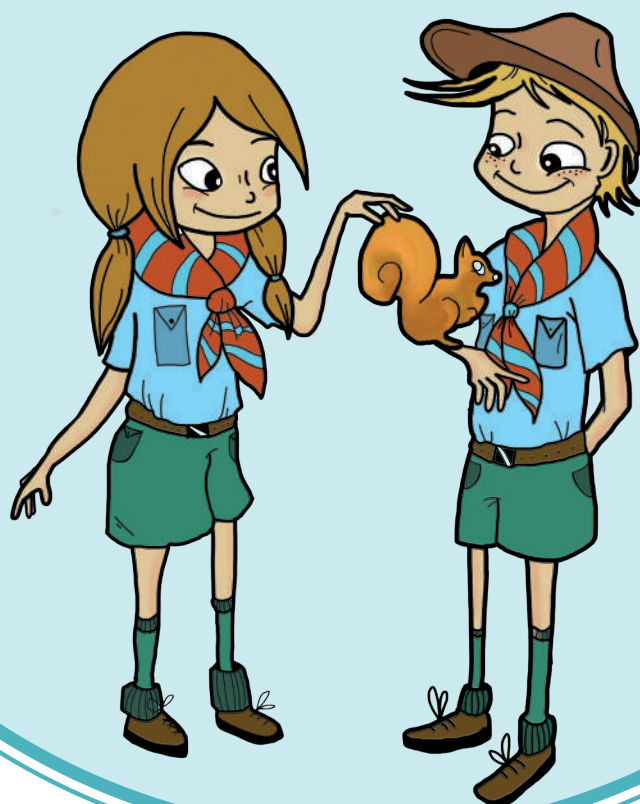


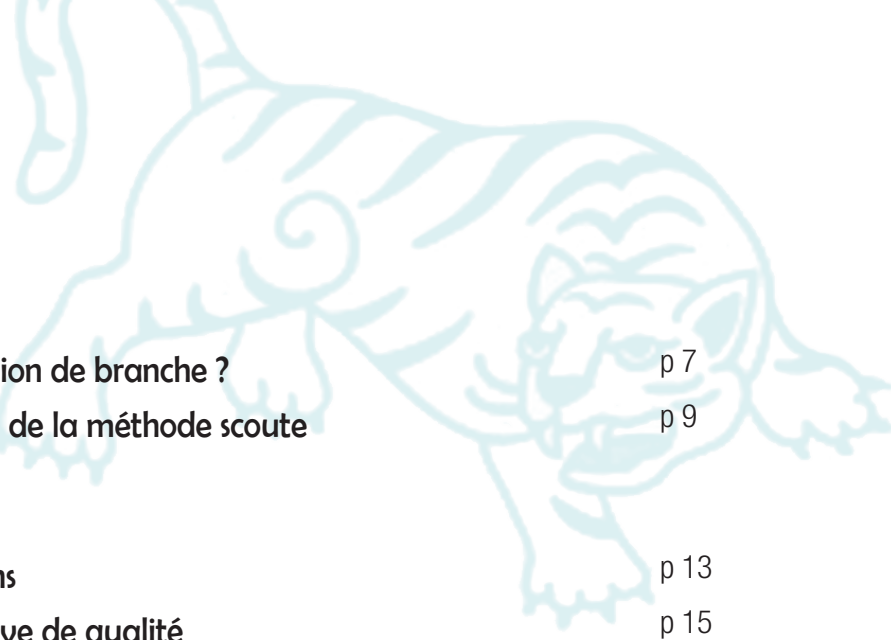
- PROPOSITION DE BRANCHE -

8-11 ans

Voyageuses Voyageurs



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

Eduquer des Voyageurs

- II-1 **Les caractéristiques des 8-11 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 Voyageurs** 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 sizaines** p 27
- IV-3 **Le jeu des cercles** p 29

Les "expéditions" : le cycle de programme des Voyageurs

- V-1 **L'expédition, qu'est-ce que c'est ?** p 33
- V-2 **Les premières expéditions** p 34
- V-3 **Les grandes expéditions** p 35
- V-4 **Les enrichissements** (missions de sizaine et missions qualités) p 37

La progression personnelle

- VI-1 **Accompagner la progression personnelle** p 43
- VI-2 **Outils pour accompagner la progression personnelle** p 47
(accueil des nouveaux p 47, brevets p 47, promesse p 49, rite de passage p 54)

Annexes

- VII-1 **Familles de qualités et compétences des Voyageurs** p 57
- VII-2 **Faire vivre la proposition spirituelle de la branche** p 60
- VII-3 **Dernière lettre de Baden-Powell aux Éclaireurs** p 68



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 Voyageurs (8-11 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 branche 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 Voyageuses et Voyageurs, 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 cheffaines
- 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 scoute : pour progresser de « l'animateur » à « l'éducateur »

Au départ, ta formation scoute 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

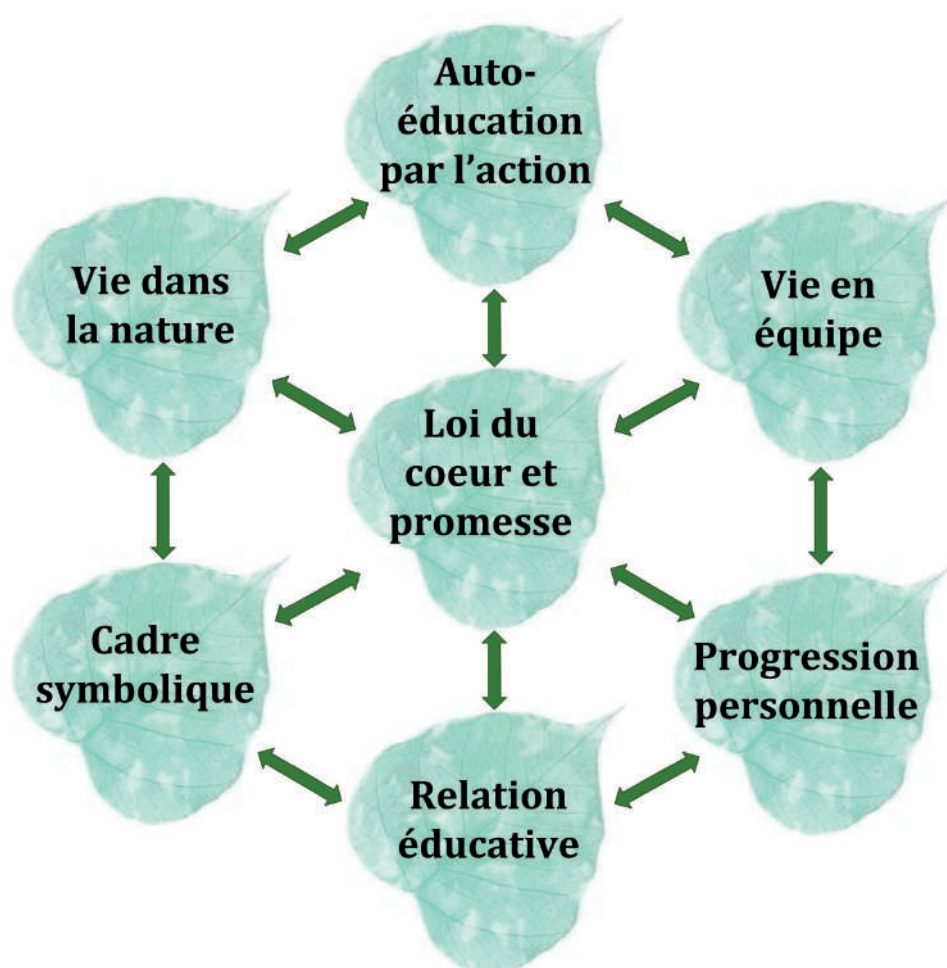
Afin de créer une identité commune à l'ensemble du mouvement, les activités doivent reposer sur un socle pédagogique identique. C'est donc aussi l'un des objectifs importants de la proposition de branche : réunir les éléments pédagogiques fondamentaux et le vocabulaire commun de chaque branche des EDLN, 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 Voyageuses et des Voyageurs

—



II-1

Les caractéristiques des 8-11 ans

« La grande enfance »

Le corps et ses limites

Entre 8 et 11 ans, l'enfant est dans une période de stabilité physique. Il connaît une phase de croissance où ses proportions physiques se normalisent, il s'affine, mais sa musculature est encore peu développée. L'enfant est généralement à l'aise avec son corps, qu'il a appris à connaître et auquel il s'est habitué. S'il fait preuve d'un très grand dynamisme, il n'a en revanche pas facilement conscience de ses limites et ne sait pas écouter les premiers signes de fatigue de son corps. Il gère encore mal l'effort et atteint rapidement son seuil de fatigue. Sans le regard vigilant de l'adulte, il pourrait être capable de jouer ou de marcher jusqu'à l'épuisement ! De ce fait, les efforts d'intensité élevée et prolongée sont à proscrire.

Une période d'apprentissage

La grande enfance est aussi l'âge de la curiosité, caractérisé par une soif de comprendre et de connaître le monde. C'est une période d'apprentissage extraordinaire. L'enfant assimile vite et largement ce qui l'entoure et ce qu'il découvre. Sa grande curiosité est un atout sur lequel on ne doit pas hésiter à s'appuyer. Mais attention : très influençable, l'enfant peut facilement croire n'importe quoi... Il convient d'être particulièrement attentif à cela.

Cette curiosité et cette énergie naturelle les poussent à bouger énormément, ce qui génère aussi un certain besoin de changer fréquemment d'activité. L'enfant a besoin de se trouver confronté à des situations variées, sans tomber dans l'écueil du « zapping ».

Le jeu et l'imaginaire : deux atouts essentiels

À l'unanimité, le jeu est l'activité préférée de l'enfant. Il répond à un besoin spontané, voire un réflexe naturel. Il est essentiel car il permet à l'enfant de se structurer et contribue à son développement en lui permettant de découvrir le monde. Le jeu est un facteur important d'ouverture, de socialisation et d'épanouissement. Pour les enfants de 8-11 ans, l'imaginaire et le conte ont un rôle très important. Confrontés à des tensions et difficultés intérieures qu'ils ne savent pas encore maîtriser, ils peuvent, grâce à l'imaginaire, s'identifier à des héros qui ont les mêmes problèmes qu'eux et auxquels, eux, savent trouver des solutions.

Une prise d'autonomie très progressive

D'une façon générale, l'autonomie de l'enfant de 8-11 ans est encore relative, puisqu'il a en permanence besoin d'être cadré par un adulte. Il aime prendre des risques (jouer à se faire peur), mais sa conscience des risques corporels fait qu'il a besoin de sentir que cette prise de risque est liée à une situation de toute sécurité. L'autonomie nécessite des moyens et du temps. Le guidage, l'accompagnement, la sécurité forment l'étayage indispensable à la confiance et à la vraie maturité. Le risque est parfois de placer l'enfant en position de « petit adulte susceptible de tout entendre et de tout comprendre ». L'autre risque est de le considérer comme un incapable, une personne totalement assistée. Le juste milieu n'est dans aucune de ces deux tendances.

De 8 à 11 ans, l'enfant n'est pas autonome. Par contre, c'est à cet âge qu'il va prendre confiance en lui, grâce au regard de ceux qui l'entourent : il va se rassurer en se sentant aimé et capable d'aimer. C'est parce que les adultes lui balisent le chemin qu'il ne craint pas d'avancer. L'associant peu à peu à la décision, l'enfant se risque à prendre des initiatives, puis plus tard à l'autonomie.

Le besoin de règles

« C'est pas juste ! » Cette phrase témoigne de l'étape fondamentale franchie par les enfants au moment de « l'âge de raison » : la naissance des valeurs. Pour rassurer l'enfant, on doit poser des limites clairement identifiées et des règles auxquelles il pourra se confronter.

L'absence de contrainte n'est pas la liberté : sans cadre et sans limite, l'enfant se sent perdu, car il n'est pas encore capable d'être autonome. Le fait de poser des règles claires est structurant. L'enfant se sent protégé. Paradoxalement, plus il gagne en autonomie, plus l'enfant a besoin de règles et d'interdits pour baliser sa route et se sentir en sécurité.

L'âge de la socialisation

De 8 à 11 ans, l'enfant se socialise et sort d'une phase d'égoïsme. C'est l'âge où l'enfant prend les premiers reculs par rapport à sa cellule familiale. Il découvre d'autres milieux que celui de sa famille et apprend à y évoluer. Il va passer davantage de temps avec ses camarades. Lui qui était naturellement centré sur lui-même pendant sa petite enfance, apprend à se mettre à la place de l'autre. C'est le moment idéal pour faire l'expérience de la vie en tribu ! Au terme de périodes d'essais et d'erreurs, les enfants comprennent un système de droits et de devoirs. Cette découverte de la vie en groupe est fondamentale parce qu'elle va déterminer la capacité de l'enfant à s'intégrer par la suite dans la société : être capable d'écouter, de respecter les règles et les personnes, de comprendre que l'intérêt commun peut parfois passer avant son intérêt propre.

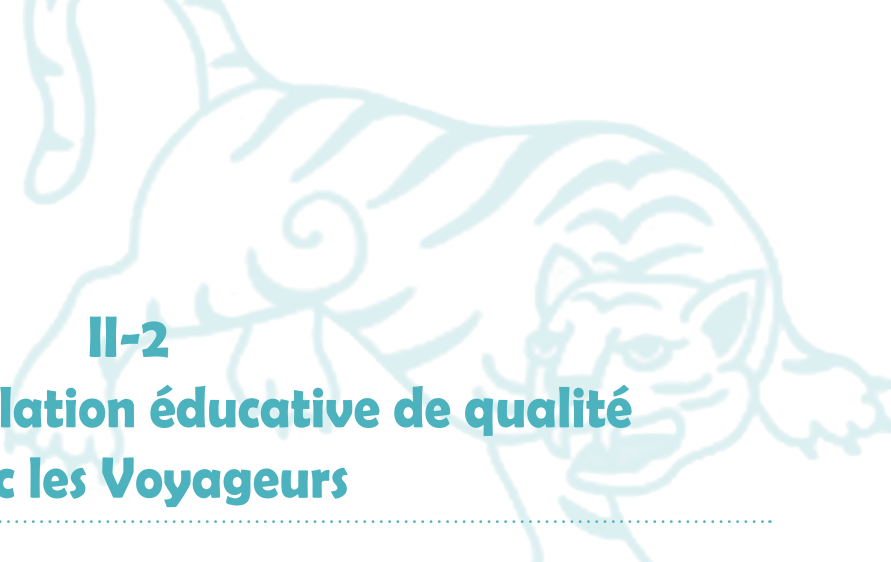
Globalement, de 8 à 11 ans, filles et garçons se mélangent peu. Mais malgré ce regroupement naturel par sexe, les 8-11 ans participent volontiers à des jeux mixtes proposés par l'adulte.

D'un état méditatif naturel aux premiers grignotages du stress

Le petit enfant est naturellement plongé dans l' "ici et maintenant", où la seule chose qui compte est ce qu'il vit, au moment où il le vit. Autour de 8 ans, se mettent en place des structures cognitives qui lui permettent de "penser sur sa propre pensée". Le fonctionnement "méta-cognitif" s'enclenche : j'ai conscience que je pense et j'ai la faculté de mettre cette pensée en perspective et d'avoir un avis, des impressions, des émotions la concernant. Ce discours intérieur peut devenir un grand allié pour l'enfant, s'il grandit avec confiance dans ce qu'il est et dans ses capacités. Inversement, ce discours peut être un ennemi redoutable si le doute prend le dessus, et/ou que le jugement négatif sur lui-même occupe trop de place. Le jugement négatif peut être à l'origine de nombreuses difficultés, sur l'image de soi mais aussi sur les apprentissages : se dire "je suis nul", "je n'y arriverai pas" bloque automatiquement l'activation des ressources nécessaires pour atteindre son objectif. A cet âge, apprendre à s'ancrer dans le présent, se sentir relié à ce qui se passe en soi et autour de soi, mieux se connaître, par l'apprentissage du calme, de l'attention et de la douceur envers soi-même, permet de développer la confiance...

(sources : Scouts et Guides de France, Guide pour le scoutisme 8-11 ans ; Jeanne Siaud-Facchin, Tout est là juste là)





II-2

Les clés d'une relation éducative de qualité avec les Voyageurs

A l'âge d'être Voyageuse ou Voyageur, l'enfant va vivre ses premières expériences d'autonomie, loin de sa famille. Mais l'adulte n'est jamais loin, il est une référence nécessaire pour aider le jeune à progresser et à découvrir des repères de vie en société, grâce aux jeux et aux responsabilités qu'il va prendre dans la tribu. Grâce à la relation de qualité que tu construiras avec les enfants, ils vont grandir, découvrir la nature, apprendre à coopérer, se dépasser, et vivre des expériences inoubliables dans la tribu des Voyageurs.

Cette relation éducative se construit autour de trois attitudes :

Complicité dans le jeu

Le jeu permet de souder le groupe lors d'expériences amusantes, mais c'est surtout la source inépuisable d'activités éducatives passionnantes. C'est aussi pour les Voyageurs un entraînement à la future vie d'adulte. Dans une liberté encadrée, on y apprend à prendre un rôle, élaborer une stratégie, réaliser des performances, se cacher ou bien s'affirmer, et bien sûr, on apprend à gagner et à perdre.

En tant que chef ou cheftaine, tu fais partie intégrante des jeux, en tant que personnage de l'imaginaire, ou en tant que joueur complètement impliqué. Les jeunes ont besoin que tu t'amuses avec eux ! Là encore, tu leur montres l'exemple, en jouant fair-play et en respectant les règles, tout en t'amusant à fond !

Pour les aider à grandir dans une perspective positive de vie, tu n'encourages pas les attitudes d'humiliation entre les joueurs, et tu essayes de proposer des jeux basés sur la coopération.

Confiance réciproque

A 8 ans, les enfants prennent conscience qu'ils grandissent et qu'ils ont de plus en plus d'autonomie. Cependant, ils n'ont pas encore l'habitude d'avoir des responsabilités, aussi il faut les aider à progresser, pas à pas, en leur donnant des responsabilités concrètes. Cela demande de faire confiance aux Voyageurs, tout en leur apportant un soutien constant. Réciproquement, pour que les enfants aient confiance en toi, tu dois être sincère, authentique et cohérent. C'est le fondement d'une bonne relation avec les enfants que tu encadres.

En tant que chef ou cheftaine, tu portes un regard bienveillant sur les situations, tout en sachant préciser le cadre et faire référence aux règles de vie de la tribu lorsque c'est nécessaire. C'est parfois difficile de confier des responsabilités aux Voyageurs, aussi ton rôle est de "faire avec", de les accompagner, en valorisant ce qui est accompli. Avec ton aide, l'enfant va ainsi constituer un "capital confiance" qui lui donnera envie d'aller plus loin.

Présence sécurisante

Pour s'épanouir, les enfants ont besoin de se sentir en sécurité, protégés du danger. Ils peuvent aussi avoir besoin d'entendre des paroles rassurantes quand la nuit tombe dans la forêt. Il ne faut bien sûr jamais jouer avec leur peur, même avec légèreté ! Ce serait trop dommage qu'ils voient la vie comme quelque chose de dangereux ou menaçant...

A l'âge des Voyageurs, leur autonomie est limitée dans de nombreux domaines, aussi ta présence sécurisante ne se limite pas à faire le tour du camp ! Les repères de vie que tu proposes vont les guider : comment être attentif à son hygiène, à son sommeil et à sa soif ? Pourquoi s'abstenir de violence physique ou verbale ? Les enfants ont besoin de réponses qui construisent...

Prendre soin des Voyageurs, c'est aussi leur proposer un accueil rassurant, des journées structurées et des camps bien organisés... Ils comptent vraiment sur toi ! Grâce à toi, ils vont avoir envie de continuer à explorer le monde, de faire de nouvelles rencontres, de découvrir la nature, et leur propre nature.



III

Le Cadre symbolique

—

Dans cette partie, tu vas découvrir le cadre symbolique des Éclaireurs, et en particulier celui des Voyageurs. 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

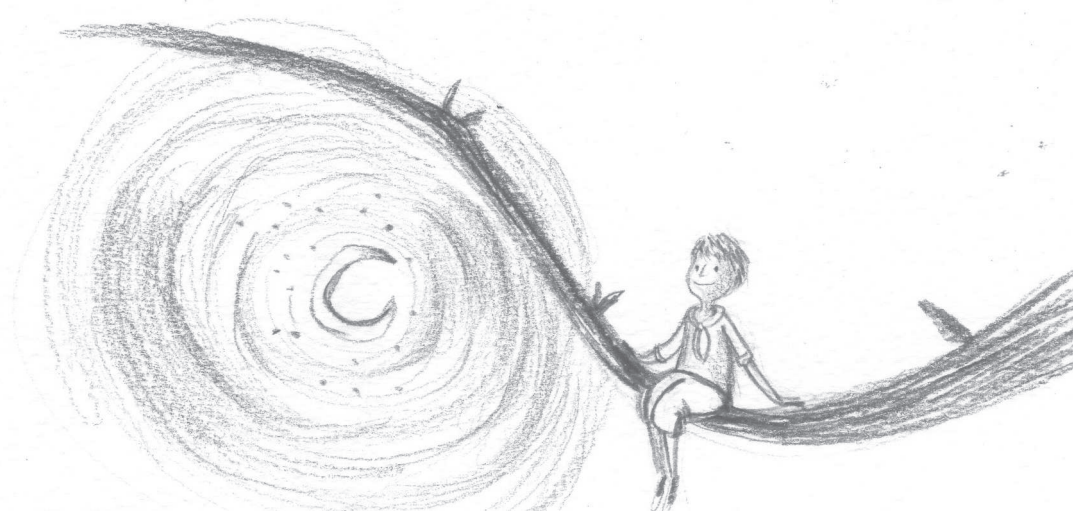


“Éclaireuse, Éclaireur”, en soi tout un symbole !

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'imaginais 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 Voyageurs.

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 Voyageurs

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 !



Voyageuses et Voyageurs

Une Voyageuse, un Voyageur est naturellement porté et animé par le désir, la rencontre, de ce qui est nouveau : il part avec ses amis découvrir le monde, tel un voyageur... Le fond de l'emblème de branche est de couleur blanche, associée à l'eau et la qualité de curiosité ! Durant ces voyages, l'animal qui les accompagne sur l'emblème est le tigre...

"Car nous avons 2 tigres en nous : le premier est arrogant et orgueilleux, essaie de se placer 'au-dessus' car il a peur ; il occupe beaucoup d'espace sans en laisser beaucoup aux autres... Quand il est là, c'est tendu, ça stresse..."

L'autre tigre est **humble**, aime la simplicité ; en amitié avec lui-même, modeste, il est indulgent avec les autres... avec lui, l'ambiance est détendue, on se sent en confiance..."

Quand un voyageur entend cela, souvent il demande : "Lequel des 2 gagne ?" Et si on écoute bien on entend cette réponse : "Celui que l'on nourrit..."

Chez les Voyageuses et Voyageurs, nous mettons sur l'épaule du cœur, comme un rappel, le tigre que nous préférons : "le tigre de l'humble". 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 :

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

Lexique de la branche Voyageurs



Voyageuses, Voyageurs : nom donné aux Éclaireurs de la Nature entre 8 et 11 ans

Maîtrise : ensemble des chefs et cheftaines de la tribu.

Tribu : ensemble des sizaines et de la maîtrise.

Sizaine : équipe constituée de 5 à 7 enfants.

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

Protecteur : le Voyageur qui prend ce rôle au sein de la sizaine.

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

Cercle des protecteurs : réunion des protecteurs pour échanger sur la vie de leurs sizaines, 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 Voyageurs, etc.

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

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 Voyageurs.

Expédition : aventure collective vécue par la tribu des Voyageurs.

Mission de sizaine : aventure collective vécue par la sizaine.

Qualités : les "qualités" font référence aux familles de qualités associées aux 5 éléments, qui vont inspirer les Voyageurs dans leur progression.

Mission qualités : aventure collective pendant laquelle les Voyageurs progresseront sur une qualité qu'ils auront choisie.

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

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



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)

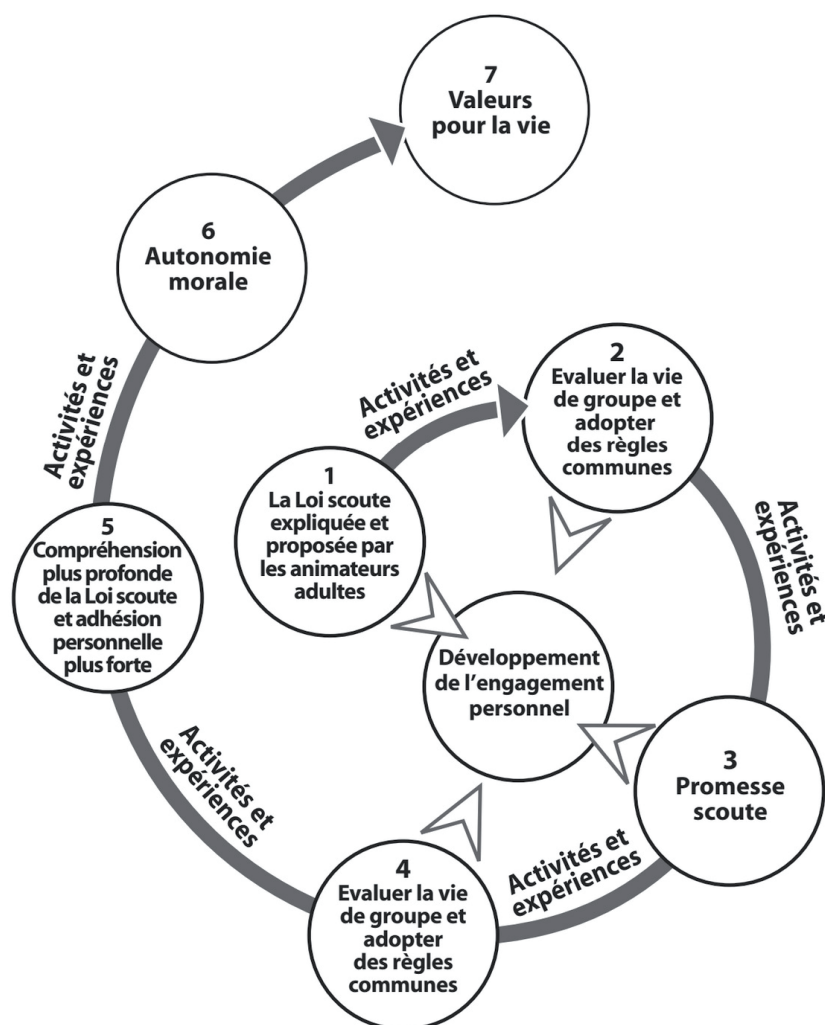
IV-1

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 Voyageurs :

Le Voyageur découvre le monde

Le Voyageur prend soin de lui-même

Le Voyageur fait attention aux autres

Le Voyageur respecte la Nature et les vivants

Le Voyageur apprend l'humilité et la confiance

Dans les pas du tigre, avec ma tribu, je découvre le monde !

La Loi du cœur est un texte immuable, commun à tous les Voyageurs. Elle est complétée par le **Pacte de la Tribu**, qui permet aux enfants de participer à la construction des règles de vie. 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 : "Je croyais qu'on s'était mis d'accord pour qu'il n'y ait pas de violence..."

Parole de Voyageur



"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 Voyageurs, derrière le drapeau du groupe qu'on a fabriqué avec de la bâche blanche et de la peinture.

Le matin de la première sortie, on avait eu des embrouilles, et il y en avait un qui avait tapé un autre. 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 Voyageur. Ensuite on s'est posé la question ensemble de comment on devait se comporter pour être des claires 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 on utilise la violence ? Quand on insulte les autres ?"

Comme le matin on s'était un peu bagarré (Paul a même pleuré), ça nous a fait réfléchir... Après cette discussion, les chefs ont fait des équipes, et chaque équipe avait 10 minutes pour écrire des propositions de règles de vie collective. Après on a réuni toute la tribu, et on en a discuté. 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. Des fois on ne le respecte pas, mais les chefs nous rappellent qu'on a écrit un Pacte, et que grâce à ça on va devenir des grands claires."



IV-2

La tribu et les sizaines

La Tribu est pour les enfants une mini-société stimulante, qui pousse à aller plus loin, à vivre des aventures incroyables hors des sentiers battus. Dans la tribu, les enfants se répartissent naturellement en petits groupes, par affinités. Le système des équipes (sizaines) s'appuie sur cette tendance naturelle. C'est bien sûr une organisation bien commode des enfants, 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 d'enfants. 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 protecteur

Certains Voyageurs sont fragiles, ils vivent pour la première fois un camp d'été, et ils peuvent avoir peur le soir dans la tente. Mais le protecteur le voit et les rassure : camper dans les bois, il connaît la musique : en vrai il n'y a pas de grand méchant loup. Ou en tout cas il ne vient pas sur les camps scouts. Comme les autres peuvent lui faire confiance, tout le monde se sent mieux.

Le protecteur est veilleur des conflits, il protège la bonne ambiance en somme. A cet âge où les enfants aiment jouer les petits chefs, il faut préciser ce rôle : c'est un facilitateur, il doit être attentif à ce que chacun se sente bien dans la sizaine. Et ça n'a rien de facile pour des Voyageurs qui multiplient les incivilités ! C'est pourquoi en cas de gros conflit, il est capable de le reconnaître, et de s'en remettre au chef référent.

Il a aussi un rôle important pour faire circuler l'information entre la sizaine et le cercle des protecteurs. C'est une responsabilité qui doit faire l'objet d'un suivi attentif de la part des chefs. On ne doit pas en faire un éducateur, il ne faut pas oublier que c'est un Voyageur, mais on peut lui donner une "initiation", lui permettant de savoir comment mener un conseil.

Constitution des sizaines et choix des protecteurs

Il n'y a pas UNE bonne manière de constituer les sizaines. 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 enfants. Cependant si on laisse tout faire par les jeunes, il peut y avoir des problèmes : enfants laissés à part, où qui pleurent parce qu'ils voulaient être avec le copain/la copine, protecteur choisi malgré sa volonté ou bien protecteur immature, bataille entre deux aspirants protecteurs...

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 protecteurs, gardons tout de même en tête qu'un bon protecteur 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 enfants le choix qui est fait.



Parole de chef de camp

"En début d'année, on devait faire les équipes. On voulait avoir des équipes équilibrées. On a classé en trois groupes : les très expérimentés, les moins expérimentés, et les nouveaux. On leur a dit de se débrouiller et de constituer les équipes pour qu'il y ait un équilibre. Ça s'est fait. Ensuite chaque équipe a choisi son protecteur. Il a fallu expliquer : on a demandé aux enfants "D'après vous c'est quoi un protecteur, qu'est-ce qu'il protège ?". Il y a eu des réponses : "Il protège la bonne ambiance. Il fait attention aux autres".

Ça s'est globalement bien passé, mais il a fallu les aider, en discutant avec eux des choix qu'ils faisaient à certains moments un peu tendus: "Est-ce que vous pensez que le choix est bon ? Tout le monde se sent bien comme ça ? Julien, tu es protecteur, tout le monde est d'accord, tout le monde pense qu'il n'y aura pas de problèmes ?"

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... On était heureux de voir la tribu s'agrandir, le nombre de chefs le permettait... Mais à la longue, on s'est rendu compte aussi d'un écueil: on n'arrivait pas à stabiliser les équipes. La tribu était devenue importante, 36 voyageuses et voyageurs, des nouveaux continuaient à arriver et vu le nombre d'enfants on avait aussi du coup plus de chances d'avoir quelques absents à chaque sortie.

Du coup, passé le milieu d'année, en janvier, on a décidé d'arrêter l'accueil de nouveaux et de sensibiliser les parents 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... 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 sizaine

C'est le lieu de démocratie de la sizaine. Grâce au protecteur qui veille à ce que chacun s'exprime, la sizaine fait le bilan de ce qui a été vécu, se met d'accord sur la suite de l'expédition et fait des propositions pour le cercle des protecteurs.

Le cercle des protecteurs

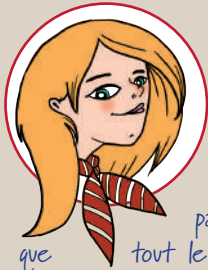
A la suite des cercles des sizaines, les protecteurs rencontrent les représentants de la maîtrise pour échanger sur ce qui a été dit. C'est un lieu d'écoute et de dialogue. Le jeu ne consiste surtout pas pour les chefs à tenir un "bureau des plaintes", ni d'être capable de répondre à tout, à tout prix ! Il s'agit bien sûr de "prendre la température" de la tribu, mais surtout de comprendre collectivement la situation de chaque sizaine, de s'organiser et d'inventer avec les enfants des solutions aux problèmes. Le cercle des protecteurs 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 protecteurs doivent rapporter à leur sizaine ce qui s'est dit. Si une décision "importante" doit être prise, le cercle des protecteurs 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.

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 protecteur

"Cette année c'est mon troisième camp, et je suis le protecteur de ma sizaine. Ce soir il y a eu le premier cercle de sizaine. Comme c'était le premier, le chef référent de notre sizaine est venu avec nous. Il a rappelé à tout le monde ce qu'on devait faire. Moi je savais déjà. Ce que je ne savais pas par contre, c'est que c'est dur pour le protecteur de tout noter, d'être sûr que tout le monde a parlé, et que ce ne soit pas le bazar. Heureusement le chef était là. Demain ça sera peut-être plus difficile, j'espère qu'il ne sera pas loin.

Après les conseils, j'ai participé à mon premier cercle des protecteurs. J'avais le trac quand c'était à mon tour de parler. Avec les autres protecteurs on a réfléchi à une solution pour que le tepee des garçons soit plus confortable et pour que les services soient plus faciles. Les chefs nous ont rappelé tout le temps de noter les décisions, mais j'oubliais un peu. L'ambiance était détendue. Avec les autres protecteurs et les chefs, je me sentais un "grand".

Au moment de se coucher, les copains de mon équipe ont voulu savoir ce qu'on avait dit. J'avais oublié de leur raconter ! Après que j'ai parlé, Yannick a dit "Bah, c'est tout, vous avez parlé des toilettes ?". Mais je sais qu'en fait Yannick aimerait bien être à ma place. Un jour ce sera son tour. Et moi je serai un Vaillant !



V

Les "Expéditions"

Le cycle de programme des Voyageurs

—

Dans cette partie, tu vas découvrir les "expéditions",
les aventures collectives qui vont rythmer la vie de ta tribu.
Tu verras ensuite les différents types d'expéditions que tu peux mettre
en place en fonction de l'expérience de ta tribu,
et des témoignages qui t'aideront à comprendre comment on peut mettre
en place une "expédition".

L'expédition, qu'est-ce que c'est ?

L'expédition : une progression collective et personnelle

“L'expédition” est le cadre dans lequel se déroulent les activités de la tribu des Voyageurs. En plus d'y vivre des aventures collectives, les Voyageurs vont y apprendre à faire des choix impliquant toute la tribu et à prendre en charge leur propre progression : “Je voudrais être moins timide”, “Je voudrais savoir construire une cabane”.... Une expédition pourra inclure un imaginaire amusant, et pourra avoir une durée d'une, deux ou trois sorties, en fonction des activités choisies. L'âge des Voyageurs est caractérisé par les “activités dirigées”, dans lesquelles les chefs et cheffaines sont à la manœuvre pour choisir les activités et les proposer aux jeunes. Mais grâce à l'expédition, les Voyageurs ont la possibilité d'apprendre en douceur à proposer des idées d'activités, à écouter d'autres idées, et à se mettre d'accord sur ce que va vivre la tribu. L'autonomie des Voyageurs étant limitée, il faut y aller doucement, et les accompagner dans cet apprentissage. Les premières expéditions seront un peu “téléguidées” par les chefs, le temps de mettre la machine en marche. Garde confiance, les enfants ne tarderont pas à investir cet espace qu'on leur offre !

L'imaginaire, élément stimulant de l'expédition

Naturellement, les enfants se projettent dans un monde imaginaire pour repousser leurs limites et leurs difficultés à adopter le monde réel. Le scoutisme utilise cette propension naturelle pour entraîner les enfants vers des objectifs éducatifs. L'imaginaire n'est pas du tout destiné à maintenir l'enfant hors de la réalité, mais bien de l'accompagner dans le monde réel à travers un imaginaire porteur de valeurs. A l'âge des Voyageurs, les expéditions vécues au travers d'imaginaire prennent du sens. Cela ne signifie pas que toute expédition devra nécessairement être liée à un imaginaire.

Si tu souhaites utiliser cet outil, le lancement de l'expédition donnera lieu au lancement de l'imaginaire. Tu auras prévu avec la maîtrise une histoire, un conte, un univers dans lequel toute la tribu va vivre l'expédition. Cet imaginaire permettra d'orienter l'expédition vers les objectifs éducatifs visés, dans un langage facilement accessible aux enfants. Amuse-toi ! C'est l'occasion de sortir les déguisements, de jouer un personnage, d'inventer une belle histoire... Souviens-toi de ce qui te faisait rêver à cet âge !

Quelques idées d'expéditions

La quête des 5 joyaux (terre, eau, feu, air, espace). Il faut les retrouver, et les réunir pour ramener la paix entre les éléments

La recherche de l'épée magique : celle-ci s'est cachée parce qu'elle refusait de servir encore à la guerre. Elle ne sera retrouvée que par des enfants au cœur pur.

Le voyage dans le temps : un ami a besoin d'aide. Allons l'aider dans le passé ! Découvrir son pouvoir magique (inspiré de Gnomes_de_Troy)

Les étapes incontournables de l'expédition

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.



Forme générale du cycle de programme (OMMS)

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.

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

V-2

Les premières expéditions



Ma tribu fait ses premiers pas

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

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

On peut alors demander aux enfants de faire leur cercle de sizaine (éventuellement chaque cercle inclut un chef) pour proposer des idées pour la prochaine sortie (lieu, jeux, activités, 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. A 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 Voyageurs "aient du fun" !



Parole de chef

"Pour les premières sorties du groupe, on s'amusait bien, mais au bout de quelques sorties, on avait l'impression de tout organiser dans le groupe et ça ressemblait un peu à un centre aéré. On a eu envie que les enfants expriment leurs envies, et nous aident à construire le programme. Alors on a mis en place les sizaines et les protecteurs. Chaque sizaine faisait des propositions d'activités pour la prochaine sortie scout, et après on en discutait tous ensemble pour savoir ce que les Voyageurs voulaient faire. Ça a été un pas important pour nous. Puis au bout de quelques sorties, les Voyageurs ont compris qu'ils répétaient un peu souvent les mêmes choses, alors on leur a demandé de voir plus loin, de proposer des "missions" sur plusieurs sorties, d'oser proposer des choses qu'ils n'avaient jamais faites. A ce moment-là, tout le monde a eu l'impression qu'on devenait vraiment un groupe scout."

V-3

Les grandes expéditions

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 enfants commencent à bien se connaître, des affinités sont apparues, et ont permis de constituer des sizaines plus “solides” qui vont pouvoir vivre des “missions d'équipe”. Les chefs ont pris l'habitude de discuter individuellement avec chaque enfant. 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 enfants sont en capacité d'interagir fructueusement par le débat pour construire une expédition d'une durée plus grande. Dans ce cadre général tu peux mettre en place une expédition complète, d'une durée de plusieurs sorties, qui inclut un choix collectif fait avec les enfants, et une célébration finale. Nous te proposons ici le déroulé d'une expédition complète, et deux enrichissements possibles permettant aux enfants de vivre des aventures en plus petit groupe pendant cette expédition : les missions de sizaines et les missions qualités.

1) Lancer l'expédition de tribu : les propositions des sizaines

Le début de l'expédition est aussi la fin d'une autre. C'est donc le moment de célébrer l'expédition précédente vécue par la tribu, et de choisir la prochaine. Chaque sizaine 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 sizaine fait alors une proposition. Elle peut se mettre d'accord sur un thème, ou un imaginaire, puis des activités qui iraient bien dedans. Le chef a un rôle de “stimulant”, la manière dont il répond aux enfants donne l'impression que dans tous les cas on va bien s'amuser. Il aide les enfants à se mettre d'accord (en soutenant le protecteur dans ce rôle). Il les aide à traduire leurs idées parfois disparates en une proposition d'expédition, en une aventure collective !

Une fois que la sizaine s'est mise d'accord, elle réfléchit à une manière de présenter sa proposition ou son imaginaire. Un dessin, du théâtre, une “missive” à lire à haute voix...

2) Choisir une expédition

C'est le moment de se réunir, et d'écouter les propositions de chaque sizaine. Tu dois veiller à ce que les propositions soient accueillies chaleureusement par la tribu : c'est un lieu pour que les enfants prennent confiance, et libèrent leur créativité. Il faut aussi être attentif à ce que les autres enfants 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'expédition

En fonction des activités et de l'imaginaire choisis, il peut ensuite y avoir un temps de préparation avec les enfants. “Que faut-il pour vivre des Olympiades ? Pour la course en sac, il nous faudra un grand terrain et des sacs, et puis de la corde pour délimiter le terrain...”. “Pour la découverte de la nature et des petites bêtes de la forêt et des lacs, une journée ne suffira pas, on peut faire une journée forêt et une journée lac ?”. Ensuite, le cercle de maîtrise se réunira pour faire le gros du travail d'organisation, et enrichir l'expédition. Vous pourrez ajouter des activités intéressantes, en vous basant sur les notes prises pendant le cercle de tribu, et sur ce que chaque chef ou cheftaine peut proposer.

4) Vivre l'expédition

C'est parti ! Les enfants vont jouer, apprendre, explorer, vivre des aventures avec toute la tribu !

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

La fin de l'expédition 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 : “Leila, la tribu t'est reconnaissante pour tes capacités d'exploratrice, toi qui as découvert le chemin secret des bosquets, qui ouvre la porte de la grande forêt. Samuel, tu es passé maître dans la gestion du feu, et grâce à toi, la tribu a pu manger un repas trappeur délicieux, ...”.

La maîtrise, qui a un œil sur chaque enfant aura pris la peine de reconnaître la progression de chacun pendant l'expédition, 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'expédition il y aura eu un dialogue entre le chef et chaque Voyageur. Dès que le chef et le Voyageur 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 : “Leila, voici un cordon vert, qui correspond à l'élément air. Nous te félicitons pour ton dynamisme, et espérons que tu continueras à être vive comme l'air !”.



Parole de cheftaine

"Cette année, notre tribu fonctionne bien, les enfants sont présents et enthousiastes. Avec la maîtrise, nous avons décidé qu'il était temps de lancer une grande expédition. Vers la fin d'une sortie, dans l'après-midi, nous avons réuni la tribu en cercle et nous avons lancé l'expédition: Voyageuses, Voyageurs, toute la tribu va bientôt vivre une belle expédition, pour les trois prochaines sorties ! C'est nous tous, ensemble, qui allons décider quelle grande épopée nous voulons vivre !

Nous avons réuni les Voyageurs par sizaine, et nous avons posé trois questions : quelle belle histoire vous ferait rêver, qu'est-ce que vous aimeriez que l'on fasse tous ensemble, et individuellement, qu'est-ce que vous aimeriez apprendre dans votre vie scout ? Les protecteurs ont noté les idées de leur sizaine et à tour de rôle, ils les ont expliquées à la tribu. Toute la sizaine avait préparé pour cela un grand papier avec leurs idées. Beaucoup d'idées sont apparues, et plusieurs revenaient souvent: faire une journée dans la forêt, faire un grand jeu de piste... apprendre à construire une cabane... Les idées d'histoire (l'imaginaire) étaient par contre très variées.

Du côté de la maîtrise, nous avons noté les idées qui revenaient souvent, pour s'en servir pour bâtir l'expédition et ses activités. Pour l'imaginaire, nous avons voulu que les Voyageurs essaient de se mettre d'accord, sans qu'on ait besoin de voter. Suite à la discussion, les garçons se sont tous mis d'accord pour faire une expédition avec une histoire d'épée et de chevaliers. Les filles étaient d'accord, à condition que l'épée soit magique. Toute la tribu a décidé de partir en expédition autour de cet imaginaire.

Lors de la sortie suivante, nous avions tout préparé : au lancement de la journée, un chef est arrivé déguisé en chevalier : j'ai perdu mon épée, je ne la retrouve pas !!! Qu'est-ce que je vais faire ?! Vous pouvez m'aider ?... Le chevalier a fait un pacte avec la tribu : si les Voyageurs l'aident à retrouver son épée, il leur apprendra à faire une magnifique cabane ! Puis nous avons lancé l'imaginaire sous la forme d'un jeu de piste : en fait, l'épée était magique, elle s'est cachée parce qu'elle refuse de servir à faire la guerre. Elle ne se montrera que si elle est retrouvée par des gens animés par un sentiment de paix. Toute la tribu s'est mise en quête de l'épée, pendant un grand jeu de piste. A la fin de la sortie, l'épée laissait aux Voyageurs un dernier message : vous me retrouverez dans la forêt...

La sortie suivante, nous en avons donc profité pour faire une grande randonnée dans la forêt, sous la forme d'un jeu pour retrouver l'épée. Et nous l'avons retrouvée au haut de la forêt ! A ce moment-là, le chevalier a promis que plus jamais il ne se servirait de son épée pour faire la guerre. Et qu'il tenait à respecter sa parole: la prochaine sortie, il apprendra aux Voyageurs à faire une belle cabane !

La sortie suivante, ce fut la fin de l'expédition. Nous avons construit une cabane, puis nous y avons tous fêté ensemble la fin de l'expédition. Le chevalier a remercié les Voyageurs un par un pour toutes les belles qualités qu'il avait reconnu chez les enfants pendant l'expédition. En cercle de maîtrise, nous étions heureux d'avoir pu rassembler dans l'expédition toutes les idées principales qu'avaient eu les Voyageurs lors du lancement de l'expédition: faire une journée dans la forêt, faire un grand jeu de piste, construire une cabane. Nous avons tourné l'imaginaire pour qu'il ait du sens pour les enfants (la paix...)



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 sizaines” permettant aux sizaines de vivre un temps fort “en équipe”. A contrario, le deuxième type, les “missions qualités” permet aux enfants de faire un choix individuel, celui d’approfondir un domaine de qualités particulier. Les “missions qualités” vécues permettent de créer une respiration par rapport à la sizaine, ce qui peut avoir son importance dans la promiscuité d’un camp d’été. En groupe local, on pourra passer d’un type d’expédition à l’autre pour équilibrer le programme annuel en fonction des besoins des enfants et des possibilités des chefs et cheftaines. En camps d’été, ces différents enrichissements pourront être vécus en parallèle des expéditions principales en fonction des envies de la maîtrise et des enfants.

Missions de sizaines

Au bout de quelques expéditions, les enfants peuvent avoir envie de vivre un “projet” en sizaine. On peut alors proposer l’idée de vivre des missions de sizaines. Chaque sizaine se réunit et imagine un projet basé sur leurs centres d’intérêt, qu’ils aimeraient développer et vivre ensemble. A 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 sizaine 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 sizaine choisira de vivre une aventure autour de l’élément « feu » (solidarité), une autre autour de l’élément « air » (dynamisme), etc.

Tout au long du développement du projet, la maîtrise restera aux côtés des sizaines à chaque étape de la mission :

- Imaginer et décider ensemble quelle sera la mission choisie par la sizaine
- Élaborer et mettre en place les différentes actions qui seront nécessaires pour concevoir le projet
- Réaliser la mission
- Relire, une fois la mission vécue : quels ont été les points forts, les difficultés, les éventuels problèmes relationnels, et évaluer, à l’aide d’un chef, la progression réalisée
- Si la mission a été construite autour de la symbolique des 5 éléments, remettre le cordon correspondant à l’élément choisi à chacun des membres de la sizaine.

La mission de sizaine constitue une excellente façon de faire vivre pleinement le principe des équipes. C’est aussi un excellent moyen de donner tout son rôle au protecteur de la sizaine. 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 qui existent dans la sizaine.

Les missions qualités

Les missions qualités sont des temps d'apprentissage effectués en petits groupes (inter-sizaines), pendant lesquels les Voyageurs vont choisir individuellement de développer leurs compétences autour d'une des 5 familles de qualités associées à la symbolique des 5 éléments. Certains vont choisir l'élément « feu » (solidarité), former temporairement une petite équipe "feu" et vivre des temps d'apprentissage autour de ce thème, d'autres autour de l'élément « air » (dynamisme), etc... Les "temps d'apprentissage" peuvent être variés dans la forme : des activités d'apprentissage spécifiques proposées par la maîtrise pour chacune des qualités, un mini-projet choisi par le chef et les enfants, ou bien la rencontre d'une personne qui intègre cette dimension dans sa vie...

Le déroulé des « missions qualités » peut être conçu selon les étapes suivantes :

- 1- Au lancement des « missions qualités », la maîtrise propose aux Voyageurs de réfléchir à leurs propres compétences dans le scoutisme : qu'est-ce que je sais faire, qu'est-ce que je ne sais pas faire, qu'est-ce que j'aimerais apprendre ?
- 2- La maîtrise explique comment va se dérouler les missions qualités et présente la classification des qualités par rapport aux 5 éléments : « tel élément correspond à telle qualité, et pour le développer nous ferons telle activité, etc.
- 3- Sur cette base, les Voyageurs choisissent quelle qualité ils veulent développer. Des petits groupes sont ainsi formés.
- 4- Accompagnés par la maîtrise, les Voyageurs participent à l'activité de la qualité en question. Il doit y avoir d'abord un temps de formation, puis une mise en pratique par les Voyageurs eux-mêmes. Les "missions qualités" peuvent durer sur plusieurs temps d'activités.
- 5- Lorsque les missions qualités par équipes sont terminées, il peut y avoir une restitution de la qualité vécue par le groupe à toute la tribu.
- 6- Chaque enfant 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.
- 7- Pour conclure, la maîtrise distribue à chaque Voyageur le cordon correspondant à l'élément choisi.



Quelques idées de missions qualités

Pour t'aider à préparer les missions qualités, voici quelques exemples concrets d'activités qui peuvent être associées au développement qualités. Tu peux bien sûr en imaginer d'autres avec ta maîtrise ou avec les Voyageurs, et les noter dans ce tableau pour t'en souvenir !

ÉLÉMENT	QUALITÉS	Exemples concrets d'activités : les missions qualités
Terre (jaune)	Confiance, Stabilité, Générosité, Solidarité, Equanimité	Apprendre à soigner un petit bobo Expliquer aux autres comment se forme une carie Construire une boîte à idées où chacun dit ce qu'il veut Créer un petit potager...
Eau (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...
Feu (rouge)	Chaleur, Joie, Amitié, Compassion	Animer un tour de jonglage, un jeu collectif... Préparer un goûter pour toute la tribu Faire un journal des anniversaires de tout le monde...
Air (vert)	Dynamisme, Mobilité, Action	Construire une cabane en l'air. Explorer la forêt environnante et en faire une carte. Organiser des olympiades Préparer une randonnée...
Espace (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...

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



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 :

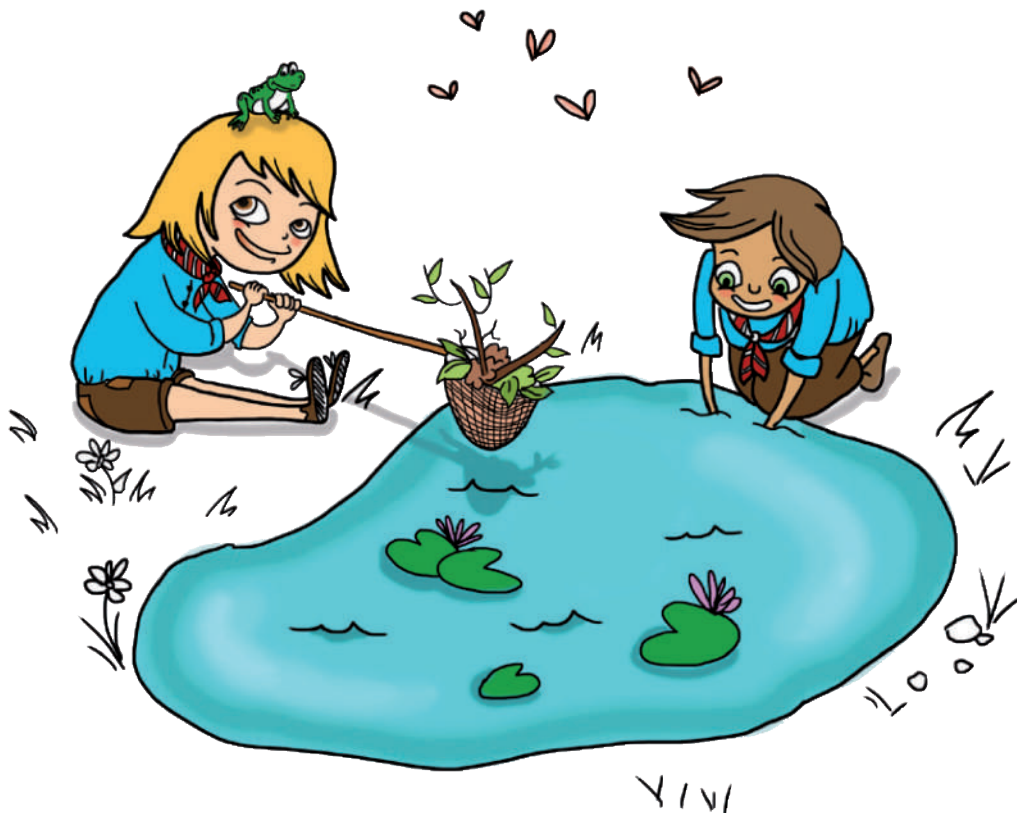
"Et vous avez vu quand Léa a attrapé le drapeau ? Elle m'a fait halluciner, d'un coup elle s'est déchaînée !

- 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 sizaine 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, vivre en groupe...), il n'y a en général pas de niveau de référence. On ne peut pas demander les mêmes performances à tous les enfants !... Ce serait essayer d'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. 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 Voyageurs 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 Voyageurs 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 Voyageur ?

Pour accompagner chaque enfant et l'aider à se définir une progression, n'hésite pas à utiliser le guide de référence des compétences Voyageurs (annexe 1 de ce document)





Parole de responsable de groupe

"Dans notre groupe qui débute, on a vite compris qu'avec une sortie par mois, on mettait du temps à se remettre en mémoire l'historique des enfants à chaque sortie. On a eu envie de prendre des notes pour chaque enfant. On a fait un tableau pour chaque équipe, une ligne pour chaque enfant. On note depuis combien de temps l'enfant est là, son rôle dans la tribu, les progrès accomplis, les difficultés qu'il rencontre, les choses qu'il aime bien faire et les situations qu'il aime, et puis bien sûr les choses pour lesquelles il est doué.

La première fois, on a construit ce tableau pendant une réunion de débriefing, au calme. Maintenant on continue de le remplir pendant les cercles de sixaine. On fait notre "cercle de maîtrise", et on parle notamment de ce qu'on a pu observer sur chaque enfant dans la journée. Au fur et à mesure on s'est amélioré, et on a l'impression de mieux comprendre les jeunes. Avoir en tête les difficultés, les forces, les faiblesses, et un plan d'action pour chaque enfant, ça nous permet de répondre de manière plus pertinente à ce qui se passe. Maintenant, on ose vraiment parler avec eux de ce qu'ils veulent, ou de ce qui leur fait peur, et on définit ensemble la suite, en dialoguant tranquillement. C'est très constructif !

Prénom	Arrivée	Camps	Rôles	Observations
Matéo	Sept. 2014	-	Protecteur	Aime bien être le chef. Plein d'énergie, mais bordélique. Il faudrait le guider un peu plus dans son rôle.
Samuel	Oct. 2014	-	-	Petit frère de Juliette. Péchu, intégré, exprime ce dont il a besoin. Attention : ne comprend pas bien les règles
Juliette	Sept	1 Voy	Co-Protecteur	Gamine vivante qui peut prendre des rôles et responsabilités



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 de l'enfant, 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 sur lesquels il peut s'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 enfant de sa sizaine puis il en a parlé avec les autres chefs pour "enrichir" ce regard. Une fois ceci fait, il dispose pour chaque enfant d'un petit doc qui sert de point de départ à l'accompagnement de sa progression personnelle. a permet de se pencher avec intérêt sur chaque enfant, 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 voyageurs (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...

FORCES 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	FAIBLESSES 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.
OPPORTUNITÉS 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 !)	MENACES 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. Protecteur ? Comment ses colères vont être perçues si on lui donne ce rôle, par ex au camp d'été ?

VI-2

Outils pour accompagner la progression personnelle

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

- L'accueil des nouveaux Voyageurs
- Les « brevets », apprentissage des techniques scoutes de base
- La « promesse », démarche personnelle d'engagement selon la Loi scout
- Le « rite de passage », marquant le passage des Voyageurs de 11 ans vers la branche des Vaillants.

L'accueil dans la tribu

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

Pour cela, la tribu peut construire une "journée d'accueil des nouveaux Voyageurs", 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 enfants.

Les brevets

Les brevets sont des temps d'apprentissage en petits groupes pendant lesquels les Voyageurs choisissent individuellement de développer l'une des compétences essentielles du scoutisme que l'on peut attendre d'un enfant de 8-11 ans.

Brevet / Permis	Pour l'obtenir, il faut savoir :	Symbole
Couteau	- Ouvrir et fermer son couteau en sécurité - Passer le couteau à quelqu'un en sécurité - Tailler un morceau de bois (loin des autres, tailler vers le sol, en étant assis stablement) - Bien tenir son couteau quand on coupe (pas de mains sur la lame) - Se déplacer avec un couteau (on le ferme) - On ne l'utilise que dans les temps où les chefs l'autorisent	
Feu	- Récupérer assez de morceaux de bois de tailles différentes - Avoir de quoi éteindre le feu à tout moment - Allumer un feu avec des matériaux simples (papier, cagette et brindilles) - Maintenir le feu pendant un repas/une veillée - Éteindre le feu en toute sécurité	
Grimp'arbre	- Ne pas grimper tout seul, avoir un ami en bas - Choisir un arbre qui puisse être grimpé - Distinguer une branche vivante (solide, avec des feuilles au bout) d'une branche morte (pas de feuilles, fragile, dangereuse) - Savoir sur quelles parties de la branche on peut marcher (au plus proche du tronc) - Toujours anticiper à quelle branche on peut se rattraper si nécessaire - Ne pas dépasser trois mètres de hauteur - On ne grimpe que dans les temps où les chefs l'autorisent	

Premiers soins	- Savoir comment réagir en cas d'accident (un enfant reste avec le blessé, l'autre va chercher un chef) - Essayer de rassurer le blessé - Connaître les numéros d'urgence et à quoi ils servent - Savoir désinfecter une petite plaie et mettre un pansement de manière hygiénique - Savoir comment réagir en cas de brûlure légère	
Orientation	- Savoir tenir une boussole correctement et trouver les points cardinaux - Orienter sa carte correctement selon la boussole - Trouver des éléments tracés sur la carte, dans son environnement proche - Trouver l'échelle sur une carte - Reconnaître sur une carte une rivière, une route, un chemin, un village/une ville, des champs/de la forêt	
Nœuds	- Savoir faire le nœud plat - Savoir faire le nœud de cabestan autour d'une perche et autour d'un arbre - Savoir faire un brélage (Savoir faire le nœud de tête de bigues : le nœud pour faire un trépied)	

Les brevets se « passent ». Les Voyageurs doivent maîtriser les points cités ci-dessus pour les obtenir. Il est possible que quelques Voyageurs ne soient pas encore en capacité. Tu n'es alors pas obligé de leur donner le brevet et tu peux leur proposer de le repasser plus tard, quand ils seront plus « entraînés ». Au contraire, avoir le brevet signifie qu'ils sont capables d'être « autonome » sur ces sujets-là, et qu'ils sont responsables vis-à-vis des brevets qu'ils ont passés.

N'oublie pas que dans le scoutisme, les « erreurs » ne sont pas perçues comme des « fautes », mais plutôt comme des chances de mieux comprendre et apprendre la prochaine fois ! Tu peux en parler en ces termes avec les jeunes.

Pour qu'un maximum de Voyageurs puissent passer leur brevet, voici quelques idées :

- Lancer le temps brevets par des explications, tu peux leur dire ce qu'ils vont devoir savoir et savoir-faire.
- Leur donner un temps d'expérimentation, où tu es présent et accompagne les Voyageurs à mieux faire.
- Une fois qu'ils ont pu expérimenter, tu peux leur faire passer le brevet par une « épreuve » pour bien vérifier que tous les Voyageurs maîtrisent les contenus du brevet.



Quand les Voyageurs ont passé leur brevet, tu peux dessiner le symbole correspondant au brevet sur leur rondin de bois accroché au foulard.

Parmi ces brevets, il en est un particulier, le permis couteau. Le permis couteau DOIT être obtenu par tous les Voyageurs avant de pouvoir utiliser un couteau. Les autres brevets sont optionnels. Comme tu peux le voir, le permis couteau a trois points. Si un Voyageur se met en danger, ou met en danger les autres avec son couteau, les chefs peuvent rayer un point. Si les trois points sont rayés, il perd le permis couteau, et n'a plus le droit de l'utiliser. Il peut cependant repasser le permis quand l'équipe des chefs pense qu'il est prêt à le repasser.

Les autres brevets peuvent être retirés aussi en cas de danger pour le Voyageur ou pour les autres.



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 événement marquant de la vie scout. A ce titre, tu devras la préparer avec tous les Voyageuses et Voyageurs 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 Voyageurs au sein d'un grand cercle de tribu. Tu peux aborder les aspects suivants avec les enfants, et leur donner la parole :

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

- Quel est le sens de la Loi du cœur des Voyageurs ? (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 Voyageur 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 Voyageurs 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 Voyageur 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.
- Sizaine après sizaine, chaque chef guidera la cérémonie de la promesse pour les jeunes de sa sizaine de référence.
- Si des chefs prononcent également leur promesse, ils pourront débiter la cérémonie, ou s'intercaler entre chaque sizaine.
- Entre chaque sizaine, lancer un chant, qui peut être choisi et préparé par la sizaine 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 Voyageur qui prononce sa promesse, la cérémonie se déroule comme dans l'exemple qui suit.

Le chef de la sizaine se place sur l'estrade. Il invite le Voyageur et son parrain à le rejoindre. Le Voyageur se place au centre de l'estrade. Le chef prend la parole :

« X, tu as choisi de devenir Voyageur 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 Voyageurs ? »

Le Voyageur 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 Voyageur :

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

Le Voyageur lit le texte de la Loi du cœur.

Le chef / le Voyageur :

*« 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 Voyageur.

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

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

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 Voyageurs.
Tu es désormais un Éclaireur de la Nature. »*

Le chef remet l'insigne de promesse au Voyageur.

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 Voyageur.

Les textes de la cérémonie

Pour les Voyageurs

La Loi du cœur des Voyageurs :

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

La promesse des Voyageurs :

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

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 Voyageurs qui font leur dernière année dans la branche, le rite de passage est un moment précieux pour faire le point sur son expérience de Voyageur, 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 Vaillants ! On peut faire vivre ce moment en s'inspirant de la trame suivante :

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

Les Voyageurs 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 Vaillants ? Quelles aventures j'aimerais y vivre ?

La discussion en groupe, un temps d'échange

Après le moment de réflexion personnel, les Voyageurs 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.

La découverte du « secret du passage »

Pendant le rite de passage, lors de leurs derniers instants en tant que Voyageurs, les aînés de la branche vont découvrir le « secret du passage », dernier message laissé par Thag le tigre aux Voyageurs juste avant que ceux-ci deviennent Vaillants. Ce message codé est inscrit sur le carnet de branche des Voyageurs. Tu peux marquer cette cérémonie en la faisant vivre comme un moment important et solennel !

Pour obtenir le code permettant de lire le message, demande la fiche correspondante à l'équipe nationale.

L'accueil de la tribu des Vaillants

Si les conditions le permettent, les Vaillants préparent un accueil solennel, avec un mot de bienvenue, et un moment festif, avec la remise des écussons de la branche suivante (le lion). S'il n'y a pas de Vaillants, 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 Voyageurs

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

Piste	Objectif ou compétence accessible à 11 ans	Élément
Expérience physique et intelligence du corps		
P1 : Développer l'intelligence des liens du corps et de l'esprit	Être attentif aux sensations de son corps et être capable de les localiser.	Espace
	Connaître les cinq sens de son corps et être capable de les solliciter pour découvrir un environnement.	Espace
	Savoir stimuler ou canaliser son énergie pour l'adapter à différentes activités.	Air
	Prendre conscience de son enthousiasme pendant et après une activité.	Air
P2 : Prendre soin de son corps	Comprendre que certains produits sont dangereux pour la santé.	Air, Eau
	Découvrir la diversité des aliments et savoir équilibrer les portions.	Air, Eau
	Connaître les habitudes quotidiennes d'hygiène pour son corps et savoir s'y tenir. Savoir différencier une blessure légère et une blessure importante. Savoir surveiller l'évolution d'une blessure.	Air
P3 : Développer et maîtriser ses capacités physiques	Savoir réaliser un nœud, un assemblage, une construction, et être attentif à ses mouvements lors de la réalisation.	Eau
	Avoir conscience et accepter ses difficultés ou handicaps physiques	Air, Terre
	Savoir réaliser des exercices physiques d'échauffement, d'étirement, respiratoires et en connaître l'utilité	Air
	Savoir reconnaître les signes de fatigue physique et savoir s'arrêter ou changer d'exercice quand la douleur se fait trop forte	Air

Expérience mentale et développement cognitif

I1 : Stimulation intellectuelle	Reconnaître, exprimer et éprouver de l'intérêt ce qui semble étrange, inhabituel, nouveau	Eau
	Avoir exploré en équipe différents domaines de culture et de connaissances accessibles (naturalisme, musique, peinture..)	Eau
	Savoir stimuler et canaliser son imagination	Eau
I2 : Moyens de connaissance et d'apprentissage	Savoir formuler des questions précises sur un domaine qui nous intéresse. Apprendre à expérimenter par tâtonnements (par essais et erreurs successifs)	Eau
	Être conscient des relations entre les éléments d'un écosystème	Eau, Espace
	Être capable de demander de l'aide lorsqu'on en a besoin	Eau, Feu
I3 : Moyens de réflexion, analyse et synthèse	Être capable d'expliquer une situation de vie dans la tribu sans oublier de choses importantes	Eau
	Connaître le rôle de «lapin blanc» (maître du temps), et pouvoir le tenir pendant toute une activité. Savoir évaluer la durée approximative d'une action qui a été vécue.	Eau
I4 : Vie dans la nature	Savoir s'orienter avec une boussole, avec les étoiles, avec les indices de la nature	Eau
	Savoir allumer et entretenir un feu de camp, et faire ses besoins dans les bois. Savoir construire un abri de fortune à l'aide des matériaux disponibles	Eau, terre

Expérience affective et intelligence des émotions

A1 : Bien vivre ses émotions	Être capable de regarder ce qu'il s'est passé en moi et mettre des mots sur ce que j'ai ressenti	Espace, Terre
	Prendre conscience que, lorsqu'une émotion conflictuelle m'a emporté, cela a certainement été source de souffrance, tant pour moi-même que pour autrui	Espace, Terre
A2 : Bien vivre ses émotions dans la relation	Avoir participé à des temps de partage sur les émotions (Expression)	Feu
	Avoir participé à des temps de partage sur les émotions (Écoute)	Feu

Expérience sociale et intelligence de l'altérité

S1 : Savoir entrer en relation avec l'autre	Accorder de l'importance à l'autre quelque soit son âge dans la branche, être capable d'écouter ce qui est dit.	Feu, Terre
	Savoir proposer une idée à un groupe restreint d'individus avec lequel je me sens en confiance (notamment cercle de sizaïne)	Feu, Terre
S2: Pouvoir prendre un rôle dans une équipe	Être médiateur : capable de porter la parole des jeunes aux adultes, et porter la parole des adultes aux jeunes.	Feu, Terre
	Accorder de l'importance au confort et à la sécurité de ses camarades	Feu
S3 : Découvrir l'interdépendance	Accorder de la valeur à la solidarité et l'entraide pour le bon fonctionnement de la tribu	Feu
	Comprendre la notion d'empreinte écologique	Feu, Espace
	Comprendre que ses paroles et ses actes ont des conséquences qui peuvent être heureuses ou malheureuses pour soi et pour autrui.	Feu, Eau Espace

Expérience et compréhension spirituelle		
D1 (éthique) : intégrer les valeurs de non violence et d'altruisme comme repères d'une vie heureuse	Apprendre à construire des règles de vie commune et les respecter.	Espace, Feu, Terre
	Ne pas s'approprier ce qui ne nous appartient pas. Savoir reconnaître lorsque l'on a agi avec violence, physique ou verbale	Espace, Feu, Terre
	Respecter toute forme de vie. / Apprendre à éviter autant que possible de polluer notre environnement immédiat. / Avoir fait l'expérience de cultiver la Terre.	Espace,
D2 (expérience) : Ouvrir son cœur et son esprit	Savoir rester quelques instants en silence, attentif à sa respiration ou à l'expérience des sens	Espace,
	Prendre l'habitude de faire une petite pause au milieu de l'activité	Espace,
	(en général) 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,
D3 (compréhension) : Comprendre soi et le monde et les clés du bonheur	Se rendre compte de l'impermanence et du cycle de la vie en observant la nature (saisons, arbre mort, humus, etc.)	Espace,
	Se rendre compte de l'interdépendance en observant la nature	Espace,
	Avoir entendu parler des trois dimensions de notre existence (corps, parole et esprit)	Espace,
	Expérimenter la joie du partage	Espace, Feu

Expérience de la personnalité et construction du caractère		
C1 : Développer son autonomie	Participer à la relecture des activités liées à la progression personnelle	Terre
	Reconnaître l'utilité de la charte de vie collective et participer à son élaboration.	Terre, Feu
	Connaître la Loi scout	Terre
C2 : Explorer son identité et sa personnalité	Avoir vécu des imaginaires forts valorisant des qualités humanistes	Terre, Feu
	Identifier certaines de ses particularités, de ses qualités, et certaines situations qui les révèlent	Terre
C3 : Construire son système de valeurs et s'engager	Connaître et appliquer la règle d'or «ne fais pas à l'autre ce que tu ne voudrais pas qu'il te soit fait»	Terre, Espace
	Comprendre le sens de l'engagement envers le groupe (éthique, promesse mais aussi la «parole de scout»). Participer à des réalisations utiles à la communauté	Feu
	Savoir reconnaître et exprimer ce qui provoque notre joie, notre bien-être	Terre, Feu

VII-2

Annexe 2 : Faire vivre la proposition spirituelle de la branche

L'éducation spirituelle chez les Voyageurs 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 Voyageurs.

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 enfants d'entrer dans une première compréhension et expérience de la Pleine conscience - Pleine présence.

En particulier sont 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 : faire le lien entre les émotions et le ressenti corporel
7. Se calmer et respirer
8. Gratitude et bienveillance : découvrir son bon cœur

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 1 : familles de qualités et compétences des Voyageurs).
- 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 un camp, avec donc 7 séances qui sont autant d'exercices quotidiens pour découvrir et s'entraîner à la Pleine présence dans ses différents aspects. Le programme est adaptable pour l'année d'un groupe local.
- Pour bien mener chaque exercice, le conseil de base reste de **soi-même vivre ce dont il s'agit**, d'inviter les enfants à plonger dans l'expérience sans 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 Voyageur 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...**



Liste d'exercices possibles pendant les temps spi (en vrac)

Objectif visé	Nom de l'exercice	Descriptif
Découvrir la présence sensorielle	<i>Un fruit offert aux martiens</i>	La tribu arrive de Mars, sur Terre, tout est nouveau. Les yeux fermés, la paume de la main ouverte, un terrien leur offre une nourriture terrestre et les guide pas à pas dans une exploration sensorielle (toucher, ouïe, odorat, goût).
Découvrir l'attention	<i>Le verre à raz bord</i>	Le groupe assis en cercle se fait passer un verre d'eau à moitié rempli puis complètement rempli. On peut terminer par deux verres qui partent du même endroit du cercle et doivent revenir en même temps au point de départ...
Découvrir l'attention	<i>La pomme de pin</i>	En cercle, chacun ayant choisi deux petits bâtons dans la nature, on se fait passer une pomme de pin sans la faire tomber.
Découvrir la pratique de la méditation	<i>La méditation de la grenouille</i>	Imaginer que l'on est une grenouille, qui après avoir sauté toute la journée, se repose sans bouger sur un caillou. Seul son ventre se gonfle et se vide. On fait attention à sa respiration et à sa posture.
Découvrir l'attention au corps	<i>Balayage corporel</i>	Allongé sur le dos, les yeux fermés, on pose son attention sur différentes parties du corps en accueillant simplement les sensations corporelles de chaque partie du corps.
Approfondir l'expérience sensorielle du toucher	<i>Arbre mon ami</i>	Par deux, il y a un aveugle et un guide. Le guide emmène l'aveugle vers un arbre, qu'il peut sentir, toucher, écouter, enlacer, puis le guide le ramène au point de départ. L'aveugle doit reconnaître l'arbre en question... Puis on intervertit les rôles.
Approfondir l'expérience sensorielle de l'audition et l'attention à la marche silencieuse	<i>Le prédateur silencieux</i>	Le prédateur s'approche d'une proie qui a les yeux bandés pour lui voler le foulard ; si du bruit est fait, la proie dit le nom du prédateur qui retourne à sa place initiale.
Découvrir la marche consciente	<i>Les marches</i>	Marcher en avant et en arrière à différentes allures.
Découvrir la marche consciente	<i>La marche aveugle</i>	Découvrir un parcours les yeux bandés.
Découvrir une relation de bienveillance	<i>Le cadeau magique</i>	Un enfant au centre du cercle les yeux fermés. Les autres viennent lui chuchoter quelque chose de gentil à l'oreille.
Découvrir un espace de paix en soi	<i>La forêt intérieure</i>	Proposer d'imaginer et/ou donner quelques suggestions d'un lieu de nature dans lequel on se sent bien, apaisé.
Approfondir la sensation du corps debout	<i>Méditation de l'arbre ou de l'algue et exercices simples de yoga</i>	On guide les mouvements/postures en lien avec l'imaginaire choisi et on invite les jeunes à ressentir leur corps.



Apprendre à faire des souhaits du cœur	<i>L'arbre aux souhaits</i>	Chacun écrit un petit souhait qu'il va accrocher à l'arbre aux souhaits.
Découvrir la gratitude	<i>Le cercle des mercis</i>	Chacun écrit un merci de gratitude anonymement, on remet le papier dans un sac et chacun en pioche un au hasard pour le lire aux autres.
Découvrir ce qu'est la présence	<i>Es-tu présent ?</i>	Demander aux enfants ce qui fait qu'ils sont présents. Ex : "je peux dire que je suis présent parce que je sens le vent dans mes cheveux..."
Se relier aux sons de la nature	<i>Radio nature</i>	Fréquence lointaine : les bruits lointains (ex. un avion dans le ciel, un chien qui aboie au loin, etc.) Fréquence moyenne : les oiseaux qui chantent, le bruit du vent dans les feuilles Fréquence courte : notre respiration, le bruit des vêtements qui frottent, untel qui tousse, etc. Chaque enfant peut dire quelque chose qu'il entend.



SESSION 1

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

GONG

1. Le temps spi, c’est quoi ? (5 minutes)

Après une sonnerie de gong, on souhaite la bienvenue et on peut poser une première question : “à votre avis un temps spi, c’est quoi ?”

Présente le sens du temps spi : un temps calme / un temps pour soi / un temps pour apprendre à mieux se connaître / un temps pour apprendre à être présent.

Tous les jours sur un camp / ou dans une sortie de groupe local.

2. Découvrir l’attention (5 minutes)

Exercice du verre d’eau ou de la pomme de pin

A l’issu de l’exercice, organiser un échange avec les enfants avec l’objectif de faire ressortir une conclusion : l’attention consiste à être vraiment attentif à ce qui se passe ou à ce que l’on fait.

3. Découvrir la présence sensorielle (15 minutes)

Exercice du fruit offert aux martiens

Plutôt que de parler d’abord en théorie de la présence, nous préférons commencer directement par un exercice pour le découvrir.

A l’issu de l’exercice, organiser un échange avec les enfants avec l’objectif de faire ressortir une conclusion : comment le fait de manger avec tous ses sens un petit fruit sec dans la présence est beaucoup plus intense que le faire machinalement. La présence, c’est donc être attentif à tous nos sens.

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, l'exploration du monde au travers des sens

GONG

1. Lien avec la session 1 (3 minutes)

"Hier on a vu ce que veut dire être présent, avec le fruit sec, et le verre d'eau".

Demande aux enfants ce qu'ils ont retenu ? Puis introduis le fait qu'être présent, c'est aussi être présent envers son environnement et la nature en particulier.

2. Radio nature (5 minutes)

exercice de "Radio Nature"

"On peut être aussi présent aux bruits, aux sons de la nature : radio nature émet tout le temps, mais parfois (souvent ?...) on ne l'entend même plus. Et si on se connectait à Radio Nature ?..."

3. Arbre mon ami (20 minutes)

-Exercice de "l'arbre mon ami"

"Maintenant on va être présent par le toucher avec nos amis : les arbres."

4. Conclusion (2 minutes)

Introduire le rappel du gong "la nature parle"

Rester quelques instants les yeux fermés... la nature parle.

GONG

SESSION 3

Le corps en sensation et la respiration

GONG

1. Intro (2 minutes)

Assis yeux fermés, en silence : la nature parle (2 minutes)

2. Lien avec la session 2 (3 minutes)

"Hier on a vu ce que signifie la présence avec la nature."

Demande aux enfants ce qu'ils ont retenu ?

Puis introduis le fait qu'être présent, c'est aussi

3. C'est quoi, "être présent à soi-même" ? "Comment je peux dire que je suis présent, maintenant ?" (5 minutes)

Demande aux enfants ce qui fait qu'ils sont présents.

Je suis présent parce que je sens quelque chose.

Ex : "je peux dire que je suis présent parce que je ressens le cailloux sous ma jambe... parce que je sens le soleil sur mon visage, parce que je sens que j'ai faim..."

4. Balayage corporel allongé

(10 minutes puis 5 minutes échange)

Commencer par l'exercice de la main : yeux fermés, qu'est-ce qui fait que je peux sentir ma main maintenant ? Faire le balayage corporel allongé (option : imaginaire de la fourmi qui se promène, on ressent chaque partie du corps en imaginant la présence de la fourmi...)

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

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 (3 minutes)

"Hier on a vu ce que signifie la présence à son corps : ressentir son corps."

Demande aux enfants ce qu'ils ont retenu ? Puis introduis le fait qu'on peut aussi ressentir le corps dans différentes positions et lorsque celui-ci bouge !

3. Exercices de l'arbre ou de l'algue (5 minutes)

Méditation de l'arbre ou de l'algue

... afin de sentir l'ancrage et la présence debout

4. Marche au ralenti puis à différentes allures (10 minutes)

Faire marcher dans un périmètre, comme si le film Faire marcher dans un périmètre défini, comme si le film était passé en mode "ralenti", en sentant le contact des pieds avec le sol. Faire des pauses "la nature parle" à l'aide du 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

Variante de l'exercice 4 - Marche à l'aveugle : Faire marcher les enfants les yeux bandés le long d'un parcours défini par une corde qu'ils tiennent dans la main.

5. Échange sur les marches et l'exercice de l'arbre (5 minutes)

6. Conclusion (2 minutes)

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

GONG

SESSION 5

Les émotions et la météo intérieure

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 4 (4 minutes)

"Hier et avant-hier, on a vu ce que signifie être présent à soi en ressentant son corps immobile et en mouvement."

Demande aux enfants 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 théâtre des émotions (15 minutes)

Exercice du théâtre des émotions

... pour découvrir les 6 principales émotions : colère, peur, tristesse, surprise, dégoût, joie et les autres.

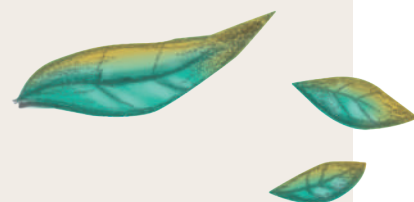
4. Exercice de la météo intérieure (10 minutes)

Les enfants se posent et se connectent maintenant à leur météo intérieure. Propose aux enfants de choisir une carte correspondant à leur météo intérieure. On peut demander à chaque enfant de décrire la carte qu'il a choisie en veillant à ce qu'il n'apporte pas de jugement "bon" ou "mauvais", "joli" ou "laid".

5. Conclusion (2 minutes)

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

GONG



SESSION 6

Se calmer et respirer

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 ses émotions, sa météo intérieure."

Demande aux enfants ce qu'ils ont retenu ? On se pose alors la question : comment faire quand c'est la tempête en soi, quand on est en colère, qu'on a peur, qu'on est très agité ?

3. C'est quoi et c'est où, la peur et le stress ? C'est quoi au contraire le calme ? (5 minutes)

Qu'est ce qui est agréable ou désagréable ? Dans quel état on se sent mieux ?"

Organise un échange avec les enfants sur la peur, le stress : c'est quoi ? C'est où ?

De même sur le calme. Qu'est-ce qu'on préfère ? Qu'est-ce qui nous fait du bien ? Comment cultiver l'état de calme quand on va mal ? ... c'est la méditation assise.

4. Respirer pour se calmer : la méditation avec la respiration (15 minutes)

Exercice de la méditation de la grenouille

Introduire brièvement la posture.

5. Conclusion (2 minutes)

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

GONG

SESSION 7

Gratitude et bienveillance : découvrir son bon cœur

GONG

1. Intro (2 minutes)

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

2. Lien avec la session 6 (3 minutes)

"Hier on a vu comment se calmer quand on en a besoin et pourquoi c'est important."

Demande aux enfants ce qu'ils ont retenu. On introduit alors le fait qu'il y a aussi des "émotions heureuses", qui font du bien à soi et aux autres : la joie, la gentillesse, l'amitié, etc...

3. Échange autour de la gentillesse (15 minutes)

C'est quoi la gentillesse ? (souhaiter le bonheur des autres) Et si on n' a pas envie d'être gentil ? Et la gentillesse envers soi, c'est quoi ? Est-ce qu'il faut toujours être gentil ?

4. Le cadeau magique (7 minutes)

Exercice du cadeau magique

Faire l'exercice avec 3 à 5 volontaires, en leur demandant d'être attentif à leur ressenti.

5. Faire un souhait du cœur (5 minutes)

Donner un bout de papier à chaque enfant 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. Synthèse finale (10 minutes)

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

7. Conclusion (2 minutes)

Assis yeux fermés, en silence :
sentir son corps et météo intérieure (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 scoute 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 Voyageurs (8-11 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 Voyageuses et Voyageurs, 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