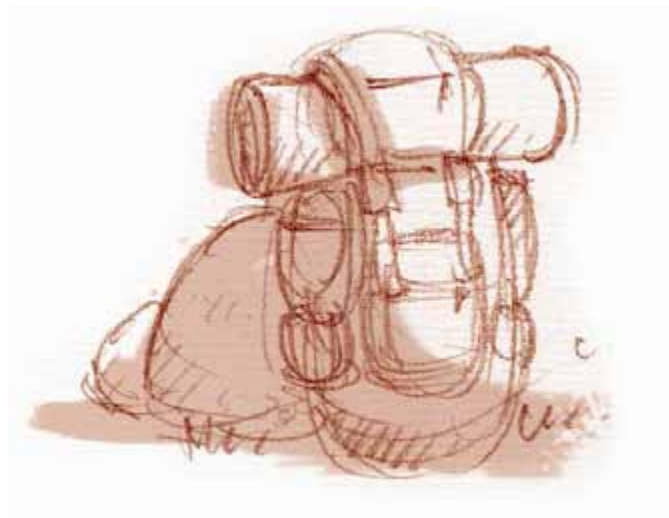


# ***Du Neuf***

*dans ton*

# ***Sac a Dos***

# ***V2.0***



**Pour connaître l'essentiel  
des nouvelles propositions pédagogiques**



# ***SOMMAIRE***

## **Louveteaux et Jeannettes** .....

La forêt  
Vive l'escapade  
Vivre ensemble  
Aider chaque enfant à grandir  
Bienvenue en Galilée !  
A chaque âge sa progression

## **Scouts et Guides** .....

L'exploration  
Vivre l'aventure  
La loi un outil de liberté  
Aider chaque jeune à grandir  
Dieu invite à l'aventure !  
Trois années pour progresser

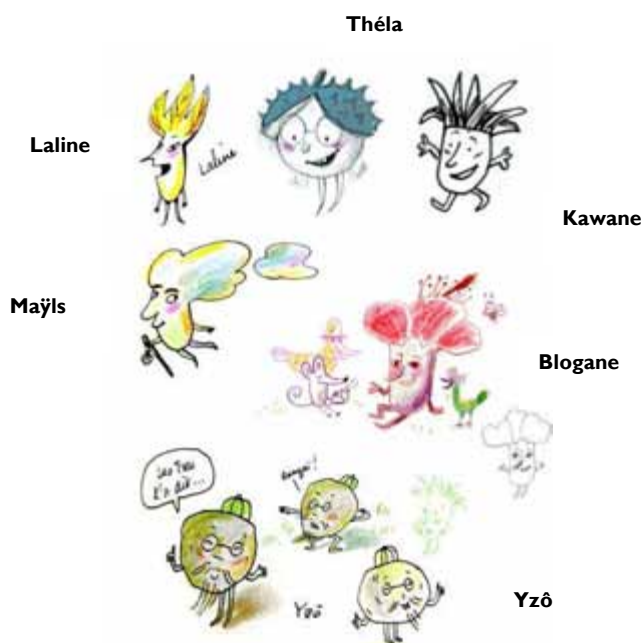
## **Pionniers et Caravelles** .....

La caravane des pionniers - caravelles  
Réussir des Cap !  
Loi et promesse  
Le parcours du jeune  
Expérience spirituelle et chrétienne  
La progression personnelle

## **Compagnons** .....

Prendre la route  
Vivre des expérimentations pour soi et les autres avec un partenaire  
Loi et promesse  
Suivre des pistes d'action  
D'Emmaüs à Pentecôte  
Appel et envoi

Les louveteaux et les Jeannettes jouent, grandissent, gagnent en autonomie dans l'univers de la forêt. Traverser la forêt, en découvrir les mystères et les secrets, telle est la mission proposée à chaque enfant qui arrive dans l'unité.



(Crayonnés de mai 2008. Version non définitive)



### La cabane

Pour vivre ensemble, louveteaux et jeannettes se retrouvent en petites équipes de filles ou de garçons : c'est la **sizaine**. Dans chaque sizaine, un enfant accepte de devenir porte-parole, pour un trimestre ou l'année.

La sizaine se retrouve dans sa **cabane**. Elle devient le lieu de rendez-vous d'une bande de copains, avec ses codes, ses rites et ses règles.

### Bienvenue dans la peuplade !

Au cœur de la forêt, les Louveteaux et les Jeannettes sont invités à rejoindre la **peuplade**, une communauté de personnages fantastiques, mi-hommes mi-végétaux, dont la mission est de faire vivre et croître la forêt. Au sein de la peuplade se trouvent aussi les autres louveteaux et jeannettes ainsi que leur maîtrise. C'est là qu'ils se retrouvent pour jouer et grandir.

Dans la forêt, **6 personnages** sympathiques et positifs les accueillent pour leur apprendre de nouvelles choses dans les 6 domaines de développement (physique, affectif, social, intellectuel, moral et spirituel). On les appelle les **Sylphes**

Mayls est curieux de Dieu

Kawane est respectueux

Théma est débrouillarde

Laline est dynamique

Blogane est solidaire

Yzô est vrai

### Rendez-vous sous le Grand Arbre

La peuplade se retrouve au pied du **Grand Arbre**, sur lequel est inscrite la loi. Réunie en conseil, c'est là qu'elle se retrouve pour échanger et décider.

Grâce au mystérieux **Passage** creusé dans son tronc, le Grand Arbre permet d'accéder à des mondes à découvrir à travers l'escapade.

Au cœur de ses branches, le grand arbre détient aussi un précieux **secret**, que le Louveteau ou la Jeannette découvre au cours de son parcours dans la peuplade...





### Un passage mystérieux...

Au cœur de la forêt où vit la peuplade, se trouve un chêne centenaire, appelé le **Grand Arbre**... Mais cet arbre n'est pas comme tous les autres : il renferme au creux de son tronc un **Passage** mystérieux vers d'autres mondes, où plein de découvertes attendent les Louveteaux et Jeannettes.

Mousquetaires, cuisiniers, danseurs ou globe-trotters, le passage permet à la peuplade de faire de grandes découvertes dans le domaine de son choix. Et grâce au passage, les Louveteaux et Jeannettes peuvent retrouver facilement le chemin de la forêt et leur cabane.

### Une histoire 100% découverte

L'escapade, chez les Louveteaux et les Jeannettes, c'est le projet vécu tous ensemble, c'est-à-dire l'ensemble des moyens - jeux et activités - mis en place au cœur d'un imaginaire pour faire progresser les enfants.

Il répond à la fois à leurs désirs et à la volonté éducative des chefs et cheftaines.

L'escapade, c'est :

- La découverte d'un domaine d'activité, d'un champ d'expérience : le cirque, la cuisine, le Sénégal, la peinture, les droits des enfants, les oiseaux des bois...
- Une grande histoire imaginaire positive et pleine de péripéties,
- Une évasion ludique et active du quotidien.



### Les enfants, acteurs de l'escapade

Qu'elle soit entièrement choisie par les enfants ou proposée par les chefs, l'escapade répond nécessairement aux centres d'intérêt et envies des enfants, dont on a le souci de recueillir les idées de façon régulière.

Les enfants sont acteurs de leur escapade, ce qui signifie concrètement :

- Donner son avis,
- Participer à l'action proposée,
- Mettre ses compétences au service du projet à travers la progression personnelle,
- Avoir une part de décision sur son avancée,

Y avoir sa place, sentir qu'on a contribué à sa réussite.



Qu'elle dure une journée ou un trimestre, l'escapade est le cadre naturel de l'activité, mais ce n'est pas un dogme : des activités exceptionnelles peuvent également se vivre à côté.

Apprendre à vivre ensemble chez les louveteaux-jeannettes, c'est intégrer le sens de la loi : celle que je choisis parce qu'elle me permet de mieux vivre avec les autres. C'est aussi commencer à prendre conscience des conséquences de mon comportement sur la vie du groupe.

### Une loi pour mieux vivre ensemble

Le jour de leur promesse, les louveteaux et les Jeannettes **disent oui** à la vie de la Peuplade et acceptent de faire de leur mieux pour respecter la loi qui permet de vivre ensemble.

En étant Louveteau / Jeannette, je choisis d'être :

- Vrai.** Je donne mon avis et je fais ce que je dis
- Respectueux.** Je prends soin de moi et des autres
- Débrouillard.** Je découvre et je crée de mes mains. Je protège notre planète
- Dynamique.** Je suis actif et bon joueur
- Curieux de Dieu.** J'apprends à dire qui est Jésus pour moi
- Solidaire.** Je suis copain avec tous, ici et là-bas.



### Des activités pour apprendre à vivre avec les autres

- « De notre mieux ! »

A l'occasion des promesses, que ce soit pour la préparer pour soi-même ou pour les autres, chaque enfant prend le temps de faire le point sur la façon dont il vit avec les autres. A cette occasion, il choisit les deux articles de la loi qu'il s'engage plus particulièrement à observer dans l'année qui vient (les atouts)

- **Le serment de la peuplade**

Alors que la loi n'est pas négociable, les enfants peuvent faire l'expérience de l'écriture d'une charte de peuplade. Chacun s'exprime, écoute les autres. Ensemble, la peuplade définit les règles de vie propres au groupe, qui permettent à chacun de sentir intégré.



### La Promesse

« Je sais que vous serez avec moi, même quand j'oublierai un peu notre loi. Alors, avec l'aide du Seigneur, de vous tous et de notre loi, je promets de faire de mon mieux pour prendre confiance en moi, apprendre à vivre avec les autres et participer au monde qui m'entoure. »

Le chef répond : J'ai confiance en toi, tu tiendras ta promesse.



### Une peuplade pour faire vivre la forêt

A ses 8 ans, l'enfant est appelé à rejoindre la **peuplade**. Après en avoir découvert et observé la vie et les jeux depuis **l'orée de la forêt**, il devient Louveteau ou Jeannette par la **promesse** faite sur la loi.

L'enfant apprend le vivre ensemble et acquiert des capacités pratiques. Puisqu'il fait partie de la peuplade, il devient indispensable au groupe qui choisit ensemble quelles compétences il veut acquérir au cours de l'escapade. La maîtrise aura alors à cœur de proposer des activités aux enfants permettant d'acquérir ces compétences. Pour matérialiser cette acquisition, chaque enfant obtient alors une **graine**.

Les **Sylphes** sont là pour accompagner les enfants dans leurs acquisitions. Ils incarnent chacun un domaine de développement qui correspond à un ensemble de compétences.



### Des atouts à valoriser

Tout au long de son parcours, l'enfant progresse aussi dans son savoir-être et son comportement relationnel. Son attitude lui permet de recevoir des **atouts** : dynamique, curieux, solidaire, respectueux, vrai et débrouillard. Chaque atout est en lien avec un domaine de développement.

Tout à la fin de son parcours, le Louveteau ou la Jeannette est appelé par un messenger de la tribu à quitter la peuplade pour partir vivre l'aventure...

### Le secret du Grand Arbre...

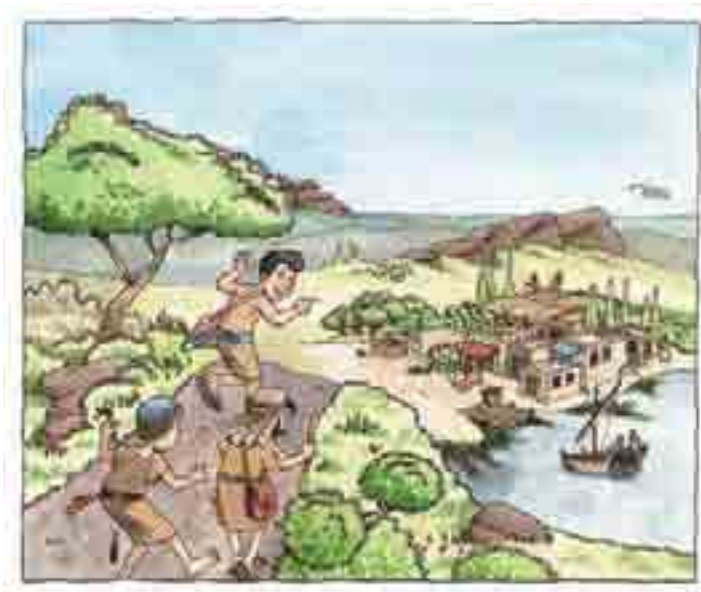
A l'âge de 10 ans, le louveteau, la jeannette franchit un cap. Il/elle fait partie des « grands » maintenant. Pendant le camp, une journée est réservée à tous ceux qui ont eu 10 ans dans l'année : **la journée du secret**. Au cours de cette journée riche en aventures et en jeux, les enfants sont amenés à relire leur parcours à la peuplade, avec l'aide de Maÿls. Ils découvrent alors un **trésor** : celui d'être unique puis le **secret du grand arbre** : « *Le bonheur ne vient pas à ceux qui l'attendent assis. La meilleure manière de l'atteindre est de le donner aux autres* » (Baden-Powell)

L'enfant choisit alors de se mettre au service de la communauté. Il devient **veilleur**. Il peut choisir d'être veilleur de paix, de mémoire, d'amitié, de nature, de bien être... Autant de rôles à tenir pour améliorer la vie du groupe.



## Bienvenue En Galilée !

Conçu pour faciliter le travail des maîtrises et pour intéresser les enfants, *Bienvenue en Galilée* est l'outil indispensable que doit posséder chaque unité pour animer la vie chrétienne de la peuplade.



### Un outil pour toute l'unité

*Bienvenue en Galilée* est un outil ludique, simple à utiliser et attractif conçu pour faciliter l'animation spirituelle et chrétienne de la peuplade. L'objectif est à la fois de proposer un cadre motivant pour le cheminement de l'enfant, de sa sizaie, de l'unité et de la maîtrise elle-même.

Trois intuitions ont guidé notre réflexion :

- Entre 8 et 11 ans, tout passe par le jeu,
- C'est à partir du jeu et de l'action que se déploie la dimension spirituelle et chrétienne,
- La manière de vivre de Jésus en Galilée nous parle de notre vie scout et guide.

### Quelle expérience spirituelle pour la branche ?

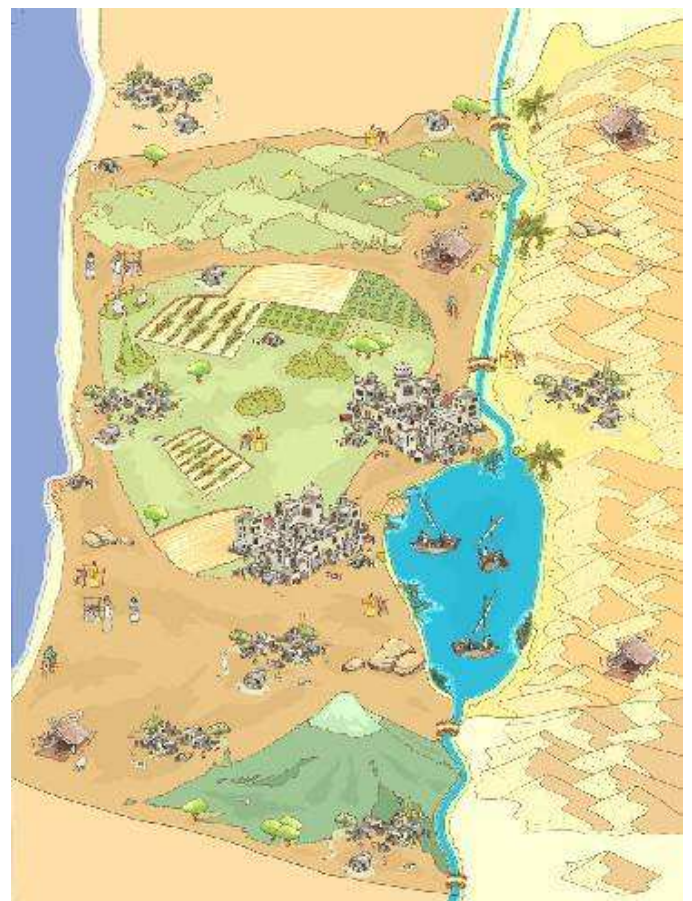
« Partir à la rencontre de Jésus qui me parle de la vie. Avec lui, j'apprends à connaître Dieu, à l'aimer et le prier. »

### *Bienvenue en Galilée, c'est...*

- Un outil pour animer l'unité, mais aussi des temps en sizaie et des temps personnels,
- Une dynamique qui suscite des activités et qui permet la relecture,
- Une démarche de cheminement pour les enfants, mais aussi pour les chefs,
- Un imaginaire en fil rouge sur toute l'année, qui n'est pas un projet ponctuel.

### Le kit d'animation comprend :

- Les règles du jeu, pour comprendre et mettre en œuvre facilement la démarche,
- Des fiches pratiques, pour animer chaque type de temps,
- Une carte de la Galilée, pour visualiser la progression de l'unité,
- Un journal de bord par enfant, pour accompagner son cheminement personnel,
- Le Guide Boussole, pour accompagner les chefs et cheftaines dans leur chemin en maîtrise.



## A chaque âge sa progression

### L'accueil

Prendre le temps d'accueillir chacun individuellement à son arrivée à la peuplade, c'est lui permettre de se sentir bien et lui donner envie de rester.

- **La lettre d'accueil**

Avant sa première rencontre avec la peuplade, l'enfant reçoit une lettre mystérieuse signée des Sylphes. Elle l'invite à une fête à l'orée d'une forêt magique.

Ainsi, l'enfant est directement plongé dans l'imaginaire et le jeu.

- **La fête de rentrée**

Lors de son premier contact avec la peuplade, l'enfant est accueilli par une fête, préparée par les 3<sup>è</sup> années. L'occasion de faire connaissance de façon conviviale, et de rêver à l'écoute des récits du dernier camp...



### Devenir veilleur

Chez les louveteux et les jeannettes, on est heureux et fier de grandir. Parce que les centres d'intérêt ne sont pas les mêmes à 10 ans qu'à 8, tous les enfants qui ont 10 ans sont invités à devenir des veilleurs, quel que soit leur parcours antérieur à la peuplade.

- **La journée du secret**

L'année de ses 10 ans, au camp, une journée spéciale attend chaque enfant. Avec tous ceux qui ont soufflé leurs 10 bougies, ils vivent une journée rien qu'à eux, avec leurs chefs. C'est l'occasion pour chacun de mesurer combien il a grandi, de découvrir le secret du Grand Arbre, et de choisir son rôle de veilleur.

- **Le rôle de veilleur**

Veilleur de paix, d'amitié, de mémoire, de nature ou de bien-être, tels sont les rôles que peuvent choisir les enfants. Au cours de la journée du secret, ils apprendront des techniques pour tenir au mieux leur rôle, au service de la peuplade.

Une place particulière leur sera réservée au cours des moments forts de l'année : fête de rentrée, promesses...

L'exploration est le cadre symbolique qui porte la proposition pédagogique de la branche. L'ensemble des équipages partent explorer les terres d'aventure.

## Les terres d'aventure : des espaces à explorer

Les adolescents ont soif de découverte. C'est la période où ils quittent le monde de l'enfance. Ils sont curieux, et ont un désir fort de découvrir et d'explorer le monde qui les entoure. Les guides et les scouts sont appelés à partir explorer 8 univers autour de leur territoire : les 8 terres d'aventure.



## La Tribu : l'espace du vivre ensemble

L'ensemble de la Tribu va explorer une terre d'aventure, où chaque équipage progressera à son rythme. Chaque jeune découvre ainsi des espaces inconnus et partage de nouvelles expériences avec son équipage. Dans le même temps, il évolue dans un cadre sécurisant, qui répond à un besoin de se retrouver entre "soi", dans un groupe qui dispose d'éléments communs forts comme la Tribu et ses rites, ses codes, ses points de repère : l'expression de l'adhésion de chacun à des valeurs communes, l'expression de la dimension collective de ce qui se vit dans la branche.

## L'équipage : l'espace de vie privilégié

La Tribu est l'ensemble des équipages. Ce petit groupe de pairs permet au jeune d'être accueilli, de confronter ses idées pour diversifier ses références, de construire une identité non fondée uniquement sur le modèle parental, bref, un lieu à la taille de l'adolescent au sein duquel il va pouvoir, dans un climat de sécurité affective, expérimenter les premières amitiés fortes.

L'équipage est l'élément central autour duquel est organisée la vie de l'unité.

- l'équipage a une durée de vie d'une année : du début de l'année jusqu'à la fin du camp ;
- au sein de l'équipage, chacun tient un rôle pour progresser et vivre le quotidien ;
- l'équipage est le lieu de progression, de prise de responsabilité et d'acquisition de compétences ;
- l'équipage est enfin le cercle dans lequel se vivent des expériences fortes : la fondation de l'équipage, la préparation de la promesse, l'exploration, le service...





### Vivre l'aventure : explorer une terre d'aventure

Les scouts et guides choisissent ensemble en Grand Conseil le projet de la Tribu : l'aventure. Le choix d'une aventure commence par le choix d'une terre d'aventure. Les scouts et guides sont invités à explorer 8 terres d'aventure, représentées sur la carte des terres d'aventure. Chacune de ces terres correspond à un des 8 domaines d'activités suivants :

- Solidarité,
- Rencontres internationales,
- Vie dans la nature,
- Construction et fabrication,
- Communication et citoyenneté,
- Respect de la nature,
- Sport et santé,
- Expression artistique.

Au terme de ses années à la Tribu, chaque jeune aura eu l'occasion d'explorer plusieurs terres d'aventures, et donc plusieurs types d'activités.

### Vivre l'aventure : un pacte

Avant la fête de lancement de l'aventure, chaque équipage signe le pacte d'aventure dans son carnet d'équipage. Elaboré par la Tribu en Grand Conseil, il dit ce que la Tribu s'engage à vivre, il est lié à la terre d'aventure choisie.

Il comporte 3 éléments :

- Le nom de l'aventure et les activités qui vont être vécues,
- Les découvertes : des valeurs phares que la tribu souhaite découvrir et vivre, liées à la terre d'aventure,
- Le signe d'alliance : un élément spirituel symbolique découvert à travers l'aventure

Nous, la Tribu scouts guides de **1<sup>ère</sup> SCOUTVILLE**  
Nous nous engageons à explorer la terre d'aventure  
**VIE DANS LA NATURE** en vivant l'aventure  
**LES VELOS VERTS,**  
et à partir à la rencontre du peuple **INUIT.**

Pour découvrir l'alliance que Dieu nous offre, nous découvrirons le signe d'alliance : **LE SAC A DOS**

A l'image du Peuple **INUIT** nous nous engageons également à découvrir sur cette terre, à travers nos activités, **LE RESPECT DE LA NATURE, LA SIMPLICITE, L'HUMILITE**

Pour cela, nous avons choisi de vivre les activités suivantes :  
**ORGANISER UNE COURSE DE VELO, REALISER DES STANDS NATURE, REPARER LES VELOS**



### Vivre l'aventure : les jeunes aux commandes

Dès le choix de l'aventure les scouts et les guides sont au cœur des décisions prises pour la vie de l'unité : chaque équipage propose une terre d'aventure et les activités qu'il souhaite vivre, le Grand Conseil choisit parmi les propositions.

L'aventure est ensuite co-pilotée par la maîtrise et les pilotes au sein du conseil d'aventure.

Puis le conseil d'équipage organise la mission d'équipage, les réunions nécessaires et les tâches de chacun.

A l'heure des débuts de l'autonomie et des premiers choix, la branche scouts-guides souhaite offrir aux jeunes une éducation à la liberté et à la gestion de l'interdit en leur permettant de vivre la Loi comme un outil de liberté.



## La Loi des Scouts et Guides

La guide, le scout,

- explore le monde et développe ses talents
- affirme ses choix et tient parole
- accueille l'autre et reconnaît d'abord ses qualités
- décide avec les autres et agit en équipe
- vit l'aventure de Dieu et choisit de Lui faire confiance
- vit avec la nature et protège la planète
- relève des défis et communique son enthousiasme
- rend service et agit pour la paix
- choisit l'essentiel et mesure la portée de ses actions
- respecte son corps, ses sentiments et exprime ses émotions

## Préparer sa promesse en équipage

Puisque c'est au sein de l'équipage que se vivent les plus fortes expériences, et que se vit donc le respect de Loi, la promesse est aussi un accord entre le jeune et son équipage : le jeune fait de son mieux pour faire avancer l'équipage et ses missions, et l'équipage l'accueille, l'aide à progresser et à respecter la Loi.

La promesse se prépare donc aussi en équipage : les plus anciens pourront expliquer ce que leur a apporté leur promesse, et toi ce que tu attends de ta promesse. Puis, l'équipage écrit sa propre charte : il choisit trois articles de la Loi, et explique comment il compte les mettre en œuvre.



## La promesse, un dialogue entre le jeune, l'équipage et la Tribu



- Ton équipage t'a fait découvrir la Loi de la Tribu, et ensemble vous avez exprimé votre manière de la vivre. Es-tu prêt à explorer avec lui les terres d'aventures et à vivre selon la Loi de la Tribu ?

- **Avec l'aide de Dieu et de mon équipage, je promets de faire tout mon possible pour devenir un citoyen actif, rendre service, développer mes talents, et vivre selon la loi des scouts et guides du monde entier.**

- Sois le bienvenu dans la Tribu, reçois cet insigne. Il montre que tu partages cette promesse avec la fraternité scoute et guide du monde entier. Il est également le signe que Dieu t'accompagne dans ta vie.

- Sois le bienvenu dans l'équipage pour tenir ton rôle de **COACH**.

La progression du jeune dans la branche se fait par le biais de plusieurs ressorts : une expérience de responsabilité au sein de l'équipage à l'année, et une progression en équipage le temps d'une aventure. Tout en laissant la possibilité au jeune d'aller plus loin...

## Des rôles pour faire fonctionner l'équipage

Chaque jeune tient un rôle au sein de son équipage pour la durée de l'année. Six rôles sont proposés aux jeunes de chaque équipage en début d'année : pilote, témoin, coach, architecte, intendant et artiste.

Un rôle sur un an, c'est la possibilité de capitaliser son expérience et de réellement progresser.

Grâce à un grand jeu, chacun pourra découvrir son rôle, et à travers lui acquérir les compétences pour le tenir au mieux.

Chaque jeune peut ainsi faire l'expérience de la responsabilité et du leadership.



## Progresser en équipage dans 5 talents

La branche scouts-guides propose 23 labels. Ces labels sont des compétences à acquérir dans 5 domaines, les talents : talent créativité, talent forme, talent esprit, talent nature, talent astuce.

Chaque équipage choisit collectivement un label qui va l'aider dans sa mission d'équipage.

Pour chaque label, des actions pour progresser sont proposées à l'équipage dans le livre du jeune.

A la fin de l'aventure, un badge est remis à chaque membre de l'équipe lors de la fête de l'aventure.

## Et pour aller plus loin ?

Chaque jeune progresse à son rythme, et la proposition de la branche doit s'y adapter. Pour cela, deux éléments de réponses :

- En plus des pistes d'actions du label choisies par l'équipage, chacun peut en choisir quelques une plus personnelles : soit pour acquérir des compétences que possèdent déjà les autres membres, soit pour aller plus loin que le reste de l'équipage sur certains points ;

- Dans certains cas, bien définis avec la maîtrise, un jeune peut prendre en plus du label d'équipage, un label personnel, dans un talent. Ce label peut correspondre à un désir du jeune d'acquérir d'autres compétences, ou un désir du jeune de montrer ce qu'il sait faire, ce qu'il a fait.



## La découverte de l'Alliance

La branche scouts-guides propose à tous les jeunes de vivre une expérience spirituelle :

**« Je choisis de faire confiance à Dieu et aux autres. Par la rencontre de grands témoins et de temps forts de l'Eglise, j'ose de nouvelles aventures ».**

La proposition d'animation spirituelle et chrétienne est très initiatique : de nombreux jeunes n'ont pas reçu le minimum de connaissances de base de l'univers du sacré, et encore moins les mots de la foi chrétienne. La démarche sera donc basée sur l'expérience.



## Les passages

La démarche d'animation spirituelle et chrétienne marquera particulièrement les passages : l'arrivée à la tribu, la constitution de l'équipe, la promesse, l'exploration d'équipe, l'action de service, l'installation au camp, la fin de l'équipe, l'appel de la caravane.

Tous ces passages seront autant d'occasion pour chaque jeune de relire et de donner du sens à son expérience, grâce à des textes de la Bible.

## Les signes d'alliance

Chaque aventure sera l'occasion pour la tribu de conclure un pacte d'aventure lié à la terre d'aventure explorée. Chaque terre d'aventure proposera la découverte et l'utilisation d'un élément symbolique : un signe d'alliance. Des outils permettront aux chefs et aux cheftaines d'utiliser simplement ces éléments symboliques :

- |                                  |                      |
|----------------------------------|----------------------|
| ▪ Vie dans la nature :           | Le sac à dos,        |
| ▪ Solidarité :                   | La main,             |
| ▪ Rencontres internationales :   | Le chemin,           |
| ▪ Respect de la nature :         | L'eau,               |
| ▪ Construction et fabrication :  | La tente,            |
| ▪ Sport et santé :               | Le témoin de relais, |
| ▪ Expression artistique :        | Le feu,              |
| ▪ Communication et citoyenneté : | Le livre.            |



## Prendre le temps d'accueillir

Le début de l'année est toujours très rythmé. Prenons le temps, avant de partir à l'aventure, d'accueillir ceux qui viennent de rejoindre la Tribu et de leur faire découvrir ce qu'on y vit.

Au cours des deux premiers mois, chaque jeune va vivre une vraie expérience de scoutisme : un week-end sous la tente, un feu de camps, un grand jeu, une veillée... Chaque jeune va découvrir les autres scouts et guides, pour créer les équipages.

Les rôles sont répartis, et la journée « Paré pour l'aventure » va donner à chacun des clefs pour tenir son rôle.

La promesse est préparée en équipage et célébrée avec toute la Tribu.

Alors, la Tribu est fin prête pour l'exploration des Terres d'Aventure.



## Des activités éducatives à partager

Durant ses années à la branche scouts-guides, un jeune aura au moins vécu :

- 4 week-ends campés par an,
- une activité d'équipage en autonomie par an,
- des grands jeux de pistes et d'orientation,
- des jeux pour comprendre et reconnaître ses émotions,
- une action de « dépassement de soi »,
- une action de sensibilisation au développement durable,
- une nuit à la belle étoile,
- des actions de relecture sur ce qu'il aura vécu,
- une action de service en équipage par an,
- une veillée de feu,
- des activités d'expression mobilisant un talent artistique...

## Devenir Eclaireur de la Tribu

Les scouts et guides qui s'appêtent à rejoindre la caravane des pionniers et caravelles sont invités à vivre le Brevet éclaireurs de Tribu. Au cours de ce week-end, ils vont pouvoir acquérir des compétences en suivant un des trois parcours proposés : bosses et bobos, trois étoiles, robinson. Ce week-end sera aussi l'occasion de relire leur vie dans la Tribu et de découvrir ce que leur propose de vivre la caravane.

Après ce Brevet, ces scouts et guides deviennent éclaireurs de la Tribu. Ils ont une place un peu particulière à partir de ce moment car ils sont devenus « spécialistes » d'une technique, et vont pouvoir mettre ces nouvelles compétences au service de la Tribu.





# La Caravane Des Pionniers Caravelles

## Une dynamique principale : l'itinérance

Les 14-17 ans ont besoin de sortir de chez eux pour découvrir le monde qu'ils ne connaissent pas. Leur itinérance est initiation, parcours à construire, à vivre étape par étape.

L'objectif n'est pas d'arriver tout de suite, mais bien de prendre le temps de cheminer sur un itinéraire commun pour parvenir au but fixé ensemble. Les étapes, riches des choses vues et des expériences vécues, donnent sens à la destination.



## La Caravane

Chez les Caravelles et les Pionniers, l'unité s'appelle la caravane. Caravane qui « campe et décampe » en suivant un itinéraire choisi par tous avant de partir. La caravane sait se réunir pour décider du projet à mener, se répartir les missions nécessaires. En caravane, tous marchent ensemble pour oser vivre leur rêve !

## Un mythe autour de la caravane

On n'est pas tout seul dans une caravane : projets et activités se vivent ensemble. La caravane prend le départ, avec son histoire, son rêve, avec la volonté de découvrir de nouveaux horizons, de rencontrer l'autre sur sa route. La caravane, un cadre symbolique pour aider des garçons et des filles à grandir et s'épanouir.

La caravane est lieu de solidarité, de service, de partage. Un enjeu aujourd'hui pour les caravelles et les pionniers. Il est important pour les jeunes qu'ils puissent avoir des actions utiles, fortes de sens et ouvertes sur les autres et la société. Bien sûr la caravane est le signe du voyage, de terrains nouveaux à traverser, d'un monde à découvrir.





# Réussir des Cap !

Le projet des pionniers et des caravelles est le **Cap** !

**C** pour Concevoir

**A** pour Agir

**P** pour partager



Il est important d'associer le cap à l'un des 8 domaines d'activité et de le définir en fonction de l'action choisie. On parlera alors d'un Cap Solidarité, d'un Cap Bâtisseurs, d'un Cap Animation...

Les Cap ainsi qualifiés sont des points de repère pour les caravelles et les pionniers. Cela incite également à diversifier les types de Cap.

## 5 critères pour le Cap

- Utilité : service, solidarité...
- Découverte (une culture, un pays, un champ d'activités...),
- Rencontre (le monde professionnel, des amis scouts et guides d'autre part, des habitants, des malades, des enfants...),
- Dépassement (dimension physique, vaincre ses peurs, exploit),
- Créativité (domaine artistique, technologie...).

Un projet Pionnier-Caravelle contient ces 5 dimensions. Avec bien sûr le **vivre ensemble**, ressort indispensable de tout projet.





# Loi et Promesse

## La préparation de la promesse

Les pionniers et caravelles en première année sont appelés à faire leur promesse pendant le camp. Il la prépare lors de la Source Alpha pendant laquelle ils font un bilan de leur première année à la Caravane, se questionnent et s'approprient la Loi. A leur retour, ils rencontrent leur chef d'équipe qui les guide dans la préparation de leur promesse et qui les aide à exprimer leur souhait de s'engager plus concrètement dans la Caravane.

Enfin, les premières années décident communément du lieu et du moment de leur promesse et apprennent le texte « Jouer le Je » prononcé au cours de la promesse.



## Le rituel de Promesse

Le rituel de promesse est un moment fort de l'unité. Il se vit avec toute la Caravane, en tenue et de manière solennelle.

Les étapes du rituel :

- Mot d'accueil du chef d'unité
- Lecture de la Loi de la Caravane
- Appel individuel des premières années
- Parole du chef d'équipe sur le jeune de son équipe
- Parole du jeune
- Texte de promesse
- Remise de l'insigne
- Chant de la promesse

## « Jouer le JE », le texte prononcé par chaque jeune au cours de sa promesse

Je vis en vérité  
Je partage  
Je me mets au service des autres  
Je veille à la justice  
Je protège la vie  
J'observe l'obéissance et ne fais rien à moitié  
J'agis avec courage  
Je respecte mon prochain  
J'avance sur le chemin du bonheur  
On peut me faire confiance





# Le parcours du jeune



## La première année

A leur arrivée à la Caravane, le pionnier et la Caravelle sont accueillis par une équipe constituée et qui a préparé leur accueil. Lors du **rituel d'accueil**, ils se voient remettre leur manuel qui va les accompagner pendant les trois ans, ainsi que le texte de la Samaritaine, un point de repère pour toute la première année.

Pendant le camp, les premières années partent seules le temps d'une journée, ou deux jours en binôme, vivre leur **Source Alpha**. Ils y font une relecture de leur année à la Caravane et prépare leur promesse.

Au retour de la Source Alpha, les pionniers et caravelles prononcent leur promesse au cours d'un **rituel**.

## La deuxième année

Les pionniers et caravelles de deuxième année choisissent leur équipe et accueillent les nouveaux.

Pendant le camp, ils partent deux jours en binôme pour vivre leur **Source Iota** durant laquelle ils s'interrogent sur leur relation au monde et à Dieu. Ils y reçoivent le texte de l'Evangile de la fête de la **Pentecôte** qui les appelle à dépasser le cadre de la Caravane et à être pionniers, caravelles et chrétiens aux yeux du monde.



## La troisième année

Les troisièmes années choisissent leur équipe.

Certains sont chefs d'équipe. Ils ont en charge l'accueil des nouveaux, la progression personnelle des pionniers et caravelles de leur équipe, la préparation à la promesse des premières années et le bon fonctionnement des Cap.

Pendant le camp, ils vivent leur **Source Oméga** qui leur permet de faire un point sur les trois années passées à la Caravane et sur ce qu'ils veulent faire par la suite. A la fin du camp, la Caravane célèbre ceux qui quittent la Caravane au cours du **rituel d'Envoi**. Ils y reçoivent une **Parabole**, texte personnel choisi par la maîtrise pour chaque jeune.

Le texte du **Bon Samaritain** leur est confié comme un exemple de route à suivre.





# Expérience spirituelle et chrétienne



## Les différents déserts

Lieu non choisi, de tentation, de révélation, de vérité, de recul, de fraternité, de détachement, de passage et de décision, le désert a de multiples facettes.

Chaque année, la Caravane est amenée à traverser un nouveau désert parmi les trois proposés : **le désert de Sinaï, le désert de Hoggar et le désert de Néguev.**

## Des dynamiques à vivre dans le domaine spirituel

- Oser se risquer à l'autre et à soi-même,
- Partir et découvrir,
- Croire que cela vaut le coup d'avoir des convictions,
- Être Prophètes,
- Cheminer avec ceux qui doutent, questionnent, montent sur les sommets, vont voir et choisissent.

« **Je ne peux me contenter de mon bonheur ou de mes problèmes** ».



## Suivre son itinéraire avec les Amis de Jésus

Lors de leurs 6 itinéraires, les pionniers et caravelles sont accompagnés par les **Amis de Jésus**.

Zachée, Marthe et Marie, Bartimée, Judas, le Jeune Homme riche, le Centurion, Thomas, Marie-Madeleine, Marie et Joseph, la femme pécheresse, Pierre, le bon larron : des personnages forts aux profils variés qui accompagnent les pionniers et caravelles dans leurs doutes, leurs espérances, leurs joies et leur Foi.



# La progression personnelle



## La progression personnelle de chaque jeune se vit au cœur de l'unité

Chacun est invité à acquérir des **compétences** et à parcourir des **champs d'expériences**, seul, en équipe ou en unité.

Des temps spécifiques permettent à chaque jeune de relire sa progression, son parcours de manière régulière, en lien avec un membre de la maîtrise et son chef d'équipe.

## L'implication concrète et utile de chaque jeune au sein de l'unité est support de la progression personnelle

Pour un pionnier, une caravelle, s'impliquer concrètement, c'est s'engager devant ses pairs et ses chefs et cheftaines.

Deux manières de s'impliquer dans la vie de la Caravane :

- La **responsabilité** pour le fonctionnement de l'unité,
- L'**action** en lien direct avec le projet vécu par et pour l'unité.



## Des activités types à réaliser par chaque jeune dans le cadre de la progression personnelle

Les pionniers et caravelles parcourent 6 **itinéraires** en lien avec les 6 axes de développement.

Ils atteignent le **cairn**, finalité de l'itinéraire, en acquérant des compétences dans chaque domaine, par le biais d'**activités concrètes prédéfinies** pour chaque itinéraire.

Ces activités détermineront les compétences communes à tous, déclinées dans les 6 domaines de développement personnel.

# Prendre la route

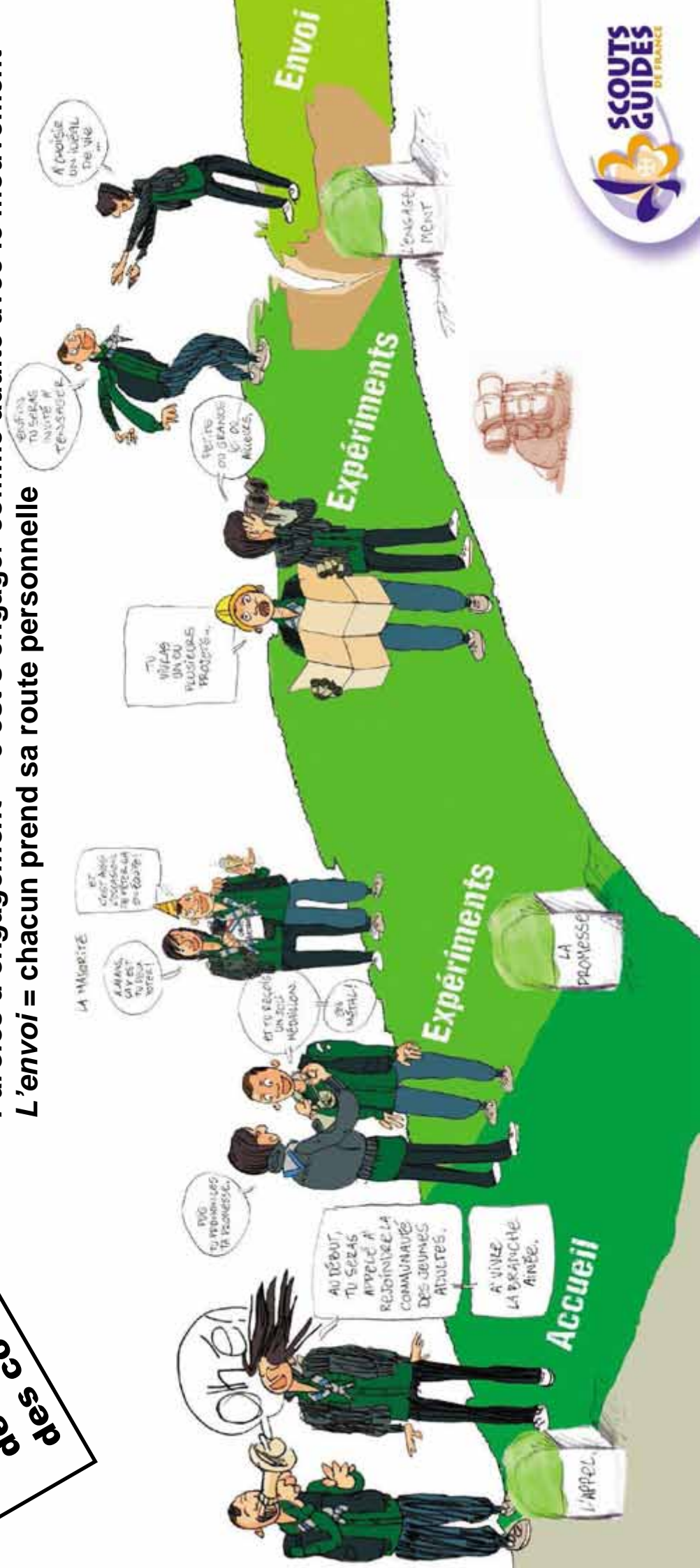
L'appel = c'est appeler à vivre la branche compagnon et à entrer dans la communauté des jeunes adultes du groupe  
 L'accueil = c'est faire connaissance avec l'ensemble des compagnons du groupe et du territoire

La promesse = c'est dire oui à la branche compagnon,

Les **expérimentations** = c'est vivre des projets en équipe

Paroles d'engagement = c'est s'engager comme adulte avec le mouvement  
 L'envoi = chacun prend sa route personnelle

Les compagnons prennent la route en **expérimentations** : des courts, un long



# Vivre des expériences utile pour soi et les autres avec des partenaires

• **Expériences courtes** : actions qui permettent de se connaître, de faire équipe d'acquérir des compétences... De réaliser des expériences dans les pistes d'actions

• **Expérience long** : projet que l'équipe porte du début à la fin.  
Se concrétise par la remise du **Brevet Scouts du Monde** à la fin de l'expérience.



« L'équipe fait le projet  
le projet fait l'équipe »



## La promesse Compagnons

Chaque compa est invité à manifester son choix d'être guide ou scout en prononçant sa promesse. Parole personnelle soutenue par l'équipe et la communauté, elle ne propose pas une perfection inaccessible, mais d'agir selon ses possibilités.

Le texte de promesse est écrit par chacun et envisage les dimensions communautaire et spirituelle, le service et l'ouverture aux autres, le respect des valeurs de la loi scout.

### La guide, le scout...

- 1 - Parle en vérité et agit en cohérence
- 2 - Est digne de confiance et sait faire confiance aux autres
- 3 - Va au devant des autres et tisse des liens de fraternité avec les scouts et guides du monde entier
- 4 - Emploie ses ressources avec sagesse
- 5 - Affronte les difficultés avec optimisme
- 6 - Participe à la construction d'un monde de justice et de paix
- 7 - Aime et protège la création
- 8 - Vit avec énergie et prend des initiatives
- 9 - Accueille la Bonne Nouvelle par ses actes au service des autres
- 10 - Est maître de ses paroles, de ses actes et de ses pensées

# Suivre des pistes d'action

Les **experiments** que vivent les équipes compagnons s'inscrivent dans les 8 pistes d'actions, *a priori* ou *a posteriori*.



**Solidarité et Ouverture aux autres**



**Évangile et Vie Scoute**



**Éducation et Enfance**



**Sport et Santé**



**Paix et Droits de l'Homme**



**Environnement**



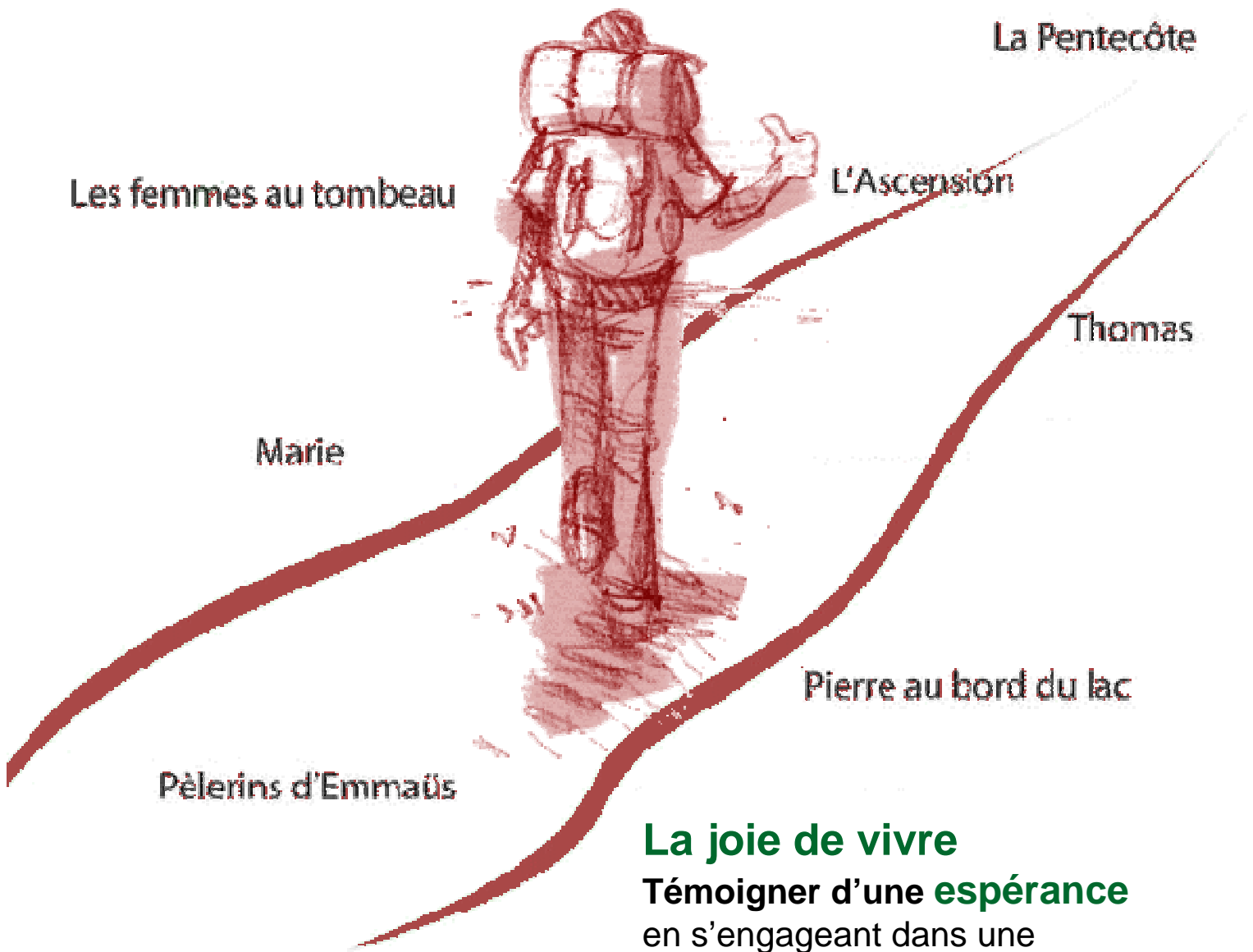
**Développement**



**Expression et Communication**



Les pistes d'actions permettent la progression de l'équipe et la progression personnelle. L'équipe inscrit ses experiments dans des pistes d'action et chaque compa relit dans quelles pistes il a vécu une expérience personnelle



## Le plaisir de croire

**Approfondir une foi personnelle** librement choisie où le doute est accueilli.  
Une foi qui permette de se découvrir aimé de Dieu.  
Une foi qui prenne en charge les grandes questions de l'existence de Dieu et qui puisse contribuer à donner un sens et une cohérence à sa vie.



## La joie de vivre

**Témoigner d'une espérance** en s'engageant dans une communauté et en y étant une pierre vivante, en faisant valoir ses convictions.

## Le bonheur d'aimer

**S'engager sur les chemins de la charité** en vivant l'évangile en acte, en faisant des choix concrets, en osant agir, en rencontrant d'autres croyants, en tirant profit des expériences.

## L'accueil

Filles et garçons à partir de 17 ans sont accueillis dans la communauté des jeunes adultes du groupe et peuvent découvrir la proposition **compagnon**.

Les plus anciens témoignent de leur vécu.

L'appel est individuel, on y répond personnellement. La branche invite à faire équipe



Se mettre en route

## Parole d'engagement

A la fin de leur expérimentation long les compas sont invités à prononcer l'engagement des adultes chez les Scouts et Guides de France, qu'ils continuent dans le scoutisme ou qu'ils prennent un engagement dans la société.



163



**Scouts et Guides de France**  
**Département Programme Activités Formation**  
**65 rue de la Glacière**  
**75013 Paris**  
**[www.scoutsetguides.fr](http://www.scoutsetguides.fr)**