

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 : 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

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.

Nous, la Tribu scouts guides de ^{1^{ère}} 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.

