avons aidés à faire une vente, pendant toute une après-midi. Avec ceux qui le souhaitaient, nous avons construit un grand plateau entre 3 arbres. Et puis il y eut bien sûr des jeux (préparés par les Vaillants !), des chants, des veillées autour du feu...

À la fin du W.E, nous avons célébré la fin de l'Aventure. Toute la Tribu s'est félicitée de sa réussite ! Les chefs et cheftaines ont vivement remercié chaque Cordée pour toutes les Missions qui avaient été réalisées. Plus tard, en cercle de maîtrise, nous étions heureux d'avoir pu rassembler dans l'Aventure toutes les idées principales qu'avaient eu les Vaillants lors du lancement de l'Aventure : camper dans la forêt, vivre une activité solidaire, construire une cabane en hauteur.

## V-4

# Enrichissements possibles

Les deux enrichissements qui te sont proposés ici peuvent être utiles pour “aérer” le programme. Le premier type, les “missions de cordées” permettant aux cordées de vivre un temps fort “en équipe”. A contrario, le deuxième type, les “temps talents”, permettent aux jeunes de faire un choix individuel, celui d’approfondir un domaine de compétences qu’ils ont envie d’explorer, de développer.

Les “temps talents” vécus permettent de créer une respiration par rapport à la cordée, ce qui peut avoir son importance dans la promiscuité d’un camp d’été. En groupe local, on pourra passer d’un type d’aventure à l’autre pour équilibrer le programme annuel en fonction des besoins des jeunes et des possibilités des chefs et cheftaines. En camps d’été, ces différents enrichissements pourront être vécus en parallèle des aventures principales en fonction des envies de la maîtrise et des jeunes.

### Les « missions de cordée »

Au cours d’une aventure, tu peux proposer aux jeunes de vivre une « mission de cordée ». Deux possibilités :

- Chaque cordée construit un projet indépendant. Les Vaillants de chaque cordée vont se réunir et imaginer un projet basé sur leurs centres d’intérêt, qu’ils aimeraient développer et vivre ensemble. Chaque membre de la cordée devra proposer ses idées, puis la cordée décidera d’une mission avec son chef référent.
- Chaque cordée va construire un projet qui servira l’intérêt collectif, et l’aventure de la tribu. Elle sera donc en charge d’une partie de l’aventure, en quelque sorte.

À toi de trouver le bon moyen pour que les jeunes imaginent un projet qui les fasse rêver, qui soit utile à leur progression personnelle, tout en étant sécurisé, réalisable et intéressant vis-à-vis du scoutisme. Si la mission imaginée par la cordée te semble trop restreinte, tu pourras discuter avec les jeunes pour essayer de l’enrichir. Si à l’inverse la mission choisie te semble irréalisable ou dangereuse, tu pourras l’expliquer aux jeunes et leur demander de revoir leur projet.

Si tu le souhaites, tu peux utiliser la symbolique des 5 éléments comme base pour imaginer les projets : telle cordée choisira de vivre une mission autour de l’élément « feu » (solidarité), une autre autour de l’élément « air » (dynamisme), etc.

Tout au long du développement du projet, la maîtrise accompagnera les cordées à chaque étape de la mission :

- imaginer et décider ensemble quelle sera la mission choisie par la cordée
- élaborer et mettre en place les différentes actions qui seront nécessaires pour concevoir le projet
- réaliser la mission en tant que telle
- débrief, une fois la mission vécue : quels ont été les points forts, les difficultés, les éventuels problèmes relationnels, etc.
- si la mission a été construite autour de la symbolique des 5 éléments, remettre à la cordée le fil de couleur correspondant à l’élément choisi.

La mission de cordée constitue une excellente façon de faire vivre pleinement le principe des équipes. C’est aussi un excellent moyen de donner tout son rôle au guide de la cordée. Cet outil pédagogique permettra aux jeunes de développer leur communication, de rechercher le consensus, de comprendre comment élaborer et porter un projet jusqu’au bout, etc. Cela renforcera aussi les liens humains et d’amitiés qui existent dans la cordée.

## Les « temps talents »

Les « temps talents » sont des projets individuels ou en libre-association, pendant lesquels les jeunes vont pouvoir offrir à toute la tribu leurs compétences sur un talent particulier. L'objectif est que chaque jeune propose à la tribu une activité basée sur les compétences qu'il possède déjà et aimerait développer : l'un est un bon musicien, l'autre est habile pour faire des jolis feux, un autre encore possède des compétences en photographie... A eux d'imaginer une activité en rapport avec leur talent, qu'ils imagineront, prépareront et feront vivre à toute la tribu.

Si tu le souhaites, tu peux utiliser la symbolique des 5 éléments comme base pour concevoir les talents : telle équipe ou jeune choisira de proposer un talent autour de l'élément « feu » (solidarité), une autre autour de l'élément « air » (dynamisme), etc.

### Le déroulé des « temps talents » peut être conçu selon les étapes suivantes :

- Au lancement des « temps talents », la maîtrise proposera aux jeunes de réfléchir à leurs propres compétences : qu'est-ce que je sais faire, qu'est-ce qui m'attire ?
- Selon les cas, vous pourrez proposer aux jeunes de se réunir par centres d'intérêt ou de compétences, ou bien de vivre leur temps talent de façon individuelle.
- Accompagnés par la maîtrise, les jeunes élaboreront leur activité basée sur leur propre talent : quelle est l'activité que je vais pouvoir proposer à la tribu à partir de mes compétences ?
- Enfin, chaque talent sera proposé à la tribu sous la forme d'une activité, animée par les jeunes eux-mêmes : par exemple les musiciens auront organisé une veillée musique, les photographes proposeront de visionner un montage photo, les archers apprendront à la tribu à réaliser un arc, les sportifs feront vivre une activité physique sous la forme d'un jeu, etc.

A la fin des temps talents, chaque jeune prend le temps de faire son auto-évaluation avec son chef référent : qu'est-ce que j'ai appris, qu'est-ce qu'il me manque encore, quelle a été mon attitude pendant le temps talent, etc.

- Si les temps talents ont été construits autour de la symbolique des 5 éléments, remettre à chacun le cordon de couleur correspondant à l'élément développé.

### Pour aller + loin

**Centre de ressources** > Jeux, activités et chansons

**Centre de ressources** > Éducation et pédagogie > Le chef et la cheftaine EDLN > Préparer une activité

**Centre de ressources** > Éducation et pédagogie > Le chef et la cheftaine EDLN > Fiche d'activité



## Quelques idées de projets pour les temps talents

Si tu choisis de faire vivre aux Vaillants des temps talents autour de la symbolique des 5 éléments, voici quelques exemples concrets d'activités qui peuvent être associées au développement des talents. Tu peux bien sûr en imaginer d'autres avec ta maîtrise ou avec les Vaillants, et les noter dans ce tableau pour t'en souvenir !

ÉLÉMENT	QUALITÉS	Exemples concrets d'activités : les temps talents
<b>Terre</b> (jaune)	Confiance, Stabilité, Générosité, Solidarité, Égalité,	Apprendre à faire des soins et prendre en charge les soins de l'unité avec l'assistant sanitaire Proposer un nouveau type de construction dans ta tribu (tentes suspendues, ...) Créer un petit potager de l'unité...
<b>Eau</b> (blanc)	Discernement Curiosité, Intelligence, Précision, Clarté	Apprendre à reconnaître des plantes et des animaux dans les bois Apprendre quelques mots et des phrases dans une autre langue Proposer un temps d'observation des étoiles Faire un journal de la tribu Faire une carte du lieu de camp...
<b>Feu</b> (rouge)	Chaleur, Joie, Amitié, Compassion	Animer un tour de jonglage, un jeu collectif... Préparer un repas succulent pour toute la tribu Organiser la fête de fin de camp Préparer une veillée musique
<b>Air</b> (vert)	Dynamisme, Mobilité, Action	Construire une cabane en l'air. Organiser des olympiades Explorer la forêt environnante et en faire une carte. Préparer une randonnée, une expo
<b>Espace</b> (bleu)	Relation, spiritualité, ouverture, calme, accueil	Construire un lieu de temps spi Préparer et animer un temps spi avec un chef Préparer une rencontre avec d'autres scouts Proposer un temps de détente à la tribu





## VI

# La progression personnelle

—

Tu arrives au cœur de ton engagement de chef ou de cheftaine : accompagner les jeunes individuellement dans leur développement. Le scoutisme appelle ceci la “progression personnelle”, car chacun vit une expérience différente et très personnelle du monde. Le jeune est au cœur de ce dispositif. La tribu, l’équipe et les projets sont des “stimulants” pour aider chacun à se dépasser, à son rythme, et selon ses envies, ses affinités.

Pour accompagner les jeunes, nous te proposons dans ce chapitre :

- Des manières de poser un regard éducatif sur chaque jeune
- Des outils pour amorcer et accompagner la progression de chacun





## VI-1

# Accompagner la progression personnelle

## Porter un regard d'éducateur scout sur chaque jeune

Connais-tu vraiment Léa ? Quelles difficultés rencontre Paul ? Sur quoi dois-tu aider Lilas à progresser en priorité ? Quelles sont les forces et les faiblesses de Matéo ? On ne connaît jamais totalement quelqu'un, mais on doit essayer d'en savoir un peu plus pour l'accompagner efficacement.

Pour cela, nous te proposons de mettre en place ton propre système de suivi. Ce n'est pas du "fichage", au contraire, si on "documente" les observations et le parcours réalisé avec chaque jeune, c'est pour lui faire des propositions adaptées, et lui donner le pouvoir d'agir sur lui-même. C'est une manière organisée de s'intéresser aux jeunes, qui permet de valoriser les passionnantes discussions de maîtrise après le départ des jeunes :

*"Et vous avez vu quand Léa a attrapé le drapeau ? Elle m'a fait halluciner, d'un coup elle s'est déchaînée !*

*- Oui, et Paul aussi, là avec la boussole et la carte il a complètement joué le jeu. C'est super bien !*

*- Ça vous dit on le note ? Léa sort de sa timidité, elle se révèle quand il y a des enjeux.*

*- Et Paul se sent plus à l'aise dans sa nouvelle équipe. Il a besoin d'avoir une responsabilité dans le groupe pour se décoincer. Et il est doué en cartographie. Tiens, on lui propose de préparer la mini-explo ?"*

On aurait pu dire des choses similaires pour Matéo, qui a appris à sa cordée à s'occuper d'une ruche sans se blesser, ou pour Lilas qui a un vrai talent pour proposer et mener un jeu, comme tout le monde l'a vu cet après-midi...

## Adapter les compétences à chacun

Le scoutisme incite à un développement global et optimal de l'individu. Chacun doit être amené à se développer au mieux possible dans tous les domaines (physique, intellectuel, social, affectif, autonomie de pensée, spiritualité).

Mais quel niveau doit être atteint pour chaque compétence ? Bien que les scouts doivent savoir faire à coup sûr certaines choses importantes (allumer un feu, monter une tente, se repérer dans les bois, socialiser,...), il n'y a en général pas de niveau de référence. On ne peut pas demander les mêmes performances au lancer de bûche à un garçon grand et musclé qu'à un garçon plus petit et plus mince, et on ne peut pas apprendre aux poissons à grimper aux arbres. L'important est que chacun exploite au mieux ses capacités dans tous les domaines de développement, et qu'il se découvre des domaines de prédilection, dans lequel il "fait des étincelles". On est tous très bon en quelque chose, on doit tous être un jour "le meilleur" à quelque chose. Ton rôle est d'aider les jeunes à découvrir "à quoi" ?

## Des compétences vers les activités éducatives

De manière générale dans le scoutisme, on ne fait rien sans objectif. Un jeu de ballon permet de développer l'adresse et la coopération, et la vaisselle du soir permet de développer l'aptitude à vivre en société, le "sens de l'autre", et l'esprit de service (et bien sûr d'avoir une vaisselle propre). C'est exactement le sens des "activités éducatives".

La trame des familles de qualités et de compétences pourra te servir à inventer des activités : par exemple, tu remarques que la tribu des Vaillants n'est pas à l'aise avec la famille Feu (solidarité, chaleur, empathie) et en particulier avec les émotions (les assumer, les partager, les recevoir...). Pourquoi ne pas proposer une activité qui leur permette de partager leurs émotions avec les autres, dans un esprit de bienveillance ?

## Des activités éducatives vers les compétences

La démarche inverse est aussi intéressante : les Vaillants ont envie de vivre un "projet archer", construire des arcs, des flèches et une cible, et proposer un concours de tir à l'arc par équipe. Cela te fait penser surtout à la famille "Air" (dynamisme, action, activité physique, la flèche qui vole...). Comme tu es expérimenté au tir à l'arc, tu pressens que la famille "Terre" peut être mobilisée (stabilité, ancrage au sol pour favoriser la concentration). Peut-être peux-tu proposer un enrichissement pour apprendre à "faire un" avec la flèche, ou à tenir son souffle pendant le tir ?

## Quelles compétences peut développer un Vaillant ?

Pour accompagner chaque jeune et l'aider à se définir une progression, n'hésite pas à utiliser :

- le guide de référence des compétences Vaillants (annexe 1 de ce document)
- la proposition spirituelle de la branche (annexe 2).





## Parole de chef d'unité

Dans notre groupe déjà bien formé, on a utilisé un tableau proposé par un vieux sage des éclaireurs.

C'est une approche utilisée pour des démarches éducatives dans le monde entier.

Ce tableau a 4 cases :

Les deux premières sont les forces et faiblesses du jeune, vues au niveau intérieur :

Quelles sont les qualités qu'il révèle, sur lesquelles il peut compter, s'appuyer ?

Mais aussi quelles sont ses difficultés, les points faibles qu'il peut améliorer ?

Les 2 autres cases sont plutôt des choses extérieures que l'on peut classer en opportunités ou menaces :

Qu'est-ce qui dans le scoutisme peut lui permettre de progresser sur une faiblesse...

ou de s'appuyer sur ses forces ?

Au contraire qu'est-ce qui peut apparaître pour lui comme une menace ?

Si on identifie cette menace comment la tourner en opportunité ?

De cette manière, chaque chef a rempli les 4 cases pour chaque jeune de sa cordée puis il en a parlé avec les autres chefs pour "enrichir" ce regard. Une fois ceci fait, il dispose pour chaque jeune d'un petit doc qui sert de point de départ à l'accompagnement de sa progression personnelle.

Il a permis de se pencher avec intérêt sur chaque jeune, et du coup de mieux le connaître et envisager l'avenir avec lui.

Quand on remplit le tableau, surtout pour les forces et faiblesses, le tableau des objectifs éducatifs des Vaillants (NDLR : annexe de ce document) est une bonne aide, il permet de porter son attention sur tous les domaines de développement pour avoir une vue globale....

<p style="text-align: center;"><b>FORCES</b></p> <p>Lilian est agile et très habile avec ses mains. Il rend service avec plaisir. Il sait très bien gérer un feu. Sait se positionner en leader dans un groupe : les autres le suivent, l'écoutent. Accorde de l'importance au respect du pacte et à la possibilité de le modifier</p>	<p style="text-align: center;"><b>FAIBLESSES</b></p> <p>Ne prend pas du tout soin de ses affaires. Il supporte mal la contrariété venant des autres, se met facilement en colère. Ne perçoit pas ses limites physiques et va facilement à l'épuisement ou la blessure. A des difficultés à mettre des mots sur ses émotions.</p>
<p style="text-align: center;"><b>OPPORTUNITÉS</b></p> <p>Lilian pourrait valoriser ses qualités en tant que guide lorsqu'il aura un peu plus d'expérience. Projet d'artisans pour mettre en avant sa dextérité dans un projet collectif, pour apprendre à gérer ses contrariétés ? (En parler avec lui avant pour qu'il y fasse particulièrement attention ?...) Lui donner un rôle du rangement des outils pour un chantier bien organisé (qu'il comprenne l'utilité de ranger les affaires, nom de nom !)</p>	<p style="text-align: center;"><b>MENACES</b></p> <p>Comment va-t-il pouvoir gérer son problème d'incontinence lors du WE de mai ? Lors du camp ? En cas de jeu physique trop long, il peut se griller ou se blesser. Guide ? Comment ses colères vont être perçues si on lui donne ce rôle, par ex au camp d'été ?</p>

## VI-2

# Outils pour accompagner la progression personnelle

Trois outils pédagogiques sont à mettre en place pour amorcer et accompagner la progression personnelle. Ils se répètent chaque année :

- L'accueil des nouveaux Vaillants
- Les rôles dans la cordée et les "cercles de rôles"
- La « promesse », démarche personnelle d'engagement selon la Loi scout
- Le « rite de passage », marquant le passage des Vaillants de 14 ans vers la branche des Pionniers.

### L'accueil dans la tribu

Lors de l'arrivée dans la tribu, les nouveaux Vaillants peuvent être déboussolés. Ils débarquent dans un univers dont ils ignorent les codes et les symboles, et ils ne connaissent pas les autres jeunes. Ton rôle est de faciliter leur intégration.

Pour cela, la tribu peut construire une "journée d'accueil des nouveaux Vaillants", avec des activités spéciales, des jeux de présentation, etc... On peut mettre en place un "parrain" pour chaque nouvel arrivant, qui va l'aider à s'intégrer, qui va lui expliquer ce qui se passe... Il est important aussi de faciliter l'intégration dans les équipes existantes. Ça ne se fait pas tout seul, et il n'existe pas de solution miracle. Fais preuve d'observation, sois attentif et n'hésite pas à intervenir pour aider les jeunes.

### Les « rôles » dans les cordées

Si, dans ton unité, le principe des cordées fonctionne bien, tu peux proposer aux jeunes de prendre chacun un rôle dans leur cordée, pour aider chaque Vaillant à prendre une place et une responsabilité particulière vis-à-vis de leur cordée et de la tribu. Selon le choix de la maîtrise et celui de la tribu, les rôles peuvent être exercés toute l'année, ou être vécus en rotation (par exemple, les rôles tournent à chaque aventure).

### Six rôles

Les cordées étant constituées généralement de 6 Vaillants, il existe 6 rôles de base :

- **Le guide** : il assure le rôle de coordinateur de la cordée. Choisi parmi les plus âgés et parmi les plus expérimentés, le guide a une bonne connaissance de la vie scout. Le guide anime le cercle de cordée et participe au cercle des guides. Il stimule la vie de la cordée, donne des conseils aux plus jeunes, entraîne les différentes actions de la cordée. Il est aussi médiateur et veilleur des conflits. Selon les cas, il peut prendre un deuxième rôle dans la cordée.
- **L'artisan** : il est responsable du matériel et maîtrise les techniques de froissartage. Il coordonne les projets de construction et d'installation de la cordée.
- **L'explorateur** : il connaît les éléments (la météo), comment et où installer le coin d'équipe par rapport au soleil... Il apprend à connaître la nature (les bêtes, les arbres...) et à la faire découvrir à sa cordée. Il sait lire une carte et une boussole, et il guide la tribu lors des explos.
- **Le cuisinier** : il maîtrise tout ce qui concerne la cuisine et l'équilibre alimentaire, est vigilant au matériel de cuisine, gère les approvisionnements alimentaires, fait les courses pour les concours de cuisine...
- **L'artiste** : il améliore le bien-être et l'esthétique du lieu de vie de la cordée, il propose des temps d'activités, de détente, des temps musicaux...
- **Le secouriste** : il veille à l'hygiène et à la bonne santé de ses camarades, il peut soigner les petits bobos en lien avec l'assistant sanitaire, il connaît la trousse de soins, il pense à apporter de l'eau fraîche pendant les activités, etc.



### À toi de décider quelle importance donner aux rôles dans la cordée, selon les besoins. Deux conseils :

- Dans la branche des Vaillants, le rôle de guide prend toute son importance. Même si les autres rôles ne sont pas mis en place, il est essentiel de définir un guide dans la cordée.
- Le lancement des rôles doit donner lieu à un temps de formation de la part des chefs et cheftaines. Chaque cercle de rôle se réunira avec un chef référent et approfondira la question de son rôle : quelles sont les compétences qui me manquent, comment je peux les acquérir, etc.
- Attention à ne pas confondre « rôles » et « services » : par exemple, prendre le rôle de cuisinier de sa cordée, c'est améliorer ses compétences en cuisine et veiller à ce que les repas soient bons et équilibrés, ça ne veut pas dire qu'on devra toujours assurer seul le service de la cuisine pour tous les autres !

### Animer les rôles grâce aux « cercles de rôles »

Pendant le temps d'une aventure ou lors d'un camp d'été, la maîtrise peut proposer aux jeunes de se réunir par « rôles ». Les équipes ainsi constituées sont appelées « cercles de rôle » : le cercle des artisans, le cercle des cuisiniers, le cercle des explorateurs, etc.

Les cercles de rôle possèdent une dimension pédagogique essentielle : le service à la tribu. Chaque cercle essaiera d'élaborer le projet le plus utile et le plus sympathique pour l'ensemble de la tribu.

- Chaque cercle de rôle va se réunir et réfléchir à un projet que les jeunes vont imaginer ensemble.
- Le projet sera élaboré par le cercle de rôle pendant les temps impartis. Ce sera l'occasion pour les jeunes d'expérimenter pleinement leur rôle et d'acquérir de nouvelles compétences.
- Une fois le projet terminé, il sera utile à toute la tribu : par exemple, le cercle des artisans aura construit une cabane dans les arbres, le cercle des secouristes proposera un temps de formation à toute la tribu sur les premiers secours, le cercle des explorateurs aura organisé le trajet de l'explo et guidera toute la tribu, etc.
- Chaque jeune prend le temps de faire son auto-évaluation avec son chef référent : qu'est-ce que j'ai appris, qu'est-ce qu'il me manque encore, quelle a été mon attitude pendant le temps qualité, etc.
- Enfin, l'aboutissement des projets donnera lieu à un temps de restitution festif, pendant lequel les jeunes seront félicités par la tribu pour le travail accompli.





## La Promesse

### COMPRENDRE LE SENS DE LA PROMESSE SCOUTE

Peu avant sa mort, Baden-Powell (1857-1941), fondateur du scoutisme, écrivit une lettre d'adieu à tous les Éclaireurs du monde. Celle-ci fut publiée après son décès (voir annexe). Sa lettre se termine ainsi :

*« ... le véritable chemin du bonheur est de donner celui-ci aux autres.  
Essayez de quitter la terre en la laissant un peu meilleure que vous ne l'avez trouvée  
et quand l'heure de la mort approchera, vous pourrez mourir heureux  
en pensant que vous n'avez pas perdu votre temps et que vous avez fait « de votre mieux ».  
Soyez toujours prêts à vivre heureux et à mourir heureux.  
Et soyez toujours fidèles à votre Promesse scoutie,  
même quand vous aurez cessé d'être un jeune... »  
Votre ami, Robert Baden-Powell*

Si le texte et l'importance de la Promesse ont évolué depuis Baden-Powell, cet élément de méthode n'en demeure pas moins l'un des aspects les plus profonds de la pédagogie du scoutisme. La promesse est ce qui différencie le scoutisme d'un autre mouvement proposant aux jeunes des activités de plein air. C'est elle qui fait de lui un mouvement d'éducation, et non un simple centre de loisirs. Chaque jeune s'engage volontairement à progresser de son mieux, c'est une étape très importante, car elle marque la volonté des Éclaireuses et Éclaireurs de s'investir dans leur propre progression personnelle.

La promesse fait partie des constantes de toutes les branches. Seul le texte change d'une branche à l'autre.

### Quelques idées-clés sur la promesse scoutie

- La promesse est une étape de la vie scoutie. Elle intervient en tant que méthode pédagogique, en complément de la Loi scoutie et du pacte de la tribu.
- La promesse est un engagement solennel. Avec tout son cœur, le jeune formule cet engagement devant la tribu pour marquer son adhésion à la Loi du cœur et aux valeurs du mouvement des EDLN.
- La promesse est une cérémonie. Elle est formulée lors d'un évènement ritualisé, qui doit marquer l'esprit et la vie du jeune dans la branche.
- La promesse est une libre décision. Chaque jeune, en conscience, choisit librement de prononcer sa promesse devant la tribu, lorsqu'il se sent prêt. La promesse n'est jamais imposée.
- La promesse est un point de départ, non un point d'arrivée. C'est sur la base de sa promesse que le jeune progressera pour « faire de son mieux ». Il ne s'agit pas d'être parfait parce qu'on a fait sa promesse ! Attention aux phrases culpabilisantes, comme « toi qui a fait ta promesse... je ne m'attendais pas à ça de toi ! ». Dis-lui plutôt : « souviens-toi de ta promesse... est-ce que tu peux essayer de t'améliorer, la prochaine fois ? »



## METTRE EN PLACE LA PROMESSE

### 1. Présenter la démarche et préparer la promesse

La promesse est un évènement marquant de la vie scout. À ce titre, tu devras la préparer avec tous les Vaillantes et Vaillants de la tribu. Si tu choisis de faire vivre la promesse pendant l'année du groupe local, tu pourras commencer à la préparer lors des deux sorties précédant la cérémonie. Si tu choisis de la faire vivre pendant un camp, tu pourras commencer à en parler quelques jours avant la cérémonie.

#### Présentation de la démarche à la tribu

Pour préparer la promesse, l'idéal est de réunir tous les Vaillants au sein d'un grand cercle de tribu. Tu peux aborder les aspects suivants avec les jeunes, et leur donner la parole :

*“Pour vous, c'est quoi, être Éclaireuses ou Éclaireurs ?*

- Quel est le sens de la Loi du cœur des Vaillants ? (la relire avec les jeunes, et faire attention à chaque mot, en vérifiant s'ils sont bien compris)
- Quel est le sens du pacte de la tribu, en quoi nous a-t-il permis de mieux vivre ensemble ?”

Ensuite, tu peux expliquer aux jeunes le sens de la promesse, tel que défini plus haut, et raconter comment se déroulera la cérémonie. Tu indiqueras que chaque jeune qui a prononcé sa promesse recevra alors son « écusson de promesse », à coudre sur sa chemise, près du cœur.

Puis tu inviteras chaque Vaillant qui n'a pas encore fait sa promesse à savoir s'il veut la prononcer devant la tribu, lorsque la cérémonie aura lieu. Certains jeunes peuvent avoir vraiment envie de faire leur promesse, mais ne pas vouloir la faire parce qu'ils ont peur de lire en public, ou de ne pas se souvenir par cœur, ... Il faut savoir être rassurant et accommodant.

#### Préparer la promesse : chacun sa mission !

- **Les jeunes qui souhaitent prononcer leur promesse ont deux missions :**
  - Choisir, parmi les Vaillants qui ont déjà fait leur promesse, lequel ou laquelle d'entre eux pourra devenir son parrain ou sa marraine de promesse.
  - Écrire, si besoin avec ton aide et avec l'aide de son parrain, un petit texte qu'il prononcera pendant la cérémonie, sur le sens qu'il souhaite donner à sa promesse et s'il souhaite prononcer des engagements particuliers qui lui tiennent à cœur.
- **Les chefs et cheftaines ont une mission :**
  - Préparer, pour chaque Vaillant qui fera sa promesse, un petit texte qui sera lu pendant la cérémonie, pour mettre en avant toutes les qualités du jeune, et comment ces qualités ont permis à toute la tribu d'avancer et d'être heureuse.
- **Les parrains ont une mission :**
  - Préparer un petit texte pour exprimer tout le bien qu'ils pensent de leur ami.



## 2. Organiser la veillée promesse

**Le grand jour des promesses est arrivé !**

**Avec toute la tribu, tu vas préparer la cérémonie :**

- En général, elle aura lieu pendant la veillée, sous les étoiles...
- Les jeunes ont préparé une petite estrade pour ceux qui prononceront leur promesse ce soir. Le drapeau des EDLN ou de la branche flotte derrière l'estrade, elle est joliment décorée avec des branches, des feuillages, des fleurs... vous avez mis des bougies...
- Vous avez préparé une belle écorce pour disposer les écussons de promesse qui seront remis ce soir, et pensé à prendre des épingles à nourrice pour les accrocher sur les chemises.
- Les jeunes auront préparé un beau tas de bois pour alimenter le feu pendant toute la veillée.
- Vous aurez préparé et répété les chansons des EDLN.

**La veillée est lancée !**

Il n'existe pas UNE seule façon d'animer une veillée promesse, mais voici un modèle que tu peux appliquer :

- Le chef référent de la veillée démarre la veillée, rappelle à tous le sens profond de la promesse, peut lire un texte inspirant, etc. L'important, c'est qu'il y mette du cœur et toute sa sincérité, pour marquer l'esprit scout de la veillée.
- La veillée promesse est une cérémonie solennelle, mais c'est aussi un temps de joie ! La veillée peut être entrecoupée de chants, et le chef peut lancer un premier chant festif.
- Cordée après cordée, chaque chef de cordée fera prononcer la promesse aux jeunes de sa cordée qui la prononceront ce soir.
- Si des chefs prononcent également leur promesse, ils pourront débiter la cérémonie, ou s'intercaler entre chaque cordée.
- Entre chaque cordée, lancer un chant, qui peut être choisi et préparé par la cordée qui vient de passer.
- La fin de la veillée peut être douce, calme, avec un moment de silence ou un chant du coucher.





## LA CÉRÉMONIE

### Déroulé-type de la promesse

Pour chaque Vaillant qui prononce sa promesse, la cérémonie se déroule comme dans l'exemple qui suit.

Le chef de la cordée se place sur l'estrade. Il invite le Vaillant et son parrain à le rejoindre.

Le Vaillant se place au centre de l'estrade. Le chef prend la parole :

*« X, tu as choisi de devenir Vaillant parmi les Éclaireurs de la Nature, et toute la tribu ici réunie est prête à t'accueillir. X, tu as beaucoup apporté à la tribu !... »*

Le chef parle de toutes les qualités qu'il a perçues chez X et qui ont profité à la tribu.

C'est au tour du parrain de prendre la parole.

Il lit le texte qu'il a préparé, dans lequel il décrit tout le bien qu'il pense de son ami.

Le chef reprend la parole :

*« X, peux-tu nous dire pourquoi tu souhaites prononcer la promesse des Vaillants ? »*

Le Vaillant raconte ce qui lui a plu dans la vie de la tribu, quel sens il souhaite donner à sa promesse et s'il souhaite s'engager sur des points particuliers qui lui tiennent à cœur.

Le chef / le Vaillant :

*« X, connais-tu la Loi du cœur des Vaillants ?  
- Oui, je la connais. »*

Le Vaillant lit le texte de la Loi du cœur.

Le chef / le Vaillant :

*« Es-tu prêt à la suivre ?  
- Oui, je le suis.  
- Alors tu peux prononcer ta promesse. Toute la tribu t'accompagne. »*

**Lecture de la promesse par le Vaillant.**

À ce moment, le Vaillant fait le signe de promesse de la main droite, et tous les Vaillants et les chefs qui ont fait leur promesse font le signe avec lui.

*« En tant que Vaillant(e), avec le soutien de toute ma tribu, je promets de faire tout mon possible, avec courage, pour que vive la Loi du cœur des Vaillants, pour m'ouvrir aux autres et au monde, dans le respect et la coopération. »*

**Confirmation de la promesse par le chef**

*« X, j'ai confiance en toi, je suis sûr que tu feras toujours de ton mieux pour respecter ta promesse. Sois le bienvenu dans la tribu des Vaillants.  
Tu es désormais un Éclaireur de la Nature. »*

Le chef remet l'insigne de promesse au Vaillant.

Avec une épingle à nourrice, il le place sur la poche gauche de la chemise, au plus près du cœur. Puis le chef et le parrain embrassent le Vaillant.

## Les textes de la cérémonie

---

### Pour les Vaillants

#### La Loi du cœur des Vaillants :

*Le Vaillant est prêt pour l'aventure*

*Le Vaillant explore le monde*

*Le Vaillant aime la nature et les vivants*

*Le Vaillant est attentif à lui-même et au bien d'autrui*

*Le Vaillant sait être bon et coopératif.*

*Dans les traces du lion, avec la tribu, je pars à l'aventure !*

#### La promesse des Vaillants :

*« En tant que Vaillant(e), avec le soutien de toute ma tribu,  
je promets de faire tout mon possible, avec courage,  
pour que vive la Loi du cœur des Vaillants,  
pour m'ouvrir aux autres et au monde,  
dans le respect et la coopération. »*

### Pour les chefs

#### La Loi du cœur des Éclaireurs de la Nature :

*L'Éclaireur est une personne digne de confiance.*

*L'Éclaireur ouvre son cœur, il fait preuve d'écoute et de générosité.*

*L'Éclaireur vit avec énergie, il s'organise et ne fait rien à moitié.*

*L'Éclaireur est patient, il prend la vie du bon côté et valorise tout effort.*

*L'Éclaireur est juste dans ses pensées, ses paroles et ses actes.*

*L'Éclaireur comprend l'interdépendance, il protège la nature et la vie sous toutes ses formes.*

*L'Éclaireur fait de son mieux pour vivre heureux, pour lui-même et pour les autres.*

#### La promesse des chefs :

*Je promets de faire tout mon possible, avec votre aide,*

*pour servir la Nature et le monde,*

*aider mon prochain à tout moment,*

*vivre heureux,*

*et suivre la Loi du cœur des Éclaireurs de la Nature.*



## Le Passage

Pour les Vaillants qui font leur dernière année dans la branche, le rite de passage est un moment précieux pour faire le point sur son expérience de Vaillant, se souvenir des joies et des peines, des difficultés et des défis relevés. C'est aussi le moment de répondre à l'appel de la tribu des Pionniers ! On peut faire vivre ce moment en s'inspirant de la trame suivante :

### L'appel de la forêt, un temps de relecture personnel

Les Vaillants qui participent (dernière année) vont choisir un lieu qui leur plaît dans la nature pour s'isoler et faire le point. Ils peuvent s'aider d'un petit carnet et d'un stylo et réfléchir pendant quelques minutes aux questions suivantes :

- Qu'est-ce que j'ai vécu dans la branche ?
- Quelles difficultés ai-je rencontrées ? Quels défis ai-je relevés ? Comment ?
- Qu'est-ce qui a gravé mon cœur à jamais ?
- Qu'est-ce que je ressens à l'idée de mon passage aux Pionniers ? Quelles aventures j'aimerais y vivre ?

### La discussion en groupe, un temps d'échange

Après le moment de réflexion personnel, les Vaillants se rassemblent dans la forêt avec un chef, et on forme un cercle d'échange où chacun peut s'exprimer, et écouter les autres. Il peut y avoir un temps convivial entre aînés (un goûter...), puis c'est le moment de revenir parmi la tribu.

### L'accueil de la tribu des Pionniers

Si les conditions le permettent, les Pionniers préparent un accueil solennel, avec un mot de bienvenue, et un moment festif, avec la remise des écussons de la branche suivante (l'aigle). Si il n'y a pas de Pionniers, l'accueil solennel et le temps de convivialité peut être assuré par la maîtrise.







VII  
Annexes

—



## VII-1

# Annexe 1 : Familles de qualités et compétences des Vaillants

La progression personnelle des jeunes de la tribu peut s'appuyer sur la trame des 5 éléments :

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

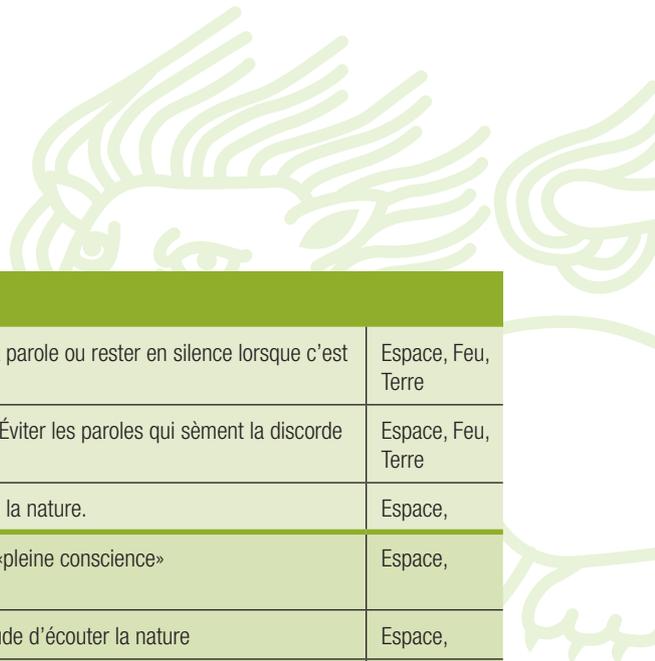
Pour t'aider à inspirer chaque jeune dans sa progression nous avons associé ces qualités à des compétences pratiques qui seront utiles au jeune pour sa vie entière. Le tableau qui t'est proposé page suivante correspond aux compétences qui semblent accessibles à une majorité de jeunes de 14 ans, à leur sortie de la branche Vaillants, si on leur propose un programme d'activités intéressant et adapté. Comme les marches d'un escalier, chacune des compétences à 14 ans (grand Vaillant) est la prolongation d'une compétence accessible à 11 ans (grand Voyageur), et précède une compétence accessible à 17 ans (grand Pionnier). C'est un vrai relais entre les maîtrises !

Piste	Objectif ou compétence accessible à 14 ans	Élément
<b>Expérience physique et intelligence du corps</b>		
<b>P1 : Développer l'intelligence des liens du corps et de l'esprit</b>	Comprendre et accepter les transformations de son corps.	Espace
	Savoir utiliser ses sens pour approfondir l'exploration du monde extérieur.	Espace
	Faire preuve d'enthousiasme afin de développer de l'énergie pour accomplir une action.	Air
	Connaître des activités physiques qui permettent de se dépenser et de se détendre	Air
<b>P2 : Prendre soin de son corps</b>	Connaître et savoir exprimer le sens de la toxicité. Identifier certains «comportements à risques» (consommation de drogue, prise de danger inconsidéré) afin de pouvoir les éviter	Air, Eau
	Etre capable de réaliser un menu équilibré et en quantité adaptée au groupe.	Air, Eau
	Savoir appliquer en autonomie ses gestes d'hygiène habituels en toute situation. Savoir s'occuper d'une blessure légère (désinfection et pansement)	Air
<b>P3 : Développer et maîtriser ses capacités physiques</b>	Être familier avec le froissartage et savoir conduire un assemblage	Eau
	Savoir identifier des manières alternatives permettant de réaliser les mêmes activités que les autres	Air, Terre
	S'intéresser et pratiquer différentes activités physiques	Air
	Savoir se fixer des objectifs de progression physique	Air

Expérience mentale et développement cognitif		
<b>I1 : Stimulation intellectuelle</b>	Comprendre ce qu'est un préjugé, et la richesse qui se situe au-delà.	Eau
	Identifier ses affinités personnelles pour un domaine de culture, de connaissance ou d'expression, et se développer dans ce domaine	Eau
	Être capable d'exprimer sa créativité par différents moyens, «se lâcher»	Eau
<b>I2 : Moyens de connaissance et d'apprentissage</b>	Savoir utiliser différents moyens pour apprendre des compétences nouvelles : consulter des livres, internet, se faire accompagner par un expert, etc.	Eau
	Savoir utiliser son intelligence symbolique	Eau, Espace
	Dans un groupe, savoir articuler les compétences de chacun pour réaliser un projet	Eau, Feu
<b>I3 : Moyens de réflexion, analyse et synthèse</b>	Etre capable d'organiser sa pensée pour décrire une situation sans se focaliser sur les détails	Eau
	Savoir décomposer une action complexe (un mini-projet, une construction...) en petites actions et évaluer leur durée. Savoir ce qu'est un planning et pouvoir tenir le rôle de «maître du temps» pendant le déroulement d'une journée planifiée à l'avance.	Eau
<b>I4 : Vie dans la nature</b>	Savoir lire et utiliser une carte pour guider un groupe	Eau
	Savoir monter un coin de vie d'équipe (tente, table). Connaître certaines essences utiles et leurs caractéristiques pour la construction ou le feu	Eau, terre

Expérience affective et intelligence des émotions		
<b>A1 : Bien vivre ses émotions</b>	Pouvoir identifier avec bienveillance l'émotion et la nommer lorsqu'elle est vécue	Espace, Terre
	Identifier les moments dans lesquels une émotion conflictuelle me submerge et commencer à trouver mes propres clés pour mieux la vivre	Espace, Terre
<b>A2 : Bien vivre ses émotions dans la relation</b>	Etre capable de partager, dans un petit groupe, ses propres sentiments et émotions avec les autres. (Apprendre à préférer l'utilisation du «je» pour les exprimer)	Feu
	Ecouter et accorder une attention bienveillante aux émotions de l'autre au sein d'un petit groupe	Feu

Expérience sociale et intelligence de l'altérité		
<b>S1 : Savoir entrer en relation avec l'autre</b>	Accorder de l'importance et de l'écoute à l'autre, au-delà des différences garçons-filles, savoir écouter en silence ce qu'il dit avant de réagir.	Feu, Terre
	Être capable d'exprimer à toute la tribu une connaissance, un savoir-faire, une création artistique que je souhaite partager	Feu, Terre
<b>S2: Pouvoir prendre un rôle dans une équipe</b>	Être capable d'apporter de l'enthousiasme, de l'énergie pour permettre à une équipe de réaliser son objectif	Feu, Terre
	Etre attentif à l'émergence de conflits et connaître des moyens de médiation pour faciliter leur résolution	Feu
<b>S3 : Découvrir l'interdépendance</b>	Être capable de se mettre au service de l'équipe pour son bon fonctionnement	Feu
	Accorder de la valeur à des services (tri et compostage) qui permettent de respecter la nature et les vivants	Feu, Espace
	Être capable d'évaluer a posteriori les conséquences d'une action et en tirer des enseignements pour sa propre progression et celle du groupe	Feu, Eau, Espace



Expérience et compréhension spirituelle		
<b>D1 (éthique) :</b> Intégrer les valeurs de non violence et d'altruisme comme repères d'une vie heureuse	Savoir parler sans mentir / Savoir modérer sa parole ou rester en silence lorsque c'est nécessaire	Espace, Feu, Terre
	Éviter les paroles blessantes et humiliantes / Éviter les paroles qui sèment la discorde	Espace, Feu, Terre
	Apprendre à apprécier d'être en contact avec la nature.	Espace,
<b>D2 (expérience) :</b> Ouvrir son cœur et son esprit	Avoir entendu et réfléchi à ce qui est appelé «pleine conscience» / Apprendre à ressentir son corps	Espace,
	Dans les moments de pause, prendre l'habitude d'écouter la nature	Espace,
	Avoir une familiarité avec la pratique de la pleine conscience, une confiance dans ses bienfaits et une aspiration à utiliser cette ressource et à l'approfondir dans la vie d'adulte	Espace,
<b>D3 (compréhension) :</b> Comprendre soi et le monde et les clés du bonheur	Réfléchir à l'impermanence en observant notre propre transformation (le corps change, les états d'esprit sont fluctuants)	Espace,
	Réfléchir à comment est-ce que nous sommes dépendants des autres et de l'environnement	Espace,
	Réfléchir aux trois dimensions de notre existence (corps, parole et esprit) et à leur interdépendance	Espace,
	Échanger sur la définition du bonheur	Espace, Feu

Expérience de la personnalité et construction du caractère		
<b>C1 : Développer son autonomie</b>	Comprendre ses limites tout en souhaitant progresser. Savoir se construire un «défi» pour soi-même, expliquer en quoi cela est un défi, et le relever	Terre
	Participer à la construction d'une activité, de son cadre, de ses règles.	Terre, Feu
	Connaître les droits de l'enfant	Terre
<b>C2 : Explorer son identité et sa personnalité</b>	Avoir suivi les traces d'un «héros du réel» lors d'une aventure d'équipe	Terre, Feu
	Reconnaître ses défauts et essayer de les corriger ou d'en faire des qualités	Terre
<b>C3 : Construire son système de valeurs et s'engager</b>	Savoir exprimer son indignation et son enthousiasme. Savoir affirmer sans violence son opinion dans une discussion	Terre, Espace
	En équipe, avoir expérimenté le montage d'une action citoyenne : analyse des besoins, développement de compétences, action, évaluation	Feu
	Savoir utiliser ses motivations pour stimuler son action et surmonter les difficultés	Terre, Feu

## VII-2

# Annexe 2 : Faire vivre la proposition spirituelle de la branche

---

### L'éducation spirituelle chez les Vaillants Proposition de cycle "temps espace"

*La présente annexe est destinée à te guider dans l'animation des "temps spi".*

*Les "temps spi", aussi appelés "temps espace", sont les temps de progression personnelle associée au développement spirituel, associés à la famille de qualité correspondant à l'élément "espace" (voir annexe 1 : familles de qualités et compétences des Vaillants).*

***Cette annexe s'adresse aux chefs et cheftaines qui ont préalablement suivi le parcours de formation à la spiritualité des Éclaireuses et Éclaireurs de la Nature.***

*En effet, les sessions présentées ci-après n'en sont qu'un résumé succinct, certains exercices étant simplement mentionnés par leur intitulé, et non présentés de façon détaillée dans leur contenu. À ce titre, il convient d'utiliser cette annexe comme un rappel de ta formation à la spiritualité et d'une aide pour l'animation des temps "espace".*

*Si tu as des questions, la commission spiritualité du mouvement est disponible pour y répondre.*

#### **Objectifs généraux** (11 sessions de 30 minutes)

Il s'agit de donner l'opportunité aux jeunes d'entrer dans une première compréhension et expérience de la Pleine conscience - Pleine présence. Les séances reprennent certains exercices déjà proposés sur la branche des Voyageurs, tout en approfondissant certaines notions, notamment quant aux émotions et à la confiance.

#### **Sont ainsi explorés les thèmes suivants :**

1. Être présent : c'est quoi au juste ?
2. La nature parle : l'exploration du monde au travers des sens
3. Le corps en sensation
4. Apprendre à suivre sa respiration
5. Le corps en mouvement
6. Les émotions et la météo intérieure : lien entre les émotions et le ressenti corporel
7. La peur et le stress
8. Confiance en soi et positionnement dans la vie
9. La bienveillance : découvrir son bon cœur
10. Un moment de "vacances" (une mini retraite)
11. Synthèse, et comment continuer dans la vie de tous les jours ?

### Notes préliminaires :

- L'éducation spirituelle, dans ses différents aspects, est mise en lien avec la qualité "espace", qui est une qualité de Pleine conscience - Pleine présence, une qualité transversale aux quatre autres qualités qui sont elles des qualités "actives" (voir annexe I: familles de qualités et compétences des Vaillants).

- Le cycle d'exercices (séances) qui est présenté ici te donne une idée de trame qui établit une progression. Elle part d'une simple question : "c'est quoi être présent?" jusqu'à la découverte de la méditation, puis l'expression de son bon cœur...

- Le cycle a été réfléchi pour être adaptable à l'année d'un groupe local et à un camp, avec donc 11 séances qui sont autant d'exercices quotidiens pour découvrir et s'entraîner à la Pleine présence dans ses différents aspects.

- Pour bien mener chaque exercice, le conseil de base reste de **soi-même vivre ce dont il s'agit**, d'inviter l'auditoire à plonger dans l'expérience sans trop l'orienter ni trop la commenter, voire même sans qu'il soit nécessaire de nommer l'expérience (on peut pratiquer la méditation sans dire que c'est de la méditation !...) pour permettre à chaque enfant d'être guidé dans sa propre expérience de présence.

- Pour chaque séance, il est conseillé de faire le lien avec la précédente séance, d'inviter le groupe à vivre une nouvelle expérience, puis de faire suivre l'expérience par un temps d'échange. Lors de cet échange, la posture du chef qui guide doit favoriser la parole de chacun, stimuler l'échange, faire du lien entre ce qui est dit, éventuellement éclairer un point qui représente une difficulté, un blocage, puis de proposer une synthèse (tu peux aussi proposer à un Vaillant de faire cette synthèse). En aucun cas, dans le temps d'échange, il ne s'agit pour le chef qui guide de discourir, de théoriser, de "ramener sa science" (!...) ou de décrire ce que "doit être" la pleine présence...



## SESSION 1

# “Être présent : c’est quoi au juste ?”

GONG

### 1. Le temps espace c’est quoi ? (5 minutes)

*Expérience : Quelques instants de pause les yeux fermés, juste écouter la nature...*

Accueil du groupe et bienvenue.

Commence à poser la question aux jeunes : à votre avis, c’est quoi un temps espace ?

Présente le sens du temps spi : un temps d’espace, de pause / un temps calme / un temps pour soi / un temps pour se connecter avec ce que l’on ressent / un temps pour apprendre à être présent.

Tous les jours sur un camp ou lors d’une sortie de groupe local

### 2. C’est quoi la présence ?

**“Comment je peux dire je suis présent maintenant ?” (5 minutes)**

Demande aux jeunes ce qui fait qu’ils peuvent dire qu’ils sont présents. Ex : “Je suis présent parce que je sens quelque chose... je peux dire que je suis présent parce que je ressens les cailloux sous ma jambe... parce que je sens le soleil sur mon visage, parce que je sens que j’ai faim”. Faire ainsi un tour de chacun des jeunes en faisant le lien entre présence et expérience de quelque chose qui se vit ici dans l’instant.

### 3. Découvrir la présence sensorielle : exercice du raisin sec (bio !...) (15 minutes)

Plutôt que de parler d’abord de façon théorique de la notion de présence, nous préférons commencer directement par un exercice pour la découvrir.

*Expérience : Nous arrivons de Mars et découvrons une nouvelle planète, la Terre ! Les yeux fermés, la paume de la main ouverte, nous allons recevoir un don d’une petite partie de la Nature terrestre (on choisit un morceau de fruit, ou fruit sec, le même pour chaque Vaillant...). Puis on invite le groupe de martien à sentir l’objet dans la paume de sa main, le faire rouler, le déplacer, puis de même avec le bout de ses doigts. On peut ensuite écouter l’objet au creux de son oreille, le porter ensuite près de ses narines, se laisser envahir par les odeurs, les parfums... Pour enfin le porter entre ses lèvres, respirer, laisser entrer l’air qui se charge de son goût. Ensuite de le laisser entrer dans la bouche, dans un coin de la joue, puis sur la langue, sur le palais, et de l’écraser délicatement avec les dents, le mordiller, laisser la salive se charger de tous les goûts qui en sortent, pour enfin l’écraser complètement, le mastiquer, l’avalier...*

À l’issue de l’exercice, organiser un échange avec les enfants avec l’objectif de faire ressortir une conclusion : comment le fait d’accueillir un fruit ou fruit sec, puis de le manger dans la Pleine présence est beaucoup plus intense que de le faire machinalement. La présence, c’est donc être attentif à tous nos sens et cela nous rend plus vivant. On profite mieux de la vie, on fait mieux ce que l’on a à faire.

### 4. Conclusion (3 minutes)

*Pour conclure, on ferme les yeux, et on écoute quelques instants tous les bruits de la nature.*

GONG



## SESSION 2

### La nature parle

GONG

#### 1. Lien avec la session 1 (3 minutes)

*“Hier, nous avons vu ce que signifie “être présent” avec l’exercice de la dégustation du fruit”.*

Tu peux demander aux jeunes : *“Qu’en avez vous retenu ?”* Puis introduis le fait qu’être présent, c’est aussi être présent à son environnement et à la nature en général.

#### 2. Radio nature ou radio blabla ? (10 minutes)

Se connecter à la nature, c’est savoir écouter la nature. Pour se brancher sur “radio nature”, il faut savoir déconnecter “radio blabla”.

*On va laisser tomber “radio blabla” et se connecter à “radio nature” ; pour ça on ferme les yeux et on commence par les grandes ondes : les bruits lointains (ex : un avion dans le ciel, un chien qui aboie au loin, etc.) Puis les ondes moyennes : les oiseaux qui chantent, le bruit du vent dans les feuilles. Puis les ondes courtes : notre respiration, le bruit des vêtements qui frottent, un-tel qui tousse, etc.*

Chaque jeune peut dire quelque chose qu’il entend, les autres lèvent le bras pour dire qu’ils entendent aussi.

#### 3. L’appareil photo (10 minutes)

*Par deux : l’un ferme les yeux, l’autre le guide devant un bout de paysage qu’il trouve beau (ce peut être loin ou proche). Le guide peut baisser et manipuler son aveugle. Au signal, l’aveugle ouvre les yeux et regarde (capte) comme un appareil photo ce qui est devant lui. Il ne s’agit pas de penser “c’est beau” ou “c’est ceci” mais juste de “capturer” comme un appareil photo. Le guide peut prendre 2 ou 3 photos, après les rôles sont inversés.*

#### 4. Conclusion (2 minutes)

Introduire le rappel du gong “la nature parle”, en dehors des séances, comme un rappel qui permet de se souvenir d’être attentif...

*Yeux fermés, la nature parle*

GONG

## SESSION 3

### Le corps en sensation, sentir son corps

GONG

#### 1. Intro (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :  
sentir son corps (1 minute)  
la nature parle (1 minute)*

#### 2. Lien avec la session 2 (5 minutes)

*“Hier, nous avons vu ce que signifie : être présent avec la nature.”*

*Demande aux jeunes ce qu’ils ont retenu ? Puis explique que la présence, c’est être attentif à ce qui se passe à l’extérieur de soi, mais aussi à l’intérieur, à commencer par son corps.*

#### 3. Massages (5 minutes)

*En cercle, chacun masse le dos et le cou de celui qui est devant. Un sur deux est masseur et l’autre massé, puis après on change (pour que lorsque l’on est massé, on reste vraiment attentif à la sensation sans faire autre chose).*

#### 4. Body scan allongé

*(10 minutes puis 5 minutes échange)*

*Revenir dans son corps, pour lâcher la tête. Présence à son corps. Commencer par l’exercice de la main : yeux fermés, qu’est ce qui fait que je peux sentir ma main maintenant ? Puis poursuivre le body scan allongé avec toutes les parties du corps.*

Échange autour de la sensation.

#### 5. Conclusion (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :  
sentir son corps (1 minute)  
la nature parle (1 minute)*

GONG

## SESSION 4

# Apprendre à suivre sa respiration, "l'ancre du présent"

GONG

### 1. Intro (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :  
sentir son corps (1 minute)  
la nature parle (1 minute)*

### 2. Lien avec la session 3 (4 minutes)

*"Hier, on s'est connecté à la sensation de notre corps".*

Demande aux jeunes ce qu'ils ont retenu ? Qu'est ce qui nous empêche d'être présent ? Rebondis sur la discussion, amenant à comprendre que lorsque l'on est "dans sa tête", dans ses pensées, on n'est pas dans son corps.

### 3. La prise de tête (5 minutes)

*Par deux, un à genou, l'autre reste assis. Celui qui est à genoux pose les mains devant le front et derrière la tête de celui qui est assis. L'autre expérimente l'espace cérébral et on lui donne la consigne de penser beaucoup, le plus possible.*

Suit un échange : "y a-t-il une sensation d'oppression, d'enfermement ?" Lorsqu'on est dans sa tête, on est un peu enfermé avec ses pensées, il n'y a plus d'espace, c'est la "prise de tête".

### 4. Respirer pour retrouver de l'espace à l'intérieur de soi (10 minutes)

*Méditation assise avec sensation, attention à la respiration, ouverture à la présence globale.*

Partage d'expérience pendant 5 minutes.

### 5. Conclusion (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :  
sentir son corps (1 minute)  
la nature parle (1 minute)*

GONG

## SESSION 5

# Le corps en mouvement

GONG

### 1. Intro (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :  
sentir son corps (1 minute)  
la nature parle (1 minute)*

### 2. Lien avec la session 3 (4 minutes)

*"Ces jours derniers, nous avons expérimenté la présence dans son corps et aussi à l'extérieur de soi."*

Demande aux jeunes ce qu'ils ont retenu ? Puis introduis le fait qu'on peut aussi être présent lorsque le corps bouge !

### 3. Exercices de l'arbre ou de l'algue

(3 minutes)

*Sentir l'ancrage et la présence debout grâce à l'imaginaire de l'arbre et/ou de l'algue.*

### 4. Marche au ralenti puis à différentes

allures (10 minutes)

*Faire marcher dans un périmètre, comme si le film était passé en mode "ralenti", en sentant le contact des pieds avec le sol. Faire des pauses "la nature parle" pendant la marche, avec le gong. Ensuite introduire les différentes allures : lent, normal, rapide avec les coups de gong correspondants.*

*Option : si le terrain le permet, faire marcher pieds nus*

### 5. Les "bancs de poisson" (5 minutes)

*Diviser en groupe de 8. Chaque groupe de 8 est un banc de poisson. Celui qui est devant fait des mouvements que les autres refont, puis lorsque le banc de poisson tourne, c'est un autre poisson qui se retrouve devant et qui prend alors le guidage. Les bancs de poisson peuvent aussi s'entrecroiser.*

### 6. Échange sur les marches (5 minutes)

### 7. Conclusion (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :  
sentir son corps (1 minute)  
la nature parle (1 minute)*

GONG

## SESSION 6

### Les émotions et la météo intérieure, lien entre les émotions et le ressenti corporel

GONG

#### 1. Intro (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*  
*sentir son corps (1 minute)*  
*la nature parle (1 minute)*

#### 2. Lien avec la session 5 (3 minutes)

*“Hier et avant hier, nous avons vu ce que signifie être présent, en ressentant son corps immobile et en mouvement.”*  
Demande aux jeunes ce qu'ils ont retenu ? Puis introduis le fait qu'on peut aussi être présent à soi en sentant notre humeur, nos émotions. Comment je me sens ? heureux ? triste ? fatigué ? déprimé ? C'est la météo intérieure variable comme le ciel...

#### 3. Le flash de la météo intérieure : un moment de présence à soi (3 minutes)

*Proposer aux jeunes de fermer les yeux et de rester connectés un court moment à ce qu'ils ressentent dans l'instant.*  
*Comment ça va ?*  
*Voir que l'on peut prendre conscience de ce qui se passe en nous : pensées, émotions, sensations...*  
*Les voir, les accueillir, sans juger, sans commenter, avec sympathie.*  
*Simplement être présent à ce qui se vit en nous dans l'instant : sensations, émotions, pensées...*

#### 4. Le théâtre des émotions (10 minutes)

*“Peut être est-il difficile de reconnaître les émotions en soi...et si nous les présentions ?”*  
*Présenter avec le théâtre les 6 principales émotions (puis d'autres émotions) : colère, peur, tristesse, surprise, dégoût, joie, jalousie, etc...*

#### 5. Se relier à une émotion désagréable et agréable (5 minutes)

Après les avoir présentées, propose aux jeunes de se mettre par binôme. Chacun doit partager une situation dans laquelle il a vécu une émotion agréable et une émotion désagréable. Celui qui décrit reste attentif à ce qu'il ressent en même temps qu'il parle. Celui qui écoute a pour consigne de ne pas interrompre celui qui parle. Ensuite les rôles sont inversés.

#### 6. Échange en grand groupe autour de la localisation de l'émotion (5 minutes)

Donne la parole aux jeunes, pour ceux qui veulent partager leur expérience en grand groupe. Demande leur où ils ont ressenti cette émotion dans leur corps, fais intervenir les autres pour compléter. Le point est de comprendre que les émotions se vivent dans le corps, et qu'être présent à ses émotions, c'est être présent à la façon dont on les ressent dans notre corps.

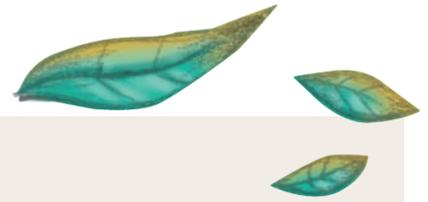
#### 7. Le compost à émotions (5 minutes)

Propose aux jeunes de définir un lieu qui servira de “compost à émotions”, pour toute l'année ou pour la durée du camp. Ce compost sera un lieu protégé, “sacré”, joliment décoré, où tous les jeunes qui le souhaitent pourront venir exprimer ou décharger leurs émotions, positives ou négatives. Ils pourront aussi s'y rendre à plusieurs s'ils le souhaitent ou en cas de conflit. En fin d'année ou de camp, le compost est célébré, on pourra y planter des fleurs, etc., pour montrer que l'émotion fait partie de nous et de la vie, qu'elle n'est pas à rejeter mais à accepter.

#### 8. Conclusion (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*  
*sentir son corps (1 minute)*  
*la nature parle (1 minute)*

GONG



## SESSION 7

# La peur et le stress

GONG

### 1. Intro (2 minutes)

Ici, on peut introduire une météo intérieure où l'attention "passe en revue" ce qui compose l'expérience du moment présent, pour finir par se poser sur la respiration. On peut introduire l'attention aux pensées...

*"Assis les yeux fermés, je porte mon attention à l'intérieur de moi. Je me relie du mieux que je peux à mes sensations du corps où qu'elles soient. J'observe, j'accueille, je ne juge pas. Je parcours les sentiers de mon corps comme un observateur... des pieds à la tête, partout... (silence)*

*Je peux voir l'agitation de mes pensées, peut-être aussi une émotion que j'ai vécue et qui est encore présente. Tout cela était déjà là avant de fermer les yeux.*

*J'entre en contact avec ce que je suis, ce qui est là ; j'observe mon intérieur.*

*Je peux prendre un peu de recul et quand une pensée arrive, se dire "tiens une pensée" et la laisser repartir ; pareil avec les émotions... c'est comme si j'étais assis devant une rivière, regardant le flot de l'eau... Mes pensées et émotions arrivent, je les vois, et je les laisse repartir d'où elles viennent...*

*Je regarde. J'observe telle une île calme au milieu du vent, peut-être la tempête.*

*Enfin j'emmène mon attention vers ma respiration, les sensations de ma respiration, là où je la sens le mieux : ventre, poitrine, gorge, nez... Si mes pensées m'éloignent je reviens à la sensation du souffle, sentir le souffle en moi...*

*Je ressens sans juger, sans critiquer, juste sentir...*

*Ainsi me détendre dans la respiration, me relâcher dans le ressenti de ma respiration... ça respire, ça ressent, ça respire, ça accueille...*

*Puis je peux élargir le champ de ma conscience : on a fait attention au corps, puis attention au souffle... et si on ressentait l'ensemble, tout mon corps et aussi le corps qui respire?..*

*Tout mon corps respire, là, ici et maintenant..."*

### 2. Lien avec la session 6 (2 minutes)

*"Hier nous avons vu ce que signifie être présent, en ressentant ses émotions, sa météo intérieure."*

Demander aux jeunes ce qu'ils ont retenu...

Puis introduire qu'il existe une émotion particulière qui est importante : la peur. On parle aussi du stress.

### 3. Échange autour du stress : le bon stress et le mauvais stress (5 minutes)

Faire un échange sur le stress et la peur, en mentionnant qu'il peut exister un "bon stress" : celui qui nous avertit d'un danger ou qui nous motive. et un "mauvais stress", celui qui nous fait perdre nos moyens, nos capacités, le trac, etc... Interroger les jeunes sur leur expérience du stress.

### 4. Stress, où es-tu ? (5 minutes)

*Dessine un personnage de profil. Demande aux jeunes de nommer les endroits où le stress (la peur) peut se manifester dans le corps et les dessiner sur le personnage pour bien les visualiser.*

*Puis pose la question : comment bien vivre son stress ? En s'y reliant et en respirant dedans...*

### 5. Respirer dans la sensation (10 minutes)

Proposer aux jeunes une méditation guidée : sensation, respiration puis en respirant particulièrement dans la sensation des différents endroits nommés précédemment.

### 6. Échange sur l'expérience vécue (5 minutes)

### 7. Conclusion (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*

*sentir son corps (1 minute)*

*la nature parle (1 minute)*

GONG

## SESSION 8

# Confiance en soi et positionnement dans la vie

GONG

### 1. Intro (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*  
*sentir son corps (1 minute)*  
*la nature parle (1 minute)*

### 2. Lien avec la session 7 (3 minutes)

*"Hier nous avons abordé le stress et la peur. Nous avons vu que la peur pouvait être positive mais aussi bloquante."*  
Demande aux jeunes ce qu'ils ont retenu.  
Quel est le remède fondamental au stress ?...  
...la confiance, la confiance en soi.

### 3. La marche des postures

*(10 minutes + échange 5 minutes)*

*Proposer aux jeunes de se placer au centre d'un grand cercle, représenté au sol par une corde. Faire trois groupes. Le premier groupe représente les "pousse-toi-de-là-que-je-m'y-mette", le second représente les "excuse-moi-d'exister", le dernier représente les "marche en Pleine présence". Au signal, chaque jeune doit évoluer dans le cercle en marche arrière, en prenant soin d'effectuer une marche telle que le nom de son groupe le mentionne. Puis alterner les groupes de façon à ce que chaque jeune expérimente les trois intitulés. Enfin, proposer aux jeunes de tous marcher selon l'intitulé "marche en Pleine présence".*

Échanger sur ce qui vient d'être vécu.

### 4. Méditation de la montagne (10 minutes)

*L'objet de cette méditation est d'emprunter les qualités de l'archétype de la montagne pour nous aider dans la pratique de la Pleine présence :*

*La nature essentielle de la montagne est l'emblème d'une présence constante et immobile. Imaginez la plus belle montagne du monde dont la forme vous plaît particulièrement. Concentrez-vous sur l'image de cette montagne en observant sa structure, sa cime altière, ses fondations qui émergent de la roche, ses versants abrupts et ses flancs en pente douce. Remarquez l'immobilité de sa masse, sa beauté unique... Votre montagne aura peut-être de la neige sur son sommet et des arbres à sa base. Quelle que soit la forme qu'elle revête, tranquillement assis, respirez avec cette image de la montagne en vous, en observant ses attributs.*

*Quand vous vous sentirez prêt, essayez de faire entrer la montagne dans votre corps, de manière que votre propre corps assis là et votre vision de la montagne ne fassent plus qu'un. Votre tête en devient la cime, vos épaules et vos bras les versants tandis que vos fesses et vos jambes repliées forment la base, solidement ancrée sur le sol.*

En gardant cette image à l'esprit, nous pouvons incarner le même enracinement, la même confiance face à tous les événements qui peuvent survenir au cours de notre vie. Nous traversons des périodes lumineuses ou des périodes sombres, des moments hauts en couleur comme des moments de lassitude morne. En devenant « montagne » pendant la méditation, nous adoptons sa force et sa confiance.

### 5. Conclusion (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*  
*sentir son corps (1 minute)*  
*la nature parle (1 minute)*

GONG

## SESSION 9

# La bienveillance, découvrir son bon coeur

---

GONG

### 1. Intro (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*

*sentir son corps (1 minute)*

*la nature parle (1 minute)*

### 2. Lien avec la session 8

#### lien confiance-bienveillance-bonheur

*(3 minutes)*

*“Hier nous avons vu que la confiance en soi est le remède face à la peur.”* Demande aux jeunes ce qu’ils ont retenu. Introduis alors le fait que lorsque l’on a confiance, on se sent bien, et que lorsque l’on se sent bien, on peut plus facilement s’ouvrir à l’autre et faire rayonner un bon cœur.

### 3. Accueillir l’autre “viens”

*(5 minutes)*

Faire le jeu du “viens” : en cercle, le jeune qui commence croise du regard un autre et lui dit “viens”. Ce dernier quitte sa place pour aller prendre celle de celui qui lui a dit “viens”, et doit ensuite chercher du regard quelqu’un qui l’accueille et qui lui dit “viens”, pour pouvoir avoir un lieu où atterrir...

### 4. Le cadeau magique (15 minutes)

*Un jeune se place assis au centre du cercle, les yeux fermés. A tour de rôle, tous ceux qui le souhaitent viennent lui chuchoter quelque chose de gentil à l’oreille.*

### 5. Faire un souhait du cœur (5 minutes)

Donne un bout de papier à chaque jeune et un stylo.

Pendant 5 minutes, leur demander d’écrire sur un papier un souhait du cœur pour eux, leur famille, un ami, un animal, etc... ce papier sera porté à l’arbre aux souhaits.

### 6. Conclusion (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*

*sentir son corps (1 minute)*

*la nature parle (1 minute)*

GONG

## SESSION 10

### un moment de "vacances" (une mini-retraite)

GONG

#### 1. Un moment de retraite en solitaire

(15 minutes)

Propose à chaque jeune d'aller seul dans un lieu de nature proche si le contexte le permet, ou un lieu tranquille. Rester dans la présence à ce que l'on vit et à la nature pendant 15 minutes.

#### 2. Échange, partage sur l'expérience vécue

(15 minutes)

#### 3. Conclusion (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*

*sentir son corps (1 minute)*

*la nature parle (1 minute)*

GONG

## SESSION 11

### Synthèse, et comment continuer dans la vie de tous les jours ?

GONG

#### 1. Intro (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*

*sentir son corps (1 minute)*

*la nature parle (1 minute)*

#### 2. Synthèse finale (15 minutes)

Essaye de faire une synthèse avec les jeunes des 10 sessions précédentes et demande ce qu'ils en ont retenu.

#### 3. Comment continuer ? (5 minutes)

*"Comment se rappeler de tout ça dans la vie de tous les jours ?"* Échange avec les jeunes.

Puis tu peux proposer aux jeunes un cordon de rappel, avec une pierre, etc.

#### 4. Conclusion (2 minutes)

*Assis yeux fermés, en silence :*

*sentir son corps (1 minute)*

*la nature parle (1 minute)*

GONG



## VII-3

# Annexe 3 : Le dernier message de Baden-Powell aux Éclaireuses et Éclaireurs

---

Peu avant sa mort, Baden-Powell, fondateur du scoutisme, écrivit une lettre d'adieu à tous les Éclaireurs du monde. Celle-ci fut publiée après son décès. Au sein des Éclaireuses et Éclaireurs de la Nature, et si nous lisions "Nature" au lieu de "Dieu" ?...

*«Chers éclaireurs,*

*Si par hasard, vous avez assisté à la représentation de Peter Pan, vous vous souviendrez que le chef des pirates était toujours en train de préparer son dernier discours, car il craignait fort que l'heure de sa mort venue, il n'eût plus le temps de le prononcer. C'est à peu près la situation dans laquelle je me trouve, et bien que je ne sois pas sur le point de mourir, je sais que cela m'arrivera un de ces prochains jours et je désire vous envoyer un mot d'adieu.*

*Rappelez-vous que c'est le dernier message que vous recevrez de moi ; aussi méditez-le.*

*J'ai eu une vie très heureuse et je voudrais qu'on puisse en dire autant de chacun de vous.*

*Je crois que Dieu nous a placés dans ce monde pour y être heureux et pour y jouir de la vie. Ce n'est ni la richesse, ni le succès, ni la satisfaction égoïste de nos appétits qui créent le bonheur. Vous y arriverez tout d'abord en faisant de vous, dès l'enfance, des êtres sains et forts qui pourront plus tard se rendre utiles et jouir ainsi de la vie lorsqu'ils seront des hommes.*

*L'étude de la nature vous apprendra que Dieu a créé des choses belles et merveilleuses afin que vous en jouissiez. Contentez-vous de ce que vous avez et faites-en le meilleur usage possible. Regardez le beau côté des choses plutôt que le côté sombre.*

*Mais le véritable chemin du bonheur est de donner celui-ci aux autres. Essayez de quitter la terre en la laissant un peu meilleure que vous ne l'avez trouvée et quand l'heure de la mort approchera, vous pourrez mourir heureux en pensant que vous n'avez pas perdu votre temps et que vous avez fait « de votre mieux ». Soyez toujours prêts à vivre heureux et à mourir heureux. Soyez toujours fidèles à votre Promesse scoutie même quand vous aurez cessé d'être un enfant - et que Dieu vous aide à y parvenir !*

*Votre ami,  
Robert Baden-Powell»*



*Cher(e) ami(e), chef ou cheftaine EDLN,*

*Tu as entre les mains la proposition pédagogique de branche des Vaillants (11-14 ans). Cette proposition pédagogique reprend chacun des éléments fondamentaux de la méthode scout, communs à tous les mouvements de scoutisme dans le monde. Elle a pour objectif d'adapter cette méthode scout générale aux spécificités des Éclaireurs de la Nature et de la tranche d'âge dans laquelle tu vas intervenir en tant qu'éducateur scout. Elle va te proposer des outils, des manières de mettre en place cette méthode.*

*Ce document pourra te servir de guide de référence où tu pourras piocher l'essentiel de ce que souhaite le mouvement pour ses jeunes Vaillantes et Vaillants, et des exemples de bonnes pratiques, que tu pourras adapter ou réinventer au fur et à mesure de ton expérience. Le mouvement tout entier a confiance en ton agilité d'esprit et ton dévouement pour faire preuve de créativité.*

*Nous te souhaitons une bonne lecture !*



**Éclaireuses  
& éclaireurs  
de la Nature**

Siège social :  
Éclaireurs de la Nature  
55 rue Quincampoix - 75004 PARIS  
info@edln.org  
www.edln.org