

GPS

Guide pour le scoutisme

11-14 ans



Cet ouvrage a été réalisé par l'équipe nationale de la branche Scouts-Guides des Scouts et Guides de France.

Nous remercions :

- Charles Le Gac de Lansalut, Gaëtan Parenty, responsables nationaux de la branche Scouts-Guides,
- Pères François Cristin et Benoît Gschwind, aumôniers nationaux,
- Matthieu Couffin, Cécile Dauguet, Marie Dubruel, Sébastien Faÿs, Samuel Guyot, Anne-Claire Huet, Jean Jourdier, Hélène Lacroix, Caroline Le Gac de Lansalut, Frédéric Monier, Capucine Parenty, Olivier, Robberechts, Nicolas Tiberghien, Nolwenn Tiberghien, David Venet, membres des équipes nationales Scouts-Guides successives ayant participé à l'élaboration de cet ouvrage, qui fut un travail de longue haleine.

Conception et réalisation graphique, fabrication :
Damien Desclozeaux

© **Les Presses d'Ile-de-France**

La maison d'édition des Scouts et Guides de France
65 rue de la Glacière 75013 Paris
www.presses-idf.fr

ISBN : 978-2-7088-8115-0
Prix TTC : 12 euros

Première édition
Achévé d'imprimer en septembre 2009
sur les presses de *Parlons d'Image* - Paris
Dépôt légal : octobre 2009



Cet ouvrage est imprimé sur du papier labellisé PEFC. Le bois dont il est issu provient de forêts dont la gestion durable permet la poursuite des activités économiques dans des conditions qui assurent la pérennité de l'écosystème forestier et qui tiennent compte des besoins actuels et futurs de la société.



L'imprimerie du GPS est labellisée « PRINT ENVIRONNEMENT® ». Il s'agit d'une démarche collective qui vise à impliquer tous les acteurs de l'entreprise (chef d'entreprise, salariés, clients, fournisseurs, partenaires) dans le but de mettre en harmonie la performance économique, l'équité sociale dans le respect des droits de l'homme et la préservation de l'environnement. Adhérer à « PRINT ENVIRONNEMENT® », c'est aussi adopter des pratiques de management respectueuses de l'homme, de sa santé et de sa sécurité, dans un souci constant d'amélioration des conditions de travail.

I - Tranche d'âge

II - Cadre symbolique

III - Projet

IV - Progression personnelle

V - Démarche spirituelle

VI - Déroulement d'une année

VII - Boîte à outils

GPS - SG
2

Sommaire

I - Les jeunes ados

Fiche 1 - Les caractéristiques des 11-14 ans	(2 pages)
Fiche 2 - L'âge de l'exploration	(2 pages)
Fiche 3 - La vie en équipe	(2 pages)
Fiche 4 - La relation éducative	(2 pages)
Fiche 5 - Les objectifs éducatifs	(3 pages)

II - L'exploration

Fiche 1 - Pourquoi l'exploration ?	(2 pages)
Fiche 2 - Un peu de vocabulaire	(2 pages)

III - L'aventure

A - Vivre l'aventure

Fiche 1 - Le projet des jeunes	(2 pages)
Fiche 2 - Le conseil d'équipage	(2 pages)
Fiche 3 - Le grand conseil	(2 pages)
Fiche 4 - Le conseil d'aventure	(2 pages)
Fiche 5 - Choisir l'aventure	(2 pages)
Fiche 6 - Organiser l'aventure	(2 pages)
Fiche 7 - Réaliser les missions d'équipage	(2 pages)
Fiche 8 - Évaluer et relire l'aventure	(2 pages)
Fiche 9 - Célébrer et fêter l'aventure	(2 pages)

B - Les terres d'aventure

Fiche 1 - Les terres d'aventure, mode d'emploi	(2 pages)
Fiche 2 - Vie dans la nature	(6 pages)
Fiche 3 - Rencontres internationales	(6 pages)
Fiche 4 - Respect de l'environnement	(6 pages)
Fiche 5 - Sport et santé	(6 pages)
Fiche 6 - Solidarité	(6 pages)
Fiche 7 - Communication et citoyenneté	(6 pages)
Fiche 8 - Expression artistique	(6 pages)
Fiche 9 - Construction et fabrication	(6 pages)

IV - La progression personnelle

Fiche 1 - Les rôles	(4 pages)
Fiche 2 - Les labels d'équipage	(4 pages)
Fiche 3 - Les labels personnels	(2 pages)

V - La démarche spirituelle

Fiche 1 - Relire, prier, célébrer	(4 pages)
Fiche 2 - L'accueil	(2 pages)
Fiche 3 - La promesse	(2 pages)
Fiche 4 - Vivre en équipage	(2 pages)
Fiche 5 - Servir en équipage	(2 pages)
Fiche 6 - Le camp	(2 pages)
Fiche 7 - Les activités en autonomie	(2 pages)

VI - L'année de la Tribu

Fiche 1 - Une année rythmée	(2 pages)
-----------------------------	-----------

A - L'accueil : cap sur l'aventure

Fiche 1 - La première réunion de Tribu	(2 pages)
Fiche 2 - Le premier week-end campé de Tribu	(2 pages)
Fiche 3 - Paré pour l'aventure	(4 pages)
Fiche 4 - La préparation des promesses	(2 pages)
Fiche 5 - La promesse	(2 pages)

B - Les activités phares

Fiche 1 - Les installations	(2 pages)
Fiche 2 - La cuisine en plein air	(2 pages)
Fiche 3 - La vie dans la nature	(2 pages)
Fiche 4 - Le jeu	(2 pages)
Fiche 5 - Les activités en équipage	(3 pages)
Fiche 6 - Le week-end d'équipage	(2 pages)
Fiche 7 - Le service d'équipage	(2 pages)
Fiche 8 - L'exploration	(3 pages)
Fiche 9 - Le camp	(4 pages)
Fiche 10 - La nuit au camp	(4 pages)
Fiche 11 - Le défi durable	(3 pages)
Fiche 12 - Les activités non mixtes	(2 pages)

I - LES JEUNES ADOS

Qui sont les jeunes adolescents ? Pour répondre à cette question, nous nous sommes appuyés sur les travaux et les analyses de sociologues, de chercheurs, sur des travaux d'enquêtes réalisées dans le mouvement et en dehors, et sur les différentes observations que nous avons pu partager. Ce chapitre donne quelques clefs afin de mieux situer les objectifs éducatifs de la branche et les priorités qu'elle s'est données.

Sommaire

Fiche 1 - Les caractéristiques des 11-14 ans	(2 pages)
Fiche 2 - L'âge de l'exploration	(2 pages)
Fiche 3 - La vie en équipe	(2 pages)
Fiche 4 - La relation éducative	(2 pages)
Fiche 5 - Les objectifs éducatifs	(3 pages)

Bibliographie

- Credoc/Scouts de France/Okapi, *Une approche des 11-15 ans*, enquête, 2002.
- Marie Cipriani-Crauste et Michel Fize, *Le bonheur d'être adolescent*, éditions Érès, mars 2005.
- UFCV, Gérard Premel, *Enquête sur des « mutants »*.
Comment repenser l'accueil collectif des 11-14 ans ?, INJEP.
- Pierre G. Coslin, *Les conduites à risque à l'adolescence*, Armand Colin, 2003.
- Pierre G. Coslin, *Psychologie de l'adolescent*, Armand Colin, 2002.



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Les caractéristiques des 11-14 ans

Les caractéristiques et centres d'intérêt des jeunes sont déclinés ici à partir des 6 domaines de développement du scoutisme.

Les jeunes ados et...

<p>... les autres</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ L'adulte : un repère stable. La relation se transforme, entre désir de se démarquer et besoin de confiance réciproque, soit de dialogue sur des sujets importants comme l'orientation... ▶ Les pairs et la bande : la référence. Essentielle à la fabrication d'une identité, la bande d'amis est plus fondée sur le jeu vers 11 ans, sur le partage de goûts, la confiance vers 14 ans. Les filles recherchent plus d'intimité, un soutien affectif, les garçons la complicité.
<p>... leur corps</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Puberté, un nouveau corps à accepter : dès 11 ans pour les filles, et à partir de 13 ans pour les garçons, le corps grandit et se transforme. Surtout pour elles, ce changement peut être source de mal-être. ▶ Éveil à la sexualité : ils en parlent entre pairs, plutôt sur les aspects mécaniques que sur les sentiments. L'intérêt pour ces questions croît avec l'âge. 50 % des ados ont échangé leur premier baiser avant 14 ans, 1/3 déclarent avoir déjà eu des rapports sexuels dans leur 15^e année. ▶ Un corps mis à l'épreuve : alcool, tabac, cannabis. La consommation, surtout excessive, traduit un mal-être en actes. L'âge moyen de la 1^{re} cigarette est 11 ans, l'alcool a une valeur initiatique, permettant d'accéder à un statut d'adulte. Presque la moitié des collégiens ont déjà fumé du cannabis.
<p>... Dieu et la religion</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Une recherche de spiritualité : 1 jeune ado sur 7 déclare appartenir à une religion. Ils n'en parlent pas à leurs amis, guère à leurs parents. Mais une grande majorité croit en Dieu. ▶ Ils ont une représentation positive de la Loi, comme outil pour vivre ensemble, punir les abus. Ils attendent de l'adulte qu'il les aide à se forger une opinion.

<p>... leurs émotions</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ En comprenant qu'ils ne fonctionnent pas de la même façon, filles et garçons apprennent à se comprendre. À l'âge où s'affirme l'identité, ils testent leur pouvoir de séduction. La puberté permet de se mêler à des gens plus âgés. Les amitiés entre jeunes du même sexe permettent de se rassurer sur son propre corps par comparaison. ▶ Pulsions, sentiments amoureux, le développement psychologique vient bouleverser ses repères. Pour un jeune de 11-14 ans, exprimer ses aspirations, ses centres d'intérêt, n'est pas spontané.
<p>... le monde</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ L'interculturalité à leur porte : sortant du cercle familial, les jeunes adolescents constatent des habitudes, des cultures différentes. Découverte de la diversité du monde, fin de l'universalité de son propre modèle. ▶ Le monde, ils le perçoivent au travers des écrans : télé, Internet. Façon de communiquer avec les autres mais aussi d'apprendre. Mais leurs stars préférées sont celles qui portent des valeurs comme le rire, le sport, la solidarité. ▶ La citoyenneté : les jeunes adolescents sont très soucieux de justice, d'égalité des droits. Parmi leurs principales préoccupations citoyennes : les guerres, la violence, le racisme. Ils aspirent à des métiers au service des autres même s'ils rêvent de célébrité...
<p>... eux-mêmes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Des modèles à qui s'identifier : si à 11 ans, les parents restent la référence, petit à petit les modèles sortent du cadre familial. Ce sont d'abord les « grands », de la classe supérieure, frères ou sœurs mais aussi les stars : on copie les styles, les modes de vie. ▶ Se distinguer/se conformer à la norme : la mode règne sur les codes vestimentaires des adolescents. Façon de se distinguer des parents, la mode juvénile, influencée par les marques, permet d'affirmer sa personnalité et son sentiment d'appartenance à un âge, à un sexe.

L'âge de l'exploration

À la porte du collège et dans les divers groupes qu'ils côtoient, les jeunes rencontrent des gens appartenant à des familles, à des cultures et à des milieux sociaux différents. Confrontés à cette diversité, ils deviennent conscients de leurs propres habitudes et de leur culture (familiale entre autres).

Le monde à portée de main

En entrant au collège, avec de nouvelles matières, de nouveaux amis, un nouveau rythme, les jeunes adolescents découvrent un monde d'adultes. Ils sont en contact permanent avec des plus grands.

C'est l'âge de la prise de l'indépendance et du développement de la curiosité. Les jeunes préparent des exposés, découvrent des nouvelles activités, partent en vacances sans leurs parents (colo, aumônerie, week-end chez des amis...), se forgent des opinions sur les sujets d'actualité, ont soif d'approfondir des connaissances, cherchent à découvrir et à comprendre le monde qui les entoure.

Ils se passionnent pour des causes (environnement, injustices sociales, politique) et s'intéressent aux sujets d'actualité. Ils commencent à se forger une opinion.

Monde réel et virtuel

Quand ils ne sont pas à l'école, les jeunes passent plus de temps devant leur ordinateur et leur télévision qu'avec leurs livres et leurs classeurs (45 % passent plus de 5 h par semaine devant la télé et tout autant sur Internet). Née avec ces technologies de l'information et de la communication, cette génération considère Internet et la télé non seulement comme une source d'informations notamment pour les devoirs scolaires, mais aussi comme l'occasion personnelle d'une ouverture sur le monde.

Les jeunes ne se contentent pas pourtant de relations virtuelles et n'adhèrent pas forcément aux valeurs du petit écran. Critiques du monde des stars, ils choisissent des modèles porteurs de valeurs et surtout préfèrent l'amitié concrète avec leurs pairs.

Acteurs et citoyens

Les positions des jeunes par rapport à la société sont marquées par un fort souci de justice. Cela s'explique par la volonté des ados d'avoir un statut proche de l'adulte. La loi a une valeur positive, elle permet de vivre ensemble, de condamner les abus et de dénoncer les injustices rencontrées. En moyenne, 42 % des 11-14 ans pensent qu'il est primordial de tenir une parole donnée à quelqu'un et 36 % soulignent l'importance qu'ils accordent à avoir les mêmes droits que tout le monde.

Priorité : l'éducation à la citoyenneté. De plus au collège, la plupart des jeunes sont très intéressés par la défense de leurs droits en tant que délégués de classe. Les problèmes qui les préoccupent le plus : les guerres (41 %), le racisme (40 %) et l'insécurité et la violence (38 %).

Vivre l'aventure

La proposition des Scouts et Guides de France pour les 11-14 ans invite à explorer ensemble ce monde qui s'ouvre à eux. L'équipe est le moteur de cette exploration : à plusieurs on va plus loin, on ose plus, on voit plus grand.

Mais parce que le monde est si vaste que l'on peut s'y perdre, la carte des terres d'aventure propose de le cerner, de suivre des chemins à travers l'une des 8 terres d'aventure. Elles correspondent aux 8 domaines d'activité des Scouts et Guides de France. Les jeunes en choisissent un : leur projet, leur aventure sera l'occasion d'en découvrir une facette... et d'y imprimer leur marque. On ressort grandi de l'aventure.

11-14 ans, l'âge de la prise d'indépendance et du développement de la curiosité où se forge une première opinion.

L'exploration

C'est par le jeu que les scouts et guides vont appréhender le monde. En équipage, ils proposent une aventure, en Tribu, elle est votée. Ensuite, charge à chacun de prendre part à l'aventure, en s'embarquant dans des missions d'équipage, en choisissant des labels. En devenant acteur du projet, le scout, la guide sort de la posture trop facile de spectateur. En jouant le jeu de l'équipage, il refuse l'individualisme. En vivant des imaginaires riches, il prend le monde comme terrain de jeu. En vivant des projets grandioses, il change son propre regard sur ce qui l'entoure et devient moteur de changement.

La vie en équipe

L'équipe, la bande, prend de plus en plus de place. C'est le lieu de vie naturel et essentiel pour construire son identité.

Les pairs et la bande

Chez les 11-14 ans, la bande traduit un besoin d'appartenance, de valorisation du « nous ». Elle permet l'épanouissement de la personnalité et la construction d'une image de soi à travers une personnalité collective. L'influence des pairs est inversement proportionnelle à celle de la famille : le conformisme à l'égard des amis permet aux jeunes adolescents d'affirmer leur autonomie par rapport aux adultes et notamment les parents.

Les groupes se structurent dès l'âge de 10 ans : ces amitiés sont souvent durables.

À 10-12 ans, la relation est fondée plus sur les activités et les jeux que sur les sentiments. À 13-14 ans, les jeunes adolescents attendent plutôt des autres membres du groupe sincérité, loyauté et confiance.

Plus de la moitié des 11-14 ans déclarent avoir beaucoup de copains dans leur classe, au collège et à l'extérieur, contre un quart qui ne sortent jamais avec d'autres jeunes ou ne vont jamais chez les autres.

Individu, équipe et unité

L'unité est le lieu où se rencontrent les différentes équipes, et aussi le lieu où l'on rencontre une équipe d'adultes qui s'engage dans le même projet.

L'équipe est un des lieux de vie important des jeunes et également un sas d'expression de l'avis individuel pour des choix faits dans le groupe plus large qu'est l'unité.

Ce n'est qu'à la fin de son parcours, au moment où il sera Éclaireur de la Tribu, que le scout, la guide aura une responsabilité vis-à-vis de l'ensemble de son unité.

Si 58 % des jeunes adolescents déclarent appartenir à une bande mixte, les confidences concernant les histoires d'amour, les loisirs, l'actualité ou la sexualité se font entre personnes du même sexe dans plus de 70 % des cas.

Dans l'ensemble, la majorité des 11-14 ans attendent d'un ami qu'il les aime comme il sont et qu'il sache écouter et comprendre, surtout quand il est du même sexe. Les réelles amitiés filles-garçons ne naissent que vers 14-15 ans.

La place de l'équipe dans la proposition scouts-guides

Parce qu'elle est le lieu de vie naturel de cette tranche d'âge, l'équipe est pensée au centre de la proposition en direction des 11-14 ans. La jeune adolescence est un âge de passage, donc un âge où le jeune ne se sent pas toujours en sécurité. Dans un petit groupe, il trouve plus facilement sa place.

Les équipes sont non mixtes pour faciliter cette cohésion de groupe.

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

Là où l'école et la société valorisent des trajectoires individuelles, une particularité du scoutisme est de faire le pari du collectif. Y compris la progression personnelle qui, dans la branche scoute et guide, est pensée en collectif : on grandit ensemble, on prend des responsabilités ensemble, on est solidaires dans le

cheminement. Les projets sont portés par un groupe à taille humaine : l'équipage. Ce choix renforce la base de la citoyenneté, l'apprentissage du « vivre ensemble ».

L'équipage comme lieu central de vie à la branche

Les responsabilités de chacun - leur rôle - s'exercent vis-à-vis de l'équipage. C'est au sein de l'équipage que chaque jeune prend une fonction, c'est devant lui qu'il est responsable. L'acquisition de compétences est certes individuelle mais elle est mise au service du collectif.

De même, la vie quotidienne (installation, repas...) se déroule principalement à l'échelle de l'équipage. C'est la raison pour laquelle des rôles de fonctionnement, tout au long de l'année, sont proposés : l'équipage devient comme un corps, il a besoin de tous ses membres pour vivre.

La relation éducative

La proposition scout et guide place le chef ou la cheftaine, dans sa relation au jeune, au centre du triangle « père, frère, héros ». C'est vrai à tous les âges... avec des particularités pour chaque branche.

Le rôle du chef, de la cheftaine est essentiel pour à la fois personnaliser la relation à chacun, permettre à chaque jeune de « faire de son mieux », avec son rythme, son histoire mais aussi permettre de jouer le collectif, permettre au groupe, à l'équipage, à la Tribu, de vivre en cohérence, d'avoir de grandes aventures communes, où chacun trouve sa place.

Tout l'enjeu, entre 11 et 14 ans, est d'amener le scout, la guide, à l'autonomie. La proposition de branche développe des outils pour aller dans ce sens.

La progression personnelle : croire en lui plus que lui-même

Tenir un rôle, prendre une responsabilité au sein d'un groupe, tenir ses engagements... quelle lourde charge que l'on ait 11 ou 14 ans (voire même 18 ou 25 !). La progression personnelle passe par des outils : les rôles, les labels. Mais elle passe surtout par une relation de confiance : entre le jeune et son équipage, entre le jeune et son chef ou sa cheftaine, entre le jeune et lui-même ! Qui mieux qu'un adulte peut aider

Entre enfance et adolescence

Les 11-14 ans sont à un âge de passage. C'est l'âge où on élargit petit à petit le cercle familial ; l'âge où, dans le rapport à ses pairs mais aussi aux plus grands, on cherche à dessiner les contours de son identité, de sa personnalité.

C'est dire combien la relation à cet adulte qu'est le chef, la cheftaine est importante : une occasion précieuse de rencontre, en dehors des lieux connus de la famille, de l'école.

Entre enfance et adolescence, le saut est grand entre 11 et 14 ans. Et c'est encore plus vrai quand on ajoute le genre : une fille de 14 ans et un garçon de 11 ans n'ont pas les mêmes préoccupations, les mêmes envies. Et pourtant... la Tribu est le lieu où l'on va vivre ensemble, la cellule de partage du quotidien au-delà des différences d'âge.

le scout, la guide, à aller plus loin, à se dépasser, à oser ? Et bien au-delà de la remise des badges, c'est dans les attentions, encouragements du quotidien que se joue cette progres-

sion de chacun, à la juste distance pour ne pas « faire à la place de », mais laisser toujours la porte ouverte au dialogue.

L'équipage : l'apprentissage collectif de l'autonomie

C'est le cœur de la proposition scout et guide. Ensemble, les jeunes y vivent l'expérience de la responsabilité et de l'engagement :

- ▶ autonomie de décision, de choix avec le jeu des conseils, le choix de l'aventure, l'organisation des missions d'équipage ;
- ▶ autonomie de fonctionnement, de vie quotidienne avec l'importance accordée au temps de l'installation, le fonctionnement d'équipage sur l'année qui permet, en s'affirmant dans son rôle, de prendre sa place ;
- ▶ autonomie d'action, d'engagement dans le vaste monde avec le moment phare de l'exploration pendant le camp ou les services d'équipage.

Le petit groupe de pairs est le lieu où chacun pourra, en confiance, grandir dans ses savoirs et compétences.

Au-delà de la relation individuelle, la relation équipage-adulte doit être bien réfléchie en maîtrise. Car il est bien plus exigeant (et moins « naturel ») d'être au service de différents petits groupes que de s'adresser à l'ensemble de l'unité... Et pourtant, c'est une condition de

réussite de cette « république d'enfants », principe cher à Baden-Powell. En maîtrise, il s'agit de s'organiser pour permettre à l'équipage de fonctionner : temps spécifiques, missions d'équipage comme moteur de l'aventure de la Tribu et pas le contraire...

Il est plus exigeant d'être au service de petits groupes que de s'adresser à l'ensemble de l'unité.

Le conseil d'équipage est l'outil emblématique de cette relation : le chef peut y être présent en soutien, non pour

animer (c'est le rôle du pilote) mais pour faire le médiateur, apporter une parole adulte quand cela est nécessaire, stimuler la créativité des jeunes, les aider à faire des choix. Il accompagne l'équipage vers une autonomie croissante.

Entrer dans le jeu

À l'âge scout et guide, le chef ne peut se contenter d'encadrer de loin : il entre dans le jeu, il « fait avec ». Rien ne sera plus motivant pour un jeune adolescent que de voir que les adultes responsables sont parties prenantes, jouent, s'investissent dans l'aventure et pas seulement depuis la tour de contrôle.

Les objectifs éducatifs

Au cours de son passage dans la branche scouts-guides, chaque jeune va vivre des expériences fortes qui vont le faire grandir.

Ces expériences répondent aux 3 priorités éducatives de la branche :

- 1. Jouer des aventures grandeur nature.**
- 2. Vivre la Loi comme un outil de liberté.**
- 3. Affirmer dans la diversité de l'équipe ses propres choix.**

Ces expériences se traduisent en compétences acquises. Ces « compétences » ne sont pas des critères d'évaluation, permettant ou non le passage à la branche suivante. Ce sont des indicateurs objectifs de savoir, savoir-faire et savoir-être que la branche souhaite développer chez les jeunes adolescents durant leur parcours dans la Tribu. Ces objectifs éducatifs se déclinent dans les **6 domaines de développement**.

Développement physique : vivre avec énergie

Accepter les changements physiques liés à l'âge chez soi et chez les autres

- ▶ Mettre des mots simples sur les changements de son corps.
- ▶ Connaître les caractéristiques physiques des jeunes du sexe opposé.
- ▶ Estimer les capacités physiques des autres et adapter ses gestes en conséquence.

Respecter son corps et celui des autres

- ▶ Respecter son corps en connaissant ce qui est de l'ordre de l'intimité.
- ▶ Prendre soin des autres en leur prodiguant des soins basiques.
- ▶ Être attentif à son hygiène alimentaire.
- ▶ Connaître les effets des conduites à risque.

Jouer des aventures grandeur nature

Les outils de communication et de divertissements sont conçus pour faire rêver les adolescents devant un écran d'ordinateur ou de téléphone portable.

S'il apparaît indispensable de les accompagner dans l'utilisation juste de ces outils, la branche souhaite également leur proposer de vivre de vraies aventures, ancrées à la fois dans un imaginaire et dans la réalité. Elle veut aussi leur donner la possibilité de jouer ces aventures avec d'autres.

À 14 ans, c'est par exemple :

- ✓ prendre des responsabilités au sein d'une équipe, dans le projet ;
- ✓ développer ses capacités physiques ;
- ✓ relever des défis.

Jouer avec d'autres

- ▶ Entraîner par son enthousiasme les autres à se dépasser.
- ▶ Jouer et faire jouer les autres dans le cadre d'activités physiques.

Développement intellectuel : vivre avec son temps

Bâtir un raisonnement pour s'exprimer

- ▶ Rechercher des informations et les organiser.
- ▶ Exprimer une opinion construite et agir en conséquence.
- ▶ S'exprimer en mobilisant des talents artistiques.

Mobiliser des savoir-faire pour améliorer le quotidien

- ▶ Maîtriser les savoir-faire utiles à la vie quotidienne.
- ▶ Utiliser sa créativité pour trouver des solutions pratiques aux problèmes rencontrés dans la vie quotidienne.
- ▶ Apprendre des autres.

Prendre conscience de la portée de ses actes

- ▶ Évaluer les expériences vécues et en tirer les enseignements.
- ▶ Rendre compte des projets menés.

Vivre la Loi comme un outil de liberté

Cette période est pour les adolescents celle de l'acquisition de l'autonomie. Ils formalisent leurs premiers choix : langues étudiées, choix des vêtements portés... Les adolescents rencontrent aussi beaucoup d'interdits. Grâce à la méthode du scoutisme, la branche souhaite leur offrir cette éducation à la liberté et à la gestion de l'interdit en leur permettant de vivre la Loi comme un outil de liberté.

À 14 ans, c'est par exemple :

- ✓ comprendre le sens et l'utilité de la Loi ;
- ✓ tenir parole ;
- ✓ avoir de la mesure dans ses jugements.

Les objectifs éducatifs pour la tranche d'âge 11-14 ans sont une étape vers les objectifs généraux du mouvement au sortir de la branche aînée.

Développement affectif : vivre avec rayonnement

Exprimer et contrôler ses émotions

- ▶ Comprendre et utiliser positivement ses émotions.
- ▶ Écouter l'autre en comprenant ses réactions.

Respecter et reconnaître l'autre

- ▶ Entretenir sans exclusivité des relations d'amitié avec ses pairs.
- ▶ Vivre des relations d'amitié en comprenant les droits et les devoirs.
 - ▶ Vivre des activités adaptées entre filles, entre garçons et entre garçons et filles.

Percevoir la différence entre les sexes comme un enrichissement

- ▶ Respecter ses pairs dans son langage et ses attitudes.
- ▶ Coopérer avec des personnes de l'autre sexe dans la gestion de la vie quotidienne.

Développement social : vivre ensemble

Prendre des responsabilités au sein d'une équipe à travers un projet

- ▶ Prendre des responsabilités dans son équipe.
- ▶ Acquérir des compétences et les mettre au service de l'équipe pour faire avancer le projet ou la vie quotidienne.

Agir en coopération avec d'autres et faire agir les autres

- ▶ Tenir compte du point de vue des autres pour faire avancer l'équipe.
- ▶ Encourager celui ou celle qui a une responsabilité dans l'équipe.

Protéger et rendre service

- ▶ Identifier les besoins d'un public proche et accessible et mener une action à son service.
- ▶ Devenir acteur de la protection de l'environnement.
- ▶ Agir pour la paix dans son équipe et son unité.

Développement spirituel : vivre avec espérance

Découvrir l'Alliance que Dieu propose à chacun

- ▶ Connaître l'aventure de plusieurs témoins importants de l'histoire du peuple de Dieu.
- ▶ Faire l'expérience de la prière personnelle et en groupe.

Faire l'expérience de cette Alliance dans la vie en équipe et en Église

- ▶ Relier certaines expériences à la Parole pour prendre conscience d'appartenir au peuple de Dieu.
- ▶ S'intéresser à ce en quoi croient les autres et mieux comprendre sa propre démarche.
- ▶ Relire collectivement et individuellement certains temps de la vie en équipe ou en unité en utilisant des symboles.
- ▶ Placer Jésus-Christ au cœur de la vie du peuple scout et guide, du Peuple de Dieu, au rythme de l'année liturgique.

Affirmer dans la diversité de l'équipe ses propres choix

L'adolescence est la période au cours de laquelle le jeune va poser ses premiers choix. Il ne sera pas simple pour lui de se distinguer des autres ni de comprendre les différences de chacun. C'est pourquoi, acteur dans un monde varié, l'adolescent doit accepter cette diversité et affirmer ses propres singularités.

À 14 ans, c'est par exemple :

- ✓ agir en coopération avec d'autres ;
- ✓ trier des informations et bâtir un raisonnement ;
- ✓ prendre confiance en soi ;
- ✓ expérimenter l'Alliance dans la vie d'équipe.

Choisir de faire confiance à Dieu et aux autres

- ▶ Faire l'expérience de la rencontre et du dialogue avec des adultes témoins de leur foi.
- ▶ Partager avec son équipe ou son unité une action au service des autres, relue à la lumière de l'Évangile.

Développement moral : vivre avec des valeurs

Comprendre le sens et l'utilité de la loi

- ▶ Comprendre et appliquer des règles établies.
- ▶ Expérimenter la négociation des règles de vie dans son intérêt et celui du groupe.
- ▶ Tenir parole.

Prendre confiance en soi

- ▶ Évaluer les compétences à mobiliser dans un projet et dire « je peux faire... ».
- ▶ Aller à contre-courant pour mesurer ses consommations.
- ▶ S'aventurer avec confiance dans de nouveaux projets.

Avoir de la mesure dans ses jugements

- ▶ Évaluer un projet en sachant dissocier les actes et les acteurs.
- ▶ Répondre de ses choix devant les autres.
- ▶ Exprimer son point de vue devant les autres et particulièrement en équipe.



Notes

A series of horizontal dotted lines spanning the width of the page, intended for writing notes.



II - L'EXPLORATION

L'exploration est le cadre symbolique qui porte la proposition pédagogique de la branche. Les équipages partent explorer des terres d'aventures : les jeunes adolescents, quittant le monde de l'enfance, ont un désir fort de découvrir et d'explorer le monde qui les entoure.

Sommaire

- Fiche 1 - Pourquoi l'exploration ? (2 pages)
- Fiche 2 - Un peu de vocabulaire (2 pages)



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Pourquoi l'exploration ?

Au cours de l'adolescence, l'équilibre entre l'attachement à la famille et le monde extérieur est modifié. Le cadre sécurisant de l'enfance est mis à mal, les jeunes ont besoin d'autonomie, ils ont soif de découvrir et d'explorer le monde qui les entoure.

L'équipage

L'âge 11-14 ans, c'est l'âge de l'équipe. L'équipe comme petit groupe de pairs où l'on se sent bien, avec lesquels on a souvent les mêmes centres d'intérêts (le besoin de se confronter à une norme) mais où l'on peut exprimer ses particularités (l'affirmation de soi dans sa différence). L'équipage 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.

La Tribu

La Tribu, c'est avant tout le lieu sécurisant dans lequel chaque jeune se sent chez lui : le collectif, le groupe, la bande et la solidarité indispensable qui y est associée. Elle permet à chacun de trouver sa place.

La Tribu permet l'existence d'équipes avec des missions spécifiques, petits groupes aux responsabilités bien identifiées, rouages indispensables au fonctionnement fixe de la Tribu autant que « groupe de mission », équipage : efficaces lors du départ en aventure.

Ces deux termes permettent de répondre à deux besoins des jeunes adolescents :

- ▶ celui de la découverte d'un nouvel environnement qui grandit en même temps que les jeunes : l'équipage comme espace de vie privilégié, favorisant la découverte de nouveaux espaces et de nouvelles expériences.
- ▶ celui d'évoluer dans un cadre sécurisant, qui peut se traduire par la nécessité de se retrouver entre soi, dans un groupe qui dispose d'éléments communs forts : la Tribu et ses rites, ses codes, ses points de repère comme 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.

Explorer des terres inconnues

La proposition pédagogique de la branche scouts-guides invite les jeunes adolescents à vivre des projets en partant en équipage explorer des terres inconnues.

Avant de partir explorer de nouveaux espaces, il faut s'équiper, se préparer pour que l'expérience soit enrichissante et réalisée en toute sécurité. Il faut vérifier le matériel, prévoir les vivres, organiser les missions de chacun.

La Tribu prend donc le temps, en début d'année, de s'installer, de monter son « camp de base », sa base arrière, sa terre : le lieu où elle revient après chaque aventure, riche de tout ce qu'elle a découvert. Elle s'installe matériellement (décoration du local, rencontre avec le voisinage, la paroisse, le groupe...) et humainement (constitution des équipages, répartition des rôles, transmission de la Loi, de son histoire...).

L'exploration accorde une grande place à ce temps spécifique de l'installation matérielle et organisationnelle. Mais elle permet aussi la rencontre, la découverte, en un mot : l'aventure ! L'aventure, c'est aller à la découverte d'autres espaces. Le voyage n'est pas forcément lointain, mais il permet de revenir enrichi de cette confrontation à l'inconnu.

Pendant l'aventure, la Tribu s'enrichit des découvertes et des rencontres qu'elle peut faire. L'aventure invite chacun au voyage, à la découverte de terres inconnues, à la découverte de nouvelles activités, à la rencontre de peuples, à la rencontre de Dieu. C'est le projet commun de la Tribu. À chaque équipage est confiée une mission, qui permet de faire

avancer le projet et de donner à chaque jeune l'occasion d'apprendre de nouvelles techniques et de se sentir

pleinement investi dans le projet commun. En vivant l'aventure, la Tribu découvre le monde qui l'entoure.

Les terres d'aventure sont au nombre de 8 et correspondent à des domaines de compétences particuliers. Le cadre symbolique les matérialise en les associant à un peuple et à des valeurs. En choisissant d'explorer une terre d'aventure, les scouts et guides choisissent non seulement d'acquérir un type de compétences, mais également de vivre à l'image des peuples qui leur sont associés : découvrir leur mode de vie (les activités spécifiques de la terre d'aventure), leurs valeurs (les découvertes), sans pour autant s'identifier à ces peuples : la Tribu reste une Tribu de scouts et de guides, vivant des aventures extraordinaires.

À la fin de chaque aventure, la Tribu revient sur sa terre, forte de toutes ces découvertes mais sans se sentir déracinée. Elle dresse le bilan de tout ce qu'elle a appris, en termes de savoir, de savoir-être, de savoir-faire.

L'exploration permet la rencontre, la découverte, en un mot : l'aventure !

Le pacte d'aventure que signe la Tribu en début d'aventure est le signe de l'engagement que prend chacun des équipages à explorer la terre, à vivre à l'image du peuple qui habite cette terre et à renouer l'Alliance de Dieu avec les hommes.

Les différents signes d'Alliance reprennent des éléments clés du scoutisme en lien avec les terres d'aventures : le sac à dos, l'eau, le feu, la malle, le témoin de relais, le chemin, le livre, la main. Ils permettent de faire le lien entre ce qui est vécu par les jeunes dans l'aventure et Dieu.

Ce que permet l'exploration

La vie dans la nature : c'est une dimension essentielle du scoutisme. À la fois dans sa dimension « scoutisme fondamental », c'est-à-dire donner toute leur importance aux activités de campisme, de pleine nature, à la connaissance du milieu non urbain. Mais aussi dans sa dimension « développement durable » : les jeunes adolescents sont d'ores et déjà porteurs de ces valeurs d'écologie. Le mouvement a vocation à soutenir cette éducation au respect de l'environnement sous toutes ses formes. L'exploration renvoie très explicitement à cette notion de vie dans la nature au contact de l'environnement et dans une logique de respect de la création.

L'équipage : pièce essentielle de la proposition pédagogique de la branche. L'exploration donne toute sa place à l'équipage à la fois comme vecteur de projet et comme pierre angulaire de l'organisation du groupe.

La démocratie d'enfants : intuition fondamentale du scoutisme, l'idée qu'on ne fait pas un projet pour les jeunes mais que c'est le projet des jeunes qui vit dans le scoutisme et le guidisme. L'aventure, avec son jeu des conseils, permet différents niveaux d'expression d'avis individuels ou collectifs et différents niveaux de prise de décision de manière démocratique.

Un peu de vocabulaire

La Tribu a ses propres rites, ses propres codes, elle se doit d'avoir son propre vocabulaire. La branche scouts-guides adapte donc le vocabulaire de la méthode scoute.

Les activités

Service d'équipage : action réalisée par l'équipage chaque année, plutôt au second semestre. Deux approches sont possibles, soit un service tourné vers un thème particulier comme le développement durable ou la paix, avec des partenariats forts à développer, soit un service tourné vers l'entourage immédiat, la proximité, avec des actions de solidarité locale, afin d'inciter à la rencontre et à l'observation.

Défi durable : journée de camp marquée par une sensibilisation accrue des scouts et guides au développement durable. Avant cette journée, chaque équipage a réalisé ou préparé un défi, qu'il présente lors de cette journée.

Réunion de Tribu : l'ensemble des équipages et la maîtrise se retrouvent le temps d'un après-midi ou d'une journée complète pour jouer et vivre l'aventure. C'est aussi l'occasion de réunir le grand conseil.

Réunion d'équipage : l'équipage se retrouve quelques heures pour réaliser ses missions. Il informe la maîtrise de la date, de l'heure et du lieu de la réunion.

Week-end de Tribu : activité de deux ou trois jours au cours de laquelle la Tribu se retrouve loin du local, dans la nature, pour camper, jouer ensemble et vivre l'aventure.

Termes génériques

Scouts : les garçons.

Guides : les filles.

Équipage : un groupe de 5 à 7 scouts ou guides. Il est constitué pour toute l'année et le camp.

Maîtrise : l'ensemble des chefs et cheftaines des scouts et guides.

Tribu : l'ensemble des équipages et de la maîtrise. C'est l'unité.

Cap sur l'aventure : premier temps de l'année, qui dure environ 2 mois, et qui permet de faire connaissance, de constituer les équipages et de préparer la promesse.

Week-end d'équipage : il permet aux scouts et guides de passer un vrai moment en autonomie qu'ils ont préparé, afin d'accomplir leur mission d'équipage et une autre activité décidée en équipage (par exemple une activité sportive, une rencontre...). Il est proposé et décidé en conseil d'aventure, puis organisé en conseil d'équipage. Il se vit plutôt au cours de la deuxième aventure. Il ne peut se vivre que par des équipages ayant déjà vécu des week-ends en unité, ou des réunions en équipage.

L'exploration : activité en autonomie, préparée avec la maîtrise, où chaque équipage part durant 36 heures.

Le projet

Aventure : le projet de la Tribu, choisi en grand conseil.

Terres d'aventure : il en existe 8. La Tribu choisit de les explorer pour vivre ses aventures.

Découvertes : valeurs propres à chaque terre d'aventure, auxquelles la Tribu sera particulièrement attentive pendant l'aventure.

Signe d'Alliance : symbole représentant un élément clef du scoutisme, qui va accompagner la vie spirituelle de l'unité à chaque aventure. Il en existe un par terre d'aventure.

Pacte d'aventure : lorsqu'elle a choisi la terre à explorer, la Tribu scelle un pacte à respecter tout au long de l'aventure. Il comporte notamment des valeurs à respecter, des activités à vivre, un peuple à rencontrer...

La progression

Promesse : acte d'adhésion volontaire du jeune à la Loi des scouts et guides et aux valeurs du mouvement. Elle est préparée en équipage et vécue en Tribu.

Rôles : ils sont au nombre de 6 : pilote, architecte, intendant, artiste, coach et témoin. Ils permettent à chacun de prendre des responsabilités au sein de l'équipage. Chaque scout et guide choisit son rôle pour toute la durée de vie de l'équipage.

Paré pour l'aventure : grand jeu sur une journée, vécu juste après la répartition des rôles et qui permet aux jeunes d'acquérir les compétences nécessaires pour tenir leur rôle dans l'équipage.

Les outils pédagogiques

Vivre l'aventure : livre du scout, de la guide.

Carnet d'équipage : livre de bord de l'équipage, permettant l'organisation de la vie de l'équipage durant les aventures, le camp.

Mission d'équipage : c'est une action concrète que va prendre en charge l'équipage pour réaliser l'aventure. Les différentes missions sont choisies et réparties par le conseil d'aventure. Chaque équipage peut, au cours de l'aventure, être responsable de plusieurs missions.

Conseil d'aventure : conseil au cours duquel la maîtrise et les pilotes prennent les décisions qui concernent l'organisation de l'aventure. C'est là que sont préparés les conseils d'équipage.

Conseil d'équipage : conseil au cours duquel l'équipage organise et évalue sa mission d'équipage.

Grand conseil : conseil au cours duquel toute la Tribu vote et évalue l'aventure, en début et en fin d'aventure.

Labels et talents : un label est une compétence que l'équipage souhaite acquérir durant l'aventure pour réaliser ses missions. Les labels sont regroupés par domaines de compétence, les talents : le talent nature, le talent créativité, le talent esprit, le talent forme et le talent astuce.

Brevet d'éclaireur de Tribu : week-end organisé au niveau de plusieurs territoires pendant lequel les scouts et guides de dernière année vont acquérir une technique précise (« Bosses et Bobos », « Trois Étoiles » ou « Robinson »), revenir sur leur vie de scout et guide et découvrir la caravane. Après ce week-end, ils deviennent des éclaireurs de leur Tribu.

Éclaireur/éclaireuse de la Tribu : scout ou guide qui va rejoindre la caravane pionniers-caravelles à la rentrée et qui a participé à un brevet d'éclaireur de Tribu.

Carte des terres d'aventure : carte présentant les 8 terres d'aventure dans lesquelles la Tribu peut partir en exploration.

Tribu : magazine de la branche reçu par les jeunes durant l'année.

GPS (Guide pour le scoutisme) : ce guide, pour les chefs et cheftaines.

III - L'AVENTURE

Sommaire

Partie A - Vivre l'aventure

Partie B - Les terres d'aventure



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



III-A - VIVRE L'AVENTURE

Sommaire

Fiche 1 - Le projet des jeunes	(2 pages)
Fiche 2 - Le conseil d'équipage	(2 pages)
Fiche 3 - Le grand conseil	(2 pages)
Fiche 4 - Le conseil d'aventure	(2 pages)
Fiche 5 - Choisir l'aventure	(2 pages)
Fiche 6 - Organiser l'aventure	(2 pages)
Fiche 7 - Réaliser les missions d'équipage	(2 pages)
Fiche 8 - Évaluer et relire l'aventure	(2 pages)
Fiche 9 - Célébrer et fêter l'aventure	(2 pages)



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Le projet des jeunes

L'aventure est le projet des scouts et guides, ils sont responsables de son organisation. L'aventure respecte les quatre phases de la méthode du projet : choisir, organiser, réaliser, évaluer.

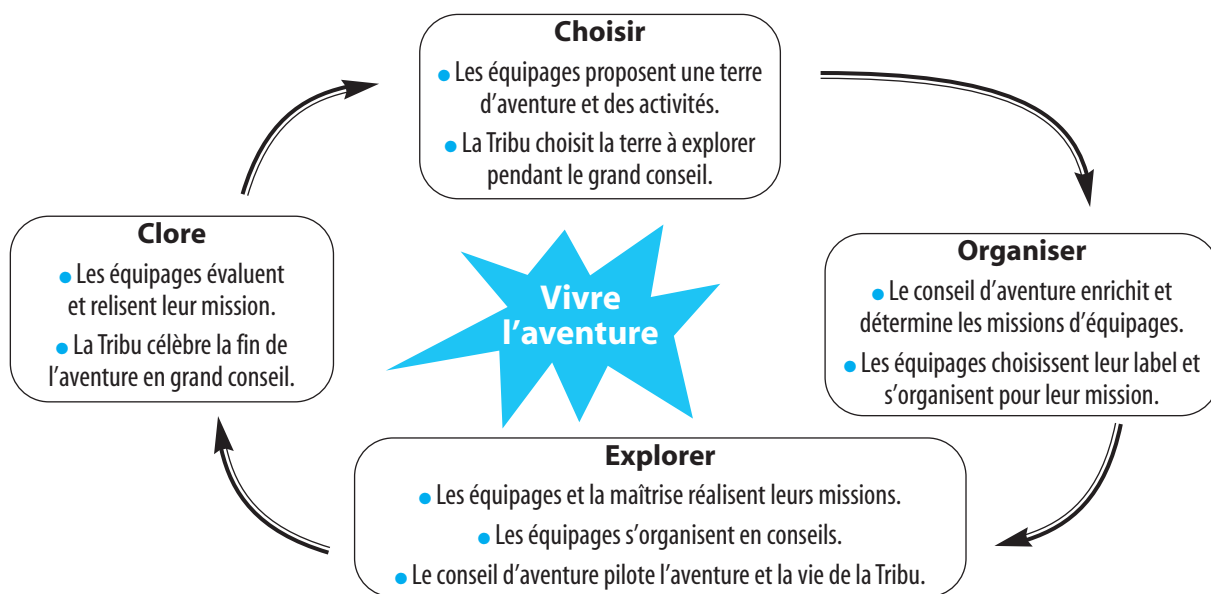
Vivre l'aventure, c'est vivre en Tribu et explorer une terre d'aventure en donnant place aux rêves des jeunes. Choisie par les scouts et guides parmi les 8 proposées, la terre d'aventure transporte le jeune dans un lieu d'exploration où il rencontrera un peuple et découvrira un domaine d'activités.

L'aventure est donc plus qu'un imaginaire. C'est un projet composé d'activités organisées et vécues par les scouts et guides avec l'aide de la maîtrise. L'imaginaire est une histoire proposée par la maîtrise et vécue par les jeunes.

Le jeu des conseils

Les différents conseils donnent aux scouts et aux guides un cadre structuré pour rêver, organiser, mettre en œuvre et fêter leur projet. Ce jeu des conseils organise à la fois la vie de la Tribu et des équipages : c'est l'apprentissage et l'appropriation de la démocratie. La Tribu est donc une vraie république de scouts et de guides fondée sur la Loi des scouts et guides, le jeu des conseils, les rôles et les missions d'équipage.

Vivre l'aventure, c'est vivre pleinement le jeu scout (missions, jeu des conseils, équipages, activités...) mettant en œuvre l'ensemble des éléments du projet :



Choisir l'aventure (durée : 1 heure 30)



- 1 Chaque scout et guide découvre les terres d'aventure à l'aide de *Vivre l'aventure* et de la carte des terres d'aventure présente dans le local.
- 2 Le conseil d'équipage (un équipage accompagné éventuellement d'un chef) choisit une terre d'aventure à explorer et au moins deux activités phares à vivre.
- 3 En grand conseil (les équipages accompagnés de l'ensemble de la maîtrise), chaque équipage présente son projet (terre d'aventure et activités phares). La Tribu vote parmi les propositions des équipages. À la proclamation des résultats, la Tribu signe le pacte d'aventure.

Organiser l'aventure (durée : 1 heure 30)

- 1 Le conseil d'aventure (le pilote de chaque équipage et la maîtrise) enrichit l'aventure, détermine les missions à accomplir par chaque équipage, organise les activités phares et définit les échéances et le planning de l'aventure (réunions et week-end d'équipage et de Tribu, expériences d'équipage, etc.).
- 2 En conseil d'équipage, l'équipage choisit le label qu'il souhaite acquérir pendant l'aventure et planifie ensuite une action pour réaliser sa mission.

Explorer la terre d'aventure

(durée : de 1 à 5 mois ou un camp de 14 jours)

- 1 Les équipages réalisent leurs missions.
- 2 Le conseil d'équipage organise le fonctionnement de l'équipage et la mission d'équipage. Il se réunit dès que cela est nécessaire.
- 3 Le conseil d'aventure pilote la vie quotidienne de la Tribu et l'aventure. Il se réunit dès que cela est nécessaire et prépare les conseils d'équipage.

Clore l'aventure (durée : 3 heures)

- 1 Le conseil d'équipage évalue, grâce au carnet d'équipage, le fonctionnement de l'équipage, la vie quotidienne de la Tribu, la mission d'équipage et l'aventure. À l'éclairage des découvertes de la terre d'aventure, chaque équipage relit son vécu de l'aventure.
- 2 En grand conseil, chaque équipage partage sa relecture et la Tribu célèbre la fin de l'aventure. Les labels sont ensuite remis aux scouts et guides et la Tribu clôt le pacte d'aventure. Lors du camp, la Tribu fête aussi la fin de l'équipage.
- 3 La Tribu retourne sur sa propre terre en laissant sa marque sur la carte des terres d'aventure.

Le conseil d'équipage

Le conseil d'équipage est l'instance de décision de l'équipage. Il se réunit régulièrement pendant l'aventure, et dès que cela est nécessaire.

L'organisation de la Tribu en équipage est un des éléments fondamentaux et une des principales originalités du scoutisme. Chaque scout et guide prend un rôle dans cet équipage, ce qui lui permet d'être plus efficace. L'équipage accomplit des missions à la fois au service de la vie quotidienne et de l'aventure. Pour choisir, préparer, organiser, planifier, décider, évaluer, l'équipage se réunit en conseil.

Le conseil d'équipage joue un rôle important dans l'apprentissage de la démocratie. C'est le seul lieu où les scouts et guides peuvent prendre des décisions et s'organiser en autonomie. Il permet à chacun d'exprimer ses idées et de participer à l'élaboration d'un projet commun.

Le conseil d'équipage est animé par le pilote. L'intendant prend des notes dans le carnet de bord de l'équipage.

Le conseil d'équipage se déroule dans un lieu propre à l'équipage : dans le coin d'équipage du local ou autour de la table d'équipage en week-end ou en camp.

Les actes du conseil d'équipage

En conseil, l'équipage :

- ▶ se structure en donnant un rôle à chaque scout et guide (pilote, intendant...),
- ▶ organise la prise en charge de la vie quotidienne,
- ▶ propose une terre d'aventure et des activités phares au début de l'aventure,
- ▶ choisit un label d'équipage,
- ▶ planifie et organise ses missions,
- ▶ pilote l'avancée des missions et émet des propositions au conseil d'aventure,
- ▶ coordonne l'avancée du label d'équipage et les missions d'équipage,
- ▶ prépare les activités d'équipage : réunions d'équipage, week-end en autonomie, activité de service...
- ▶ évalue son action par rapport aux missions,
- ▶ relit son vécu de l'aventure.

Attention à ne pas confondre conseil d'équipage et réunion d'équipage ! Le conseil d'équipage est une assemblée qui a quelque chose à décider, à organiser ou à évaluer.

Rôle de la maîtrise

Le rôle du chef ou de la cheftaine est d'accompagner et de soutenir l'équipage :

- ▶ avant le conseil, un membre de la maîtrise vérifie avec le pilote que le conseil est prêt (matériel, objectif clair, méthode d'animation) ;
- ▶ pendant le conseil, il ne participe pas mais il reste disponible pour intervenir comme soutien au pilote ;
- ▶ à la fin du conseil, il prend connaissance des décisions du conseil et il les entérine. Il s'assure qu'elles font consensus dans l'équipage.

Un membre de la maîtrise peut exceptionnellement assister au conseil, mais uniquement dans un rôle de médiateur, d'aide, jamais dans un rôle d'animateur et sans prendre part aux décisions !

Rôle du pilote

Le rôle du pilote est de préparer et d'animer le conseil :

- ▶ avant le conseil, il prévoit l'heure, le lieu, l'objectif et le matériel en conseil d'aventure. Il en informe les membres de l'équipage et la maîtrise. L'ordre du jour est précis ;
- ▶ pendant le conseil, il l'anime en donnant la parole à chacun. Il s'assure que les choix et décisions du conseil font consensus auprès de tous ;
- ▶ à la fin du conseil, il rend compte des décisions prises au chef référent de l'équipage.

Rôle de l'intendant

Le rôle de l'intendant est de prendre des notes lors du conseil d'équipage. Il les met au propre dans le carnet de bord de l'équipage.

Rôle de chaque scout et guide

Chaque scout et guide de l'équipage est un membre de droit du conseil : il a le devoir d'y participer et le droit de s'y exprimer. Chacun doit avoir l'esprit d'équipage et essayer d'arriver à un consensus dans les décisions.

Le grand conseil

Le grand conseil réunit tous les membres de la Tribu : les équipages et la maîtrise. Il se réunit pour choisir et pour clore l'aventure.

La cellule de vie dans la Tribu est l'équipage. L'aventure et la vie quotidienne de la Tribu sont organisées et pilotées par le conseil d'aventure et les conseils d'équipage. Les grands conseils sont donc peu fréquents : ils se déroulent uniquement en début et en fin d'aventure.

Au cours du grand conseil, l'aventure est choisie et le pacte d'aventure est scellé : ce conseil engage toute la Tribu, pour les semaines ou les mois qui viennent. L'enjeu vaut la peine qu'on le prépare sérieusement pour le vivre joyeusement.

Le grand conseil est animé par un seul chef. Les autres chefs sont observateurs et prennent des notes.

Le grand conseil se réunit dans un lieu adapté où tout le monde peut s'entendre et se voir sans se tourner (en cercle ou en demi-cercle par exemple).

Pour que le choix du projet soit significatif, il est important que le maximum de scouts et guides soit présent. La maîtrise souligne donc auparavant l'importance du grand conseil et effectue des relances si elle le sent nécessaire.

Les actes du grand conseil

Au début de l'aventure, en grand conseil, la Tribu :

- ▶ prend connaissance du projet de chaque équipage,
- ▶ choisit un de ces projets,
- ▶ scelle le pacte d'aventure.

À la fin de l'aventure, en grand conseil, la Tribu :

- ▶ met en commun sa relecture et célèbre l'aventure,
- ▶ fête la fin de l'aventure et clôt le pacte d'aventure.

Déroulement de l'activité

Voici à titre indicatif des exemples de déroulé possible pour le grand conseil. À vous de le suivre, d'y piocher quelques éléments, ou d'élaborer votre propre déroulé en gardant les objectifs du conseil.

Choix de l'aventure

Ouverture officielle du grand conseil par l'animateur (un membre de la maîtrise)	5'
Présentation par chaque équipage de son projet	3' par équipage
Discussions au fur et à mesure sur les activités phares	2' par équipage
Vote	15'
Présentation des résultats : terre d'aventure et activités phares	5'
Rédaction du pacte d'aventure dans les carnets d'équipage	10'
Fête de clôture du grand conseil	10'

Le vote de l'aventure peut être l'occasion de découvrir le principe d'un scrutin démocratique. Pour cela, la maîtrise sera vigilante aux conditions de vote et définira les règles auparavant. Par exemple :

- ▶ prévoir plusieurs tours,
- ▶ demander une majorité des deux tiers au premier tour,
- ▶ organiser un vote secret.

Clôture de l'aventure

Ouverture officielle du grand conseil par l'animateur (un membre de la maîtrise)	5'
Célébrer (partage de l'eucharistie)	1 h
Cérémonie de remise des labels	30'
Fête de fin d'aventure	
Fête de fin d'équipage (à la fin du camp seulement)	30'
Fête de clôture du grand conseil	10'

[Ces différentes étapes sont détaillées un peu plus loin, fiches III-A-5, III-A-9]

Le conseil d'aventure

Le conseil d'aventure réunit les pilotes de chaque équipage et la maîtrise. Il se réunit dès que c'est nécessaire, et est suivi d'un conseil d'équipage.

L'organisation de la Tribu en équipage est un des éléments fondamentaux et une des principales originalités du scoutisme. Vivre l'aventure, c'est à la fois s'installer et partir explorer une terre d'aventure en accomplissant une mission d'équipage. La Tribu a besoin d'une organisation et d'un pilotage de sa vie quotidienne et de son aventure : c'est le rôle du conseil d'aventure.

Un membre de la maîtrise anime ce conseil, un autre prend des notes. Le conseil d'aventure se réunit dès que c'est nécessaire, au minimum trois fois par aventure : après le grand conseil, pendant l'aventure, à la fin de l'aventure. Il a lieu en dehors des réunions de la Tribu.

Toutes les décisions concernant l'organisation de la vie quotidienne de la Tribu et l'organisation de l'aventure sont prises en conseil d'aventure. C'est en quelque sorte le gouvernement de la Tribu.

Les actes du conseil d'équipage

Le conseil d'aventure est garant du pacte d'aventure et dans ce cadre :

- ▶ prend les décisions de fonctionnement de la Tribu sur la vie quotidienne,
- ▶ enrichit le pacte d'aventure scellé en grand conseil,
- ▶ détermine les missions de chaque équipage,
- ▶ organise les activités phares,
- ▶ fixe les échéances et le planning de l'aventure,
- ▶ prépare les conseils d'équipage,
- ▶ statue sur les propositions des conseils d'équipage,
- ▶ pilote et évalue l'avancée des missions de chaque équipage,
- ▶ s'assure de la progression de chaque équipage dans son label et dans sa mission,
- ▶ prépare les activités phares de la Tribu.

Rôle de la maîtrise

Le rôle de la maîtrise est de préparer et d'animer le conseil :

- ▶ avant le conseil, ils prévoient l'heure, le lieu, l'objectif et le matériel. Ils en informent les pilotes ;
- ▶ pendant le conseil, un membre anime en donnant la parole à chaque pilote. Il s'assure que les décisions font consensus auprès de tous. Un autre membre de la maîtrise prend note des décisions du conseil ;
- ▶ à la fin du conseil, on prépare le compte-rendu pour les futurs conseils d'équipage.

Rôle des pilotes

Chaque pilote est un membre de droit du conseil : il a le devoir d'y participer et le droit de s'y exprimer. Chacun doit avoir l'esprit de Tribu et essayer d'arriver à un consensus dans les décisions.

Les pilotes connaissent l'ordre du jour et en ont informé leur équipage.

Ils sont délégués par leur équipage pour prendre des décisions le concernant (choix de la mission).

Ils font un compte-rendu du conseil d'aventure à leur équipage.

Choisir l'aventure

**L'aventure est le projet des scouts et guides.
Son choix doit donc permettre à chacun de pouvoir s'exprimer sur
ses souhaits et donner l'occasion à la Tribu de vivre des activités
riches et variées.**

La vie d'adulte est jalonnée par des choix. Il est parfois difficile de faire des choix, de prendre des engagements et de les tenir. Choisir, cela s'apprend. Et c'est sans doute un des apports essentiels du scoutisme que de permettre cet apprentissage.

À chaque fois qu'un jeune participe au choix de l'aventure en Tribu, il fait une expérience utile qui doit l'aider à grandir, à devenir adulte.

Apprendre à choisir, c'est apprendre à décider ensemble : argumenter pour défendre ses idées, écouter celles des autres, peser le pour et le contre et bâtir un projet commun, accepter de faire des compromis et de ne pas toujours avoir le dernier mot... Au-delà du scoutisme, choisir une aventure, c'est faire l'apprentissage de relations sociales harmonieuses.

Apprendre à choisir, c'est accepter la frustration que peut engendrer le choix. Dans un monde de surabondance dans lequel la loi du « tout, tout de suite » semble la règle de base, il s'agit d'un apprentissage fondamental.

Choisir : une méthode en trois étapes

La phase de choix se déroule en trois étapes : susciter les rêves, exprimer ses envies et décider du projet.

► Susciter

Susciter chez les scouts et guides des idées de découverte et des envies d'agir. Il ne s'agit ni de choisir pour eux, ni de les brusquer, mais de leur laisser le temps de se plonger dans leurs rêves.

► Exprimer

Permettre aux scouts et guides d'exprimer en équipage leurs centres d'intérêt. L'équipage fait le tri et s'accorde sur un centre d'intérêt commun autour duquel il bâtit un projet d'aventure à proposer au reste de la Tribu.

► Décider

Après avoir découvert chacune des propositions, la Tribu discute, échange, négocie et décide de l'aventure qu'elle va vivre.

Déroulement de l'activité

Voici à titre indicatif un exemple de déroulé possible pour le choix de l'aventure. À vous de le suivre, d'y piocher quelques éléments, ou d'élaborer votre propre déroulé en gardant les 3 étapes.

- 1 Chaque scout et guide découvre les terres d'aventure à l'aide de *Vivre l'aventure* (pages 62 à 181) et de la carte des terres d'aventure affichée dans le local. Dans *Vivre l'aventure*, chaque terre d'aventure est présentée de manière approfondie, avec des exemples d'activités typiques de cette terre, et 3 exemples d'aventure, avec les missions d'équipages associées.



- 2 En conseil d'équipage (durée : 40 minutes environ), l'équipage se met d'accord sur une terre d'aventure à explorer : chacun propose une des 8 terres, et le pilote dégage un consensus. Puis, le pilote lit dans *Vivre l'aventure* la description de la terre d'aventure choisie. Il anime ensuite un jeu pour favoriser la créativité et l'imagination des membres de son équipage (cf. *Boîte à outils : le jeu de l'étoile*). Ainsi, l'équipage détermine au moins deux activités phares.

L'équipage remplit la page 14 du *Carnet d'équipage*. L'équipage prépare ensuite l'exposition de son projet devant le grand conseil (*Boîte à outils : réaliser une affiche*). Elle doit être ludique, visuelle et convaincante.

- 3 En grand conseil, chaque équipage présente son projet sous la forme qu'il a préparée. Les scouts et guides posent des questions. Le grand conseil procède ensuite au vote à bulletin secret en deux tours. À la fin du 1^{er} tour, on garde les deux projets ayant le plus grand nombre de voix (même si l'un a la majorité). Le deuxième tour permet de choisir l'un des deux projets en lice.

À la proclamation des résultats, la Tribu rédige le pacte d'aventure : il décrit la terre d'aventure que la Tribu s'engage à explorer, le peuple à rencontrer, les découvertes, le signe d'Alliance et les activités phares à vivre. Les activités phares sont celles présentées par l'équipage ; si plusieurs équipages ont présenté la terre qui a été choisie, on peut regrouper leurs activités phares respectives.

Le pacte d'aventure est affiché dans le local. Les équipages le recopient dans la page dédiée au pacte d'aventure dans leur carnet (pages 15, 20 ou 25).



Attention, la page 14 du *Carnet d'équipage* est commune aux trois aventures de l'année. Ce ne sont pas trois propositions pour une même aventure.

Organiser l'aventure

Le pacte d'aventure décrit les grandes lignes de l'aventure. Il faut ensuite passer du rêve à la réalité : enrichir, concrétiser et organiser l'aventure.

Les jeunes adolescents vivent dans le présent et voudraient, face à un projet passionnant, que sa réalisation soit immédiate. Apprendre à s'organiser, c'est apprendre à se projeter dans l'avenir, à prévoir.

S'organiser, c'est donner aux scouts et guides les moyens de réussir : planifier, hiérarchiser, préparer... Toutes ces phases d'un projet réussi doivent être mises en œuvre de manière ludique.

Le rôle de la maîtrise est de faire prendre conscience aux scouts et guides de la nécessité de la répartition des tâches, de la préparation, de la programmation.

Enrichir l'aventure

Avant d'organiser l'aventure en mission d'équipage, il est important, en conseil de maîtrise et d'aventure, d'enrichir le pacte d'aventure : l'aventure ne doit pas être une succession d'activités, mais doit porter un projet global. La maîtrise ne doit pas hésiter à donner une plus grande ambition aux envies des jeunes et à aider les jeunes à transformer les activités en un véritable projet.

Pour une aventure réussie

L'aventure, c'est un ensemble d'actions, prises en charge par les jeunes avec le soutien de la maîtrise.

- ▶ Les objectifs de l'aventure doivent être bien définis dans le pacte d'aventure.
- ▶ Les actions (par exemple des jeux) sont concrètes et permettent une ouverture : une rencontre, une technique... Tout doit être mis en œuvre pour que ces actions soient réussies.
- ▶ L'aventure se vit en équipage : les missions d'équipage permettent au projet de se concrétiser. Dans l'équipage, tout le monde participe.
- ▶ Une aventure est située dans le temps : elle a une fin, un aboutissement.

Une organisation à deux niveaux

L'organisation va jouer autour de deux instances :

- ▶ Le conseil d'aventure : enrichissement du pacte d'aventure, définition et répartition des missions, organisation et préparation des activités phares, choix du planning, préparation du conseil d'équipage.
- ▶ Les conseils d'équipage : organisation des missions et choix du label.

Déroulement de l'activité

Voici à titre indicatif un déroulé possible pour l'organisation de l'aventure. À vous de le suivre, d'y piocher quelques éléments, ou d'élaborer votre propre déroulé en gardant les deux conseils.

Conseil d'aventure

Le conseil d'aventure réunit les pilotes et la maîtrise. Un chef anime le conseil d'aventure et un autre prend des notes.

L'animateur relit le pacte d'aventure et il note sur un panneau les activités phares. Il demande aux pilotes d'enrichir et de compléter les activités. L'animateur s'exprime en dernier au nom de la maîtrise. Le projet enrichi est complété sur le panneau.

À partir de ce projet, le conseil d'aventure définit les missions nécessaires à l'aventure et les échéanciers. Chaque pilote choisit un certain nombre de missions pour son équipage, la maîtrise se chargera d'organiser le reste.

On fixe ensuite clairement les délais et dates de réalisation de chacune des missions : cette étape permet d'aboutir au planning comprenant des réunions et des week-ends d'équipage et de Tribu.

On prépare ensuite les prochains conseils d'équipage. Un compte-rendu de ce conseil d'aventure est rédigé pour faciliter l'organisation des missions.

Conseil d'équipage

En équipage, le pilote fait le compte-rendu du conseil d'aventure.

Puis, pour chaque mission sont définies les actions nécessaires, le délai et un responsable.

Les rôles de chacun (pilote, architecte...) ne déterminent pas la répartition des tâches liées à la mission. Être responsable ne veut pas dire tout faire tout seul.

L'équipage prévoit un tableau d'organisation des tâches de chaque mission du type :

Nom de la mission	
Quoi ?	
Comment ?	
Quand ?	
Qui ?	
Matériel	
Coût	
Responsable	



Chaque équipage peut remplir ce tableau dans son carnet (p.17, 22 et 29).

Une fois que la mission est clairement identifiée, les membres de l'équipage choisissent un label qui va orienter, colorer leur mission (pages 184 à 215 de *Vivre l'aventure*).



L'équipage présente son organisation pour les missions dont il a la charge et son label à un membre de la maîtrise.

L'intendant rédige ensuite le compte-rendu du conseil d'équipage dans le carnet de bord de l'équipage.

Réaliser les missions d'équipage

Éléments centraux de la Tribu des scouts et guides, l'aventure et l'équipage sont liés l'une à l'autre par les missions d'équipage. Ces missions choisies au regard du pacte d'aventure lors du premier conseil d'aventure sont les actions des équipages. Leur réalisation permet à la Tribu de vivre et d'explorer la terre d'aventure.

Entre 11 et 14 ans, les centres d'intérêt et les possibilités des jeunes ne sont pas les mêmes. Si l'aventure est le moteur de la vie de la Tribu, elle ne représente qu'une idée synthétique des envies de l'unité.

Pour bien fonctionner, ce moteur doit tenir compte des centres d'intérêt et des possibilités de chacun. Les missions d'équipage sont là pour ça :

- ▶ elles donnent à chaque équipage l'opportunité de vivre des activités qu'il se choisit à son rythme (réunion, week-end d'équipage...);
- ▶ elles offrent à chaque jeune l'occasion de trouver pleinement sa place dans l'aventure.

Les missions sont choisies et réparties lors du premier conseil d'aventure. Les conseils d'aventure suivant sont les garants de leur réalisation. Les missions sont organisées en conseil d'équipage sous la responsabilité du pilote et de la maîtrise.

Elles peuvent être de plusieurs types : organisation, apprentissage, réalisation, animation, construction, fabrication, création, exploration, rencontre, jeu, veillée, service, célébration...

Il peut exister des missions d'équipage qui ne sont pas directement liées à l'aventure mais plus à la vie quotidienne.

En activité d'équipage, une mission est évidente : l'équipage prend en charge l'organisation de sa vie quotidienne.

En activité de Tribu, chaque équipage prend en charge une mission dans l'organisation de la vie quotidienne de la Tribu. La répartition de ces missions se fait alors en conseil d'aventure.

Ce sont des actions très concrètes. Un équipage peut avoir plusieurs missions d'importance différente à réaliser.

Un fonctionnement en projet

Les missions d'équipage peuvent être interprétées comme des mini-projets au niveau de l'équipage. Ainsi, on peut retrouver les 4 étapes définies au début du chapitre : définition, organisation, réalisation, évaluation.

Définition et répartition

Le premier conseil d'aventure définit et répartit les missions en fonction du pacte d'aventure et des avis des pilotes.

Organisation

Le conseil d'équipage suivant organise la mission (action, date de réalisation et échéance, responsable, matériel, ressource éventuelle).

Chaque scout et guide doit être responsable de la réalisation d'au moins une action, qui n'est pas forcément en lien avec son rôle. Attention, les actions sont bien réalisées par l'équipage et non par le scout ou la guide qui en est responsable.

Réalisation

L'action est réalisée par l'équipage lors d'une réunion d'équipage, d'un week-end d'équipage ou du camp. L'équipage peut être, en fonction des besoins, accompagné par une personne ressource ou par un membre de la maîtrise. Régulièrement, des conseils d'aventure et d'équipage font le point sur l'avancement des missions.

Évaluation

L'évaluation de la mission est faite en conseil d'équipage en fin d'aventure.

Mission d'équipage, label d'équipage

Le choix du label peut être indépendant de la mission d'équipage.

Un équipage ayant pour mission de construire les décors du spectacle prévu dans l'aventure n'est pas contraint de choisir le label « styliste-décorateur », il peut aussi bien choisir le label « écolo », le label « artisan » ou le label « esthète ».

Cependant, étant donné que les deux se vivent sur la même période, il y aura nécessairement interaction entre la mission et le label.

Dans le cas du label « écolo », l'équipage utilisera par exemple des matériaux recyclés pour les décors. Pour le label « artisan », il apprendra par exemple à utiliser une scie sauteuse, à construire une guirlande électrique... Et pour le label « esthète », il reproduira sur les décors un extrait de la Bible ou une icône ou un beau paysage...

Évaluer et relire l'aventure

**Comme il est important de lancer l'aventure,
il est fondamental de marquer sa fin.
Réussir l'aventure, ce n'est pas seulement la vivre,
c'est aussi l'évaluer, la relire et la fêter.
Évaluer, c'est donner une valeur à l'histoire vécue.**

Évaluer l'aventure

Après chaque aventure, la Tribu prend le temps de faire le point sur ce qu'elle a vécu, appris et réalisé. Cette évaluation participe pleinement à la dimension éducative du projet. Cela lui permet de mesurer ses progrès et de repérer les points à améliorer pour la prochaine aventure.



L'évaluation de l'aventure se fait lors d'un conseil d'équipage à partir de la grille proposée dans le *Carnet d'équipage* (p.19, 27 et 31) et portant sur :

- ▶ la vie de l'équipage (par rapport notamment aux rôles tenus par chaque scout et guide),
- ▶ la vie quotidienne de la Tribu,
- ▶ l'aventure,
- ▶ les missions d'équipage.

L'équipage cherche à trouver ce qui peut être amélioré pour la prochaine aventure.

Ce conseil doit être, comme tout autre conseil d'équipage, préalablement préparé en conseil d'aventure, conseil pendant lequel la maîtrise présente et explique aux pilotes la grille d'évaluation.



À la fin du camp, on prend également un temps pour faire un bilan et évaluer la vie de l'équipage (p. 50 du *Carnet d'équipage*).

Les 4 temps de l'évaluation

- 1. Constater** : chacun exprime ce qu'il a constaté. On note sans commentaire.
- 2. Expliquer** : on reprend chaque constatation et on essaie de comprendre. Chacun peut s'exprimer.
- 3. Comparer** : on reprend les objectifs que l'on s'était fixé au départ (ou les remarques de la dernière évaluation), on les compare aux constatations faites.
- 4. Rectifier** : on en tire des conclusions pour les prochaines aventures, par exemple modifier les règles de fonctionnement.

L'évaluation sera plus facile si, pendant l'aventure, l'équipage conserve la trace des actions entreprises, des événements vécus et de ses missions dans le carnet de bord et dans le carnet d'équipage.

La maîtrise doit rendre le temps d'évaluation agréable. Pour les jeunes, il doit être vécu comme un jeu. Un support imaginaire en rapport avec l'aventure peut être choisi. Le conseil d'équipage doit se dérouler dans un lieu propre à l'équipage.

La relecture est une démarche qui permet à l'équipage de mettre en lumière le sens de son vécu au regard de l'Évangile et des découvertes exprimées dans le pacte d'aventure, de chercher le sens chrétien de ce qu'il a vécu par confrontation avec la Bible, le livre du vécu du peuple de Dieu.

Relire l'aventure

En vivant l'aventure, l'équipage fait l'expérience d'actes essentiels de la vie : s'installer dans la nature, construire, dormir sous tente, cuisiner et manger, soigner, marcher, rencontrer, choisir, décider. Par la relecture, le scoutisme permet à chaque scout et guide de donner du sens à ces actes.

Cette démarche est détaillée dans le chapitre 5 du GPS sur la démarche spirituelle.

Déroulement de l'activité

Voici à titre indicatif un déroulé possible pour l'évaluation et la relecture de l'aventure. À vous de le suivre, d'y piocher quelques éléments, ou de proposer votre propre déroulé aux équipages.

1 Évaluation

Le pilote présente la grille d'évaluation du carnet d'équipage aux membres de l'équipage. Il anime le conseil en donnant la parole à chacun. Pour chaque point à évaluer, l'équipage se met d'accord sur l'appréciation. Cette grille d'évaluation remplie sera mise à la disposition de la maîtrise.

2 Relecture

Le pilote ou le témoin anime ce temps, à partir de *Vivre l'aventure* (les 3 dernières pages de chaque terre d'aventure).

L'équipage utilise une dernière fois le signe d'Alliance pour se souvenir de ce qu'il a vécu dans l'aventure.

Un membre de l'équipage lit les découvertes liées à la terre d'aventure explorée, écrites dans le pacte d'aventure.

Après l'évaluation, l'équipage relit ce qu'il a vécu pendant l'aventure.

En fin de camp, l'équipage relit aussi son parcours durant l'année.

La Tribu réunie célébrera ensuite sa joie de faire partie du peuple de Dieu.

La relecture est différente de l'évaluation : l'évaluation porte sur les actions alors que la relecture porte sur le ressenti personnel. La relecture est donc consécutive et complémentaire à l'évaluation.

Chaque scout et guide exprime une action vécue dans l'aventure et où il a senti une de ces découvertes.

L'équipage choisit un des textes proposés dans *Vivre l'aventure* et le lit à haute voix.

Chaque scout et guide dit comment il retrouve dans le texte ce qu'il a vécu dans l'action citée précédemment.

L'équipage choisit collectivement un passage du texte dans lequel il retrouve un vécu de l'équipage et en explique la raison en une phrase. Cette phrase est inscrite sur un grand panneau qui sera utilisé pendant la célébration de l'aventure.

Un membre de la maîtrise peut être présent, mais son rôle n'est pas d'animer, seulement d'aider les scouts et guides à faire le lien entre l'évaluation et la relecture et de leur permettre de donner un sens chrétien à ce qui a été vécu : il n'intervient que si cela est nécessaire.



Célébrer et fêter l'aventure

Le dernier temps de partage entre tous ceux qui ont contribué à la réalisation de l'aventure est celui de la fête. C'est un temps où la Tribu invite Dieu à la fête et où elle s'arrête pour reconnaître le chemin parcouru par chacun au cours de l'aventure.

En vivant l'aventure, la Tribu a partagé des moments forts qui ont permis à chacun de grandir à travers les découvertes du peuple rencontré sur la terre d'aventure. C'est le temps de remercier Dieu pour cette belle aventure et de signifier la progression de chacun et par là la progression de chaque équipage.

La Tribu se réunit pour célébrer sa joie de faire partie du peuple de Dieu et pour fêter la fin de l'aventure.

Le temps de la fête est aussi celui de la remise des badges pour les labels choisis par les équipages. C'est aussi le moment où la Tribu clôt le pacte scellé au début de l'aventure et marque la fin de l'aventure en laissant une trace sur la terre explorée (sur la carte des terres d'aventure).

Pour chaque terre d'aventure, la célébration sera différente. Elle sera déterminée par la manière dont la Tribu investit chaque signe d'Alliance. La célébration s'appuie sur :

- ✓ les découvertes associées à la terre d'aventure explorée ;
- ✓ les relectures vécues en équipage. Chaque équipage est invité à faire partager le fruit de sa relecture à l'ensemble de la Tribu ;
- ✓ des textes bibliques en rapport avec ce signe d'Alliance (*Vivre l'aventure* et *GPS* chapitres 3.B sur les terres d'aventure et 5 sur la démarche spirituelle).



À la fin de l'aventure, la remise des labels est donc l'occasion de signifier la progression de chaque équipage et de chaque scout et guide. Le label d'équipage est une manière de progresser et la cérémonie est un moment privilégié pour valoriser l'effort accompli. Son but est de marquer officiellement la progression du jeune.

Les badges des labels sont cousus sur la manche gauche de la chemise des scouts et guides.

L'évaluation et la décision de remise du label sont prises par l'équipage lors du conseil d'équipage d'évaluation en fin d'aventure.

« **Notre critère pour l'obtention des brevets n'est pas le fait que le garçon ait atteint un certain niveau de connaissance ou d'habileté, mais la quantité d'efforts qu'il a fournis pour acquérir ces connaissances ou cette habileté. Ce critère établit une égalité de chances entre le garçon le moins doué et son frère plus brillant ou provenant d'un milieu plus aisé. C'est pourquoi le système des brevets n'a pas un caractère compétitif.** »

Lord Baden-Powell
in *Aids to Scoutmastership WB*,
édition de 1944

Déroulement de l'activité

Voici à titre indicatif un déroulé possible pour fêter l'aventure. À vous de le suivre, d'y piocher quelques éléments, en gardant la célébration et la remise des labels.

Les scouts et guides, en tenue, sont réunis en grand conseil pour fêter la fin de l'aventure. La célébration marque le début de cette fête.

La célébration de la fin de l'aventure se fait en quatre temps :

► **Un temps d'accueil** : les équipages se réunissent. On chante. La maîtrise marque le début de la célébration par un mot d'accueil s'appuyant sur ce qui vient d'être vécu en équipage (évaluation et relecture).

► **Un temps de parole** : c'est le temps où Dieu « parle ». On prend un texte de la Bible en rapport avec le signe d'Alliance de la terre d'aventure explorée.

► **Un temps de partage** : on choisit de faire ce temps en fonction du signe d'Alliance. Chaque équipage apporte ce qu'il a fait lors du temps de relecture.

Il est possible d'intégrer dans ce temps le sacrement de l'eucharistie.

► **Un temps d'envoi** : la fin de la célébration doit être marquée clairement. On pourra prendre un chant par exemple. Ce temps d'envoi se clôture par une invitation à faire la fête.

Pour l'ouverture de la cérémonie de remise des labels, les scouts et guides, rassemblés en grand cercle, entonnent un chant, qui sera repris entre chaque équipage.

► La maîtrise appelle le premier équipage qui se présente au centre du cercle : « J'invite l'équipage ... à venir présenter au grand conseil ce qu'il a vécu, appris, organisé et réalisé pendant cette aventure. »

► Le pilote raconte le vécu de la mission d'équipage : « Pour cette aventure, notre mission d'équipage était... »

► Ensuite, chaque scout et guide de l'équipage explique ce qu'il a appris, organisé et réalisé. Chacun insiste sur les compétences acquises : « Pour réaliser.....(action de l'équipage), nous avons..... (appris, organisé, réalisé) »

► La maîtrise remet à chaque équipier le label de l'équipage.

Si un jeune a choisi un label personnel, il présente ce qu'il a vécu personnellement et les compétences acquises. La maîtrise lui remet son label personnel.

La maîtrise appelle ensuite le deuxième équipage...

Lors de la dernière fête d'aventure (à la fin du camp), c'est aussi le moment de marquer la fin des équipages.

Pour cela, chaque équipage apporte ce qui a été construit pendant l'année et qui symbolise son identité pour laisser sa trace (une mascotte, un chant, un objet, un carnet de bord).

Pour signifier sa progression dans l'équipage, chaque équipier explique comment il a tenu son rôle durant l'année. Puis l'équipage, en même temps, découd son insigne de rôle et le range dans sa poche de chemise.

La Tribu clôt ensuite le pacte scellé.

Elle marque clairement le fait qu'elle a été enrichie par l'expérience vécue sur cette terre d'aventure, notamment au travers de la découverte des valeurs. Symboliquement elle laisse une trace de son exploration sur la carte des terres d'aventure.

On partage ensuite un repas festif, un verre de l'amitié...

III-B - LES TERRES D'AVENTURE

Les 8 terres d'aventure correspondent aux 8 domaines d'activités des scouts et guides. En choisir une permet aux jeunes d'enrichir leur projet, d'aller plus loin dans leurs idées d'aventure, de diversifier les thèmes. Il s'agit d'un cadre général qui nécessite ensuite d'être concrétisé dans un projet avec un objectif, un début et une fin.

Sommaire

Fiche 1 – Les terres d'aventure, mode d'emploi	(2 pages)
Fiche 2 – Vie dans la nature	(6 pages)
Fiche 3 – Rencontres internationales	(6 pages)
Fiche 4 – Respect de l'environnement	(6 pages)
Fiche 5 – Sport et santé	(6 pages)
Fiche 6 – Solidarité	(6 pages)
Fiche 7 – Communication et citoyenneté	(6 pages)
Fiche 8 – Expression artistique	(6 pages)
Fiche 9 – Construction et fabrication	(6 pages)

La carte des terres d'aventure

Scouts
Canada



Les terres d'aventure, mode d'emploi

Pour vivre leurs aventures, les scouts et guides ont huit terres d'aventure à explorer. À chaque nouvelle aventure, ils choisissent une de ces terres d'aventure, qui correspond à un domaine d'activités particulier.

En plus d'un domaine d'activité, chaque terre d'aventure est caractérisée par trois constantes : un peuple, des découvertes et un signe d'Alliance.

Le peuple

Chaque terre est habitée par un peuple qui, par sa façon de vivre, illustre le thème de la terre d'aventure. Les peuples ne sont pas imaginaires, pour ouvrir les scouts et guides sur le vaste monde.

Quand une Tribu choisit une terre d'aventure, elle peut certes choisir de découvrir le peuple qui l'habite de manière approfondie, en prenant comme thème d'aventure (comme imaginaire), les Mayas, les Inuits, etc. Mais cela n'a rien de systématique, bien au contraire : elle peut par exemple choisir comme thème Robinson Crusoe ou les mystères celtiques. Elle découvrira alors le peuple de manière plus légère.

Les terres d'aventure sont représentées sur une carte : on pourra l'afficher dans le local et marquer les terres traversées par la Tribu, les projets vécus à chaque endroit... et inciter de cette façon la Tribu à explorer de nouveaux horizons !

Comment lire les fiches ?

Chaque terre d'aventure est présentée de la même façon, en trois parties :

- une présentation générale de la terre,
- un zoom sur une étape du projet (choix de l'aventure, conseil d'aventure, mission d'équipage...) appliquée à une terre d'aventure et à son imaginaire,
- le signe d'Alliance qui décrit de façon très concrète la démarche spirituelle associée à chaque terre d'aventure.

Trois exemples :

- ▶ Le peuple permet d'illustrer simplement les activités au moment du choix de l'aventure et du pacte d'aventure, mais n'est pas forcément présent pendant l'aventure.
- ▶ La maîtrise utilise le peuple pour faire réfléchir la Tribu aux valeurs qu'il porte et voir comment les appliquer en Tribu.
- ▶ La découverte de ce peuple est le thème d'une mission d'équipage (imaginaire, vivre comme...).

Les découvertes

Les découvertes sont des valeurs portées par la culture de chaque peuple, par exemple la solidarité, l'ouverture, la persévérance... La maîtrise les fera découvrir à la Tribu tout au long de ses activités.

En choisissant une terre d'aventure, la Tribu choisit aussi les découvertes qui y sont associées : elles sont inscrites dans le pacte d'aventure. Il s'agit en Tribu de découvrir ces grands concepts dans la vie de tous les jours.

Comme les Inuits, les Bochimans ou les autres peuples, la Tribu invente ses règles de vie, de fonctionnement qui lui permettront de rendre concrètes ces découvertes. Le rôle de chef ou de cheftaine consiste à faire vivre les découvertes tout au long de l'aventure.

Ces découvertes permettent à la maîtrise d'enrichir les activités proposées et de faire grandir les scouts et guides. À la fin de l'aventure, les scouts et guides relisent les découvertes vécues. Elles sont un enjeu éducatif.

Le signe d'Alliance

Tout au long de l'aventure, le signe d'Alliance accompagne la vie chrétienne de la Tribu, à travers un fil bleu.

Le signe d'Alliance est l'occasion d'initier les jeunes au langage symbolique. Il permet de donner une forme attractive, ludique et diversifiée à la dimension spirituelle. Il permet également de donner des idées pour inciter chacun, selon sa sensibilité et la composition de son unité, à inventer sa propre démarche.

Le fil bleu est une proposition d'utilisation régulière du signe d'Alliance dans la démarche spirituelle pour l'aventure. Il peut bien sûr être adapté par chaque maîtrise. Il possède au moins deux ambitions :

- ▶ permettre à la maîtrise de construire facilement une démarche spirituelle qui accompagne la Tribu au cours de l'aventure ;
- ▶ donner à la maîtrise un support, à travers l'utilisation du signe d'Alliance, qui permet à chaque scout et guide de relire la vie de la Tribu et les découvertes faites.

Pour chaque terre, le GPS présente le peuple, le signe d'Alliance et les découvertes que découvrira la Tribu. Un exemple d'aventure est décrit au travers d'un point de méthode du projet (jeu des conseils, choix de la terre, fin de l'aventure...)

Terre d'aventure	Peuple	Signe d'Alliance	Découvertes	Étape du projet présentée dans le GPS
Vie dans la nature	Inuits	Sac à dos	Respect, simplicité, émerveillement, humilité	Jeu des conseils
Rencontres internationales	Tsiganes	Chemin	Ouverture, respect de l'autre, esprit de fraternité	Choix de l'aventure
Respect de l'environnement	Lepchas	Eau	Respect de la nature, humilité, émerveillement	Organisation de l'aventure
Sport et santé	Bochimans	Relais	Respect du corps, dépassement de soi, acceptation de la différence	Lancement de l'aventure
Solidarité	Trobriandais	Mains	Fraternité, tolérance, partage	Réalisation des missions (réunions)
Communication et citoyenneté	Dogons et Bozos	Livre	Écoute, tolérance, don de soi, transmission	Réalisation des missions (week-ends)
Expression artistique	Maoris	Feu	Beauté, créativité	Réalisation des missions (en camp)
Construction et fabrication	Mayas	Malle	Entraide, créativité, esprit d'équipe	Évaluer, relire, célébrer, fêter

Vie dans la nature

C'est la terre de la découverte et de l'observation de la nature, de la vie au grand air, des aventures grandeur nature.



Cette terre va permettre à chaque scout et guide d'acquérir des compétences et des techniques pour mieux vivre dans et avec la nature.

Sur cette terre, chaque scout et guide est invité à observer, connaître et apprivoiser la nature, à se balader, à contempler les constellations, à laisser parler les arbres, à découvrir les animaux au travers de leurs cris, à apprivoiser la nature pour mieux s'y installer...

Un peuple : les Inuits

En explorant cette terre, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Inuits. Grâce à une observation et une connaissance de leur environnement, l'un des plus rigoureux et difficiles du monde, ils ont développé des compétences et des techniques adaptées : fabrication d'igloos, fabrication de lampes dans de la roche de talc et avec de la graisse de baleine, construction de canots en écorce de bouleau, création de vêtements en peaux d'animaux et de lunettes de neige en ivoire.

Une autre grande spécificité de ce peuple est le respect dans sa globalité : des êtres humains, de la terre, des animaux et des plantes.

À l'image des Inuits, chaque scout et guide est invité à découvrir la nature et à l'apprécier.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Inuits, la maîtrise permettra à chaque scout et guide de découvrir le respect de la terre, des plantes et de la faune en apprenant à les connaître, de découvrir également ce que sont l'humilité et la simplicité à travers la vie dans la nature. Ce sera aussi l'occasion pour les scouts et guides d'être émerveillés face à ce qu'ils pourront découvrir et vivre dans la nature.

Le signe d'Alliance : le sac à dos

Le sac à dos est le signe de la marche, de son propre départ pour aller découvrir de nouvelles terres et quitter ses habitudes. Il permet de prendre la route en emportant avec soi le strict nécessaire. Il est indispensable à celui qui veut partir explorer la nature sur des chemins escarpés.

Au fur et à mesure de l'exploration, chaque scout et guide pourra y mettre symboliquement toutes ses découvertes.

Aventure « Robinson Cruséo »

Cet exemple d'aventure illustre le jeu des conseils tout au long du projet : conseil de maîtrise, conseil d'équipage, conseil d'aventure et grand conseil sont là pour décider, organiser et évaluer le projet.

Samedi 14 mars

► 18 h : réunion de maîtrise

La maîtrise se retrouve après les vacances d'hiver. Il faut lancer une nouvelle aventure. La première réunion aura lieu samedi prochain. Jean propose un premier jeu pour permettre aux scouts et guides de mettre en action leur créativité. Ce jeu d'1 heure sera organisé par Jean et Sabine. Ensuite, place aux différents conseils pour décider quelle terre d'aventure la Tribu va partir explorer : ce sera Patrick le chef d'orchestre de cette partie.

Samedi 21 mars

► 14 h : réunion de Tribu

Tous les jeunes sont arrivés pour 14 h. Jean et Sabine lancent leur jeu.

Patrick lance ensuite les **conseils d'équipage**. Chaque conseil d'équipage choisit une terre d'aventure à explorer et des activités à vivre et il est suivi par un chef.

Patrick anime juste après le grand conseil. Chaque équipage présente sur des affiches l'aventure qu'il propose, et le **grand conseil** décide finalement d'explorer la terre d'aventure « Vie dans la nature ». La Tribu va découvrir la nature à travers un week-end découverte de la forêt de Chanspusac. La Tribu scelle le pacte d'aventure.

Un jeu organisé par les coachs a lieu pendant que les chefs et les pilotes se réunissent en conseil d'aventure.

Le **conseil d'aventure** prend les décisions pour le reste de l'aventure. Il définit le planning des activités du trimestre et les quatre missions d'équipage :

- 1^{re} mission : construire des installations originales en pleine nature (construire un abri de bivouac ; faire des tentes surélevées).
- 2^e mission : organiser un parcours sportif nature (fabriquer un pont de singe ; fabriquer une tyrolienne ; apprendre les règles de sécurité ; réunir le matériel nécessaire).
- 3^e mission : cuisiner à la façon trappeur (faire découvrir les spécialités culinaires de la région ; faire des feux de cuisine différents ; apprendre à faire la cuisine au feu de bois).
- 4^e mission : organiser une veillée autour du feu (installer un coin pour la veillée ; préparer le feu ; faire des animations dans l'obscurité).

Les missions sont réparties et chaque pilote annonce les missions à son équipage.

Mercredi 25 mars

► 18 h : réunion de maîtrise

La maîtrise construit un imaginaire pour illustrer l'aventure choisie (à partir des activités et du nom de l'aventure). Puis elle prépare la prochaine réunion de Tribu, recherche des compétences extérieures (moniteur d'escalade, spécialiste froissartage, chef cuisinier) et rédige la circulaire du planning de l'aventure pour les parents.

La maîtrise se répartit le suivi des 4 équipages : chacun aidera un équipage à réaliser sa mission et son label.

Samedi 4 avril

▶ 14 h : réunion de Tribu

Jean anime un grand jeu : les scouts et guides vont devoir reconnaître les empreintes des animaux habitant la forêt de Chanspusac.

Puis la maîtrise accompagne chaque conseil d'équipage à organiser sa mission, à choisir son label et à préparer sa prochaine réunion d'équipage.

Sabine apporte un sac à dos pendant le temps de prière de cette réunion et lance ainsi le fil bleu.

▶ 18 h : réunion de maîtrise

Après le départ des jeunes et après avoir discuté avec des parents, la maîtrise fait le point sur l'organisation des réunions d'équipage, prépare le week-end de Tribu et se répartit les rôles pour la suite.

Samedi 18 avril

▶ Réunion d'équipage

Le chef référent de chaque équipage est présent au début de cette première réunion de l'aventure en autonomie. Lors de cette réunion, les équipages avancent sur leur mission. Il reste un mois pour être prêt pour le grand week-end de réalisation de l'aventure.

Dimanche 3 mai

▶ 10 h : réunion de Tribu sur le lieu du futur week-end

Cette journée est l'occasion pour chaque équipage de repérer les lieux pour le week-end et de s'approprier l'espace pour sa mission.

La maîtrise accompagne les équipages dans la réalisation de leur mission. Sabine, aidée des témoins, propose un temps de prière en rapport avec le sac à dos, qui se remplit de tout ce que vit la Tribu.

▶ 18 h : conseil d'aventure

La maîtrise prépare et coordonne la réalisation des missions, avec les pilotes, pour le week-end de réalisation de l'aventure en Tribu.

Week-end des 16 et 17 mai

▶ Week-end campé de Tribu

La maîtrise provoque un conseil d'aventure au local avant le départ en week-end pour achever la coordination des missions.

La maîtrise anime ensuite le week-end et laisse à chaque équipage des temps pour vivre et pour réaliser leur mission (installation de tentes sur des plateformes, découverte des techniques de feu, préparation du repas trappeur, préparation de la veillée autour du feu...).

Ce week-end est aussi l'occasion pour les chefs de faire vivre à chaque jeune une découverte à travers une vie simple et essentielle.

Le samedi soir, la maîtrise se coordonne en réunion de maîtrise et termine la préparation de la fin de l'aventure.

Dimanche matin, le temps de prière donne l'occasion à chaque scout et guide de contempler la beauté d'un coin de nature et de vivre une découverte.

En fin de week-end, la maîtrise aide chaque conseil d'équipage à évaluer et relire l'aventure. Sabine anime ensuite lors du grand conseil l'évaluation de l'aventure et la remise des labels, qui conclut l'aventure.

Le signe d'Alliance : le sac à dos

Le sac à dos est un élément essentiel dans la vie scout.

Il symbolise le départ pour de nouvelles aventures, de nouveaux horizons...

Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Au fur et à mesure de l'aventure, le sac à dos remis à chaque équipage va se remplir des expériences, des rencontres, des temps forts que vit celui-ci.

Matériel

- ▶ Un sac à dos par équipage
- ▶ Des feutres, du tissu...

Mise en œuvre

- 1 Au début de l'aventure, chaque équipage apporte un vieux sac à dos et le décore à sa façon. Chacun y met ce qui lui semble indispensable pour l'exploration de cette terre.

- 2 Ce sac suivra l'équipage tout au long de l'aventure (aux réunions, aux week-ends...) et va être rempli au fur et à mesure : à chaque moment important (un super jeu, une belle rencontre, un fou rire, un conflit...), on y met un élément qui peut le symboliser.

- 3 À la fin de l'aventure, on vide le sac en équipage et on relit tout ce qu'on y a mis. Lors de la relecture, on regarde ce qui encombre (le superflu) et ce qui peut servir pour continuer sur la route de l'aventure (l'essentiel)...

Temps de prière - en Tribu

Choisir l'essentiel pour partir.

Matériel

- ▶ Grand dessin de sac à dos sur un panneau
- ▶ Feutres et feuilles de papier

Déroulement possible

- 1 Accueil, la Tribu entre dans le temps prière.
- 2 Par équipage, on dessine les objets qui semblent indispensables pour partir en exploration.
- 3 En Tribu, chaque équipage explique ses choix et vient coller ses objets à côté du sac à dos. Les chefs et cheftaines organisent le débat et la Tribu décide de coller dans le sac à dos les éléments réellement essentiels.

- 4 Comme dans notre sac à dos, il nous arrive aussi d'attacher beaucoup d'importance au superflu et d'oublier un peu l'essentiel. Chacun dit ce qui pour lui est essentiel dans sa vie et ce qui est superflu.

- 5 La Tribu lit le texte biblique « le jeune homme riche » (Marc 10, 17-22).

- 6 On demande au Seigneur de nous aider, pour le suivre, à vider notre sac du superflu et à n'emporter que l'essentiel.

- 7 Propositions de chants : *L'avenir dans nos mains, Notre chemin* (G131), *Embarque avec nous*, ou tout autre chant qui invite au départ.

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- ▶ Le sac à dos de chaque équipage

Relecture en équipage

On sort tous les objets contenus dans le sac à dos en se remémorant ce qu'ils symbolisent. On choisit alors 3 objets :

- ▶ un objet qui symbolise le mieux les moments forts vécus en équipage (ce qui a été agréable)
- ▶ un objet qui symbolise le mieux ce qu'on a appris, les compétences qu'on a acquises
- ▶ un objet qui symbolise le mieux les difficultés rencontrées pendant l'aventure (ce qui a pesé lourd dans notre sac)

En Tribu

- 1** Accueil : *Ne rentrez pas chez vous comme avant.*
- 2** Chaque équipage apporte ses 3 objets et explique au reste de la Tribu ses choix.

- 3** Lecture du livre de la Genèse 12, 1-9 : Abraham accepte de quitter ses habitudes, son pays et sa famille et de devenir nomade.

- 4** Temps de partage : depuis le début de l'aventure, quelles sont les choses superflues que j'ai réussi à laisser ? Quelles sont les choses qui paraissent maintenant nécessaires à ma vie ? Quelles sont les choses superflues dont je n'ai pas encore réussi à me séparer ?

- 5** On prendra le temps de s'adresser à Dieu dans une prière qui dit :
 - ▶ Pardon pour les moments où nous nous sommes éloignés de Toi ;
 - ▶ Merci pour ce que nous avons vécu au cours de cette aventure : les activités, les rencontres... ;
 - ▶ S'il te plaît, aide nous à progresser encore sur la route que Tu nous proposes à travers notre prochaine aventure.

- 6** On reprend le chant *Ne rentrez pas chez vous comme avant.*

Suggestions de textes autour des découvertes

Découvertes	Référence des textes
Respect de la nature	Genèse 1, 26-30
Humilité	Marc 9, 33-37 ; Luc 17, 7-10
Simplicité	Matthieu 6, 25-34
Émerveillement	Psaume 148

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- ▶ Le respect : suis-je capable de vivre dans la nature sans l'abîmer ?
- ▶ L'humilité : quand est-ce que je fais preuve d'humilité ?
- ▶ La simplicité : qu'est-ce qui est important dans ma vie ? Qu'est-ce qui est superflu ?
- ▶ L'émerveillement : devant quoi me suis-je émerveillé au cours de l'aventure ?

Rencontres internationales

**C'est la terre du voyage et de la découverte du monde,
la terre de l'échange, de la différence et de la rencontre de l'autre.**



Cette terre invite chaque scout et guide à être attentif au monde qui l'entoure, à sortir de ses habitudes, à découvrir les traditions de pays étrangers avec son équipage.

Sur cette terre, place à la musique de l'Afrique et de l'Asie, aux rencontres d'autres communautés de son quartier ou de sa ville, aux échanges épistolaires : chaque scout et guide pourra apprendre des chants et des danses d'autres pays, des rudiments d'une langue, pourra inviter un copain étranger dans la Tribu !

Un peuple : les Tsiganes

En explorant cette terre d'aventure, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Tsiganes. C'est le peuple nomade par excellence. Pour eux la route est à la fois un cadre de vie et un perpétuel recommencement : ils se déplacent avec un peu de « chez eux » tout en découvrant de nouveaux endroits, l'occasion de nouer des contacts avec de nouvelles personnes. Dans leur culture, un adolescent se doit de prendre une route initiatrice afin de devenir un homme. La caravane ou la roulotte est pour eux un moyen de se sentir chez soi tout en découvrant chaque jour un autre endroit, d'autres gens. Chacun est alors invité à partir à la rencontre des Tsiganes et à tenter l'aventure internationale.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Tsiganes, chaque scout et guide s'ouvrira au monde et aux autres cultures, en voyageant ou en restant près de chez lui. L'ouverture, la curiosité, le respect des différences culturelles mais aussi la fraternité sont des valeurs portées par le peuple tsigane. Les activités vécues seront pour chaque scout, chaque guide, l'occasion d'aborder le respect des différences et de découvrir la fraternité qui doit unir les hommes. Ces découvertes vont lui permettre de faire des rencontres, de l'amener vers l'autre, de grandir. En rencontrant ceux qu'ils n'ont pas l'habitude de rencontrer, les scouts et guides se sentiront de plus en plus citoyens du monde et pourront voir en l'autre un frère.

Le signe d'Alliance : le chemin

Le chemin symbolise l'aventure de la Tribu, avec son point de départ et d'arrivée, ses joies et ses difficultés. En chemin, on peut vivre des activités, emprunter de fausses pistes et retourner en arrière, tomber sur des cailloux, mais on peut aussi faire des rencontres à un croisement et faire des pauses pour réfléchir dans des gîtes. Le chemin mène à l'autre, il est un espace qui unit, un lieu où chaque scout et guide grandit, dépasse les obstacles et domine les difficultés.

Quoi qu'il en soit, quand on a parcouru le chemin, on revient toujours différent, plus riche, grâce à toutes les expériences vécues.

Aventure « Africa style »

Cet exemple d'aventure illustre le choix de la première aventure de l'année, après la cérémonie des promesses.

Samedi 14 décembre

Ça y est, l'année est lancée et le temps de l'accueil « Cap sur l'aventure » terminé : c'est parti pour l'aventure !

Les équipages des Sioux et des Aventuriers de l'espace sont impatients car aujourd'hui, c'est le choix de l'aventure...

L'aventure, c'est le projet des scouts et guides, auxquels l'organisation est confiée. Le choix et l'organisation de l'aventure doivent donc être l'objet d'une attention particulière de la part de la maîtrise. Ces deux phases conditionnent en grande partie la réussite du projet.

La phase de choix se déroule en trois étapes : susciter le rêve, exprimer ses envies et décider du projet.

► 14 h : lancement de la réunion

Les chefs accueillent les scouts et guides. Lors de la dernière rencontre, les nouveaux ont prononcé leur promesse, et la Tribu a encore ce souvenir en tête : ils sont tous heureux de se retrouver. La maîtrise a décidé de commencer la réunion par un temps de relecture de la promesse et un jeu de détente.

► 14 h 30 : première étape. Susciter le rêve

Chaque scout et guide découvre les terres d'aventure : la maîtrise permet à tous de s'approprier les terres d'aventure en s'assurant que chacun possède le livre *Vivre l'aventure*. C'est une vraie phase de découverte pour les scouts et guides : le chef doit être présent pour susciter le rêve et l'envie de découverte mais ne doit pas imposer ses choix.



Pour cette aventure, la maîtrise a organisé un jeu pour découvrir les terres d'aventure. Les chefs ont découpé une carte des terres d'aventure en morceaux de puzzle, et chacun reçoit trois pièces. Au bout du terrain de jeu 8 panneaux symbolisent les 8 terres d'aventure. Au cours d'une course de relais, les équipages doivent aller coller chacune des pièces du puzzle sur le bon panneau. À la fin de la course, les terres d'aventure sont reconstituées.

► 15 h 15 : seconde étape. Exprimer ses envies en conseil d'équipage

Maintenant que chacun a fait connaissance avec les terres d'aventure, Romain et Léna, respectivement pilotes des Sioux et des Aventuriers de l'espace, se réunissent en équipage pour décider quelle terre d'aventure l'équipage proposera d'explorer. Tout le monde n'est pas d'accord mais chacun exprime ses envies et pourquoi il veut explorer cette terre d'aventure.

Dans l'équipage des Sioux, tout le monde a l'air emballé quand Toundé parle d'établir une correspondance avec son cousin scout à Abidjan. C'est décidé : ils choisissent la terre « Rencontres internationales » !

Une fois choisie, le pilote lit la description de la terre d'aventure proposée : il anime ensuite le jeu de l'étoile pour proposer deux activités phares liées à la terre.

Sur une grande feuille, Romain a inscrit au milieu le nom de la terre d'aventure. Maxime tire un trait à partir de ce mot et inscrit une idée d'activité inspirée par le nom. Le 3^e choisit de repartir de

l'idée de Maxime et tire un trait à son tour pour inscrire une autre idée d'activité. Chacun note une ou deux idées en silence, et le tout ressemble alors à une étoile. Les idées ont fusé chez les Sioux :

- camp à l'étranger,
- faire un concours cuisine de recettes étrangères,
- échanges épistolaires,
- rencontre avec les autres communautés de la paroisse,
- spectacle de danses étrangères.

À partir de l'étoile, chaque scout et guide de l'équipage souligne ensuite les deux activités qui lui plaisent le plus. Il explique son choix puis la discussion s'installe dans l'équipage. Après le vote de chacun pour choisir deux activités phares, c'est l'organisation d'une journée de découverte de la communauté africaine de la paroisse et l'apprentissage de danses étrangères qui sont choisis.

L'équipage des Aventuriers de l'espace a choisi la terre d'aventure « Sport et santé » et a proposé 2 activités phares : organiser un tournoi de handball et apprendre les gestes qui sauvent.

▶ 16 h : goûter

▶ 16 h 30 : troisième étape. Décider du projet en grand conseil

En grand conseil, l'équipage des Sioux et celui des Aventuriers de l'espace présentent leur projet de façon originale. Les Sioux ont préparé une chanson sur l'air de *Le lion est mort ce soir*, et les Aventuriers de l'espace ont mimé une épreuve sportive.

Les scouts et guides posent des questions sur les projets en question. Le grand conseil procède ensuite au vote à bulletin secret.

Après délibération, la Tribu a décidé d'explorer la terre d'aventure « Rencontres internationales » en organisant avec la communauté africaine de la paroisse une journée de découverte, de rencontre et de partage. Les Sioux sont aux anges, et Toundé est ravi de faire découvrir sa communauté à la Tribu.

Sur une grande feuille, on écrit le pacte d'aventure, que les pilotes reproduisent dans les carnets d'équipage. La Tribu au complet vient signer et donc sceller le pacte.

Il est 17 h, c'est l'heure de partir !

Le signe d'Alliance : le chemin

En chemin, on peut vivre des activités, emprunter de fausses pistes et retourner en arrière, tomber sur des cailloux... Mais on peut aussi faire des rencontres à un croisement et faire des pauses pour réfléchir dans des gîtes. Le chemin amène vers l'autre, il est un lieu qui unit, un lieu où chaque scout et guide grandit, dépasse des obstacles et domine des difficultés. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Le chemin symbolise l'aventure de la Tribu, avec son point de départ et d'arrivée, ses joies et ses difficultés.

Matériel

- ▶ Fresque
- ▶ Feuilles, colle, feutres...

Mise en œuvre

Un grand chemin est dessiné sur une fresque dans le local, pour la Tribu

ou pour chaque équipage, avec des tournants, des pauses, un début et une fin.

Tout au long de l'aventure, la Tribu fait des pauses régulières et vient marquer, coller, dessiner sur le chemin, l'avancée de l'aventure ou de l'équipage (représentée par des empreintes de pas), les rencontres qu'elle fait (des croisements), les difficultés rencontrées (des cailloux), etc.

Temps de prière - en équipage

Matériel

- ▶ Page avec les signes de pistes, *Vivre l'aventure*, p. 230
- ▶ Plusieurs petits morceaux de bois par personne

Déroulement possible

- 1 Accueil, l'équipage entre dans le temps prière.
- 2 L'équipage lit le texte de Marc 4, 35-41 (la tempête apaisée).
- 3 On prend un temps de partage autour du texte : quelle difficultés rencontrent les disciples et Jésus sur la barque ? Pourquoi s'en sortent-ils ? Avons-nous peur parfois de ne pas y arriver ?

- 4 À l'aide des morceaux de bois, chaque jeune trace devant lui le signe de piste qui représente son sentiment vis-à-vis du succès de l'aventure ou de la mission d'équipage :
 - ▶ une flèche tout droit : super, on va dans la bonne direction ;
 - ▶ un croisement : nous allons avoir besoin d'aide, besoin de soutien ;
 - ▶ une fausse piste : j'ai des doutes, allons-nous arriver à bon port ?

Ceux qui le souhaitent expliquent à haute voix pourquoi ils ont choisi ce signe-là...

- 5 On prend le temps de s'adresser à Dieu : *MERCI Seigneur pour ta présence à nos côtés, PARDON Seigneur car comme tes apôtres, il nous arrive d'avoir peur, S'IL TE PLAÎT Seigneur, aide-nous à te sentir près de nous tout au long de cette aventure.*

- 6 Tout l'équipage chante *Des milliards de chemins.*

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- ▶ Fresque du fil bleu,
- ▶ Plusieurs lieux bien identifiés

La célébration sera vécue de façon itinérante. On vivra chaque temps à un endroit différent pour marquer le chemin qu'on a fait depuis le début de l'aventure.

Relecture en équipage

Chaque équipage forme un cercle. Chacun se retourne et avance lentement devant lui. Sur la route, il ramasse trois objets qu'il trouve par terre : un caillou, une fleur, un bout de bois... À chacun il donne le nom d'une étape qui l'a fait avancer personnellement dans le projet.

En Tribu

- 1 Tout le monde rejoint un autre lieu, autour de la fresque du fil bleu. Chacun vient poser sur le chemin les objets

qualifiant les étapes qui l'ont marqué, si possible en expliquant pourquoi.

- 2 Puis on lit le texte de l'envoi en mission des disciples (Matthieu 10, 5-15) deux par deux. Par deux, les scouts et guides se rendent dans un troisième endroit annoncé par les chefs et cheftaines. En route, ils discutent et se disent quelle est la plus belle rencontre qu'ils ont faite au cours de ce chemin vers l'aventure.
- 3 On remercie Dieu pour toutes les rencontres qui ont été faites pendant cette aventure.
- 4 On prend le chant *Au soleil de nos rencontres*, ou tout autre chant qui invite à la rencontre.

Suggestions de textes autour des découvertes

DÉCOUVERTES	RÉFÉRENCE DES TEXTES
Ouverture	Matthieu 22, 34-40 / Matthieu 10, 5-15
Respect de l'autre	Luc 10, 25-37 / Marc 4, 35-41
Esprit de fraternité	Jean 15, 12-17

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- ▶ Être ouvert : qu'est-ce que ça signifie pour moi ? Par quelles actions concrètes je m'ouvre aux autres ?
- ▶ Respecter l'autre : quelles difficultés je rencontre ? Y a-t-il des moments où je ne respecte pas mon prochain ?
- ▶ Être fraternel : pour moi, qu'est-ce que cela veut dire ? Concrètement ? Est-ce que je traite mon prochain comme mon frère ?

Respect de l'environnement

C'est la terre de la rencontre avec la nature, de la protection de l'environnement, des actions engagées.



Les scouts et guides sont amenés à découvrir notre planète : elle est fragile, et la respecter est un des grands défis de notre temps.

Découverte des différents milieux, protection de la nature, chaque scout et guide est invité à changer ses habitudes, avec des gestes simples. Ils pourront agir contre la pollution de la planète, rendre la vie de camp plus respectueuse de la nature, sensibiliser à la préservation de la planète. Ils feront ainsi l'expérience de mieux vivre avec la nature et trouveront des réponses innovantes.

Un peuple : les Lepchas

En explorant cette terre, chaque scout et guide découvrira la façon de vivre des Lepchas, un peuple du Sikkim en Asie. Ils s'appellent fièrement les Rong Pa Le : « aimés de la Nature ». En effet, leur croyance est basée sur un postulat : ils ont été amoureusement créés par Mère nature. Ils vouent alors un culte particulier à la nature et à ses esprits, aux montagnes, aux rivières...

Leur connaissance de la faune et de la flore est particulièrement étendue, ils vivent de la culture du maïs, de la chasse et de la pêche. Très habiles de leurs mains, ils fabriquent des objets en bambou, principalement des paniers et autres ustensiles nécessaires à la vie quotidienne. Ils sont d'excellents tisserands et artisans.

À l'image des Lepchas, les scouts et guides sont amenés à découvrir la nature et à la respecter pour la protéger.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Lepchas, la maîtrise permettra à chaque scout et guide d'apprendre à vivre plus en harmonie avec la terre, à découvrir ses richesses et à s'émerveiller.

La nature, qui sait parfois se déchaîner et impressionner par sa grandeur, rend chacun plus humble. Alors chaque scout et guide comprend que, pour la protéger, il ne faut pas hésiter à s'engager dans des actions concrètes, pouvant parfois bousculer un peu le quotidien et le confort.

Le signe d'Alliance : l'eau

L'eau est aujourd'hui une denrée rare. Elle est pourtant nécessaire à la vie, à la nature. Malheureusement, les ressources d'eau douce diminuent et de nombreuses rivières sont polluées. C'est pourquoi l'eau est devenue un symbole de défense de la nature.

Elle est également un symbole fort de la Bible, par exemple lors du baptême de Jésus. Elle est source de vie.

Pour grandir et pousser, l'aventure a, elle aussi, besoin d'être arrosée.

Aventure « Braderie écolo »

Cet exemple d'aventure permet d'illustrer comment s'organise l'aventure, une fois qu'elle a été choisie.

Samedi 29 novembre

La Tribu, en grand conseil, a choisi d'explorer la terre d'aventure « Respect de l'environnement » en participant à une braderie, au profit d'une association de protection de la nature. Le stand tenu par la Tribu proposera la vente de vieux objets récupérés et retapés au préalable. La réunion de Tribu s'achève sur cette décision.

À la fin de la réunion, pendant 1 heure, le conseil d'aventure réunit la maîtrise et les 4 pilotes pour organiser l'aventure et les missions pour chaque équipage. Un chef de la maîtrise anime ce conseil.

1^{re} étape : brainstorming

Le but est de lister tout ce qu'il y a à faire pour réussir l'aventure : trouver l'association, obtenir un stand sur la braderie, trouver les objets à récupérer, retaper les objets en se faisant aider, prévoir une animation pour le jour J...

Puis on identifie ce qui sera confié aux équipages, et ce qui sera réalisé par la maîtrise.

Le pilote des Pumas propose de faire venir un membre de l'association à un week-end pour mieux connaître la faune et la flore que la Tribu va participer à protéger. Savoir quel est le but de la vente d'objets permettra à chacun d'être motivé.

On fixe les échéances et le planning des grandes activités de l'aventure :

- la récupération le 20 et 21 décembre,
- un week-end les 17 et 18 janvier,
- la braderie pour fin février, avec le soir un repas au local où on invitera l'association pour remettre l'argent récolté et pour fêter la fin de l'aventure.

2^e étape : définition des missions

Une fois que la liste de ce qui sera à la charge des équipages est dressée, il faut répartir ces actions en 4 missions concrètes et bien définies : une par équipage et de charge équitable.

1 Rencontrer une association « nature »

- Trouver une association de protection de la nature
- Organiser une rencontre entre la Tribu et les responsables
- Préparer l'intervention d'un responsable lors du week-end de Tribu
- Préparer un stand explicatif pour la braderie

2 Organiser la récupération

- Préparer des affiches annonçant le jour de la récupération
- Organiser la récupération de vieux objets
- Organiser la réparation et la transformation des objets
- Évaluer leur prix de vente

3 Organiser le stand de la braderie

- Trouver une braderie au mois de février et y inscrire la Tribu
- Trouver des tables et des bâches pour le stand
- Prévoir le transport du matériel et des vieux objets.

4 Animer la braderie

- Préparer la publicité de la braderie et du stand (posters, invitations...)
- Prévoir le rôle de chacun : vente, accueil des participants...
- Prévoir une animation sur le respect de la nature

► 3^e étape : répartition des missions

Un tour de table permet à chaque pilote d'exprimer la mission que son équipage préférerait sans doute prendre en charge. Il joue là son rôle de délégué et de représentation : la décision qu'il va prendre concerne tout son équipage.

Une fois que chacun a dit ses préférences, les missions sont alors réparties entre les équipages.

► 4^e étape : conclusion

La maîtrise laisse les pilotes s'organiser avec une attitude bienveillante. Elle indique alors que ceux qui organisent la récupération d'objets doivent informer rapidement le reste de la Tribu du lieu et de l'heure de rendez-vous, et que ceux qui vont inscrire la Tribu et ceux qui vont faire les

invitations devront se coordonner.

L'animateur du conseil conclut en indiquant que le prochain conseil d'aventure aura lieu dans deux semaines autour d'un goûter pour faire le point sur l'avancement des missions. Il précise que la maîtrise reste à disposition si besoin est d'ici là.

Le conseil s'achève alors sur ce point. Lors de la prochaine réunion de Tribu, la semaine suivante, un temps sera pris pour un conseil d'équipage pour que les pilotes transmettent à tout leur équipage les décisions prises et pour organiser leur mise en œuvre.

Le signe d'Alliance : l'eau

L'eau, c'est la vie. Elle est indispensable à tous, êtres humains, animaux ou végétaux. C'est l'eau du baptême qui purifie, l'eau de la mer qui donne le poisson, l'eau de la tempête qui fait douter.

Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Chaque équipage va faire pousser une plante. Cette plante pousse à l'image de l'équipage qui va grandir au fil de l'aventure. La graine se nourrit d'eau, comme l'équipage se nourrit d'activités.

Matériel

- ▶ Des pots
- ▶ Des graines qui poussent rapidement et simplement
- ▶ Du terreau

Mise en œuvre

Au début de l'aventure, chaque équipage plante une graine dans du coton ou de la terre. Au fil de l'aventure, après des temps forts ou des activités

fortes, l'équipage arrose sa graine. La plante se nourrit d'eau, comme les jeunes se nourrissent de leurs activités, de leurs rencontres, de leurs découvertes.

À la fin de l'aventure, en s'appuyant sur les activités vécues, sur la quantité d'eau qu'a reçu la plante, sur son épanouissement, l'équipage relit ce qu'il a vécu et ce qui l'a aidé à grandir (Attention ! Si la plante n'est pas épanouie, ce n'est pas nécessairement négatif : contrairement à la plante, nous avons grandi au cours de cette aventure, etc.)

Il est important de bien choisir la plante : il faut qu'elle soit résistante et qu'elle n'ait pas besoin de beaucoup d'eau. Lorsque deux réunions sont espacées, prévoir des solutions pour s'en occuper.

Temps de prière - en Tribu

L'eau qui purifie

Matériel

- ▶ Bassine remplie d'eau
- ▶ Stylo

Déroulement possible

- 1 Accueil : la Tribu entre dans le temps prière.
- 2 On lit l'Évangile selon saint Matthieu 3, 3-17 : le baptême de Jésus.

- 3 Chacun prend un temps de réflexion pour penser à une action qu'il regrette d'avoir faite ces derniers jours, et écrit sur sa main un mot la représentant.

- 4 Chacun vient se laver les mains dans la bassine pour signifier le lavement de ses péchés en demandant pardon à Dieu. Pendant ce temps, on peut reprendre le chant à voix basse.

- 5 On prie Dieu en disant le *Notre Père* et on termine par le chant.

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- ▶ Une plante, un arbre, représenté sur un grand panneau
- ▶ Les plantes du fil bleu
- ▶ Des feuilles de papier en forme de feuilles d'arbre, de mottes de terre, d'arrosoir, de soleil, de flocon de neige.

Relecture en équipage

En équipage, les jeunes s'interrogent sur ce qu'ils ont vécu :

- Certaines graines ont bien poussé : qu'est-ce qui a poussé, grandi en nous ? En quoi avons-nous grandi (qualités, compétences, rencontres, etc.) ? Qu'est-ce qui m'a permis de grandir (les autres, etc.) ?
- D'autres plantes ont moins bien poussé : qu'est-ce qui nous a empêchés de grandir ? Quels ont été les obstacles, les difficultés que nous avons rencontrés ?

L'équipage note sur des feuilles les activités.

En Tribu

- 1** Accueil par le chant *Un grand champ à moissonner*.
- 2** Temps de parole : parabole du grain de sénevé (Matthieu 13,31-33). On a grandi grâce à nos activités mais la parole de

Dieu est un autre moyen de continuer à grandir.

- 3** Temps de partage : partage des relectures réalisées en équipage. Chaque équipage est venu avec sa plante, symbolisant ce qu'il est devenu au cours de cette aventure.

Les équipages sont amenés à venir coller sur le grand panneau :

- une ou des feuilles : les moments forts de l'aventure,
- une ou des mottes de terre : les valeurs qu'on a apprises et vécues,
- un ou des arrosoirs : les compétences acquises,
- un ou des soleils : les rencontres,
- un ou des flocons (= le froid) : ce qui nous a freinés, les difficultés rencontrées.

- 4** On remercie Dieu pour nous avoir permis de grandir.

- 5** Temps d'envoi : *Le sel de la paix* ou *Sur les chemins du monde, le Seigneur a semé le bon grain* (G127). Pendant que l'on reprend le chant, chaque équipage replante sa plante dans un grand pot ou dans le jardin du local.

Suggestions de textes autour des découvertes

DÉCOUVERTES	RÉFÉRENCE DES TEXTES
Respect de la nature	Isaïe 11, 1-9
Humilité	Philippiens 2, 5-11
Émerveillement	Genèse 1, 20-25

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- ▶ Le respect de la nature : quelles sont les actions quotidiennes que je peux entreprendre, les comportements que je peux changer, pour respecter l'environnement ?
- ▶ L'humilité : qu'est-ce qui m'aide à comprendre ma juste place dans l'univers, dans l'environnement naturel où je vis ?
- ▶ L'émerveillement : autour de moi, quelles sont les beautés de la création qui me touchent le plus ?

Sport et santé

C'est la terre du jeu et du corps, des grands défis à relever, du dépassement de soi et de l'esprit d'équipe.



Chaque scout et guide est invité à se dépasser sans chercher à gagner à tout prix, à accomplir quelque chose de fort avec son équipe, à respecter son corps mais aussi celui des autres, à prendre soin des membres de son équipage.

Sur cette terre, chaque scout et guide découvre comment organiser et participer à des jeux, préparer des menus équilibrés, organiser un programme sportif pendant le camp, préparer une journée handisport pour sensibiliser le public au handicap, faire une campagne de prévention sur la cigarette dans la Tribu, organiser un rallye vélo pendant le week-end de Tribu...

L'exploration de cette terre d'aventure doit pouvoir être faite par tous les membres de la Tribu. La maîtrise est donc vigilante à ce que les projets soient adaptés à la condition physique de chacun.

Un peuple : les Bochimans

En explorant cette terre, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Bochimans : le jeu et la santé sont deux éléments importants chez eux.

Le jeu est au cœur de la vie de ce peuple. Ses membres jouent pour le plaisir, sans aucune compétition. Il existe deux types de jeux : avec et sans règles. Les jeux ne divisent pas les Bochimans par classe d'âge : si les enfants et les jeunes gens y participent plus souvent, les personnes âgées les regardent, leur donnent des conseils et peuvent même y prendre part.

Mais l'équilibre du peuple des Bochimans repose aussi sur la bonne santé de tous ses membres. Tel un symbole, le rituel de guérison en constitue l'événement central.

Enfin, les Bochimans ont réussi à réduire les objets nécessaires au plus léger et au plus simple dans toutes leurs activités. Ils savent où trouver le nécessaire et laisser le superflu.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image du peuple des Bochimans, la maîtrise permettra à chaque scout et guide de découvrir ce que signifient le respect de son corps, l'esprit d'équipe, le dépassement de soi. Ce sera aussi l'occasion pour les scouts et guides d'être confrontés à la nécessaire acceptation de la différence, à l'acceptation que tout le monde n'a pas les mêmes talents.

Le signe d'Alliance : le relais

Le relais est le symbole sportif par excellence. Passer le relais à un coéquipier n'est pas chose facile. Le témoin de relais est transmis en plein effort, dans un timing précis, à celui qui va continuer la course pour toi. Le relais n'existe que parce qu'il y a une équipe, que si le témoin est transmis d'une personne à une autre. Il nécessite un bon entraînement et un esprit d'équipe sans faille car s'il tombe à terre, c'est toute l'équipe qui en subit les conséquences !

Mais on peut aussi prendre le relais, comme Simon de Cyrène prend le relais de Jésus sur le chemin de croix. Prendre le relais, c'est assister, soulager, soigner.

Le relais permet de se dépasser et permet à l'autre de se dépasser.

Aventure « Tour du monde en ORNI »

Cet exemple d'aventure illustre le lancement de l'aventure et le choix du label, une fois les missions d'équipage définies en conseil d'aventure.

Samedi 2 décembre

La Tribu, en grand conseil, choisit d'explorer la terre d'aventure « Sport et santé ». Elle va faire le tour du monde en utilisant tous types d'objets roulants non identifiés (ORNI) et non polluants : roller, pousse-pousse, pédalo et vélo. Le conseil d'aventure définit quatre missions d'équipage.

L'équipage des Intrépides a choisi d'organiser l'exploration de l'Amérique du Sud à vélo.

Samedi 9 décembre

► 14 h 00 : réunion de Tribu.

Présentation des missions d'équipage

Les pilotes et la maîtrise rendent compte de ce qui a été décidé au précédent conseil d'aventure. Chaque pilote présente la mission qui sera tenue par son équipage et comment elle s'articule avec les autres missions. La maîtrise présente le planning général.

La Tribu découvrira quatre continents, avec quatre moyens de locomotion différents. Chaque équipage a une mission :

- Les Talent-tueuses se chargent de l'exploration de l'Europe en roller.
- L'équipage des Intrépides a choisi l'exploration de l'Amérique du Sud à vélo.
- Les Zawafox organiseront l'exploration de l'Asie en pousse-pousse.
- Pour l'Océanie en pédalo, ce seront les Piteauchas.

► 14 h 30 : conseil d'équipage.

Organisation de la mission d'équipage

Le conseil d'équipage est animé par le pilote. Les chefs restent à proximité, prêts à aider les uns ou les autres.

Le conseil débute par un tour de table où chacun indique les tâches nécessaires pour réussir la mission.

Voici la liste des tâches que les Intrépides ont identifiées pour leur mission :

- trouver un terrain de cross et un vélo pour chacun,
- apprendre à réparer un vélo,
- inventer et proposer des jeux d'agilité en vélo,
- organiser une course de relais,
- préparer une soirée festive « Tapas et danse ».

Ensuite, chacun choisit les actions qu'il va prendre en charge, les actions dont il sera responsable. Pour chaque action qu'il doit réaliser, l'équipage définit les échéances à ne pas dépasser.

► 15 h 15 : jeu

La maîtrise propose un jeu qui permet de souffler, un jeu simple, rapide et efficace, pour découvrir les grands monuments qui jalonnent les capitales mondiales. Pour cela, elle organise un bérét mais, au lieu de demander aux joueurs de se donner des numéros, elle donne à une équipe une liste de noms de monuments et une liste de capitales du monde à l'autre. Le duel aura lieu entre le monument et la capitale qui se correspondent !

► 15 h 45 : conseil d'équipage (suite).

Choix du label

La maîtrise explique à chaque équipage qu'il doit choisir un label en rapport avec sa mission d'équipage. En cherchant dans *Vivre l'aventure*, les Intrépides remarquent que le label Sportif correspond bien à leur mission et à ce qu'ils doivent faire. Mais après un tour de table, l'idée est écartée, car certains préfèrent un autre label, et d'autres avaient un label dans le talent Forme au camp dernier et souhaitent changer. Finalement, c'est le label Artisan qui remporte les suffrages. Alors chacun précise ce qu'il a envie d'acquérir comme compétence, ce qu'il veut développer dans ce label.



Un des chefs vient ensuite discuter avec l'équipage de son choix de label. Son rôle est de tirer l'équipage vers le haut de ses capacités. Après discussion avec le chef, l'équipage écrit cet engagement collectif sur son carnet d'équipage.

Les Intrépides organisent ensuite ce qu'ils doivent préparer pour la prochaine rencontre

afin de pouvoir commencer la mission. Trouver un lieu de cross va être le plus délicat, ils se mettent à chercher dès maintenant. Apprendre à remettre en état les vélos peut se faire en week-end d'équipage, avec l'aide d'un parent expert en mécanique.

Avec l'aide du carnet d'équipage, les Intrépides organisent le week-end, reprennent les tâches une par une et se les répartissent.

Le rôle de la maîtrise est maintenant de veiller au respect des échéances, et à l'adéquation des missions d'équipages avec le but visé : découvrir le monde sans polluer.

► 16 h 15 : goûter

► 16 h 45 : temps spirituel

Ce premier temps spirituel de l'aventure est l'occasion d'introduire le signe d'Alliance et le fil bleu : la maîtrise confie un témoin de relais à chaque équipage. Ce temps envoie vers la prochaine réunion.

Le signe d'Alliance : le relais

Le témoin de relais est transmis à celui qui va continuer la course pour toi. Lorsque tu relaies quelqu'un, cela veut dire que tu l'assistes, tu le soulages. C'est le relais qui te permet de te dépasser et qui permet à l'autre de se dépasser. Ce relais est figuré par le témoin de relais, bien souvent un bâton. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Matériel

- ▶ Un bâton par équipage
- ▶ Des rubans noirs, verts, bleus, orange, rouges
- ▶ Des stylos pour écrire sur les rubans

Mise en œuvre

- 1 Au début de l'aventure, chaque équipage reçoit un témoin de relais.
- 2 Au fur et à mesure que l'aventure avance, par exemple à la fin de chaque réunion ou pendant les différents temps prière de l'aventure, chacun écrit ce qu'il ressent sur un ruban de couleur :

- un ruban noir : ce qui n'a pas fonctionné, les difficultés rencontrées...
 - un ruban vert : le moment de l'aventure où j'ai senti qu'on se dépassait
 - un ruban bleu : le moment où j'ai senti une solidarité dans l'équipage
 - un ruban orange : l'action qui nous a rendus fiers
 - un ruban rouge : le meilleur moment de l'aventure
- Et chacun vient enrouler ce ruban sur le témoin.

- 3 À la fin de l'aventure, chacun retire un ou deux rubans de la couleur de son choix et les lit à haute voix.

Temps de prière - en équipage

Matériel

- ▶ Un relais par équipage
- ▶ Une Bible par équipage

Déroulement possible

- 1 Après le temps d'accueil, l'équipage prend le temps de lire le texte « Un seul corps avec plusieurs parties » (1 Corinthiens 12, 12-27).
- 2 L'équipage prend un temps de partage autour du texte (on se passe le témoin de relais pour parler) : qu'est-ce que je

comprends de ce passage de la Bible ? Comment relire ce texte avec ce qu'on vit dans l'équipage (comme le corps qui se compose de plusieurs parties, chacune utile, l'équipage est composé d'individus ayant chacun un rôle à jouer) ?

- 3 Chacun dit en quoi son voisin est important pour l'équipage et ce qu'il lui apporte. On se passe le relais pour se donner la parole.
- 4 Pour finir, on s'adresse à Dieu pour le remercier pour cette complémentarité dans l'équipe.

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- ▶ Des rubans
- ▶ Des témoins de relais

Relecture en équipage

L'équipage partage un temps sur ce qui a été vécu lors de cette aventure. Pour cela, les scouts et guides peuvent rajouter des rubans sur leur témoin de relais.

En Tribu

1 On forme un relais composé de membres d'équipages différents. On place tout le monde en ligne à bonne distance et, à tour de rôle, à chaque fois que le bâton passe de l'un à l'autre, chacun enlève un

ruban de la couleur de son choix et le lit à haute voix. On s'arrête lorsqu'il n'y a plus de ruban sur le relais.

2 Pour accompagner ce temps de relecture, on lit l'évangile selon saint Matthieu : Mt 14, 23-31.

3 Puis on prend un temps de silence, en s'interrogeant sur le dépassement de soi :
- qu'est-ce que cela veut dire ?
- qu'est-ce qui me pousse à dépasser mes limites ?
- est-ce que je sais de quoi je suis capable ?

4 La Tribu est invitée à partager le sacrement de l'eucharistie. Chacun peut ensuite partager sa réflexion.

Suggestions de textes autour des découvertes

DÉCOUVERTES	RÉFÉRENCE DES TEXTES
Respect du corps	Matthieu 26, 6-13
Esprit d'équipe	1 Corinthiens 12, 12-27
Dépassement de soi	Philippiens 3, 12-21 ; Matthieu 14, 23-31
Acceptation de la différence	Genèse 4, 1-12

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- ▶ Le respect du corps : qu'est-ce que cela signifie pour moi ? Comment le vis-je au jour le jour, pendant un camp ou un week-end ? Quelles actions puis-je mettre en place pour respecter mon corps et celui des autres ?
- ▶ Le dépassement de soi : qu'est-ce que cela veut dire ? Qu'est-ce qui me pousse à dépasser mes limites ? Est-ce que je sais de quoi je suis capable ?
- ▶ L'acceptation de la différence : est-ce que j'ai peur de ceux que je ne connais pas ? En quoi nos différences nous permettent-elles de progresser ensemble ? Quand ai-je été jaloux des qualités de quelqu'un ?

Solidarité

**C'est la terre du partage et de la fraternité,
de l'amitié et de l'accueil.**



Chaque scout et guide est invité à se tourner vers les autres, à accueillir son voisin, à découvrir ses différences, sa culture, sa religion, mais aussi ses souffrances ou sa maladie.

Sur cette terre, chaque scout et guide découvrira comment organiser une journée handisport et lancer une campagne de sensibilisation au handicap, comment participer aux Restos du Cœur ou à la banque alimentaire. Ils pourront préparer une animation pour des enfants hospitalisés et ainsi se rendre compte de leurs souffrances et de leur solitude. Rendre un service à quelqu'un, préparer une animation pour le Téléthon, participer à l'opération Lumière de Bethléem, organiser un repas de Noël pour les personnes isolées, animer une activité lors d'un événement « Bouge ta planète » du CCFD sont autant d'activités qui peuvent être vécues sur cette terre d'aventure.

Un peuple : les Trobriandais

En explorant cette terre, chaque scout et guide pourra découvrir la façon de vivre des Trobriandais, peuple de pêcheurs et de commerçants, très ouvert aux autres, qui habite les îles Trobriand, au large de la Nouvelle Guinée. Leur vie tourne autour de l'échange, de la rencontre, du don et de la convivialité. Au cours de cérémonies festives, ils organisent le Kula, un concours de générosité. Pour chaque don, on sonne la conque et on procède au rituel appelé « l'enchantement de la conque ». Les objets sont échangés, enrichis puis échangés à nouveau. Ils n'ont pas de valeur marchande, mais sont une fierté pour ceux qui les possèdent.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image du peuple des Trobriandais, la maîtrise permettra à chaque scout et guide de découvrir ce que signifient l'accueil, la solidarité, l'ouverture aux autres, la fraternité, l'échange. Ces découvertes vont permettre aux scouts et guides de prendre conscience de la diversité des cultures dans le monde et de l'intérêt d'aller au-devant de l'autre : ils s'ouvriront à de nouveaux horizons et apprendront à être plus tolérants vis-à-vis de leurs proches, à accueillir l'Autre et à s'entraider.

Le signe d'Alliance : la main

La main est le symbole de la paix et de l'accueil. Lorsqu'elle est tendue vers les autres, elle est signe d'amour et de fraternité. Elle est complémentaire à la parole, et permet de concrétiser nos pensées qui vont vers l'autre : quand on tend la main, on consolide la relation avec l'autre ; quand on tape des mains, on exprime concrètement notre joie. La main est également symbole du partage et de l'ouverture.

À de nombreuses reprises, Jésus tend la main aux plus démunis.

Aventure « Un sourire pour la vie »

Cet exemple d'aventure permet d'illustrer la réalisation des missions d'équipage au cours de réunions d'équipage et de Tribu.

Samedi 21 mars

Le grand conseil décide d'explorer la terre d'aventure « Solidarité ». La Tribu est entrée en contact avec une troupe de comédiens qui organise régulièrement des spectacles pour les enfants qui sont hospitalisés. Après cette rencontre, les scouts et guides de la Tribu ont décidé d'organiser une journée d'animation à l'hôpital.

Mercredi 25 mars

Lors du conseil d'aventure, les missions sont réparties entre chaque équipage : les Spartiates organisent la logistique de la journée (invitations, date, repérage des lieux...), les Grisby préparent les animations. Enfin, l'équipage du Paris-Dakar s'occupe de la conception d'un album souvenir (photos, reportage...).

Samedi 4 avril

Tout l'équipage des **Spartiates** se donne rendez-vous chez Marc, le pilote. Son père les accompagne à l'hôpital Saint Bernard. Ils y retrouvent Matthias, un membre de la troupe, qui va les aider à monter le projet. Il connaît bien l'hôpital et le service, et sera de bon conseil pour adapter les animations aux enfants hospitalisés.

Ensemble, ils viennent voir le docteur Simon qui leur fait faire le tour du service. Ils en profitent pour faire connaissance avec les enfants. Ils pourront ainsi donner des indications à l'équipage des Grisby qui préparent les animations. Ils repèrent les lieux.

Avant de partir, ils fixent la date de l'animation avec le docteur.

Samedi 11 avril

Les **Grisby** ont eu les informations relevées par les Spartiates. Ils se retrouvent chez Jules, l'artiste de l'équipage. Après avoir discuté avec la maîtrise, sa mère est d'accord pour accueillir l'équipage et rester à proximité, en cas d'aide. L'équipage se livre à une séance de brainstorming et propose plein d'idées d'animations. Puis, en fonction des compétences de tous les scouts et guides de la Tribu et des informations qu'ils ont sur les enfants et l'hôpital, ils en choisissent 5. Ils montent ensuite les différentes animations, qu'ils comptent proposer à la Tribu. La mère de Jules donne un petit coup de main pour préparer le matériel nécessaire.

Pendant ce temps, les Spartiates sont devant l'ordinateur de Marc pour préparer l'invitation. Ils sont venus chacun avec des idées, des photos, des dessins à scanner, pour faire une invitation personnalisée et des affiches. Le label qu'ils ont choisi, c'est Maquettiste, alors ils s'appliquent et chacun se sert du logiciel pour que tout l'équipage progresse. Un chef passe dans l'après-midi pour voir si tout se passe bien, et il amène le goûter !

Dimanche 12 avril

L'équipage du **Paris-Dakar** a rendez-vous chez Mathilde, la coach de l'équipage. Bien que le gros de leur mission sera de réaliser l'album souvenir après la journée, il faut tout de même se préparer pour avoir le nécessaire : les photos, le reportage, les commentaires des enfants. Elles prévoient donc comment va se dérouler le temps d'échange avec les enfants après l'animation.

Il faut aussi s'organiser pour le label Grand Reporter : qui va prendre les notes de ce qui va se dire, qui va prendre les photos ? Le grand frère de Sylvie a un appareil photo, elle va lui demander si elles peuvent le lui emprunter. Et Mathilde va écrire un article pour le magazine *Tribu*.

Samedi 18 avril

À 15 h, toute la Tribu se retrouve au local. Les Spartiates présentent leur invitation et leur affiche.

Puis les Grisby expliquent les différentes animations. Tout le monde sera mobilisé : pour animer, pour préparer le matériel dans les coulisses... Alors on se répartit les rôles, et les Spartiates expliquent bien ce que chacun devra faire.

Après un grand jeu et le goûter, on s'entraîne et on s'assure que tout est bien rodé.

À 18 h 30, les parents arrivent : ils partagent le repas avec la Tribu.

Après le repas, les parents assistent à la répétition générale. Tout n'est pas encore bien calé, mais c'est bien pour cela qu'on fait une répétition !

Le signe d'Alliance : la main

La main est le symbole de la paix et de l'accueil. Lorsqu'elle est tendue vers les autres, elle est signe d'amour et de fraternité. Quand Jésus tend la main aux plus démunis, elle est signe de partage et de solidarité envers les autres : j'apporte quelque chose à l'autre, mais je laisse également l'autre m'apporter un petit plus. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

La position de la main peut faire passer beaucoup de messages. C'est ce que nous proposons d'utiliser tout au long de l'aventure.

Matériel

5 cartes par participant à chaque fois. Les cartes représentent 5 dessins de main :

- ▶ Une main ouverte : qu'est-ce que j'ai donné ? Qu'est-ce que j'apporte ?
- ▶ Une main fermée : qu'est-ce que m'a mis en colère ? Comment réagir autrement ?
- ▶ Une main qui montre : qu'est-ce que j'ai appris ? Qu'est-ce que je souhaite apprendre aux autres ?
- ▶ Une main qui arrête (stop) : à quoi j'ai envie de dire non ?
- ▶ Une poignée de main : quelles rencontres ai-je fait ? Quelles rencontres ai-je envie de faire ?

Mise en œuvre

- 1 Chaque scout et chaque guide choisit deux cartes et indique sur les cartes ses réponses aux questions pour la période considérée, c'est-à-dire le week-end qui vient de s'écouler, la mission d'équipage qui vient de se terminer...
- 2 On fait un tableau en regroupant toutes les mains de même type. En Tribu, on regarde les poings fermés et on essaye de réfléchir à comment les ouvrir. Ou les mains qui arrêtent et on regarde comment poursuivre le chemin.
- 3 Puis chacun peut lire à voix haute le commentaire d'une main ouverte, d'une main qui montre ou d'une poignée de main qu'il n'a pas écrit lui-même mais avec lequel il est d'accord.

Temps de prière - en équipage

Trace les lignes du projet !

Matériel

- ▶ Une très grande main dessinée, par équipage, avec les trois lignes : la ligne de vie, la ligne de chance et la ligne de cœur. Au bout d'une ligne est écrit « Projet de la Tribu », au bout de la deuxième « Projet de l'équipage » et sur la dernière « Solidarité ».
- ▶ Des feutres de couleur (1 par membre de l'équipage)

Déroulement

- 1 Chacun prend un crayon d'une couleur différente et écrit le long d'une, de deux ou des trois lignes la façon dont il va agir personnellement pour atteindre ce but.
- 2 L'équipage regarde le dessin de la main :
 - Quelle est la ligne qui semble la plus solide, la mieux tracée parce que beaucoup de gens vont y participer ?
 - Quelle est la ligne qui semble plus légère, plus floue ? Comment faire pour la rendre plus solide, pour tracer notre avenir ? Agir ensemble, demander de l'aide ? Si ce n'est pas de façon individuelle, est-ce qu'en équipage, on ne peut pas agir ensemble ?

3 On prend le texte de la guérison d'un impotent (Actes des Apôtres 3, 1-10). Pierre est transformé par l'action de l'Esprit Saint, le mendiant aussi, après avoir reçu ce qu'il ne demandait pas.

4 Chacun ouvre ses mains vers Dieu pour lui confier notre projet, en s'adressant à lui comme à un père. Lui saura lire dans nos mains et nous aider à tracer nos lignes.

5 Chant *Les mains ouvertes devant toi, Seigneur.*

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- ▶ Tableau des mains du fil bleu
- ▶ Papiers, stylos

Relecture en équipage

Reprenre le panneau du fil bleu.

Pour chaque type de main, chacun choisit un commentaire (on peut éventuellement le noter sur un papier). Puis chacun écrit sur sa propre main le mot qu'il retient de cette aventure : en quoi cette aventure a-t-elle été solidaire ?

En Tribu

1 Les scouts et guides se mettent face à face, reproduisent les mouvements de mains suivants et se disent l'un à l'autre le commentaire qu'ils ont choisi pour chacune des 5 questions.

2 Sans se lâcher la main, la Tribu forme un grand cercle. On lit le texte de la multiplication des pains (Luc 9, 10-17): plus tu donnes, plus tu reçois. Le partage se démultiplie à l'infini. Chacun lit alors le mot qui est inscrit dans la paume de son voisin.

3 Ceux qui le souhaitent peuvent s'adresser à Dieu et dire en quoi ce partage, cette solidarité leur a permis de grandir, de démultiplier leur talent, mais également de beaucoup recevoir.

4 On finit par une prière, un chant en prenant la main du voisin d'à côté (ce qui resserre le cercle).

5 Proposition de chants : *Solidaires, Entre nos mains tu es le pain, Les mains ouvertes devant toi, Notre père du Burkina Faso*

Suggestions de textes autour des découvertes

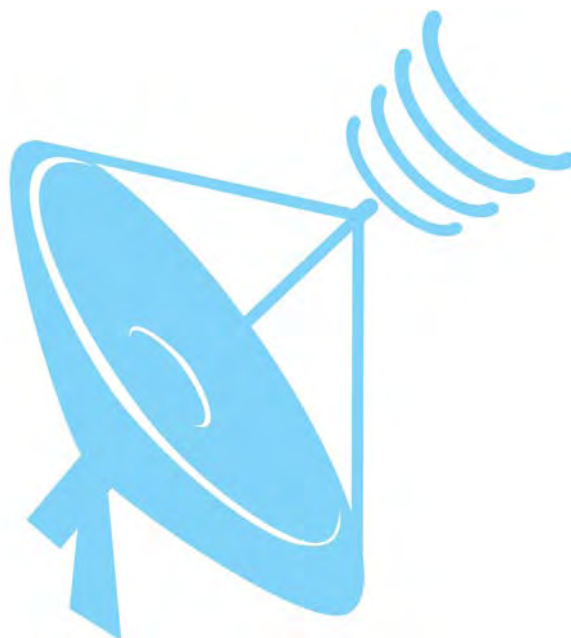
DÉCOUVERTES	RÉFÉRENCE DES TEXTES
Fraternité	1 Corinthiens 13, 1-8
Tolérance	Jean 8, 1-11
Partage	Actes des Apôtres 4, 32-35
Générosité	Genèse 22, 1-20

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- ▶ La fraternité : qu'est-ce que cela signifie pour moi ? Dans mon quotidien, quelles actions mets-je en place pour être fraternel ?
- ▶ La tolérance : avec qui ? Est-ce parfois difficile ?
- ▶ Le partage et la générosité : que puis-je mettre en place pour être généreux ?

Communication et citoyenneté

Journalisme, radio, Internet, débats, expos, participation à la vie du quartier ou de la ville, codes secrets... cette terre est celle de la communication et de la citoyenneté, c'est la terre de la parole, du « dire ».



Chaque scout et guide est invité à prendre la parole et à communiquer, à développer des techniques pour s'exprimer (morse, code, sémaphore), mais aussi à participer activement à la vie de sa cité.

Sur cette terre, chaque scout et guide jouera à un jeu de pistes avec des messages codés, vivra des activités en partenariat avec d'autres associations, participera à un journal, à un blog, etc.

L'exploration de cette terre d'aventure requiert souvent du matériel de pointe, elle va notamment permettre de développer des compétences en informatique et en audiovisuel.

Un peuple : les Dogons et les Bozos

Les Dogons et les Bozos sont des peuples qui vivent en Afrique de l'Ouest et qui utilisent la parole pour résoudre les conflits. Ces deux peuples, qui sont rivaux, évitent les guerres entre eux en utilisant ce que l'on appelle l'humour de connivence. Ainsi, chacun « chambre » l'autre pour dégonfler les conflits.

Chez les Dogons, il y a une maison qui s'appelle la Toguna, ou « case à palabres ». C'est la maison de la parole du village, le plafond y est très bas de sorte que personne ne puisse se mettre debout. Cela leur permet de ne pas s'emporter, car il est plus facile de résoudre un conflit quand tout le monde est assis.

Les découvertes

Écoute, tolérance, transmission, communication, empathie, don de soi, engagement sont les découvertes de cette terre d'aventure. À l'image des Dogons et des Bozos, chaque scout et guide est invité en explorant cette terre d'aventure à écouter les autres, à devenir plus tolérant, à transmettre et à donner de lui. Cela leur permettra de s'affirmer et d'affirmer de plus en plus leurs envies, de prendre confiance en eux et en les autres.

Le signe d'Alliance : le livre

Communiquer, c'est exprimer ses idées et raconter une histoire, parfois l'histoire de chaque scout ou guide. Le livre est symboliquement l'objet qui permet de partager une histoire. C'est dans un livre que Dieu nous a transmis sa parole, message d'amour et de paix. Dieu y prend la parole pour nous communiquer la Bonne Nouvelle.

Aventure « Kesketudi ? »

Cet exemple d'aventure permet d'illustrer la réalisation des missions d'équipage lors de week-ends.

Samedi 7 mars

Pendant le grand conseil, la Tribu a décidé de vivre plein de temps et de jeux autour des différentes techniques de communication. La Tribu rencontre 4 personnages venant de pays différents qui ne se comprennent pas car ils ont des techniques de communication distinctes. Chaque équipage a décidé d'apprendre une des 4 techniques pour leur servir d'interprètes et le conseil d'aventure a défini les missions d'équipage. Chaque équipage devra organiser une activité pour faire découvrir aux autres équipages sa technique de communication lors du week-end de Tribu de fin avril :

- les Talent-tueuses vont utiliser la technique du morse lors de la veillée du week-end,
- les Lynx sont les plus expérimentées, elles vont organiser un grand jeu en utilisant des signes de piste,
- la mission d'équipage des Intrépides : donner un message à décoder pendant le jeu de piste organisé par les Lynx,
- les Zawafox apprendront la technique du sémaphore au reste de la Tribu lors d'un relais le dimanche matin.

Samedi 14 mars

Lors d'une réunion de Tribu ont lieu les premiers conseils d'équipage de l'aventure : chaque équipage organise sa mission et choisit un label d'équipage. Puis la maîtrise remet à chaque équipage un livre vierge pour le fil bleu.

Les trois semaines qui suivent voient se réaliser une réunion de chaque équipage.

- **Le 21 mars**, les Intrépides font l'inventaire des différents codes secrets grâce à des recherches sur Internet et aux livres de la bibliothèque de Tribu.
 - **Le 25 mars**, les Zawafox fabriquent chez Camille (l'artiste) des drapeaux pour le sémaphore et préparent un jeu pour apprendre l'alphabet sémaphore.
 - **Le dimanche 29 mars**, après la messe organisée par le groupe, les Talent-tueuses rencontrent Éric, le responsable matériel et ancien militaire, qui leur apprend le morse. Elles enregistrent ensuite des messages en morse.
 - **Le 4 avril**, chez Sarah, les Lynx constituent un carnet pour chaque équipage avec les principaux signes de piste. Comme elles n'ont pas fini, elles se revoient le lendemain chez Zoé.
- Pour ces réunions en autonomie, un chef est passé voir chaque équipage.

Samedi 25 avril

Après les vacances, c'est enfin le moment tant attendu : le week-end de Tribu.

▶ 13 h

Le rendez-vous est fixé pour toute la Tribu à 14 h au local. Les pilotes et la maîtrise se retrouvent en avance pour un conseil d'aventure. La maîtrise explique le déroulement du week-end aux pilotes. Ensuite, chaque pilote fait le point sur l'avancement de la préparation de l'animation que doit organiser son équipage. Le conseil résout les difficultés apparues. Les pilotes et les chefs vont ensuite accueillir les autres scouts et guides.

► 15 h

Après l'installation sur le lieu, chaque équipage termine de préparer son animation ; les chefs accompagnent les équipages, et les aident si nécessaire dans la mise en place des activités.

► 16 h 30

C'est le début du grand jeu de piste. Chaque équipage part dans une direction donnée et doit arriver à bon port. Heureusement, grâce aux carnets confectionnés par les Lynx, chaque équipage peut suivre les signes de piste.

Chaque équipage a également un message bonus à décrypter, en utilisant la liste des codes secrets fournie par les Intrépides. Ce message est un indice pour la prochaine réunion de Tribu.

► 18 h

Avant la préparation du repas, chaque équipage représente ce qu'il a vécu en complétant des bulles dans le livre du fil bleu.

► 20 h 30

Pendant la veillée, les Talent-tueuses animent « le cri du morse » où chaque équipage décode les messages enregistrés en morse. Ça fait un malheur.

Dimanche 26 avril

► 9 h 30

Début du relais. Chaque équipage reçoit des Zawafox une paire de drapeaux ainsi qu'une démonstration d'alphabet. Chaque équipage se disperse pour un relais géant, organisé le long de la vallée, pour transmettre le plus vite possible un message en sémaphore.

► 12 h

À la maîtrise de jouer : elle veut profiter de ce week-end pour faire vivre à la Tribu une découverte de la terre d'aventure. Au cours du repas, chacun prend le temps d'écouter son voisin et ne lui coupe pas la parole.

► 15 h

De retour au local, pendant qu'un chef reste disponible et que les parents arrivent, le conseil d'aventure se réunit pour organiser le défi de la prochaine réunion de Tribu : la rencontre des 4 personnages...

Durant tout ce week-end de réalisation des missions, le rôle de la maîtrise est :

- la prise en charge de la logistique et du fonctionnement du week-end,
- l'animation de la coordination des temps préparés par les équipages,
- le soutien aux animations des équipages si nécessaire (par exemple le relais requiert l'aide des chefs),
- l'organisation des activités pendant les autres temps,
- l'organisation d'une activité pour faire vivre une découverte,
- l'animation de la vie chrétienne de la Tribu.

Le signe d'Alliance : le livre

Le livre est le moyen de communiquer, d'exprimer ses idées par excellence. C'est aussi un moyen de raconter une histoire, son histoire, et ainsi de la faire partager au monde entier. C'est aussi par son livre, la Bible, que Dieu a voulu transmettre sa parole, message d'amour et de paix. C'est dans la Bible que Dieu prend la parole et nous annonce la Bonne Nouvelle. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Chaque équipage possède un livre ou une BD vierge et y inscrit ce qu'il vit au cours de l'aventure.

Matériel

- ▶ Un livre/cahier vierge par équipage
- ▶ Des bulles onomatopées et des bulles vierges
- ▶ De la colle
- ▶ Des stylos, feutres, peintures, etc.

Mise en œuvre

Au début de l'aventure, chaque équipage présente la page de titre de son livre (avec le nom d'équipage) et les portraits des membres de l'équipage : chaque scout ou guide se dessine ou colle sa photo et écrit une de ses qualités et un de ses défauts à côté. Après chaque activité, l'équipage est invité à représenter ce qu'il a vécu grâce à des bulles onomatopées « waouh », « hii », « bof », « aïe », « glagla », etc. (on leur laissera la possibilité d'en créer de nouvelles) dans lesquelles il ajoute le nom de l'activité, un commentaire, etc.

Temps de prière - en équipage

Matériel

- ▶ Papiers, crayons
- ▶ Livre ou BD de l'équipage (fil bleu)
- ▶ Colle ou Scotch

Déroulement

- 1 Temps d'accueil.
- 2 Un membre de l'équipage lit le texte de l'Évangile selon saint Luc 11, 1-13. (Jésus apprend à ses disciples à prier).
- 3 Chacun écrit sur un papier une phrase qui l'a interpellé dans la lecture, et une intention de prière.
- 4 Chacun vient coller son papier dans le livre d'équipage, en partageant s'il le souhaite ce qu'il a écrit.
- 5 On termine le temps de prière en chantant la prière scout.

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- ▶ Tableau des mains du fil bleu
- ▶ Papiers, stylos

Relecture en équipage

- Reprendre la BD du fil bleu.
- L'équipage relit ce qu'il a écrit, et échange sur ce qui a marqué chacun.
- L'équipage retient un élément en particulier pour le temps en Tribu.

En Tribu

- 1 Accueil : chant « Venez chantons notre Dieu // Lui le roi des Cieux // Il est venu pour sauver l'humanité // Et nous donner la vie // Exulte pour ton roi, Jérusalem, danse de joie ».

- 2 Temps de la parole 1 Samuel 16, 1-12 : Dieu ne juge pas selon les apparences, mais selon le cœur.

- 3 Temps de partage : partage des relectures à partir des différentes BD. Chaque équipage présente à un autre sa BD et l'élément qu'il a retenu. En comparant les BD, les jeunes voient que les mêmes activités ne sont pas vécues de la même façon et donc ne les font pas tous grandir de manière uniforme. On dit le Notre Père pour s'adresser à Dieu.

- 4 Envoi : *Peuple de frères* (T122)

Suggestions de textes autour des découvertes

DÉCOUVERTES	RÉFÉRENCE DES TEXTES
Écoute	Psaume 86 ; 1 Samuel 3, 4-19
Tolérance	1 Samuel 16, 1-12
Transmission	1 Co 15, 1-8 ; Is 55, 10-11
Don de soi	Genèse 22, 1-19

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- ▶ L'écoute : à quels moments est-il difficile pour moi d'écouter les autres ?
- ▶ La tolérance : dans ma vie quotidienne, ça veut dire quoi ? Qu'est-ce qui m'empêche d'accueillir l'autre tel qu'il est ?
- ▶ Le don de soi : quelles sont les personnes qui ont besoin de moi ? Comment les aider ?
- ▶ La transmission et la communication : quelles sont les difficultés que je rencontre quand je veux faire passer un message ?

Expression artistique

C'est la terre de la culture et de l'originalité, de l'expression artistique. La terre de la scène, de la peinture, et de tout ce qui rend la vie plus belle.



Chaque scout et guide est invité à acquérir des compétences et des techniques pour développer son sens créatif et exprimer son côté artistique.

Sur cette terre, chaque scout et guide se familiarisera avec le théâtre et la mise en scène, créera des costumes et des décors, apprendra des chants avec des chorégraphies originales, construira ses instruments, s'exprimera à travers la peinture et la sculpture...

Un peuple : les Maoris

En explorant cette terre, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Maoris. Ils ont l'habitude de communiquer et d'exprimer leurs sentiments par la danse et le chant. Le haka, geste et support vocal, est une expression de la passion, de la vigueur et de l'identité des Maoris. C'est une coutume importante qui permet de souhaiter la bienvenue. C'est aussi l'occasion d'impressionner les autres peuples. Les Maoris s'expriment également à travers leurs impressionnants tatouages. À l'image des Maoris, chaque scout et guide sera amené à se mettre en scène et à s'exprimer de mille façons différentes.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Maoris, la maîtrise proposera à chaque scout et guide de découvrir ce que sont l'esthétique, la beauté et la créativité. Ce sera aussi l'occasion pour eux de faire preuve d'habileté.

Le signe d'Alliance : le feu

Le feu est à la fois ce qui éclaire à la tombée de la nuit, ce qui rassemble (le temps d'une veillée, d'un temps prière...) et ce qui réchauffe. Il est fragile mais peut vite devenir incontrôlable.

C'est aussi un objet d'art : il fascine par les différentes couleurs et formes qu'il peut prendre.

Dans la Bible, le feu révèle (buisson ardent), détruit, éclaire, illumine et représente l'Esprit Saint. Le feu intrigue et fait peur.

Aventure « Char de parade »

Cet exemple d'aventure permet d'illustrer la réalisation des missions d'équipage lors de l'aventure du camp.

Samedi 16 mai

La Tribu, en grand conseil, choisit d'explorer la terre d'aventure « Expression artistique » en fabriquant un char et des animations pour la fête du village situé à proximité du lieu de camp.

Les Téméraires, qui ont proposé cette aventure, ont convaincu la Tribu par un argumentaire de choc : joie et plaisir ont disparu de notre quotidien, à nous de redonner de la couleur autour de nous. Place à la fête !

Le conseil d'aventure définit quatre missions d'équipage :

- mission de l'équipage des Babouins : fabriquer le char ;
- mission de l'équipage des Téméraires : créer une chorégraphie à exécuter sur le char ;
- mission de l'équipage des Golf Uniform India Delta Echo Sierra (G.U.I.D.E.S.) : créer un spectacle de cirque ;
- mission de l'équipage des Robinsons : réaliser les décors du char.

En juin, chaque équipage vit un week-end d'équipage en autonomie et commence la réalisation de sa mission.

Samedi 6 et dimanche 7 juin

Les Babouins conçoivent les plans du char avec un ami des chefs, étudiant en industrie automobile, et ont dressé la liste du matériel nécessaire.

Samedi 13 et dimanche 14 juin

Les Téméraires passent le samedi à écouter de la musique chez Teddy pour choisir celle de la chorégraphie.

Les G.U.I.D.E.S., pendant ce temps, passent le week-end dans une école de cirque et apprennent différents arts du cirque.

Samedi 20 et dimanche 21 juin

Les Robinsons tracent des croquis des décors du char.

Vendredi 17 juillet

Ça y est, le camp est installé : la Tribu et chaque équipage peuvent vivre, grâce aux magnifiques installations, dans des conditions de confort royal. Mais le temps presse : dans 10 jours se déroule la fête du village et il faut maintenant consacrer toute l'énergie disponible à l'aventure.

Heureusement la maîtrise a prévu 7 demi-journées dans le planning du camp pour permettre l'avancement des missions d'équipage.

Le conseil d'aventure se réunit et fait le point sur le planning prévisionnel des missions. Il se réunira ensuite à la fin de chaque demi-journée pour préparer la suivante.

	Équipage des Babouins	Équipage des Téméraires	Équipage des G.U.I.D.E.S.	Équipage des Robinsons
Mission	Fabriquer le char	Créer une chorégraphie à exécuter sur le char	Créer un spectacle de cirque	Réaliser les décors du char
Vendredi 17 juillet après-midi	Concevoir le système de déplacement	Créer la chorégraphie et imaginer les costumes	Entraînement au jonglage	Créer des sculptures
Samedi 18 juillet après-midi	Découper les matériaux	Fabriquer les costumes	Entraînement aux échasses	Fabriquer des marionnettes géantes
Dimanche 19 juillet matin	Assembler les premiers éléments	Essayer et retoucher les costumes	Entraînement au diabolo	Concevoir la carrosserie du char
Lundi 20 juillet après-midi	Construire le char	Apprendre la chorégraphie	Entraînement au monocycle	Monter la carrosserie du char
Mardi 21 juillet matin	Construire le char	Répéter la chorégraphie	Monter le spectacle	Peindre la carrosserie du char
Vendredi 24 juillet après-midi	Installer les décors et tests de déplacements	Répéter la chorégraphie avec les costumes	Apprendre à se maquiller	Installer la carrosserie et les sculptures et marionnettes
Samedi 25 juillet matin	Répétition générale			
Dimanche 26 juillet	Tout est prêt, c'est le grand jour. La Tribu se joint au défilé du village et assure une véritable opération visibilité. Tout le monde se souviendra de ces scouts et guides qui ont apporté de la joie et de la couleur à ce défilé.			

Le signe d'Alliance : le feu

Le feu est fragile mais peut également vite devenir incontrôlable. Ce qui le compose (le bois, les brindilles, le papier, les flammes), ce qui l'affaiblit ou le rend plus fort (le vent, la pluie, le manque de bois...) sont autant d'éléments qui font la vie du feu. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Matériel

- ▶ Fresque
- ▶ Feuilles représentant des brindilles ou du papier, des bûches, des flammes, de l'eau...
- ▶ Crayons

Mise en œuvre

Chaque moment important vécu pendant l'aventure est représenté par un des éléments suivants :

- ▶ les brindilles et le papier : les petits moments importants qui nous font avancer

- ▶ les bûches : les compétences acquises ;
- ▶ les flammes : les moments forts vécus, les rencontres ;
- ▶ la pluie : les obstacles rencontrés ;
- ▶ ...

Régulièrement, lors de relectures par exemple, chacun écrit le moment qu'il vient de vivre sur une feuille qui représente un des éléments, selon ce qu'il retient.

Sur une grande fresque représentant un feu, chacun vient placer sa feuille au bon endroit. Au fur et à mesure de l'aventure, la fresque se remplit des moments vécus par la Tribu.

Temps de prière - en équipage

Matériel

- ▶ Peinture
- ▶ Feuille de papier

Déroulement

- 1 On prend le texte du buisson ardent (Exode 3, 2-12).
- 2 Temps de partage : chacun dit ce qu'il a compris du texte. Le feu éclaire, rassemble et réchauffe. Quelle est cette même flamme qui nous anime tous et nous fait vivre autant de bons moments dans l'équipage ? Qu'est-ce qui nous fait devenir chaque fois plus forts ?

- 3 Geste : sur une grande feuille, chacun se souvient, dans la journée, dans la semaine qui vient de passer, des moments qui ont éclairé sa vie (une bonne note, le sourire de son amoureux, une bonne partie de foot...). Puis chacun peint une flamme en fonction de ce qu'il a vécu (on peut faire varier les tailles et la couleur en fonction de l'intensité de ce qui a été vécu).

- 4 On s'adresse à Dieu pour le remercier de tous ces bons moments.

- 5 On chante : *Comme un feu, comme une lumière.*

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- ▶ Différentes tailles de bois (de la paille, des brindilles, du petit bois et des bûches)

Relecture en équipage

On met à disposition différentes tailles de bois. Chacun prend ce qu'il veut :

- ▶ les bûches représentent les compétences acquises ;
- ▶ le petit bois, les petits moments qui nous ont donné envie de continuer ;
- ▶ la paille, les grandes illuminations.

Chacun dit ensuite pourquoi il a pris ce morceau de bois, pour quel moment vécu.

En Tribu

1 Accueil : chaque équipage apporte le bois utilisé lors de la relecture. On reprend la fresque murale du fil bleu.

2 Temps de parole : Actes des Apôtres, 2, 1-14 ; 41 (on peut couper le texte et faire plus court !).

3 Geste : on symbolise sur la fresque le dernier élément : le vent, souffle de l'Esprit Saint.

4 Temps de prière : le vent, le souffle est ce qui attise les flammes du feu. On peut dire des intentions de prières spontanées ou préparées à partir des éléments de la fresque, comme

- ▶ PARDON pour les moments où nous nous sommes éloignés de Toi ;
- ▶ MERCI pour ce que nous avons vécu au cours de cette aventure : les activités, les rencontres... ;
- ▶ S'IL TE PLAÎT, aide-nous à progresser encore sur la route que Tu nous proposes à travers notre prochaine aventure.

Entre chaque intention, on chantera *Souffle imprévisible* (ou un autre chant à l'Esprit).

5 Pour terminer l'aventure, on allume le feu à partir du bois de la relecture en équipage.

Suggestions de textes autour des découvertes

DÉCOUVERTES	RÉFÉRENCE DES TEXTES
Beauté	Sagesse 13, 1-9
Créativité	Genèse 1

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- ▶ L'esthétique et la beauté : qu'est-ce que cela signifie pour moi ? Quelle importance je leur donne dans ma vie ? Est-ce être superficiel ?
- ▶ La créativité : comment suis-je créatif ? Qu'est-ce que cela m'apporte ?

Construction et fabrication

Création, fabrication ou construction d'installations grandeur nature, cette terre est celle des mains habiles et des grands inventeurs.



Chaque scout et chaque guide est invité à faire preuve de créativité, à découvrir de nouvelles techniques pour s'installer et à transmettre son savoir pour s'entraider.

Sur cette terre, chaque scout et guide apprendra à s'installer dans la nature, à créer de ses mains des instruments de musique ou des torches pour la promesse. Chacun pourra améliorer le confort du local en fabriquant des sièges, des rangements pour le matériel de l'équipage, en créant des tables ou bien en réalisant des panneaux d'affichage.

Un peuple : les Mayas

En explorant cette terre, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Mayas. Le peuple maya est un peuple de bâtisseurs, de savants et d'artistes qui, en 15 siècles, élaborera dans la jungle tropicale l'une des civilisations les plus raffinées du continent américain. Ils formaient à leur âge d'or un immense bloc ethnique, du Honduras au sud du Mexique. Les accomplissements les plus marquants de cette civilisation sont l'écriture hiéroglyphique, l'astronomie et l'architecture.

Ce peuple est surtout réputé pour ses exploits dans la construction de temples et de pyramides. On trouve aujourd'hui de nombreux sites archéologiques mayas. Grâce à des techniques très simples et à leur savoir-faire, les Mayas ont réussi à ériger des bâtiments de grande beauté s'intégrant parfaitement dans l'environnement.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Mayas, la maîtrise invitera chaque scout et guide à faire preuve de créativité et d'imagination pour réaliser de grandes aventures et de grandes constructions. Ce sera aussi l'occasion pour les scouts et guides de découvrir les talents de chacun pour mieux travailler en équipe et s'entraider.

Le signe d'Alliance : la malle

Camper et décamper, s'installer, apprivoiser un coin de nature et repartir, construire, fabriquer de ses mains. Lorsque les scouts et guides campent, tout ce dont ils ont besoin pour vivre ensemble se trouve dans la malle d'équipage ou de la Tribu. Elle est de tous les voyages.

Elle est le symbole des ressources nécessaires à la construction et à la fabrication de nos lieux de camp (outils, jeux...).

Aventure « Pousse-mousse »

Cet exemple d'aventure illustre la fin de l'aventure, le moment où l'on fête, où l'on évalue, où l'on relit et où l'on célèbre l'aventure vécue.

La Tribu a choisi en grand conseil la terre d'aventure « Construction et fabrication ». Elle a choisi de vivre l'aventure « Pousse-mousse » en organisant une course de caisse à savon. Pour défendre les droits de l'enfant, tout au long de la course, chaque équipage a assemblé les morceaux d'une école en modèle réduit.

Pendant cette aventure, les scouts et guides ont fabriqué des caisses à savon, ont organisé la journée et ont animé l'événement. Maintenant est venu le temps d'évaluer, de relire et de célébrer la fin de cette aventure.

Dimanche 14 mai

► 9 h

Pauline, cheftaine, distribue à chaque équipage une grille d'évaluation de l'aventure. Elle rappelle à tous l'intérêt de cette étape. Le pilote est le chef d'orchestre de l'évaluation.

La maîtrise a créé une grille spécifique à l'aventure, sur les activités vécues, en plus de la grille d'évaluation qui se trouve dans le carnet d'équipage.

Chaque pilote réunit tous les membres de son équipage et rappelle les moments forts de l'aventure et de la mission d'équipage. Puis, en silence, chacun remplit la grille d'évaluation de l'aventure et, ensemble, l'équipage remplit la grille

de son carnet d'équipage. Une fois que toutes les grilles sont remplies, le pilote invite chaque scout et guide à prendre la parole et à se prononcer sur ce qui vient d'être vécu. L'évaluation permet à l'équipage d'améliorer son fonctionnement pour la prochaine aventure. Les jeunes doivent se sentir libres de donner leur avis sur leur vécu de l'aventure. L'intendant prend note des ressentis de chacun.

► 10 h

Suite à cette évaluation, les éléments sont récupérés par la maîtrise. Il est temps de passer à la relecture en équipage.

En vivant l'aventure, l'équipage a fait l'expérience de moments forts : les jeunes ont pu découvrir les droits des enfants, et se rendre compte qu'ils ne sont pas respectés partout dans le monde. L'entraide a été nécessaire au cours de la construction des caisses à savon, elle demande des talents de créativité et d'adresse.

Un membre de l'équipage lit les valeurs liées à la terre d'aventure explorée : l'entraide, la créativité et l'esprit d'équipe.

En s'appuyant sur le fil bleu et les objets que l'on a mis dans la malle, chaque scout et guide exprime une action qu'il a vécue dans l'aventure, et où un de ces objets était présent : « j'ai dessiné les plans de la caisse à savon et après on les a peintes », « moi j'ai bien aimé quand on a

construit les décors parce que je ne suis pas très bricoleuse et Lisa m'a aidée », « l'école en modèle réduit, elle a fait un super effet ! »

L'équipage choisit un des textes proposés pour cette terre d'aventure et le lit à haute voix.

Chaque scout et guide dit comment il retrouve dans le texte ce qu'il a vécu dans l'action citée précédemment.

L'équipage choisit collectivement un passage du texte dans lequel il retrouve un vécu de l'équipage et en explique la raison en une phrase. Cette phrase est inscrite dans le carnet de bord qu'on place dans la malle et qui sera utilisé pendant la célébration de l'aventure.

► 11 h

La Tribu se réunit pour célébrer la fin de l'aventure.

La célébration s'appuie sur le signe d'Alliance, la malle, et sur les relectures vécues en équipage.

- Un temps d'accueil : les équipages se réunissent. La maîtrise place la malle au milieu de tous et l'ouvre. La Tribu prend le chant *Mes amis, de nos mains nous bâtirons un pont*.

- Un temps de parole : c'est le temps où Dieu « parle ». La Tribu prend le texte « Jésus appelle Simon à le suivre », dans l'Évangile selon saint Matthieu, 4, 17-23.

- Un temps de partage : chaque équipage est invité à partager le fruit de sa relecture avec l'ensemble de la Tribu. Un membre de chaque équipage lit le passage du texte choisi pendant le temps de relecture, ainsi que la phrase explicative. Il met aussi en avant un élément présent dans la malle qui a été particulièrement important pour l'équipage.

La Tribu partage ensuite l'eucharistie.

Un temps d'envoi : à la fin de la célébration, la Tribu prend le chant *Que vive mon âme à te louer*. Ce temps d'envoi se termine par une invitation à faire la fête.

► 12 h

Enfin, la maîtrise remet les labels d'équipage et les labels individuels. La Tribu clôt le pacte scellé au début de l'aventure et marque la fin de l'aventure « Pousse-mousse » en collant sur la carte des terres d'aventure une photo de la Tribu avec les modèles réduits et les caisses à savon en fond.

Il est temps de passer au banquet préparé par Jean et les intendants. Les parents et tous ceux qui ont aidé la Tribu au cours de cette aventure ont été invités afin d'admirer les écoles en modèle réduit.

Le signe d'Alliance : la malle

La malle de l'équipage ou de la Tribu est indispensable à la réussite de l'aventure. Chacun sait qu'il peut trouver dans la malle de quoi jouer, fabriquer, chanter. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Matériel

- ▶ Une malle pour la Tribu (éventuellement avec des cases pour chaque équipage)
- ▶ Des feutres, tissus...

Mise en œuvre

Au fur et à mesure de l'aventure, au gré des réunions, des week-ends, des temps de relecture, chaque équipage remplit la malle avec les éléments qui ont permis de construire

quelque chose : un marteau, une scie, mais aussi un fou rire, un débat ou une rencontre, des objets, des messages montrant ce qu'ils vivent. Elle devient un peu le journal de bord de la Tribu.

À la fin de l'aventure, la Tribu ouvre la malle. On sort un à un les objets qu'elle contient en prenant le temps de se remémorer chaque moment de l'aventure : ce qu'on a appris, nos rencontres, nos jeux, nos découvertes.

Temps de prière - en Tribu

Les rencontres, les liens tissés pendant l'aventure, sont autant de nœuds qui permettent de poursuivre l'aventure.

Matériel

- ▶ Un bout de ficelle par participant, dans la malle de Tribu.

Déroulement

- 1 La Tribu entre dans le temps prière. Chacun reçoit un morceau de ficelle tirée de la malle.
- 2 On lit le texte de l'évangile : Matthieu 4, 17-23 : Jésus appelle Simon, André, Jacques et Jean à le suivre.

- 3 On prend un temps de réflexion puis de partage autour de deux questions :

- Qu'est-ce que ces rencontres nous font découvrir ?
- Pourquoi nous sortirons grandis de cette aventure ?

- 4 On chante *Au soleil de nos rencontres*

- 5 Deux par deux, les membres de la Tribu utilisent leur bout de ficelle pour faire un nœud plat, et on apporte ces nœuds au pied de la croix. On mettra les nœuds dans la malle à matériel.

- 6 On prie le Seigneur, en lui disant « merci », « s'il Te plaît », « pardon ».

Célébrer et relire l'aventure

Relecture en équipage

L'équipage cite les différentes étapes de sa mission d'équipage et reprend les expériences d'entraide, de créativité et d'esprit d'équipe qu'il a pu vivre. Il retient un des thèmes et lit ensuite le texte correspondant à la page 151 de *Vivre l'aventure*. Puis il prend un temps de réflexion à partir des questions proposées.

En Tribu

1 La Tribu ouvre la malle à matériel (qui a servi de fil bleu tout au long de l'aventure) et sort un à un les objets qu'elle contient. On prend le temps de se remémorer le sens de chaque objet, et pourquoi il est dans la malle.

2 À côté de la malle sont disposés les différents éléments d'une tente :

- la faitière : les valeurs qu'on a apprises ;
- les piquets : ce qu'on a appris, les compétences ;
- la toile qui protège : les liens, les rencontres ;
- les sardines : ce qui ancre dans le sol, les gens qui nous ont aidés ;
- le tapis de sol : les bases, ce qu'on avait déjà, ce sur quoi on s'appuie.

3 Sur un papier en forme de tente, chacun écrit ce qu'il ressent par rapport à ces différents éléments et vient le coller sur les différents éléments de la tente non montée.

4 On remercie Dieu pour l'aventure vécue.

5 À la fin du temps de relecture, la Tribu monte la tente de l'aventure, et chante le chant de la charte (*Les voici qui viennent vers Toi...*)

Suggestions de textes autour des découvertes

DÉCOUVERTES	RÉFÉRENCE DES TEXTES
Entraide	Luc 5, 17-20
Créativité	Psaume 104
Esprit d'équipe	1 Corinthiens 12, 14-26

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- ▶ L'entraide : qu'est-ce que cela veut dire ? Comment je la vis au quotidien ? Avec qui ? Est-ce que j'accepte d'aider, de recevoir de l'aide ?
- ▶ La créativité : qu'est-ce que cela signifie ? Qu'est-ce que cela apporte ?
- ▶ L'esprit d'équipe : à quoi ça me sert ? Quelles sont les difficultés que je rencontre à vivre l'esprit d'équipe ? Quelles réussites l'esprit d'équipe permet-il ?

IV - LA PROGRESSION PERSONNELLE

Toutes les activités de la Tribu contribuent à la progression personnelle de chaque scout et chaque guide. Ceci est possible grâce à la prise de responsabilité, l'expérience, l'acquisition de compétences ou encore la valorisation d'une expérience vécue.

Différentes expériences vécues dans la Tribu font progresser le jeune : les activités fixes (comme le service d'équipage), la prise de responsabilité par des rôles dans l'équipage, l'acquisition de compétences par les labels d'équipage et les brevets d'éclaireur de Tribu. Chaque jeune peut également être valorisé individuellement par un « label personnel ».

Il existe donc au cours de l'année et des aventures un double système de progression :

- ▶ les rôles, pris individuellement au sein de l'équipage,
- ▶ les labels, pris collectivement en équipage.

Ce chapitre est consacré à l'explication de ces différents éléments qui constituent la progression personnelle.

Les activités liées à cette progression (découverte et choix des rôles, « Paré pour l'aventure », préparation et célébration de la promesse...) se retrouvent dans le chapitre « L'année de la Tribu ».

Sommaire

Fiche 1 - Les rôles	(4 pages)
Fiche 2 - Les labels d'équipage	(4 pages)
Fiche 3 - Les labels personnels	(2 pages)



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Les rôles

Après la répartition en équipage, chaque jeune prend un rôle de fonctionnement qu'il gardera jusqu'à la fin du camp.

Des rôles pour faire fonctionner l'équipage

Pour faciliter l'organisation de la vie de la Tribu et de l'équipage, chaque scout et guide tient un rôle au sein de son équipage. Le jeune gardera ce rôle tout au long de l'année, jusqu'au camp, pour la durée de vie de l'équipage. Les rôles sont donc tenus sur plusieurs aventures.

Chaque rôle est associé à un ensemble de responsabilités, à un ensemble de tâches. En tenant un rôle sur toute une année, chaque jeune aura ainsi l'occasion de faire l'expérience de la responsabilité. L'occasion d'assumer ses choix et ses actes, d'analyser ses erreurs pour ne pas les reproduire.

Les responsabilités de l'équipage sont partagées et chacun se sent impliqué dans la vie et le succès de l'équipage. Les 6 rôles sont :

- ▶ Pilote
- ▶ Artiste
- ▶ Architecte
- ▶ Coach
- ▶ Intendant
- ▶ Témoin

Des rôles à se répartir en équipage

Les rôles sont répartis en début d'année au sein de chaque équipage. Pour cela, les jeunes se concertent avant le jeu « Paré pour l'aventure » et se répartissent les rôles en prenant en compte les envies de chacun et les rôles qu'ont déjà tenus les anciens.

Un jeune, un rôle

Pour l'équilibre et le bon fonctionnement des équipages, il est important que chaque rôle soit tenu, et que chaque jeune tienne un rôle. S'il n'y a pas 6 jeunes dans l'équipage, chaque jeune prend un rôle, et les responsabilités du ou des rôles restants sont réparties (on peut donc envisager qu'un jeune tienne 2 rôles). S'il y a plus de 6 jeunes, 2 jeunes peuvent prendre le même rôle, et se répartissent les responsabilités associées.

Avant de choisir leur rôle, les scouts et guides peuvent se référer au chapitre « Cap sur l'aventure » dans *Vivre l'Aventure !* afin de connaître les tâches relatives à chaque rôle. En effet, le nom en reflète l'esprit mais ne laisse pas forcément transparaître toutes les tâches associées.



La maîtrise peut accompagner les équipages dans cette répartition, en étant attentive aux souhaits de chacun afin que chaque jeune se sente investi dans son rôle.



Le rôle de chacun est noté dans le *Carnet d'équipage* p. 10 et 11.

Des rôles pour progresser tout au long de l'année

En tenant leur rôle, les jeunes mettent en œuvre un certain nombre de connaissances et de compétences. Parmi ces connaissances et compétences, certaines pourront être considérées comme déjà acquises au début du rôle, certaines seront acquises lors du grand jeu « Paré pour l'aventure » en début d'année, à travers des activités ludiques qui permettront de commencer l'année avec un bagage suffisant. Enfin, certaines connaissances et compétences seront acquises au fur et à mesure de l'année, avec l'expérience.

Pour marquer la progression du jeune dans son rôle, il est invité à cocher au fur et à mesure de l'année les compétences et connaissances

liées à son rôle dans le chapitre « Cap sur l'aventure » de *Vivre l'aventure*. Par exemple, lors du choix du rôle, il va cocher ce qu'il sait déjà faire ; après le jeu « Paré pour l'aventure », il va cocher ce qu'il a appris dans la journée ; et à la fin de chaque aventure, il prendra un temps pour réfléchir sur ce qu'il a appris au cours de l'aventure et cochera là où il a progressé.



Chaque scout ou guide porte sur sa chemise le badge du rôle qu'il tient au sein de son équipage. Ce badge marque son rôle, sa fonction, il est donc donné par la maîtrise après le choix des rôles, par exemple après le jeu « Paré pour l'aventure ». Il est changé chaque année.



Pilote

Le pilote est en quelque sorte le « manager » de l'équipage. C'est lui qui fédère et motive l'équipage.

- ▶ Il est garant du planning et anime les conseils d'équipage.
- ▶ Il s'assure que chacun s'exprime, trouve sa place et tient son rôle.
- ▶ Il participe au conseil d'aventure, il est donc la courroie de transmission entre l'équipage et la maîtrise.
- ▶ Ce rôle nécessite d'avoir un peu d'expérience et de vécu au sein de la Tribu.
- ▶ Il concerne plutôt les 3^e année, éventuellement les 2^e année.



Témoin

Le témoin porte la dynamique spirituelle de l'équipage. Il aide son équipage à prier.

- ▶ Il propose des temps de prière.
- ▶ Il aménage un lieu pour prier.
- ▶ Il élabore un carnet de prière et met du matériel à disposition de son équipage.
- ▶ Il est attentif à l'utilisation des signes d'Alliance.
- ▶ Il assure aussi, avec l'artiste, le lien avec la paroisse et l'aumônier.



Architecte

L'architecte est le « débrouillard » de l'équipage. Il s'occupe du matériel et, à travers ce rôle, il apprend à connaître et à maîtriser les différents outils.

- ▶ Il sait s'installer dans la nature et devient expert en froissartage.
- ▶ Il est aussi responsable de la logistique des réunions et week-ends d'équipage : les lieux, les moyens de transport, l'itinéraire de l'explo... et bien sûr, il sait utiliser la boussole et lire une carte.



Intendant

Les responsabilités de l'intendant couvrent plusieurs domaines, c'est donc l'intendant au sens large, ancien.

- ▶ Il gère la trésorerie de l'équipage : le budget et les comptes.
- ▶ Il règle également les questions d'alimentation : la malle intendance, les menus équilibrés et l'hygiène alimentaire, la liste de courses...
- ▶ Il est aussi le secrétaire de l'équipage : les notes, les comptes-rendus, etc.



Artiste

L'artiste est le communicant de l'équipage.

Il s'occupe de la communication extérieure (lien avec les parents, le groupe, etc.) et gère l'image de l'équipage, en créant son identité.

- ▶ En se spécialisant dans l'animation, il gère la prestation de l'équipage lors des jeux et des veillées, propose des jeux et des chants.
- ▶ Il s'occupe du matériel d'animation.



Coach

Le coach veille sur son équipage.

Grâce au coach, l'équipage est en pleine forme.

- ▶ Le sport et l'hygiène pour prévenir, l'infirmerie et les petits soins pour guérir.
- ▶ Il n'oublie pas le bien-être de chaque membre, indispensable pour la bonne santé de l'équipage.

Les labels d'équipage

23 labels sont répartis en 5 talents. À chaque aventure, l'ensemble de l'équipage choisit un même label pour progresser dans un talent.

Ensemble, les jeunes vont vivre des expériences et mener des actions qui vont les faire tous progresser. Même s'ils ne partent pas avec les mêmes savoirs, le fait de faire les choses ensemble permettra à chacun d'acquérir de nouvelles compétences, de nouvelles connaissances.

Lorsqu'un jeune est absent, l'équipage continue d'avancer. À la réunion suivante, il s'intéressera à ce qui a été fait et progressera malgré tout.

On peut donc parler d'une progression personnelle collective : chacun progresse, grâce au travail et à l'expérience commune.

À chaque aventure, l'équipage reçoit du conseil d'aventure une ou des missions pour la réalisation de l'aventure. Pour mener à bien ses missions, l'équipage choisit ensemble un label, c'est-à-dire une ou des compétences à acquérir. Ces compétences seront mises en œuvre dans la réalisation de la mission d'équipage, ceci pouvant lui donner une orientation particulière.

Il existe 23 labels, répartis dans 5 domaines de compétences, les talents. Chaque talent est représenté par une couleur :

► Talent nature (vert)

À travers ce talent, les scouts et guides appren-

dront à vivre en harmonie avec la nature, à explorer le monde, à découvrir la faune et la flore...

► Talent créativité (rouge)

À travers ce talent, les scouts et guides pourront se familiariser avec toutes sortes d'arts : de la scène à la confection de costumes en passant par la décoration, la musique et les médias.

► Talent esprit (blanc)

À travers ce talent, les scouts et guides discerneront les richesses du partage et de la médiation. Ils pourront s'émerveiller devant la Création de Dieu.

► Talent forme (orange)

À travers ce talent, les scouts et guides découvriront les bienfaits du sport et de la mise en forme. Ils s'initieront aux premiers secours et aux soins du corps.

► Talent astuce (violet)

À travers ce talent, les scouts et guides apprendront à être habiles de leurs mains, à devenir débrouillards, à concevoir les choses utiles à leur mission.

Tous les labels sont présentés dans *Vivre l'Aventure* et sont classés par talent à partir de la page 184.



Choisir le label d'équipage

En conseil d'équipage, les jeunes choisissent un label qui va leur permettre de réaliser leur mission. Le choix du label est négocié entre les membres de l'équipage. Il s'effectue en fonction de l'aventure, de la mission d'équipage, des labels déjà acquis par chacun, et surtout des souhaits de chaque jeune.

Le choix du label ne doit pas être limité par la ou les missions confiées à l'équipage, mais au cours de l'aventure, le label et la mission vont s'influencer réciproquement.

Pour chaque label, des pistes d'action en équipage et des pistes d'action individuelles sont proposées dans *Vivre l'aventure*. L'équipage choisit 3 pistes d'action collectives (apprendre, réaliser, organiser), puis chaque jeune en choisit 2 individuellement. Ainsi, avec un même label, chacun peut progresser à son niveau. Grâce aux pistes choisies, l'équipage va pouvoir évaluer sa progression au cours de l'aventure.

Bien entendu, ces pistes d'action ne doivent pas empêcher la réalisation de la mission.

L'équipage peut donc choisir un label très proche de la mission d'équipage et faire un choix « simple ». Il peut aussi choisir un label qui de prime abord ne semble pas évident à concilier avec la mission d'équipage, mais qui va du coup orienter et enrichir cette mission, qui va lui donner une tonalité particulière.

Par exemple, pour la mission « organiser des actions de sensibilisation au respect de la nature », l'équipage peut choisir le label « écolo », qui correspond bien à la mission, mais il peut aussi bien choisir le label « comédien » ou « gastronome ». Et dans ce cas, le choix du label aura une forte influence sur la manière de réaliser la mission d'équipage.

À la fin de l'aventure, en conseil d'équipage, les scouts et guides évaluent leur progression. Si cette progression est évaluée positivement par le conseil d'équipage, chaque membre reçoit le même badge. Les badges des labels sont sur fond de la couleur du talent. Chaque année, chaque scout ou guide peut donc recevoir autant de badges qu'il ou elle a vécu d'aventures.

Talents nature



Les trappeurs observent et connaissent la nature et ses habitants. Ils sont spécialistes de la faune et de la flore, des nuages et des étoiles. Ils savent utiliser les ressources de la nature.



Les écologues protègent l'environnement et sont attentifs à l'utilisation des ressources naturelles. Ils savent mobiliser leur entourage sur ces thèmes.



Les campeurs savent s'installer confortablement au cœur de la nature, par tous les temps. Ils connaissent les trucs pour créer un lieu de camp agréable et fonctionnel.



Les explorateurs partent à la découverte du monde qui les entoure. Ils savent se repérer et s'orienter.



Les navigateurs ont le pied marin. Ils sont experts en transport marin. Ils savent se diriger et se repérer sur toutes les mers et rivières.

Talents créativité



Les comédiens sont des spécialistes des arts du spectacle et du cinéma. Ils savent faire parler leur corps et lui faire exprimer des émotions.



Les stylistes décorateurs ont du goût. Ils savent créer un univers unique, à travers les décors, les costumes, les accessoires...



Les compositeurs interprètes ont l'oreille musicale. Ils savent exprimer leur créativité par la musique et le chant.



Les grands reporters sont aussi à l'aise avec l'écrit qu'avec les images. Ils savent rédiger un article et l'illustrer pour faire passer un message.

Talents esprit



Les esthètes contemplent la beauté de la Création. Ils savent partager l'œuvre de Dieu par l'art, le chant, la prière.



Les porte-parole transmettent la parole de Dieu. Ils savent choisir un texte de la Bible et l'utiliser dans une célébration, une prière, un temps de relecture...



Les médiateurs recherchent la conciliation et la paix. Ils savent écouter avec impartialité, tout en favorisant le vivre ensemble.



Les pèlerins cheminent vers la foi et cherchent des réponses à leurs questions. Ils découvrent les religions et partagent leurs interrogations.

Talents forme



Les secouristes connaissent les consignes de sécurité. Ils savent soigner les blessures et donner les premiers soins ; ils sont surtout vigilants pour prévenir les dangers.



Les physiologistes sont attentifs à l'hygiène : hygiène de vie, hygiène alimentaire... Ils savent vivre sainement, tout en connaissant le langage du corps et les modifications de la puberté.



Les gastronomes connaissent les bons produits et les bonnes recettes. Ils savent cuisiner et imaginer des repas sains adaptés aux activités de la journée.



Les sportifs connaissent les règles et les valeurs du sport et font preuve de fair-play. Ils savent construire des activités sportives et transmettre leur énergie.



Les animateurs sont les spécialistes des jeux, des chants, de la fête. Ils savent proposer une activité du tac au tac et mettre l'ambiance autour d'eux.

Talents astuce



Les logisticiens connaissent le matériel utilisé par la Tribu et les consignes de sécurité adaptées. Ils savent utiliser et entretenir les outils, mais aussi les conseiller selon leur usage.



Les préparateurs sont les techniciens de la mer. Ils savent préparer les navires avant le départ et les réparer au retour.



Les artisans ont les mains habiles. Ce sont des experts des travaux manuels. Ils savent manier les outils les plus élaborés et n'ont pas peur du gros œuvre : mécanique, électricité, peinture.



Les maquettistes sont les spécialistes des nouvelles technologies et des médias. Ils ont des talents de graphistes et savent utiliser des logiciels, Internet...



Les concepteurs inventent tout le temps de nouveaux objets, de nouvelles techniques. Ils savent utiliser leurs trucs et astuces pour améliorer la vie de la Tribu.

Les labels personnels

Pour aller plus loin, chaque scout ou guide peut avoir envie de partager une passion, un centre d'intérêt avec son équipage ou la Tribu. Le jeune peut alors, s'il le souhaite, choisir de réaliser un « label personnel ».

Ce label peut être l'un des 25 proposés ou toute autre connaissance ou compétence en lien avec un des 5 talents.

Ce label, optionnel, vient bien en plus du label d'équipage. Il est choisi par le jeune, indépendamment du label d'équipage.

En concertation avec la maîtrise, le jeune se fixe des pistes d'action, de progression. Le contenu de ce label peut être élaboré de deux manières :

- ▶ soit il choisit d'aller plus loin dans un domaine qui le passionne déjà, où il a déjà un certain bagage,
- ▶ soit il choisit de progresser et d'acquérir des compétences dans un domaine qu'il connaît mal.

Dans tous les cas, il choisit également la façon dont il va présenter son talent, comment il va le mettre au service de la Tribu ou de son équipage. Le jeune et la maîtrise savent alors quand et comment ce label personnel va être présenté, ce qui permettra une évaluation des actions réalisées par le scout ou la guide.

Si cette évaluation menée par le jeune avec la maîtrise est positive, il reçoit un badge de « label personnel » du talent dans lequel il a inscrit sa démarche.



Vivre en harmonie avec la nature, explorer l'environnement, découvrir la faune et la flore...



Partager ses **talents d'acteur**, de chanteur, réaliser des costumes, découvrir de nouvelles techniques artistiques...



S'émerveiller devant la Création de Dieu, découvrir les richesses du partage et de la médiation, s'interroger sur le sens de l'Ancien et du Nouveau Testament...



Découvrir les **bienfaits du sport**, s'initier aux premiers secours, oser des mélanges savoureux...



Apprendre à **être habile de ses mains**, devenir débrouillard, concevoir de nouveaux objets...

Points d'attention

- ▶ Ce « label personnel » est un outil pour les maîtrises pour reconnaître les talents ou les efforts réalisés par un jeune. Il peut y avoir plusieurs types d'utilisation selon les cas.
- ▶ Cependant, le principe de « label personnel » ne doit pas devenir l'équivalent d'un « bon point ». Il est donc préférable que son contenu soit défini au préalable entre la maîtrise et le jeune.
- ▶ Pour qu'il ait du sens, ce label doit être un réel plus et ne doit pas être acquis « facilement », il doit s'inscrire sur la durée. Même si des cas particuliers sont toujours possibles, il est préférable que le label personnel soit réalisé au cours d'une aventure, et remis avec les labels d'équipage lors de la fête de fin d'aventure.
- ▶ Pour définir le contenu d'un label personnel, on peut s'inspirer des labels d'équipage et proposer 3 pistes d'action : apprendre, réaliser, organiser.

Exemples

Un jeune joue d'un instrument de musique et souhaite faire partager sa passion avec son équipage. Après en avoir discuté avec la maîtrise, il propose à la Tribu une ou des activités qui permettent à son équipage de découvrir son activité (réaliser un concert privé, organiser une visite du conservatoire, apprendre les bases de son instrument). La maîtrise lui remet en fin d'aventure un label personnel.

Lors de la dernière aventure, la Tribu a effectué une nuit d'observation des étoiles. Un jeune souhaite approfondir ce sujet et acquérir des compétences dans ce domaine. Avec le soutien de la maîtrise, il apprend les différentes constellations, réalise une lunette astronomique, organise une visite au planétarium avec la Tribu. À la fin de l'aventure, la Tribu reconnaît qu'il a acquis des compétences à travers un label personnel.

Un jeune souhaitait comme label d'équipage « porte-parole », mais l'ensemble de l'équipage a choisi le label « animateur ». En tant que membre de l'équipage, il suit le label « animateur » et réalise la mission d'équipage. Mais il pourra en plus, s'il le souhaite, discuter avec la maîtrise de ce qu'il peut faire dans le talent esprit.

V - LA DÉMARCHE SPIRITUELLE

Sommaire

Fiche 1 - Relire, prier, célébrer	(4 pages)
Fiche 2 - L'accueil	(2 pages)
Fiche 3 - La promesse	(2 pages)
Fiche 4 - Vivre en équipage	(2 pages)
Fiche 5 - Servir en équipage	(2 pages)
Fiche 6 - Le camp	(2 pages)
Fiche 7 - Les activités en autonomie	(2 pages)



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Relire, prier, célébrer

Dans la vie de l'unité, la démarche spirituelle n'est pas un « en plus », elle fait partie de toute la démarche. Elle se traduit par des temps de prière, de relecture, de célébration en Tribu, en équipage ou dans une démarche personnelle, aux moments clés de la vie de l'unité.

Relecture

Le scoutisme, expérience de vie, expérience de la rencontre des autres, se doit d'être aussi pour chaque scout et guide expérience de Dieu.

Tout au long de l'année, la Tribu fait l'expérience des actes essentiels de la vie : s'installer dans la nature et aménager son cadre de vie, planter sa tente, marcher, faire la cuisine, manger et dormir, construire et fabriquer, décider ensemble sont autant d'occasions de découvrir le sens de ce que l'on vit.

Le rôle de chef scout-guide n'est pas de faire des cours de religion, mais d'aider les jeunes à grandir, y compris dans leur dimension spirituelle.

Dans la mesure où les situations vécues par l'équipage, la Tribu, ont une résonance vitale, l'évangile peut y être annoncé. À travers les actes quotidiens de la vie, la Tribu découvre les signes que Dieu lui adresse. Relire, c'est mettre l'évène-

ment dans la lumière de la foi, c'est chercher le sens chrétien de ce que l'on a vécu par la confrontation avec la Bible, le livre de l'expérience du peuple de Dieu. Le peuple de l'Alliance avait bien compris que relire l'histoire, c'était l'occasion de prendre conscience que Dieu était présent dans l'histoire. Ainsi pouvait-il à nouveau choisir le sens de sa vie. C'est cela croire.

La relecture, c'est mettre en lumière ce qu'a vécu le jeune, l'équipage ou la Tribu au regard des enseignements de l'Évangile.

Cette démarche consiste à faire mémoire des étapes d'un projet ou d'une action réalisée et d'en marquer la progression. Elle révèle le sens chrétien de l'activité ou de l'aventure. En ce sens, elle constitue l'un des éléments clés de la proposition spirituelle de la branche.

Les différents points de la relecture

Relire ce qu'on a vécu jusqu'à maintenant nécessite de :

- ▶ se rappeler le projet initial,
- ▶ repérer les différentes étapes,
- ▶ se remémorer les choix faits en cours de route et les motivations de ces choix,
- ▶ se souvenir des rencontres qui ont marqué l'équipage, la Tribu, le scout, la guide,
- ▶ pointer ce que l'on a découvert, les questions que l'on s'est posées, les difficultés, les échecs mais aussi les réussites.

Une fois cette étape franchie, on peut faire mémoire des expériences d'autres membres du mouvement, du projet du mouvement, de la loi des scouts et guides.

On peut poursuivre la démarche de relecture en lisant un texte qui éclaire, interroge, amène à prendre du recul sur ce que l'on a vécu, met en lien avec l'expérience d'autres.

Comment se comporter devant un texte ?

- ▶ Attention à ne pas faire jouer au texte un rôle d'illustration de l'expérience ou d'autojustification de celle-ci.
- ▶ Prendre le temps d'accueillir le texte comme une parole « autre » et ne pas chercher immédiatement à faire le lien avec l'expérience relue.
- ▶ Ce texte a une histoire : respectons-la et ne cherchons pas à le sortir de son contexte. Au besoin, faisons-nous aider par une personne compétente (aumônier, animateur de la vie spirituelle et chrétienne...) ou consultons des documents qui fournissent un éclairage.
- ▶ Acceptons que le texte nous interroge, nous ouvre à une autre expérience.
- ▶ Pour être attentif à un texte, après une première lecture on peut repérer les personnages, ce qu'ils font (verbes), ce qu'ils disent, les mots qui reviennent fréquemment... ce qui nous permettra de comprendre les articulations du texte.
- ▶ Ensuite on peut essayer de s'identifier aux différents personnages, mais attention de ne pas se limiter à un seul. Même si on s'en sent proche, il n'est pas interdit de s'identifier à Jésus car être chrétien, c'est aussi être Christ.
- ▶ Si le texte est lu en groupe, il est souhaitable que chacun puisse dire ce qu'il retient de la relecture du vécu et de l'éclairage que lui apporte le texte.
- ▶ À partir de là, on peut tirer des appels à changer, à aller plus loin ; on peut aussi confier tout cela dans la prière.

Prière

Prier, c'est se tenir devant Dieu, s'ouvrir à Lui, se confier à Lui.

Dans la vie de tous les jours, je n'attends pas de connaître parfaitement la personne que j'ai en face de moi pour m'adresser à elle ; il en est de même avec le Seigneur.

Dans la vie de tous les jours, le silence est nécessaire pour communiquer. C'est un élément important pour la prière, pour l'attention que je vais porter à Dieu : silence extérieur comme intérieur.

Le cadre va faciliter la relation. Point n'est besoin de belle église romane... mais d'un lieu où l'on se sente bien, en harmonie avec les éléments que nous regardons.

Le rapide aménagement d'un lieu peut favoriser la prière, de même qu'un fond musical apaisant.

Les paroles peuvent être personnelles, mais on peut bien utiliser la prière d'autres qui ont prié avant nous (les psaumes, la prière de

saint François, la prière scout et guide, des prières écrites). On peut aussi utiliser des prières de la liturgie et du Nouveau Testament (Notre Père, Magnificat, Gloire à Dieu, Je confesse à Dieu...) ou des chants.

Prier ce n'est pas forcément « dire » mais être devant Lui avec la certitude qu'Il est là, avec nos idées parfois embrouillées, nos projets pas toujours très clairs, nos espoirs mais aussi nos doutes.

N'oublions pas que la prière a un rythme et que, comme pour toute rencontre, il peut y avoir : bonjour, merci, s'il te plaît, pardon, au revoir.

On ne parle pas exclusivement avec notre bouche mais aussi avec tout notre corps à travers des signes, des gestes, des attitudes.

Attention à ne pas privilégier une seule forme de prière (Taizé par exemple) car elle ne convient pas forcément à tous.

Célébration

Il y a les célébrations que nous vivons entre nous, membres du mouvement, et celles auxquelles nous participons, en paroisse par exemple. Dans tous les cas, célébrer est un acte qui nous inscrit dans une histoire dont nous ne maîtrisons ni le début, ni la fin, l'histoire d'un peuple aimé par Dieu qui reçoit sa tendresse.

Célébrer, c'est vivre un acte communautaire qui se traduit par un rite que nous n'avons pas

à inventer, qui nous ouvre à une réalité qui nous dépasse et que nous n'avons jamais fini de connaître, et en même temps qui nous relie à tous ceux qui le vivent à travers le monde.

On ne saurait réduire une célébration aux seuls gestes et paroles que nous pourrions expliquer et comprendre. La célébration nous ouvre à l'indicible, à l'éternité ; les chrétiens d'Orient aiment à rappeler que c'est un moment de communion du Ciel et de la Terre, un moment d'éternité.

La célébration n'est pas une addition de démarches individuelles, de prières individuelles, c'est une action collective où chacun a sa place.

Ce n'est pas une catéchèse organisée, même si fort heureusement il arrive qu'une première annonce de Jésus-Christ ou une structuration de la foi puisse s'y vivre certaines fois. Ce n'est pas une relecture même si elle peut apporter un éclairage sur ce que l'on vit. C'est une œuvre commune, avec des mots et des gestes que nous n'inventons pas, qui nous met en communion avec tous nos frères chrétiens du monde entier ; c'est accueillir le don de Dieu à travers les autres, la Parole, les sacrements.

Entrer dans une célébration demande une préparation, que l'on ait à la « bâtir » entièrement

quand nous célébrons entre nous ou que l'on participe à une célébration élaborée par d'autres. Dans tous les cas, il est souhaitable de prendre du temps pour entrer dans l'intelligence des textes de la Parole de Dieu pour que chacun soit « réactif » durant la liturgie de la Parole et prêt à entrer avec les autres dans l'action de grâces !

Lorsque nous célébrons en mouvement, il est légitime que nous puissions choisir de mettre particulièrement en valeur un signe, un geste, une parole pour permettre une meilleure participation de tous, mais ne nous comportons pas en propriétaires du trésor de la liturgie qui nous est donné.

L'accueil

Le début d'année est toujours chargé, on ne mesure pas toujours ce qui s'y joue, ce que peuvent ressentir les jeunes, anciens ou nouveaux. Prenons un temps d'arrêt dans cette agitation.

Il est opportun de permettre aux jeunes de prendre un temps d'arrêt après avoir vécu les montées. À la fois, ce n'est pas facile de voir monter ceux et celles avec qui on a vécu 2 années super, ni d'accueillir des nouveaux. C'est aussi un moment où l'enthousiasme s'exprime avec plein de projets. L'occasion de bâtir des temps d'animation spirituelle.

Le temps de Parole

Une figure biblique semble bien adaptée à la situation : Abraham (son histoire se situe vers 1850 avant Jésus-Christ). Il inaugure une aventure, celle des croyants qui entendent l'appel de Dieu, qui font confiance aux promesses de Dieu, qui avancent avec le cœur plein d'espérance.

« Espérant contre toute espérance, il a cru, et ainsi il est devenu le père d'un grand nombre de peuples », Paul (Épître aux Romains 4,18).

Les textes qui relatent l'expérience d'Abraham sont tirés du livre de la Genèse qui raconte les commencements du monde, de l'humanité et du peuple d'Israël. Certains textes de l'Évangile de Marc conviennent également à cette période d'accueil.

Genèse 12, 1-4

Je ferai de toi une grande nation, je te bénirai et je rendrai grand ton nom.

C'est l'appel, la promesse de Dieu à l'origine de cette mise en route. Ce qui va déclencher le départ d'Abraham, c'est l'espérance que la promesse de Dieu se réalise. Dans ce texte, il est beaucoup question de « bénédictions » de Dieu : le Créateur veut le bien de l'homme, d'Abraham et de sa descendance, mais cela ne le dispense pas d'agir, de se mettre en route.

À partir de ce texte, les scouts et guides peuvent se dire ce qu'ils espèrent réaliser avec l'aide des autres, de la Tribu, du mouvement, et confier ces espérances au Seigneur.

Genèse 18, 1-10

Et voici que trois hommes se tenaient debout devant lui.

Cette scène est illustrée par une icône bien connue appelée la *Trinité* de Roublev. Abraham accueille trois visiteurs, et reconnaît en eux la présence divine. Ces trois hommes lui apportent une bonne nouvelle : la naissance d'un fils !

L'accueil des autres par chacun est un moment important, le début d'une histoire. Comment chacun voit-il les autres ? A-t-il besoin d'eux ? Sont-ils « bonne nouvelle » pour la suite ?

Genèse 22, 1 -18

Je sais maintenant que tu crains Dieu et que tu ne m'as pas refusé ton fils, ton unique.

Cette scène relate l'obéissance d'Abraham qui fait confiance à la Parole de Dieu qui lui réclame ce qu'il a de plus cher. La confiance d'Abraham ne sera pas sans résultats : « Je m'engage à te bénir et à faire proliférer ta descendance autant que les étoiles du ciel et le sable au bord de la mer » (verset 17).

Répondre à l'appel entendu peut conduire à un choix qui paraît difficile, à laisser ce à quoi on tient le plus. Si le démarrage de cette nouvelle année est dur... peut-être conduira-t-il tout de même à la joie ?

Marc 9, 33-37

Si quelqu'un veut être le premier, il sera le dernier de tous, et le serviteur de tous.

Ce texte illustre la manière dont les disciples et nous-mêmes passons à côté de l'essentiel. Au lieu de reconnaître en l'autre la présence de Jésus, on cherche à savoir qui est le plus grand. Jésus qui s'est fait serviteur invite à être le « serviteur de tous » !

Ce texte peut accompagner une réflexion sur le regard que l'on a sur les autres, ou sur la place de chacun dans la Tribu, dans l'équipage.

Le temps de partage

Ce temps de parole peut être accompagné d'un temps de partage : un geste, une action, qui permettent à chacun d'exprimer sa foi et son appartenance au peuple de Dieu.

Voici quelques propositions pour les premières rencontres de l'année :

Marc 9, 2-10

Et Elie leur apparut avec Moïse, conversant avec Jésus.

C'est le récit de l'expérience très forte que vont faire Pierre, Jacques et Jean découvrant un peu plus Jésus, à la fois comme Fils de Dieu et comme Parole de Dieu, précédé, entouré par Moïse et Elie (la Loi et les Prophètes : c'était une manière de parler de la Bible). Les apôtres ne comprennent pas tout, mais ils font confiance à l'ordre que Jésus leur a donné. Ils mesureront plus tard ce que veut dire « ressusciter ».

Ce récit de la Transfiguration pourrait être proposé après un partage sur les temps forts vécus par les scouts et guides dans les camps, dans les différents temps du mouvement ou ailleurs, et ce qu'ils y ont découvert d'important.

Marc 10, 17-31

Va, vends tout ce que tu as, donne-le aux pauvres, et tu auras un trésor dans le ciel.

La question de départ est « que dois-je faire pour avoir la vie éternelle ? » En début d'année dans l'unité, la question est sans doute « que dois-je faire pour passer une super année ? » La réponse de Jésus amène à se souvenir des Béatitudes, et en particulier de la première (« Heureux les pauvres de cœur : le Royaume des cieux est à eux », Matthieu 5,3). Être pauvre, c'est éprouver la nécessité de la présence des autres, de Dieu, de leur aide ; c'est avoir besoin d'eux.

En début d'année, ai-je besoin des autres ? Qu'est-ce que j'attends d'eux ? Qu'est-ce que j'attends de Dieu ?

- ▶ **Accueil - 1^{re} réunion** : chacun écrit son espoir pour cette nouvelle année sur un bout de papier, puis on se passe une bougie de main en main et chacun fait passer, avec la bougie, son papier à son voisin (qui le garde) en le lisant à haute voix.
- ▶ **1^{er} week-end** : c'est l'occasion de partager le sacrement de l'eucharistie.

La promesse

La préparation de la promesse comporte un temps de relecture. Le personnage biblique qui peut être le compagnon de ceux qui vont prononcer leur promesse et de ceux qui les entourent est Moïse.

Moïse dont le nom veut dire « sauvé des eaux » et qui, pour nous chrétiens, préfigure le Christ, est cet homme qui progressivement découvre sa mission dans son peuple, au service de son peuple (pour le situer dans l'histoire, on peut dire qu'il vivait au temps des pharaons, environ 1 250 ans avant Jésus). Il va prendre les responsabilités qui lui sont confiées par le Seigneur, dépasser ses peurs, et agir.

Pour ceux qui vont prononcer leur promesse

Le scout, la guide qui démarre sa première année découvre aussi ce que le mouvement peut lui permettre de vivre avec les autres et pour les autres. À partir d'une première expérience (de quelques semaines dans la Tribu), il ou elle fait confiance à ce qui lui est proposé.

La maîtrise propose à ceux qui préparent leur promesse de lire ensemble (avec un chef) le texte de **l'Exode 3,1-10** pour découvrir **l'expérience de Moïse** : la rencontre inattendue, la surprise, la prise de conscience que ce qu'il vit là n'est pas ordinaire (retirer ses sandales : « le lieu où tu te tiens est une terre sainte »), la découverte que Dieu est là (Dieu fidèle : Dieu d'Abraham, d'Isaac,

de Jacob... qui prend soin de son peuple). À l'écoute de Dieu, Moïse regarde la situation du peuple (« J'ai entendu la misère de mon peuple en Égypte, je l'ai entendu crier »), découvre l'espérance (« Je suis descendu pour le délivrer... le faire monter... vers un pays ruisselant de lait et de miel ») et comprend la mission qui lui est confiée.

Pour aider les jeunes à entrer dans ce texte, il est utile de leur faire repérer quels sentiments Moïse a dû ressentir à chaque étape. On favorise un premier partage entre eux en posant la question : « Et nous, avons-nous vécu des rencontres qui changent notre vie ? Est-ce que les Scouts et Guides de France changent notre vie ? »

Il est indispensable ensuite de proposer un temps personnel pour que chacun puisse faire le point sur ce qu'il a vécu avec les scouts et guides, ce qui lui a parlé, ce qui lui a paru bizarre, et rédiger quelques mots définissant le scout, la guide qu'il souhaite devenir. On invite à poursuivre par une prière.

Ceux qui préparent leur promesse partagent ensuite leur vision du scout, de la guide, et préparent quelques mots et une prière pour la pro-

Pour ceux qui ont déjà prononcé leur promesse

C'est le moment de faire le point sur ce qui a été vécu depuis un an ou deux dans et avec la Tribu.

Le texte de l'**Exode 19, 1-9** permet de rappeler l'expérience de Moïse qui a été témoin et acteur de l'œuvre de Dieu et qui a redécouvert sans cesse que c'était avec le Seigneur qu'on trouvait le vrai bonheur. Le bonheur est le fruit de l'amour de Dieu pour son peuple, le don de Dieu, mais il ne surviendra pas si les hommes ne sont pas convaincus qu'il faut s'engager (« Tout ce que le Seigneur a dit, nous le mettrons en pratique. »)

Après avoir lu le texte et souligné ces aspects avec les scouts et guides, la maîtrise propose de prendre un temps personnel pour que chacun puisse noter ce qui l'a rendu heureux depuis qu'il est chez les scouts et guides, repérer ce qu'il ou elle a vécu de la loi. Elle invite chacun à formuler en quelques mots sa prière (merci, pardon, demande...).

Dans un temps de partage entre anciens, le chef leur permet de se dire ce qui les a rendus heureux, quels aspects de la Loi ils ont vécu, mais aussi ceux qui n'ont pas été bien vécus... afin de dégager quelques pistes pour mieux la vivre.

Vivre en équipage

Pour les scouts et guides, l'équipage est le lieu de vie par excellence, le lieu où ils vont vivre les expériences les plus fortes, être confrontés à des situations pas toujours simples, mais toujours enrichissantes. L'occasion de prendre un temps d'arrêt sur ce que vit l'équipage.

Les textes proposés ont pour but de permettre d'alimenter la prière ou la relecture de l'équipage. Ils peuvent être choisis et utilisés à des moments clés de la vie de l'équipage. Ces textes ont été choisis pour éclairer des situations rencontrées fréquemment, et que la maîtrise aura soin d'identifier avant de proposer un texte.

La plupart des textes sont tirés de l'Évangile ; quelques-uns sont tirés d'autres livres du Nouveau Testament ou de l'Ancien Testament.

Dans tous les cas, que ce soit dans un temps personnel ou en équipage, il est bon :

- de prendre le temps d'exprimer ce qui est vécu,
- d'accueillir le texte en essayant de le comprendre, de bien situer ce que font et disent les différents personnages,
- d'actualiser seulement ensuite le texte à partir de questions proposées,
- de pouvoir au final s'adresser à Dieu qui nous parle à travers ce texte.

Thèmes

► Ensemble, l'équipage est plus fort

Jean 15,1-14 « Le vrai cep »

Quel est le lien qui nous unit ?

Quelle « sève » circule entre nous ?

Comment sommes-nous des amis de Jésus vivant de son amour ?

► Accepter ses limites

Exode 4,10-17 « Aaron interprète de Moïse »

Qu'est-ce que je n'arrive pas à faire ?

On peut dépasser ses limites avec l'aide des autres ; à qui fais-je confiance ?

► Une mission qui nous dépasse

Jérémie 1,4-10 « La vocation de Jérémie »

Quelle mission m'est confiée ?

Quelles sont mes craintes ?

Quelles sont mes peurs ?

La foi m'aide-t-elle à avancer ?

Ai-je confiance en Dieu ?

► La mission de l'équipage

Marc 3, 13-19 « Institution des Douze »

Jésus confie une triple mission à ses amis : être avec lui, annoncer la Bonne Nouvelle et lutter contre le mal.

Quelle mission nous est confiée ?

Ressemble-t-elle à la mission que confie Jésus et en quoi ?

Quelle est la place de chacun dans l'équipage ?

► Les talents de chacun

Marc 9, 38-41 « Usage du nom de Jésus »

Quel regard portons-nous sur les autres ? sur ce qu'ils font ?

Si notre regard est négatif, pourquoi ?

Que faut-il changer ?

► C'est difficile de vivre ensemble

Matthieu 18, 15-17 « Correction fraternelle »

Quelles difficultés rencontrons-nous ?

Avons-nous fait l'expérience de dire

aux « fautifs » nos reproches ?

Considérer les autres comme incroyants ou collecteurs d'impôts, c'est les regarder comme pouvant encore changer.

► L'équipage vit des moments forts

Matthieu 17, 1-9 « La Transfiguration »

Dans ce récit de la Transfiguration, on voit les apôtres mieux comprendre qui est Jésus.

Qu'a découvert l'équipage ?

Qu'est-ce que chacun a découvert des autres ?

► Tenir ou partir ?

Jean 6, 66-71 « La confiance de Pierre »

Qu'est-ce qui fait tenir les apôtres ?

Qu'est-ce qui nous fait tenir ?

Qu'est-ce qui pourrait nous faire partir ?

► Conscients de s'inscrire dans un projet (de Dieu)

Isaïe 49, 5-7 « Dieu a des projets pour Isaïe »

Qu'est-ce qui nous fait dire que nous avons du prix aux yeux des autres ? aux yeux de Dieu ?

Quels projets poursuivons-nous ?

► Fiers de ce qui a été fait

Luc 10, 17-22

On est heureux d'avoir réalisé notre projet, mais a-t-on grandi ? Se connaît-on mieux ? Quelle serait notre prière à la suite de celle de Jésus ?

► Rivalités

Marc 9, 33-37 « Qui est le plus grand ? »

À qui veut-on ressembler ?

Trouver comment accueillir les autres.

Que veut dire pour moi « être serviteur de tous » ?

► Différences de choix

Luc 10, 38-42 « Marthe et Marie »

Quand sommes-nous Marthe ? Marie ?

Qu'est-ce qui commande nos choix ?

► Diversité des compétences

1 Corinthiens 12, 12-31 « La comparaison du corps »

Qu'est-ce que chacun fait ?

Qu'est-ce qui fait l'unité de l'équipage ?

Comment faire cette unité ?

► Amitié

Sirac 6, 14-17 « L'amitié »

Quels amis a-t-on ?

Qu'est-ce qu'ils nous apportent ?

À quoi voit-on qu'on tient à ses amis ?

Jean 15, 11-17 « Aimez-vous les uns les autres »

À quoi repère-t-on la véritable amitié ?

Comment sommes-nous amis de Jésus ?

► Avec le Seigneur

Matthieu 18, 19-20 « Prière en commun »

Comment ressentons-nous la présence du Seigneur ?

Qu'avons-nous à demander dans la prière ?

► Pardon

Matthieu 18, 21-22 « Pardon des offenses »

Ai-je déjà fait l'expérience du pardon ?

Pourquoi est-ce difficile de pardonner ?

► Confiance

Matthieu 25, 14-30 « La parabole des Talents »

Comment chacun répond-il à la confiance qui lui est faite ?

Comment grandit-on parce qu'on (Dieu ?) nous fait confiance ? En quoi ?

Quels sont les talents que Dieu nous donne ?

► La fin de l'équipage

Actes des Apôtres 1, 6-11 « L'Ascension »

Quelles paroles d'espérance pour l'avenir ?

Quels projets ?

Servir en équipage

Le service est une activité naturelle dans le scoutisme. Une fois par an, l'équipage s'engage par lui-même dans une action de service. Il est important de donner sens au service avant de le réaliser, dans la phase du choix.

Pour donner du sens au service, on prendra bien le temps, avant de choisir un texte, de faire la liste des motivations et des craintes, des résistances. Le partage autour du texte se poursuivra jusqu'à une prière de confiance et de demande.

On prendra du temps aussi à la fin du service pour relire tout ce qui a été vécu. Là encore, avant de choisir le texte, prenons bien le temps d'identifier les moments clés du service, les passages difficiles, les joies. Le partage se poursuivra dans une prière de demande, de remerciement, peut-être de pardon.

Thèmes

► Écoute

Matthieu 21, 28-32 « Parole des deux fils »

Qu'écoutons-nous ? Qui écoutons-nous ?
À quel(s) appel(s) répondons-nous ? Pourquoi ?
Qu'est-ce qui facilite une attitude d'écoute positive ?

► La juste place

Luc 14, 7-11 « Le choix des places »

Quelle(s) attitude(s) avons-nous lorsque nous rencontrons les autres ?
Celui qui s'abaisse est le serviteur.
Comment sommes-nous serviteurs des autres ?

► Service accompli

Luc 17, 7-10 « Servir avec humilité »

Qu'éprouve-t-on une fois le service accompli ?

Qu'avons-nous appris de nous-mêmes ?

► Être serviteur

Matthieu 20, 20-28 « Jésus se fait serviteur »

Comment être au service des autres ?

Comment être serviteur à l'image de Jésus ?

Pourquoi n'est-ce pas si facile d'être au service des autres ?

► Servir le Christ en même temps que les pauvres

Matthieu 25, 31-46 « Le jugement dernier »

C'est le Christ qui voit clair dans nos vies et qui peut y faire le tri. Il nous invite à le reconnaître ; est-ce facile ?

En quoi les autres sont-ils image de Jésus pour nous ?

► Découragement

Marc 14, 32-42 « À Gethsémani »

Devant les difficultés, comment réagissons-nous ? Comment ne pas baisser les bras ?

Jésus nous invite à prier ; quelle sera notre prière ?

► Partage et solidarité vécus

Actes des Apôtres 2, 42-47

« La première communauté chrétienne »

Quels points de ressemblance avec la première communauté ?

Que faut-il faire pour parvenir à ce point de communion ?

Quelle sera notre prière ?

► Plus de joie à donner qu'à recevoir

Actes des Apôtres 20, 33-35

« Il y a plus de bonheur à donner qu'à recevoir »

Paul fait le bilan de ce qu'il a vécu ; et nous ?

Qu'avons-nous partagé pendant ce service ?

Quelle joie éprouvons-nous ?

Qu'en retiendrons-nous ?

Le camp

Après une année riche avec la Tribu, voici venu le camp tant attendu. Beaucoup d'expériences en perspective, autant d'occasions de revenir sur ce que l'on a vécu.

Différents moments du camp peuvent être favorables à un temps de prière ou de relecture.

Après avoir construit les installations

On exprime ce qui nous rend heureux (des installations solides qui vont nous permettre de bien vivre, la joie d'avoir réussi) puis on prend le texte de Luc 6, 46-49 qui parle de construction mais aussi du terrain sur lequel on construit. Quel est notre terrain ? la Tribu, l'équipage ? Est-ce que c'est solide ? Et Jésus-Christ ? est-ce qu'on s'appuie sur Lui ?

On invite ensuite à l'expression de prières et on conclut par une bénédiction du type :
« Seigneur notre Dieu, Toi qui nous donnes ton propre Fils pour que nous trouvions le chemin du bonheur, écoute nos prières. Daigne bénir ces ins-

tallations et chacun de ceux qui vont les utiliser, nous donnant de vivre dans ce camp un avant-goût de la communion que tu nous promets par ton Fils Jésus pour les siècles des siècles. »

On prend ensuite un chant pour fêter et remercier Dieu.

Pour mettre plus l'accent sur l'identité de la Tribu, on prend un texte de saint Paul : **1 Corinthiens 3,16-17** ou **2 Corinthiens 6,16**.

Le texte de l'ancien testament **2 Samuel 7** permet de souligner qu'il y a ce que l'on voit mais aussi ce que l'on ne voit pas toujours : l'action de Dieu pour nous.

Après avoir quitté son confort

Pour souligner ce que l'on a reçu en quittant son confort, on prend **Exode 16, 1-18** où s'expriment à la fois les regrets du passé mais aussi la prévenance de Dieu.

On invite les scouts et guides à rechercher autour d'eux et à apporter les éléments signes de ce qu'ils reçoivent, de ce qui les rend heureux ; puis on réunit cela dans la prière (pourquoi pas le Notre Père en mettant l'accent sur : « que ta volonté soit faite » ou « donne-nous aujourd'hui notre pain »).

Pour exprimer ce que l'on a reçu

Le texte de **Deutéronome 26, 5-11** permet d'introduire une relecture des différents moments : préparation, voyage, installation, explo, grands jeux... Aujourd'hui, qu'est-ce que chacun peut apporter au Seigneur ? On invite chaque jeune à apporter un élément qui lui rappelle un temps fort qu'il gardera en souvenir. Une fois que chacun s'est exprimé, on fait une prière de merci, d'action de grâces.

Après avoir découvert la nature

Pour relire ce que l'on a découvert dans la nature, plusieurs textes de la Bible sont intéressants :

- ▶ Le texte de la création **Genèse 1**. Après l'avoir lu, on dresse la liste de ce que l'on a vu, ce qui nous a réjouis.
- ▶ Le « Cantique des trois jeunes gens » (**Deutéronome 3, 51-90**) permet d'exprimer une prière (le cantique de la création de François d'Assise convient également à ce moment).
- ▶ Le **psaume 8** (« Magnificence du Seigneur »).

Lorsque la joie nous donne espoir

Pour relire l'histoire de la Tribu et dire la joie de vivre de nouvelles expériences, on prend le

texte de **Jean 1, 35-51** (« les premiers disciples »). On termine ce temps en faisant s'exprimer les espérances des jeunes, et en priant Celui qui nous promet de voir des choses bien plus grandes encore.

Lorsque l'inquiétude pointe son nez

Après un partage sur ce que l'on a vécu, réalisé, et sur nos inquiétudes, on prie avec le **Psaume 131** (« L'esprit d'enfance »), puis on chante un refrain de Taizé (par exemple : *Mon âme se repose en paix sur Dieu seul...*).

Pour se dire ce qui est important dans la vie

Le texte de **Luc 12, 22-31** (« S'abandonner à la Providence ») permet de porter un regard sur la nature, don de Dieu, et sur notre existence, et permet un partage sur ce que nous recherchons.

Autour du feu

Le texte de **Matthieu 3, 10-12** qui reprend la prédication de Jean-Baptiste souligne le rôle purificateur du feu. À partir de ce texte, on évoque ce que l'on souhaite voir jeté au feu, et on poursuit par une prière de demande de pardon et d'action de grâces.

Le texte des **Actes des Apôtres 2, 1-4** relatant la Pentecôte renvoie au Saint Esprit. Il permet de partager sur les changements que l'on a vécus, que l'on voudrait vivre, sur ce que l'on attend de l'Esprit Saint, avant de dire une prière.

Les activités en autonomie

Plusieurs fois par an, l'équipage va vivre des activités en autonomie : week-end d'équipage, explo, service d'équipage... Ces activités permettent aux jeunes de grandir et de prendre du temps pour eux.

Avant ces temps en autonomie, il est bon de leur donner sens en partant des sentiments des jeunes puis de leur donner des pistes pour vivre un temps avec le Seigneur. Les jeunes prendront un temps de relecture au retour.

Prendre soin de l'autre, des autres

La parabole du bon Samaritain (**Luc 10, 29-37**) permet d'inviter à l'attention, ou de repérer comment les uns et les autres ont pris soin de leurs prochains.

Vivre une démarche en équipage

Cette démarche est suggérée par le texte de **Josué 4, 1-8 et 20-24** (« Les douze pierres commémoratives »).

On situe ce texte : après Moïse, Josué est à la tête des 12 tribus d'Israël qui cherchent à entrer en terre promise. Josué va faire traverser le Jourdain aux tables de la Loi. Il envoie des

hommes qui ont pour mission de récupérer des pierres qui seront par la suite chargées de signification.

On invite les jeunes à rapporter de leur explo une pierre qui symbolisera ce qui a été vécu. Au retour de l'explo, on pourra dresser les pierres en partageant ce qui a été vécu.

Avant le départ en explo, on prie pour que tout se passe bien, pour que le Seigneur bénisse ceux qui partent...

Au retour, c'est un merci, une action de grâce qui peut jaillir.

Garder en mémoire ce qui a été vécu

Après avoir rappelé les différentes étapes de l'explo ou du week-end, les difficultés rencontrées, dépassées, on lit le texte **Deutéronome 26, 5-11** (« La fuite d'Égypte »).

Puis on rend grâces pour les découvertes en apportant un objet ou un élément naturel rapporté en souvenir. On termine par un chant d'action de grâces.

Dépasser ses peurs

On prend **Matthieu 14, 22-33** (« Jésus marche sur les eaux et Pierre avec Lui ») qui permet de repenser aux peurs et à ce qui a redonné confiance. On se rappelle que Jésus invite à ne pas avoir peur avec Lui. Jésus marche sur l'eau : Il est vainqueur du mal et de la mort (l'eau est le lieu de la mort pour les hommes de son temps). Comment sommes-nous vainqueurs du mal ? Quelle prière adresser au Seigneur ?

Partir : une mission confiée

Le texte de **Luc 9, 1-6** (« Mission des douze ») rappelle l'envoi des douze apôtres. Il les envoie s'opposer au mal (guérir les malades, chasser les esprits mauvais) et annoncer la Bonne Nouvelle. Quelle sera ou quelle a été la mission de l'équipage ? Comment chacun s'est-il opposé au mal ? Comment chacun a-t-il été Bonne Nouvelle pour les autres et pour ceux qu'il a rencontrés ?

Marcher, une expérience difficile

Le texte de l'**Exode 14, 10-20** (« Passage de la Mer rouge ») nous rappelle l'expérience du peuple hébreu fuyant l'Égypte, pris par la peur, les doutes, le regret de la vie passée, et en même temps expérimentant la présence de Dieu sauveur. Sans doute ce temps en autonomie a-t-il été traversé par les mêmes sentiments. Quelle prière exprimer ?

Vivre dans la lumière

Le texte de **Luc 11, 33-36** (« Parole de la lampe ») permet de partager sur ce qui est lumière pour nous et que nous mettons bien en évidence. Jésus est la « lumière du monde » : qu'en pensons-nous ? Au verset 34, il est dit « les yeux sont la lampe de ton corps » : quel regard portons-nous sur les autres, sur nous-mêmes ?

À l'aide ce texte, on vit un temps de prière en se faisant passer un lumignon (celui qui l'a en main est invité à dire une prière) et on termine en prenant le refrain de Taizé : « Jésus le Christ lumière intérieure... »

VI - L'ANNÉE DE LA TRIBU

Être scouts et guides, c'est, pour les jeunes, faire le choix d'activités régulières au même titre qu'être inscrit dans un club de sport ou une école de musique. Les activités proposées par la maîtrise doivent permettre aux jeunes de s'impliquer et de se dépenser régulièrement. Sinon, ils iront chercher ailleurs les réponses à leurs attentes : le manque de motivation est la première cause de départ.

Il est donc important que la maîtrise veille au rythme des activités de l'année et propose aux scouts et guides des rendez-vous fréquents et variés. Dans l'idéal, une année scout, c'est un événement pour les scouts et guides par semaine. Par événement, on entend : week-end ou réunion d'équipage ou de Tribu, mail ou coup de téléphone, chat ou mise à jour du blog de la Tribu.

Le plus difficile est bien d'arriver à allier qualité et quantité.

Sommaire

Fiche 1 - Une année rythmée (2 pages)

Partie A - L'accueil : cap sur l'aventure

Partie B - Activités phares



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Une année rythmée

L'année de la Tribu, voilà à quoi cela ressemble :

SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DÉCEMBRE	JANVIER	FÉVRIER
CAP SUR L'AVEVENTURE			VIVRE L'AVEVENTURE		
<ul style="list-style-type: none"> ▸ Inscriptions ▸ Fête de groupe des montées ▸ 1^{re} réunion de Tribu : accueillir, se connaître et partager 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Vente des calendriers ▸ Action territoriale de rentrée pour les chefs et cheftaines ▸ 1^{er} week-end de Tribu : vivre une expérience d'activité de scoutisme et constituer les équipages ; découverte et répartition des rôles ▸ Stages de Toussaint de formation des chefs et cheftaines 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Journée « Paré pour l'aventure » : acquisition de compétences pour les rôles ▸ Préparation des promesses ▸ Week-end de Tribu : cérémonie des promesses ▸ Réunion de Tribu : choisir l'aventure 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Conseil d'aventure : organiser l'aventure ▸ Réunion d'équipage : organiser les missions et choisir le label 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Réunion d'équipage : missions ▸ Week-end de Tribu : missions et conseil d'aventure ▸ Réunion d'équipage : missions 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Conseil d'aventure : préparation de l'action de service ▸ Réunion d'équipage : action de service et missions ▸ Réunion de Tribu : évaluer, relire, célébrer et fêter l'aventure ▸ Stages de février de formation des chefs et cheftaines

MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET-AOÛT
VIVRE L'AVEVENTURE				
<ul style="list-style-type: none"> ▸ Assemblée territoriale ▸ Week-end campé de Tribu : choisir et organiser l'aventure ▸ Réunion d'équipage : missions ▸ Conseil d'aventure : missions et préparation du mini-camp 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Réunion d'équipage : missions ▸ Mini-camp de Pâques de 4 jours : explorer et préparer le week-end d'équipage ▸ Stages de Pâques de formation des chefs et cheftaines ▸ Service d'équipage 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Week-end d'équipage campé en autonomie : missions ▸ Réunion de Tribu : évaluer, relire, célébrer et fêter ▸ Week-end « Brevet d'éclaireur de Tribu » 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Réunion de Tribu : choisir l'aventure ▸ Conseil d'aventure : organiser l'aventure ▸ Réunion d'équipage : mission et préparation du camp ▸ Stage de formation pour les nouveaux chefs et cheftaines du camp 	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Camp de 14 jours : explorer, évaluer, relire, célébrer et fêter

NB : Le conseil d'aventure peut se tenir à la fin d'une réunion de Tribu afin de ne pas multiplier les rendez-vous.

Cap sur l'aventure

Le temps de l'accueil dure deux à trois mois et se déroule selon les étapes suivantes :

QUAND ?	QUOI ?	POURQUOI ?	QUI ?	PRÉPARÉ PAR QUI ?
1^{re} réunion (en veillée)	▶ visite du local, remise de <i>Vivre l'aventure</i> aux nouveaux	▶ accueillir	▶ la Tribu	▶ les anciens
	▶ jeux en équipes de 4 ou 5, ▶ diaporama du camp	▶ faire connaissance		
	▶ dîner, prier	▶ partager		
1^{er} week-end (campé)	▶ marcher, s'installer, planter la tente, cuisiner, chanter autour du feu, jouer et célébrer	▶ vivre une grande expérience de scoutisme	▶ la Tribu	▶ la maîtrise et les anciens
	▶ constitution des équipages et remise des <i>Carnets d'équipage</i>	▶ organiser la Tribu	▶ la Tribu	▶ la maîtrise
	▶ jeu de découverte des rôles	▶ appréhender les différents rôles	▶ la Tribu	▶ la maîtrise
	▶ répartition des rôles par équipage	▶ organiser l'équipage	▶ conseil d'équipage	▶ la maîtrise
Paré pour l'aventure	▶ jeu d'acquisition de compétences de chaque scout et guide pour son rôle	▶ permettre à chaque jeune d'acquérir des compétences pour son rôle	▶ la Tribu	▶ la maîtrise
Préparation des promesses	▶ préparer la promesse des nouveaux	▶ permettre aux nouveaux de prendre un temps de réflexion	▶ les nouveaux, la maîtrise, l'aumônier	▶ la maîtrise et les pilotes
		▶ accompagner les nouveaux dans la préparation de leur promesse	▶ chaque équipage	▶ les pilotes
Cérémonie des promesses	▶ promesses des nouveaux	▶ choisir de suivre la Loi et de vivre l'aventure en équipage	▶ les équipages réunis en Tribu	▶ la maîtrise et les pilotes

VI-A - L'ACCUEIL : CAP SUR L'AVENTURE

Sommaire

Fiche 1 - La première réunion de Tribu	(2 pages)
Fiche 2 - Le premier week-end campé de Tribu	(2 pages)
Fiche 3 - Paré pour l'aventure	(4 pages)
Fiche 4 - La préparation des promesses	(2 pages)
Fiche 5 - La promesse	(2 pages)



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



La première réunion de Tribu

Le mois de septembre est synonyme de rentrée des classes, de rentrée des clubs sportifs et de rentrée chez les scouts et guides. Pour la première réunion, la Tribu accueille celles et ceux qui la rejoignent.

La Tribu, riche de son histoire, de son style, de ses règles de fonctionnement et de ses souvenirs, redémarre renouvelée : certains scouts et guides sont partis aux pionniers et caravelles, d'autres arrivent de la peuplade des louveteaux et jeannettes ou d'ailleurs. Tous ces jeunes venus d'horizons différents doivent vite se sentir à l'aise. Il est important que l'accueil soit une réussite !

Les étapes à prévoir

Cette réunion a trois objectifs :

- ▶ accueillir les nouveaux
- ▶ faire connaissance
- ▶ partager

La première réunion est préparée par les anciens scouts et guides (qui restent dans la Tribu) accompagnés par la maîtrise, de 15 h à 17 h 30, puis la réunion de Tribu a lieu de 17 h 30 à 22 h (avec un repas et une veillée). Une invitation à cette réunion est donnée aux nouveaux au moment des inscriptions.

Préparer la réunion

- ▶ Préparation de l'accueil (discours, cadeaux, etc.)
- ▶ Rangement et décoration du local
- ▶ Préparation des activités (jeux, veillée, temps prière)
- ▶ Préparation de la table pour le repas

Accueillir

- ▶ Discours d'accueil
- ▶ Remise du carnet individuel aux nouveaux (et du foulard et de la chemise si ceux-ci ne sont pas remis rapidement lors d'une fête des montées de groupe)
- ▶ Visite des lieux

Faire connaissance

- ▶ Jeux en équipes de 4 ou 5 (à l'intérieur de ces équipes, des contacts s'établissent entre scouts et guides)
- ▶ Présentation de ce qui a été vécu au camp
- ▶ Veillée en petites équipes (différentes de l'après-midi)

Partager

- ▶ Repas
- ▶ Temps de prière

Déroulement de l'activité

Voici à titre indicatif un exemple de déroulé possible pour cette première réunion de Tribu. À vous de le suivre, d'y piocher quelques éléments, ou d'élaborer votre propre déroulé en gardant les 3 objectifs de la réunion.

15 h : préparation par les anciens accompagnés de la maîtrise

- ▶ écriture du mot de bienvenue
- ▶ rangement et décoration du local
- ▶ préparation du diaporama (écriture des commentaires)
- ▶ préparation de la table pour installer le buffet du dîner
- ▶ préparation des jeux en petites équipes et des chants de la veillée
- ▶ préparation du temps de prière



17 h 30 : accueil en Tribu. Mot d'accueil lu par les anciens, remise de *Vivre l'aventure* aux nouveaux (voire de la chemise et du foulard)

17 h 45 : visite guidée du local et de l'environnement par les anciens

18 h : jeu en petites équipes à l'extérieur animé par les anciens

19 h : visionnage du diaporama du camp commenté par les anciens

19 h 45 : repas tiré du sac partagé par tous (la Tribu offre les boissons et le dessert)

20 h 45 : veillée avec chants et jeux en petites équipes animée par les anciens

21 h 30 : temps de prière animé par les anciens

21 h 50 : clôture de la réunion par la maîtrise qui donne des indications pour le week-end campé de Tribu (matériel à apporter, déroulement, lieu de rendez-vous) et distribution de la circulaire.

22 h : fin

Matériel nécessaire

- Invitation à donner aux inscriptions
- Matériel pour les jeux
- Livres *Vivre l'aventure*
- Matériel de projection
- Matériel de décoration et de déguisement

- Bibliothèque de Tribu pour préparer les animations
- Papier et stylos
- Circulaire du week-end
- Goûter de l'après-midi
- Boissons et dessert

Le premier week-end campé de Tribu

Après la première réunion où les scouts et guides ont fait connaissance, la Tribu va vivre lors de ce premier week-end des activités typiques de la branche.

Partir pendant 48 heures explorer une terre inconnue, marcher dans la nature, trouver un lieu avec du bois ou un ruisseau, planter la tente, faire sa cuisine, chanter le soir autour du feu, participer à un grand jeu, célébrer, n'est-ce pas une manière concrète et passionnante de découvrir la future vie de la Tribu ?

Deux ou trois semaines après le début de l'année, la Tribu va vivre le temps d'un week-end une première grande expérience d'activité de scoutisme. Pour que ceux qui rejoignent la Tribu aient envie de continuer, il est important qu'ils découvrent au cours de ce week-end tout ce qui fait la vie de la Tribu.

Ce qui fait la vie de la Tribu, c'est aussi la vie en équipage, petite équipe de 5 ou 6 jeunes. Au cours de ce week-end, les équipages vont être constitués et seront les mêmes jusqu'à la fin du camp. Les jeunes ont eu l'occasion de se con-

naître et de partager des activités ensemble, des affinités ont pu se créer.

Pour que les équipages fonctionnent correctement pendant toute une année, chacun va prendre un rôle. Ce week-end est donc aussi l'occasion de découvrir les rôles et les responsabilités associées, sous forme de grand jeu, pour que chacun s'amuse en découvrant.

Points d'attention

- ▶ Le style de vie du premier week-end est déterminant pour la Tribu. Veillez à respecter le sommeil des plus jeunes, à prendre des repas chauds à heures décentes, à vous installer avec un minimum de confort (ne mangez pas par terre, mais fabriquez des bancs), à respecter l'environnement.
- ▶ L'ensemble du week-end sera intégré dans un imaginaire, si possible un même imaginaire pour toute la phase d'accueil.
- ▶ Ce week-end est une nouveauté pour les arrivants dans la Tribu : la maîtrise leur portera une attention particulière.
- ▶ La Tribu ne sera organisée en équipages qu'au cours du week-end. Celui-ci ne peut donc ni être préparé ni fonctionner avec les missions d'équipage et le jeu des conseils. La maîtrise pourra cependant s'appuyer activement sur les anciens pour la préparation et l'animation du week-end.

Ce week-end sera l'occasion de :

- ✓ marcher
- ✓ s'installer
- ✓ cuisiner
- ✓ chanter
- ✓ jouer
- ✓ dormir sous la tente
- ✓ célébrer

Déroulement de l'activité

Voici une proposition de déroulé pour ce premier week-end. À vous de le suivre, d'y piocher quelques éléments, ou d'élaborer votre déroulé en gardant les objectifs du week-end : faire découvrir des activités typiquement scouts et guides, créer les équipages, découvrir et répartir les rôles.

Samedi

14 h 00 : rendez-vous au local

14 h 15 : départ du local en voiture

15 h 00 : arrivée des scouts et guides au point de rendez-vous (à environ 4-5 km du lieu du week-end). On pourra faire déposer les sacs et le matériel par les parents directement sur le lieu du week-end

15 h 15 : marche de Tribu jusqu'au lieu de week-end (la maîtrise est présente)

16 h 15 : arrivée sur le lieu du week-end et goûter

16 h 45 : montage des tentes et fabrication des installations (bancs, feu de cuisine style bivouac et feu de veillée), ramassage du bois

18 h 00 : services

19 h 00 : repas et vaisselle

20 h 30 : veillée (attention, le soleil se couche tôt en cette période de l'année)

21 h 45 : toilette (brossage des dents)

22 h 00 : coucher

Matériel nécessaire

- Carnets d'équipage à remettre
- Matériel d'animation (déguisements, carnets de chants, guitare...)
- Outils de froissartage
- Bibliothèque d'animation chrétienne
- Matériel d'intendance
- Tentes
- Trousse d'infirmier

Dimanche

8 h 00 : lever

8 h 30 : petit-déjeuner

9 h 00 : toilette

9 h 30 : constitution des équipages (voir VII - Boîte à outils)

10 h 30 : grand jeu sur la découverte des rôles (voir VII - Boîte à outils)

12 h 00 : services

12 h 30 : repas et vaisselle

14 h 00 : 1^{er} conseil d'équipage, accompagné d'un chef, remise du carnet d'équipage et répartition des rôles

14 h 30 : célébration, préparée avec des scouts et guides pendant les temps de service (voir VI-Démarche spirituelle - accueil)

15 h 15 : La maîtrise envoie les équipages vers le grand jeu « Paré pour l'aventure », lors de la prochaine réunion de Tribu

15 h 30 : démontage et rangement

16 h 30 : goûter et retour avec les parents

Paré pour l'aventure

Pour se préparer au rôle qu'il devra tenir toute l'année au sein de son équipage, chaque jeune va compléter ses compétences et connaissances lors du grand jeu « Paré pour l'aventure ».

Afin de faciliter l'organisation de la vie de la Tribu et de l'équipage, les jeunes ont choisi un rôle au sein de leur équipage, qu'ils garderont pour toute la durée de vie de l'équipage.

Chaque rôle nécessite un certain nombre de connaissances et de compétences pour être mené à bien. Un référentiel - non exhaustif - est dressé dans le livre *Vivre l'aventure*, rôle par rôle (p. 30 à 41). Une fois qu'un jeune a choisi son rôle, il coche dans cette liste de compétences celles qu'il maîtrise déjà.



Afin de compléter ses connaissances et compétences, chaque jeune va participer à un grand

jeu sur une journée : le jeu « Paré pour l'aventure ». Cette journée est constituée d'activités où chaque jeune viendra chercher les compétences utiles et nécessaires pour son rôle.

Points d'attention

- ▶ Ce jeu doit avoir lieu le plus tôt possible après le choix des rôles pour que l'équipage puisse fonctionner au plus vite.
- ▶ Anticiper la préparation des ateliers pour qu'ils soient suffisamment riches et qu'il n'y ait pas de temps morts. L'improvisation n'est pas possible.
- ▶ 3 personnes sont nécessaires pour faire fonctionner la journée. Mais trouver des personnes ressources supplémentaires (chefs d'autres branches, responsable de groupe...) serait un vrai plus pour la réussite de la journée.
- ▶ Pour que les jeunes en tirent un maximum d'intérêt sans s'ennuyer, cette journée doit être ludique et les activités adaptées à l'âge et non rébarbatives. L'ensemble de la journée et des activités doivent s'intégrer dans un imaginaire (voir *Boîte à outils*)
- ▶ Chaque jeune suit par défaut les activités correspondant à son rôle. Cependant :
 - un jeune peut avoir fait cette activité l'année précédente. Dans ce cas, il peut choisir une autre activité en fonction de ses intérêts ;
 - un équipage peut ne pas être composé de

Pour que cette journée soit mise en œuvre facilement par les maîtrises, on ne met pas en place six parcours, pour les six rôles. L'idée est de permettre à des maîtrises réduites de pouvoir effectuer cette journée. De plus, certaines compétences peuvent être utiles à plusieurs rôles. Douze activités sont donc proposées. Chaque jeune suivra quatre activités, dont au moins une dédiée à son rôle. Avec trois activités en même temps, une maîtrise de trois chefs peut donc mettre en place cette journée.

6 jeunes. Dans ce cas, un jeune peut avoir plusieurs rôles. Il a donc le choix entre plusieurs parcours possibles. Pour chaque rôle qu'il va tenir, le jeune va remplir sa grille de compétences. Et il fera les activités les plus « utiles » (avec le moins d'objectifs « je sais faire » cochés).

► Il est difficile d'estimer le nombre de jeunes par activité, en fonction du nombre de jeunes, du nombre d'équipages, etc. Il faut alors s'adapter en fonction de la configuration de la Tribu.

Déroulement de l'activité

Voici une proposition de déroulé pour ce premier week-end. À vous de le suivre, d'y piocher quelques éléments, ou d'élaborer votre propre déroulé en gardant les objectifs du jeu : permettre à chaque jeune d'acquérir les compétences nécessaires à son rôle.

10 h 30 : accueil au local, explication du déroulement de la journée

10 h 45 : lancement des activités (une activité dure 45 minutes, un jeune suit 4 activités)

11 h 00 : 1^{re} activité

12 h 00 : repas

14 h 00 : 2^e activité

15 h 00 : 3^e activité

16 h 00 : goûter

16 h 15 : 4^e activité

17 h 15 : fin du grand jeu, clôture

17 h 35 : envoi vers la 1^{re} mission d'équipage, la préparation des promesses, qui se fait en 3 étapes :

- réunion de la maîtrise et des pilotes pour préparer la 1^{re} réunion d'équipage
- 1^{re} réunion d'équipage où sont préparées les promesses
- cérémonie de promesse

18 h 00 : fin de la réunion

Grille d'activité

Voici une proposition de grille permettant à chaque jeune de suivre 4 activités dont une dédiée à son rôle, tout en limitant à 3 le nombre d'activités simultanées.

1^{re} activité	Parler en public, transmettre un message ► pilote ► artiste ► témoin	Menus équilibrés ► intendant ► coach	Topographie ► architecte
2^e activité	Matériel et entretien ► artiste ► témoin ► intendant ► architecte	Animer une réunion et établir un échéancier ► pilote	Bandages et pansements ► coach
3^e activité	Hygiène et sécurité ► architecte ► intendant ► coach	Animation ► pilote ► artiste	Animation spirituelle ► témoin
4^e activité	Savoir s'installer ► pilote ► architecte ► coach ► témoin	Budget et comptabilité ► intendant	Techniques d'expression ► artiste

Activités



Chaque activité est adaptée à un ou plusieurs rôles, avec 3 ou 4 objectifs correspondant à certaines compétences de Vivre l'aventure. Pour que les activités soient ludiques, les jeunes doivent les voir comme des jeux : leurs noms doivent être en accord avec l'imaginaire (voir Boîte à outils).

Animer une réunion et établir un échéancier

Rôles concernés : **pilote**

Objectifs :

- ▶ Savoir établir un ordre du jour
- ▶ Être capable de donner la parole à chacun, de reformuler et de synthétiser
- ▶ Être capable de décomposer une action en plusieurs étapes, en respectant 3 phases : préparation, réalisation et bilan
- ▶ Être capable d'estimer le temps nécessaire à chaque étape et de le planifier
- ▶ Être capable d'adapter son planning en fonction des circonstances

Hygiène et sécurité

Rôles concernés : **architecte, intendant, coach**

Objectifs :

- ▶ Être capable d'utiliser son matériel en toute sécurité
- ▶ Être capable d'anticiper les dangers ; faire attention aux conditions extérieures
- ▶ Savoir être vigilant à l'hygiène (corporelle, alimentaire...) de chacun

Transmettre un message et parler en public

Rôles concernés : **pilote, artiste, témoin**

Objectifs :

- ▶ Être capable de parler fort et d'articuler
- ▶ Être capable de capter l'attention du public
- ▶ Savoir être clair et utiliser les mots justes

Matériel et entretien

Rôles concernés : **artiste, témoin, intendant, architecte**

Objectifs :

- ▶ Être capable de constituer une malle matériel en fonction de son rôle
- ▶ Savoir utiliser son matériel
- ▶ Savoir entretenir son matériel et y faire attention

Savoir s'installer

Rôles concernés : **pilote, architecte, coach, témoin**

Objectifs :

- ▶ Connaître différents types d'installations pour chaque lieu de camp
- ▶ Être capable de s'installer confortablement, en s'adaptant à l'environnement
- ▶ Être capable de citer différents nœuds et leurs utilisations
- ▶ Être capable de faire différents nœuds et d'expliquer comment les faire.

Budget et comptabilité

Rôles concernés : **intendant**

Objectifs :

- ▶ Être capable d'établir un budget (recettes/dépenses)
- ▶ Être capable de tenir un livre de compte avec les justificatifs
- ▶ Être capable d'estimer un rapport qualité/prix

Topographie

Rôles concernés : **architecte**

Objectifs :

- ▶ Être capable de lire une carte en utilisant la légende
- ▶ Être capable d'utiliser une boussole et de trouver un azimut
- ▶ Être capable de bâtir un itinéraire adapté à son équipage et au mode de déplacement (à pied, en vélo, en bateau...)

Techniques d'expression

Rôles concernés : **artiste**

Objectifs :

- ▶ Connaître différentes techniques d'expression (photographie, peinture...)
- ▶ Maîtriser un logiciel de traitement d'image
- ▶ Être capable de dominer son trac devant un public
- ▶ Savoir faire preuve de créativité

Animation spirituelle

Rôles concernés : **témoin**

Objectifs :

- ▶ Être capable de bâtir et d'animer un temps de prière
- ▶ Être capable de bâtir et d'animer un temps de partage et de réflexion
- ▶ Être capable de s'exprimer sur sa foi
- ▶ Être capable de citer le signe d'Alliance de chaque terre d'aventure et de l'utiliser dans l'animation spirituelle

Animation

Rôles concernés : **pilote, artiste**

Objectifs :

- ▶ Être capable de mener une animation en respectant le déroulé prévu
- ▶ Être capable d'expliquer les règles des activités et de donner des consignes
- ▶ Connaître différents types d'animation dans chaque domaine (jeu, veillée, temps spi) et être capable d'y associer différentes méthodes d'animation
- ▶ Connaître les règles de différents jeux, à partager avec la Tribu ou son équipage
- ▶ Connaître différents chants

Menus équilibrés

Rôles concernés : **intendant, coach**

Objectifs :

- ▶ Être capable de citer différentes familles d'aliments (féculents, légumes, protéines...)
- ▶ Être capable d'adapter les menus aux activités (activités sportives ou calmes...) et au contexte (climat...)
- ▶ Être capable d'établir un menu contenant toutes les familles d'aliments dans des proportions adaptées

Bandages et pansements

Rôles concernés : **coach**

Objectifs :

- ▶ Être capable d'expliquer l'utilisation de chaque élément de la trousse à pharmacie
- ▶ Être capable de soigner une plaie (désinfecter, panser, surveiller) en respectant les règles d'hygiène
- ▶ Être capable de réaliser différents bandages

La préparation des promesses

Voilà quelque temps que les nouveaux ont rejoint la Tribu. Ils ont pu découvrir la vie de la Tribu, les activités scouts et guides. Après avoir pris connaissance de la Loi des scouts et guides, il est temps pour eux de s'engager.

La promesse marque la fin de la période au cours de laquelle la Tribu accueille les nouveaux. Elle est un acte fondamental du projet scout, car elle exprime l'adhésion d'un jeune au « jeu scout ». C'est l'outil éducatif tout à fait original utilisé par tous les mouvements de scoutisme. Faire sa promesse, c'est dire :

- ▶ Oui, je sais ce que sont les scouts et guides et la vie à la Tribu
- ▶ Oui, j'ai vécu des activités en Tribu et en équipage et je suis prêt(e) à prendre des responsabilités dans mon équipage
- ▶ Oui, je veux rester à la Tribu et continuer à être scout ou guide pour progresser
- ▶ Oui, je veux faire de mon mieux pour respecter la Loi des scouts et guides.

**Être scout, être guide,
c'est avoir envie de le devenir.**



La Loi des scouts et guides, p. 42 de *Vivre l'aventure*, est basée sur la loi de référence et adaptée aux besoins des jeunes de 11 à 14 ans : elle répond aux objectifs éducatifs de la tranche d'âge.

Cette Loi n'est pas un texte qui sanctionne, une loi imposée, mais bien au contraire :
- un texte auquel chaque scout et guide choisit

librement d'adhérer et dans lequel toute la Tribu se reconnaît

- un guide sur le comportement ou l'attitude à adopter
- un texte énoncé de façon positive
- un texte qui invite le jeune à progresser.

Avant de prononcer sa promesse, chaque jeune aura pris plusieurs temps de réflexion, de relecture, de partage ou de témoignage autour de cette Loi et du texte de promesse : un temps seul, un temps avec un membre de la maîtrise, avec l'aumônier ou avec un autre adulte s'il le désire, et un temps en équipage.

La qualité de la préparation des promesses déterminera la qualité de la cérémonie mais aussi la manière dont chaque jeune pourra s'approprier sa promesse pour progresser ensuite.

La préparation de la promesse comporte 3 étapes :

- 1- Des grandes activités de Tribu et d'équipage, pour découvrir ce qu'est être scout et guide : c'est le temps de l'accueil vu dans les fiches précédentes.
- 2- Des temps de réflexion, de relecture, de partage et de témoignage, notamment en équipage, sur le sens de la promesse.
- 3- Une préparation de la cérémonie à laquelle participe l'ensemble de la Tribu.

Déroulement de l'activité

Voici une proposition de déroulé pour ce premier week-end. À vous de le suivre, d'y piocher quelques éléments, ou d'élaborer votre propre déroulé.

Réfléchir au sens de la promesse

En équipage (éventuellement avec un chef)

Les anciens racontent ce qu'est pour eux être scout ou guide (les aventures vécues par la Tribu l'année dernière, les rôles tenus par chacun dans l'équipage, les missions d'équipages et les labels, les activités...)

L'équipage fait découvrir la Loi des scouts et guides aux nouveaux. Ensemble, ils discutent du sens de la Loi et de la promesse : ce qu'elles représentent, ce qu'elles signifient.

À partir de la Loi, l'équipage rédige sa charte d'équipage : il choisit trois articles (des articles qui plaisent, qui interpellent ou qui dérangent) et décline chacun de ces articles en commençant par « En équipage, nous... ». Dans cette phrase, l'équipage explique comment il compte vivre cet

article, comment il compte le mettre en œuvre cette année.

Seul et avec la maîtrise

Chaque jeune qui prépare sa promesse prend un temps de réflexion personnel, sur ce qu'il a pu voir et vivre dans la Tribu, sur la Loi, sur le texte de la promesse.

La maîtrise est présente et rencontre chacun des jeunes pour discuter de la promesse et de sa signification. L'aumônier est disponible, avant la cérémonie de la promesse, pour les jeunes qui le souhaiteraient. La maîtrise propose également une relecture et une réflexion spirituelle dans le cadre de la préparation de la promesse, pour ceux qui prononcent leur promesse et ceux qui l'ont déjà prononcée (voir Démarche spirituelle).

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 la cérémonie

La cérémonie est préparée au cours d'une rencontre entre les jeunes qui prononcent leur promesse et la maîtrise. Pendant ce temps-là, un autre membre de la maîtrise reprendra le déroulé de la cérémonie avec les anciens des différents équipages, de manière à ce que chacun s'approprie cette fête. Il est important que les jeunes aient l'occasion de personnaliser leur promesse (qui inviter, que chanter...).

Prononcer sa promesse

En prononçant sa promesse, le jeune accepte de vivre selon la Loi des scouts et guides, devant l'ensemble de la Tribu, et de vivre des aventures en équipage.

La promesse est un moment fort pour chaque jeune. Pour que ce soit un événement qui reste gravé dans sa mémoire, il est nécessaire qu'un certain nombre de conditions soient respectées : préparation de la promesse en équipage, compréhension du sens de la promesse et de la loi, cérémonie réussie (cadre, etc.).

Les modalités (cadre, personnes présentes, heure et autres détails) sont fixées en fonction du désir des jeunes prononçant leur promesse. Cependant, quelques règles sont à respecter :

- Toute la Tribu est rassemblée dans un cadre agréable, par équipage.
- Chaque membre de la Tribu est en tenue.
- L'étendard du mouvement Scouts et Guides de France est présent.
- Chaque équipage aura préparé auparavant, grâce au *Carnet d'équipage*, sa charte d'équipage.
- Chaque jeune d'un même équipage désirent prononcer sa promesse la prononce puis l'on passe à l'équipage suivant.
- On accorde dans ce cérémonial une importance à la parole de l'adulte.

Déroulement de l'activité

- ▶ Chant d'entrée.
- ▶ Un membre de la maîtrise explique le déroulement.
- ▶ La Tribu entonne le 1^{er} couplet du chant choisi (par exemple le chant de la promesse).
- ▶ La Tribu récite la Loi des scouts et guides.
- ▶ La maîtrise accueille le 1^{er} équipage.
- ▶ Pour chaque jeune, un chef ou une cheftaine de l'unité parle au nom de la maîtrise. Ce membre de la maîtrise peut être différent pour chaque jeune, et éventuellement choisi par le jeune.

Chef/Cheftaine : *Nom de l'équipage vous connaissez la Loi des scouts et guides. Comment comptez-vous la vivre ?*

L'équipage répond en énonçant la charte d'équipage qu'il a rédigée.

Chef/Cheftaine : *Nom du jeune peux-tu nous dire pourquoi tu fais le choix de rejoindre la Tribu aujourd'hui ?*

Le jeune raconte ce qui lui a plu dans les premières semaines de vie en Tribu et en équipage et ce qui l'amène à prononcer sa promesse. Il/elle s'exprime personnellement sur le sens de sa promesse.

Chef/Cheftaine : *Nom du jeune, ton équipage t'a fait découvrir la Loi des scouts et guides, et ensemble vous avez exprimé votre manière de la vivre. Es-tu prêt(e) à explorer avec lui les terres d'aventure et à vivre selon la Loi des scouts et guides ?*

Guide/Scout : *Oui, je suis prêt(e).*

Chef/Cheftaine : *La Tribu accueille maintenant ta promesse.*

La maîtrise invite le reste de la Tribu à faire le salut scout en signe d'accueil de la promesse du jeune.

Guide/Scout : *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.*

Chef/Cheftaine : *Nom du jeune, sois le / la bienvenu(e) 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.*

Le chef/la cheftaine remet l'insigne de promesse au jeune et le salue.

Le pilote de l'équipage : *Nom du jeune, sois le/la bienvenu(e) dans l'équipage Nom de l'équipage pour tenir ton rôle de nom du rôle.*

- L'équipage peut remettre un cadeau de bienvenue.
- Les autres nouveaux de l'équipage prononcent à leur tour leur promesse (le cérémonial redémarre au premier nom du jeune).
- 2^e couplet du chant.
- La maîtrise accueille le 2^e équipage et ainsi de suite.
- Quand tous les jeunes qui le souhaitent ont prononcé leur promesse, la Tribu termine les promesses par un temps de recueillement ou une prière à partir de la réflexion faite lors de la préparation.

Après ce temps, la Tribu fête les promesses par un goûter, un repas, une veillée...

VI-B - LES ACTIVITÉS PHARES

Sommaire

Fiche 1 - Les installations	(2 pages)
Fiche 2 - La cuisine en plein air	(2 pages)
Fiche 3 - La vie dans la nature	(2 pages)
Fiche 4 - Le jeu	(2 pages)
Fiche 5 - Les activités en équipage	(3 pages)
Fiche 6 - Le week-end d'équipage	(2 pages)
Fiche 7 - Le service d'équipage	(2 pages)
Fiche 8 - L'exploration	(3 pages)
Fiche 9 - Le camp	(4 pages)
Fiche 10 - La nuit au camp	(4 pages)
Fiche 11 - Le défi durable	(3 pages)
Fiche 12 - Les activités non mixtes	(2 pages)



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Les installations

Au camp, mais aussi toute l'année, en réunion, en week-end, la Tribu prend le temps de s'installer.

Savoir fabriquer une table et diverses installations, faire des nœuds, monter une tente : le scout, la guide s'initie toute l'année, avant d'arriver au camp.

Au local

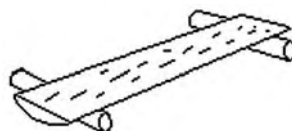
La Tribu conçoit des installations pour son local. Quand cela est possible, chaque équipage dispose d'un espace propre dans lequel il pourra organiser ses réunions et ranger son matériel : une table, des chaises, un panneau, des rangements, une malle, une mascotte, du matériel pédagogique, des jeux, le carnet de bord de l'équipage...

Ainsi les équipages et la Tribu s'approprient leur espace, les scouts et guides s'y sentent chez eux.

Durant un week-end

Lors d'un week-end campé, en plus de dormir sous la tente, la Tribu prend le temps de s'installer. Même si ces installations sont rudimentaires, il est toujours plus agréable de manger

autour d'une table et assis sur des bancs. Une planche et deux malles peuvent suffire à construire une table.



Au camp

Avant de partir, la Tribu prévoit le plan du camp et imagine son installation.

L'implantation et le confort des installations facilitent le quotidien du camp. Cela nécessite donc une attention toute particulière.

C'est un moment important du camp, car les installations conditionnent en partie sa réussite. Cette activité à part entière n'excède pas 3 jours et est adaptée à l'aventure. Elle est rythmée par d'autres animations qui permettront à la Tribu

de rentrer pleinement dans le camp. Certaines installations sont propres à chaque équipage, d'autres communes à toute la Tribu.

► Le coin d'équipage

Chaque équipage a son espace où il s'installe et qu'il s'approprie : il y monte sa tente mais aussi une table, un coin cuisine et un vaisselier pour les repas pris en équipage. Il s'y crée un univers bien à lui qu'il habitera pendant deux semaines.



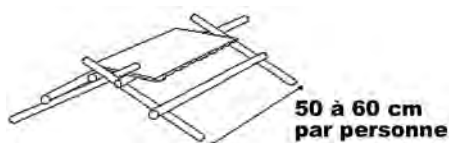
Rendez-vous pages 26 et 27 du *Carnet d'équipage*.



Il existe plusieurs techniques d'installations qui peuvent rendre ces activités plus pratiques et plus confortables.

► Le coin de Tribu

La Tribu se réunit autour d'une table pour les repas pris ensemble. Elle dispose d'un vaisselier, d'une table à feu, d'un trou à eaux grasses, d'un endroit bien défini où les scouts et guides peuvent s'asseoir lors des réunions ou des veillées et d'un endroit un peu à l'écart pour prier.

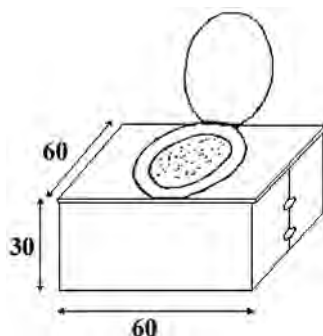


Rendez-vous dans les fiches techniques « camper » et « manger » de *Vivre l'aventure*. Ne pas hésiter à oser les installations de *Mille pistes Nature* !



► Les coins toilettes

Une bonne hygiène requiert un endroit spécifique pour les douches (séparées filles-garçons) et des feuillées pratiques, intelligentes, ludiques et... réglementaires. Ces installations sont bâties à l'écart du lieu de vie du camp mais restent accessibles à tous.



La cuisine en plein air

La cuisine en plein air fait partie de la vie de la Tribu, c'est un moment de partage qui demande un peu d'organisation. Les repas sont pris en Tribu ou en équipage, assis autour d'une table. Ils sont équilibrés, variés et suffisamment copieux.

Au camp, on dit souvent que le moral est au fond de la marmite, surtout lorsqu'il pleut ou qu'il fait froid.

Plus encore, la cuisine est une activité qui permet au scout et à la guide un développement complet, de ses sens, de ses capacités d'organisation, de son habileté manuelle et de son hygiène de vie.

La cuisine doit donc faire l'objet de beaucoup d'attention de la part des chefs.

Cuisiner, c'est être scout

Pour la Tribu, l'activité cuisine doit déborder du simple cadre de la préparation des repas :

- ▶ Organiser et construire la cuisine, les feux, le four,
- ▶ Choisir les bois les mieux adaptés à la cuisson souhaitée,
- ▶ Composer des menus équilibrés et adaptés à l'activité de la journée,
- ▶ Varier les menus, les petits-déjeuners, cuisiner au feu, au four ou « trappeur ».

Mais aussi :

- ▶ Devenir habile à éplucher, couper, râper, découper un poulet ou faire un lapin à la moutarde,

- ▶ S'organiser pour préparer le repas de toute la Tribu, pour un repas de fête,
- ▶ Découvrir que la présentation et le service sont aussi importants qu'une bonne préparation.

Et pourquoi pas :

- ▶ Pêcher, faire la cueillette, savoir acheter,
- ▶ S'essayer à des techniques de conservation diverses : sécher, saler, fumer,
- ▶ Rencontrer les producteurs, les éleveurs, les cuisiniers ou visiter un marché, un restaurant,
- ▶ Découvrir d'autres pays, d'autres cultures par la cuisine...

Tel est le champ des activités de la cuisine qui doivent permettre au jeune de progresser dans toutes les dimensions du scoutisme. La cuisine est donc bien en soi une véritable activité scout.

Prendre le temps

Il est important de prévoir un temps assez large pour que l'activité cuisine puisse être une découverte et un apprentissage.

Le repas de midi, même rapide, nécessite au moins une heure de préparation, et on préférera alors les grillades, les viandes poêlées et les légumes vite prêts.

Les repas mijotés seront gardés pour le soir

ou les jours de repos mais pour ceux-ci, deux heures de préparation ne seront pas de trop.

Matériel

Avant de partir camper et de préparer des repas en plein air, il est nécessaire de vérifier que l'on dispose de tout le matériel nécessaire.



La liste de ce matériel est établie avant le départ, en fonction de menus prévus (p. 247 de *Vivre l'aventure*).

Installer la cuisine

Une cuisine de camp doit être montée avec le même sens pratique qui préside à l'aménagement des cuisines dans nos maisons modernes : installations à la bonne hauteur, facilité de cuisiner avec propreté et hygiène, agencement des installations de façon que les tâches puissent s'enchaîner sans multiplier les gestes et les va-et-vient inutiles.

Il faut pour cela choisir le lieu en conséquence :

- ▶ un terrain plat, facile à creuser et où il est possible d'établir un foyer sans crainte d'abîmer les arbres ou courir le risque de mettre le feu aux broussailles,
- ▶ repérer le vent dominant afin d'éviter que la fumée ne se rabatte trop souvent sur les cuisiniers,
- ▶ rechercher la proximité de l'ombre, au moment du repas de midi.

Le lieu étant choisi, il faut délimiter l'emplacement. Une cuisine de bonne dimension fait 5 m x 5 m. Il peut être utile d'entourer la cuisine d'une barrière ou de ficelles fixées sur arbres ou piquets : elles montrent les limites à ne pas franchir car la cuisine est un endroit où personne ne pénètre sauf l'équipe de service.

Dans la cuisine, on trouve au minimum :

un plusieurs foyers, un tas de bûches abrité de la pluie, un plan de travail, un vaisselier, une poubelle surélevée, un trou à eaux grasses.

Le feu

Cuisine en plein air rime avec feu de bois. Les week-ends campés sont l'occasion d'apprendre et de tester de nouvelles méthodes de feux. Il en existe plusieurs, mais attention à ce qu'elles restent adaptées au menu, et surtout autorisées (ce qui n'est pas toujours le cas en fonction des régions et des saisons).

Quelques techniques et règles de sécurité

- ✓ Nettoyer le terrain autour du foyer
- ✓ Faire son feu éloigné des arbres ou des haies
- ✓ Ne pas allumer de feu par grand vent ou en période de sécheresse
- ✓ Allumer des petits feux
- ✓ Orienter le feu dans le sens du vent
- ✓ Toujours surveiller le feu quand il est allumé
- ✓ Cuisiner presque sans flammes, mais sur des feux avec des braises bien rouges
- ✓ Avoir de l'eau à proximité
- ✓ Placer la réserve de bois (abritée) assez loin du feu
- ✓ Maîtriser la hauteur des flammes
- ✓ Éteindre le feu après usage

La vie dans la nature

S'il peut sembler facile de faire rimer scoutisme avec nature, il l'est moins de camper en harmonie avec elle.

En réalité il ne faudrait pas parler de vivre dans la nature, mais de vivre avec la nature.

Pour le chef scout-guide, la nature est tout à la fois un moyen et une fin.

Un moyen car la nature est le premier lieu d'éducation scout : apprentissages fondamentaux, style de vie, socialisation, la nature est le partenaire éducatif « naturel » pour qui sait en utiliser les potentialités.

Une fin car dans une espérance chrétienne, l'homme est gérant de la Création, l'œuvre de Dieu ; dans une approche humaniste, l'homme est mis face à ses responsabilités quant à son emprise sur la planète.

« **L'homme qui est aveugle aux beautés de la nature a perdu la moitié du plaisir de vivre.** »

Baden-Powell

Dans cette double perspective, la nature revêt différents aspects qu'il convient de définir puis de traduire en termes éducatifs :

- ▶ la nature, dans son sens restreint, c'est un monde que l'on voit, que l'on touche, que l'on sent, que l'on goûte et que l'on entend. C'est tout à la fois le monde du sensible, de l'émerveillement et de la reconnaissance : c'est un monde à découvrir ;

- ▶ l'écologie, c'est avant tout un mode de relation, relation des êtres entre eux et relation avec leur milieu. C'est un monde d'équilibre et de fragilité, c'est un monde à préserver, à respecter ;
- ▶ l'environnement, c'est le cadre, les milieux que s'approprie l'homme, dans lesquels il induit de nouveaux types de relations avec la nature. C'est un monde à protéger ;
- ▶ l'homme : sûrement un monde en soi ; monde de créativité, d'intelligence, de foi. C'est tout à la fois un monde à inventer et un monde d'espérance.

Ces quatre approches et perceptions d'un même monde forment un tout et sont indissociables : la maîtrise doit permettre aux jeunes de prendre la mesure de chacune d'elles afin de ne pas « dénaturer » la nature.

« **L'étude de la nature est l'activité clef du scoutisme et du guidisme.** »

Baden-Powell

Lieu de prédilection des activités scouts

Lieu de détente, la nature est aussi le cadre idéal pour satisfaire la soif d'aventure, de jeu et de découverte. Caractérisés par une soif de

découvertes et le besoin de se dépasser, les 11-14 ans vont faire de la nature un espace de curiosité intellectuelle et de confrontation.

La maîtrise cherche donc à pratiquer le maximum d'activités au cœur de la nature.

Tout au long des activités, la maîtrise prendra soin de sensibiliser les scouts et guides à ces différents aspects.

Durant une sortie, un week-end ou le camp, les jeunes prennent conscience de la fragilité du milieu qui les entoure.

Lors des installations, la maîtrise vérifie la provenance du bois utilisé pour les constructions. On ne coupe pas n'importe quoi et n'importe comment. La maîtrise s'assure auparavant d'avoir toutes les autorisations nécessaires.

Comment se comporter dans la nature ?

Au cours d'une exploration :

- ▶ éviter de déranger inutilement la faune et de « piller » la flore,
- ▶ éviter les gestes destructeurs,
- ▶ ramasser ses déchets pour ne pas polluer,
- ▶ éviter le bruit excessif,
- ▶ ne pas troubler les sources et les ruisseaux,
- ▶ être attentif aux zones humides, écosystèmes particulièrement riches mais aussi très fragiles,
- ▶ respecter le travail des paysans.

Au cours du camp :

- ▶ se conformer aux directives du propriétaire, notamment en ce qui concerne le feu et le bois à utiliser,
- ▶ éviter d'abattre des arbres,
- ▶ faire en sorte que le camp s'intègre bien dans le paysage et qu'il soit agréable à visiter,
- ▶ limiter l'utilisation d'eau aux besoins du camp,
- ▶ limiter et trier les déchets,
- ▶ laisser un camp impeccablement propre après son départ.

Traitement des déchets

La Tribu fait attention à ne pas polluer le site qu'elle occupe et gère ses déchets. Voici quelques idées pour rendre un lieu de camp le plus propre possible :

▶ Tri des poubelles : le camp est le moment de prendre de bonnes habitudes en proposant aux jeunes le tri sélectif.

▶ Trou à eaux grasses : l'eau utilisée pour la vaisselle ou la toilette ne doit pas être jetée n'importe où, il est nécessaire de creuser un trou afin de concentrer en un endroit toutes les eaux usagées.

Le week-end campé

Le week-end campé est une activité importante et incontournable durant l'année, il peut être vécu en Tribu mais aussi en équipage. Dans la mesure du possible, les scouts et guides en vivent 2 par trimestre. Même au cœur de l'hiver, il est possible de camper. Il faut juste s'y préparer !

Cette activité permet des apprentissages au cœur de la vie scout, qui sont des moments de partage. C'est la meilleure occasion pour y organiser des services et des prises de responsabilité.

Tout ceci permet une meilleure évaluation des progrès de chaque jeune au sein de la Tribu. Mais aussi, un week-end permet de faire de grandes avancées dans l'aventure et dans la progression de la découverte de la terre d'aventure.

Un week-end demande à la maîtrise une grande organisation (trouver le lieu, préparer le matériel), c'est pourquoi il est intéressant d'impliquer les équipages dans sa planification et sa préparation : leur faire organiser les menus, faire les courses, préparer tout le matériel, organiser la veillée, la messe ou un temps spirituel. Au retour, ranger le matériel (faire sécher les tentes, vider les malles...) et faire le bilan du week-end tous ensemble.

Penser à varier les lieux de week-end.

Le jeu

Les jeunes recherchent des occasions de s'évader de leur milieu habituel pour évoluer dans un univers particulier qui leur est propre et pour appréhender les codes de la vie sociale. Le scoutisme répond à ce besoin en choisissant le jeu comme moyen d'éducation.

Définition du dictionnaire

« Le jeu est une activité spontanée et désintéressée comportant une règle librement choisie à observer ou un obstacle délibérément posé à surmonter. »

Définition de Baden-Powell

« Le jeu est le premier grand éducateur... »

Le jeu est un moyen d'apprentissage de la vie avec ses déceptions, ses bons moments, ses compétitions :

- ▶ il donne la possibilité d'agir par lui-même,
- ▶ il donne la possibilité de remplir des missions, de se sentir responsable,
- ▶ il donne la possibilité de se projeter dans le temps et dans l'espace,
- ▶ il donne une occasion de se mesurer à soi-même, aux autres et à des obstacles.

Organiser un jeu

Pour organiser un jeu, la maîtrise utilise la méthode du CREIRA.

- ▶ **Cadre** : les joueurs savent combien de temps durera le jeu, quelle est la durée de chaque manche et ils connaissent les limites de l'espace de jeu.
- ▶ **Règles** : elles sont claires, précises et comprises avant de lancer le jeu. Tant que possible, elles ne sont pas modifiées pendant le jeu.

▶ **Équipes** : elles sont formées de manière équilibrée.

▶ **Imaginaire** : c'est la base d'un jeu réussi. On ne fait pas que plaquer un imaginaire sur un jeu mais on crée des règles, un cadre dans le thème choisi. C'est mieux s'il colle avec l'aventure ou la terre d'aventure.

▶ **Rôles** : chaque joueur a sa place et un rôle actif dans le jeu, quelle que soit sa capacité.

▶ **Action** : y aura-t-il des temps morts ? Le rythme du jeu est-il adapté à la forme physique des jeunes ? Doit-on prévoir des temps de pause ?

Il est important de bien conclure un jeu, et de savoir rester dans les temps.

Le grand jeu

Les grands jeux permettent à l'aventure de se développer, de se construire.

Les deux qualités principales pour réussir un grand jeu sont **l'imagination et le temps**.

Il est essentiel de prendre du temps pour préparer un grand jeu qui bien souvent va se dérouler en moins de temps qu'il n'a fallu pour le préparer. Il faut surtout **faire preuve de beaucoup d'imagination**.

Le grand jeu :

- ▶ répond aux besoins de l'aventure, ou de la terre d'aventure,
- ▶ est un acte pédagogique qui comporte des objectifs,
- ▶ met en pratique des compétences ou connaissances déjà acquises,
- ▶ développe un esprit d'équipe, d'initiative et de débrouillardise,
- ▶ fait appel à la forme physique, à l'agilité, à l'adresse, au sens de l'orientation,
- ▶ oblige à prendre des décisions et des responsabilités à sa mesure.

Concrètement, c'est une aventure passionnante où chacun est appelé à jouer un rôle dans un contexte imaginaire pour devenir chevalier, corsaire, espion ou personnage de bande dessinée, dans laquelle beaucoup de monde est impliqué et qui se déroule sur un terrain de grande envergure.

Comment organiser un grand jeu ?

Un bon thème et quelques règles permettent d'organiser un grand jeu, mais ce n'est pas suffisant pour le réussir. Voici quelques éléments importants à prendre en compte pour en favoriser la réussite :

- ▶ Déterminer les priorités du jeu : quel but vise-t-on ? quelle technique souhaite-t-on utiliser ?
- ▶ Connaître le terrain, la topographie, les ressources qu'il offre : une reconnaissance du lieu est souhaitable ; elle permet de mieux prévoir les limites, de mieux les préciser ensuite aux participants.
- ▶ Préparer le matériel nécessaire : récupéré ou fabriqué à l'avance, il comporte le matériel indispensable au jeu et des accessoires pour renforcer la crédibilité du jeu. Une utilisation judicieuse d'accessoires est toujours un plus.
- ▶ Prévoir un arbitrage juste et équitable : le rôle des arbitres doit être bien identifié. « Invisibles »

et en nombre suffisant, ils suivent le respect des règles du jeu, ramènent le calme si besoin est.

- ▶ Définir les règles, simples, claires et très précises :
 - délimitations du terrain : signalées par des cordes, des fanions, des pancartes, des obstacles naturels ou indiqués sur une carte,
 - durée du jeu : un signal facile à reconnaître indique le début et la fin du jeu,
 - identification de chaque camp : chaque camp porte une chemise, un brassard, un chapeau... un signe distinctif évident,
 - attribution des points : le plus juste possible, ils tiennent compte de l'importance de l'action,
 - code d'éthique : il détermine les actions permises et non permises,
 - mode de prise (s'il y a lieu) : prise à distance ou prise rapprochée, il est défini au départ.

Comment présenter le grand jeu ?

Le lancement est un des moments les plus importants du jeu ! Pour le réussir, 4 objectifs sont à poursuivre :

- ▶ donner de l'intérêt au jeu,
- ▶ expliquer le but,
- ▶ expliquer les règles,
- ▶ se faire comprendre de tous.

Pour donner vie à l'imaginaire choisi pour le jeu, il existe une infinité de moyens :

- ▶ utilisation d'objets symboliques,
- ▶ sketch, chants, contes, légendes,
- ▶ arrivée de personnages extérieurs,
- ▶ coup de téléphone, lettre,
- ▶ déguisement...

Attention : pas d'enlèvement, ça ne fait plus rire personne !

Les activités en équipage

« Sans les adultes », « on nous fait confiance », « en route en équipage »... Les 11-14 ans veulent qu'on les laisse affronter le monde. La proposition pédagogique possède de nombreux outils pour permettre aux jeunes d'expérimenter l'autonomie.

L'équipage est la cellule de vie du scout et de la guide : l'endroit où chacun donne son avis, prend des décisions, met en œuvre son rôle et sa mission, vit au quotidien. La maîtrise est donc attentive à laisser suffisamment d'espace à la vie en équipage, pendant l'année comme au camp :

- ▶ Des temps d'organisation, incontournables de la conduite du projet qu'est l'aventure : le conseil d'équipage, la mission d'équipage et le label d'équipage et, pour les faire vivre, des réunions d'équipage.
- ▶ Des temps forts, un peu exceptionnels comme le week-end d'équipage, l'explo ou le service d'équipage.
- ▶ L'installation du coin d'équipage dans le local ou au camp : laisser le temps aux jeunes de créer leur espace, d'en faire un endroit agréable où ils ont envie de se retrouver, est une condition de réussite de leur vie ensemble. Une table confortable, un hamac, des posters, de la place pour chacun... autant d'éléments qui les inciteront à apprécier ces temps ensemble.
- ▶ Des temps pour les rôles : un temps en équipage, pendant l'année, où chacun peut faire le point de là où il en est, éventuellement avec l'aide d'un chef, en s'appuyant sur *Vivre l'aventure* et sur le *Carnet d'équipage*.

En camp, ces temps de rôle sont souvent liés aux temps de service. Là encore, vigilance : on pense souvent au temps animé par l'intendant autour du repas (cri de l'estomac oblige) et il a toute son importance. Mais pourquoi ne pas réserver chaque matin un « temps du coach » pour un dérouillage sportif ou en douceur ? Un « temps du témoin » au-delà du traditionnel bénédicité ? voire un « temps de l'artiste » où l'équipage pourrait pousser la chansonnette, un « temps de l'architecte » où on améliorerait en continu les installations... Laissez parler votre créativité ! Vivre en équipage c'est aussi vivre ces temps ensemble où chacun prend sa part au fonctionnement collectif.

Prier en équipage

Ce qui peut sembler a priori un défi pour les chefs n'est sans doute pas si compliqué pour les jeunes. Pour cela, deux « clefs de réussite » : ancrer la prière dans la vie, dans le quotidien, en écho à ce qui vient d'être vécu et responsabiliser chacun. Les scouts et guides prieront bien plus volontiers avec leurs mots, leurs gestes que sur des schémas tout faits. Et ils seront bien plus attentifs si c'est l'un d'entre eux qui porte ce temps.

Pour chaque terre d'aventure et pour la plupart des temps forts (explo, promesse...), des propositions sont faites dans les outils de branche. Cela peut être un bon point de départ.

Activités en autonomie

Durant l'année ou au camp, l'équipage est amené à vivre différents temps où les jeunes sont sans adultes mais pas sans accompagnement.

À travers les réunions d'équipage, les week-ends d'équipage, le service d'équipage et l'explo pendant le camp, les jeunes vont devoir faire des choix, les assumer et avancer ensemble.

Ces activités sont une pierre angulaire de la vie scout et une chance inestimable pour les guides et les scouts : la préparation et l'accompagnement par la maîtrise va permettre aux jeunes de capitaliser sur ces expériences.

Pourquoi des activités en autonomie ?

La jeune adolescence est l'âge de la découverte. Ce désir d'aller au-devant du monde est très fort, voire irrésistible. Proposer un cadre dans lequel les jeunes pourront vivre cette découverte est un pilier de la méthode scout.

Laisser en autonomie un équipage ne veut pas dire l'abandonner. La préparation de ces expériences et leur relecture sont deux étapes où la maîtrise doit s'impliquer à 100 %.

La progression entre les différentes activités en autonomie doit permettre à l'équipage de grandir.

Il est très important que chaque jeune comprenne à quel point la maîtrise lui donne sa confiance lors de ces activités. Cette confiance doit permettre au jeune et donc à l'équipage d'être solide.

Types d'activités en autonomie

Réunion d'équipage

La réunion d'équipage peut être un temps de la réunion de Tribu ou une réunion à part. C'est le moment privilégié pour faire avancer les missions d'équipage. Ces réunions sont préparées avec le pilote.

Week-end d'équipage (VI-B-6)

Une fois que l'année est bien entamée et que les équipages commencent à fonctionner cor-

rectement, l'équipage peut vivre un week-end en autonomie où chaque jeune peut, entre autres, vivre son rôle plus intensément.

Quelques points d'attention, valables pour les réunions d'équipage comme pour toute autre activité en autonomie :

- ✓ Lorsqu'elles ont lieu en dehors d'une réunion de Tribu, les parents sont informés de chaque réunion d'équipage. Au cours de ces activités en autonomie, les jeunes gardent le besoin de jouer. La maîtrise propose donc au pilote ou à l'artiste des idées d'animations utilisables en petit groupe.
- ✓ La maîtrise veille à ne pas tout faire reposer sur les seules épaules du pilote. Elle s'assure que les responsabilités sont équitablement réparties entre les jeunes. Elle s'appuie sur le rôle de chacun.
- ✓ Le fait de rendre les jeunes autonomes ne dispense pas la maîtrise de venir leur rendre visite. Bien au contraire ! Elle veille cependant à rester la plus discrète possible.

Service d'équipage (VI-B-7)

L'équipage n'est pas une cellule de vie centrée sur elle-même ; s'ouvre vers le monde et met ses compétences au service de son entourage. Ce temps choisi et vécu en équipage est l'occasion de se confronter au monde, d'aller vers les autres pour les aider, d'aller vers les autres pour apprendre, d'aller vers les autres pour grandir.

Exploration (VI-B-8)

L'explo est le moment privilégié durant le camp pour expérimenter longuement l'autonomie. 36 heures où l'équipage va devoir quitter le lieu de vie de la Tribu et vivre ensemble une expérience forte et riche. L'apothéose d'une année scout !

Informer les parents

Avant la réalisation d'activité en autonomie, les parents sont informés et précisent par écrit qu'ils ont pris connaissance des modalités d'organisation de ces activités. Voici un exemple d'autorisation à adapter selon les circonstances : il est préférable de remplir une fiche pour l'année, et une pour le camp.

Autorisation parentale de participation aux activités en autonomie

Madame, Monsieur

agissant en qualité de père mère tuteur légal

de l'enfant

inscrit dans la Tribu

certifie avoir bien pris connaissance des conditions de préparation et de réalisation des activités en autonomie et autorise mon enfant à participer à ces activités durant l'année/au camp :

- réunion d'équipage,
- week-end d'équipage,
- service d'équipage,
- exploration d'équipage.

Fait à

Le

Signature :



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Le week-end d'équipage

Le week-end d'équipage permet aux scouts et guides de passer un vrai moment en autonomie préparé par eux-mêmes, afin d'accomplir leur mission d'équipage (par exemple une activité sportive, une rencontre...).

Le week-end d'équipage est proposé et décidé en conseil d'aventure, puis organisé en conseil d'équipage. Il se vit plutôt au cours de la deuxième aventure. Il ne peut se vivre que par des équipages ayant déjà vécu des week-ends en unité et des réunions en équipage.

Objectifs

- ▶ Développer l'autonomie de l'équipage
- ▶ Permettre à chacun d'être acteur
- ▶ Prendre en charge un projet dans sa globalité (ordre du jour d'un week-end mais également logistique, intendance, horaires, budget...)
- ▶ Faire avancer l'aventure grâce aux missions d'équipage
- ▶ Permettre à chacun une prise de responsabilité dans son rôle d'équipage

Déroulement

Le week-end d'équipage est une activité de scoutisme, et à ce titre il doit entrer dans le projet d'année et être déclaré à la Direction départementale de la jeunesse et des sports. Il est campé, avec un point d'eau et un abri à proximité.

Avant

Chaque équipage prend en charge la globalité de l'organisation de son week-end, avec l'appui de la maîtrise.

- ▶ La maîtrise présente la démarche des activités en autonomie dont le week-end d'équipage aux parents en début d'année.
- ▶ Avant le week-end, les parents signent un document autorisant leurs jeunes à participer au week-end d'équipage.
- ▶ Le lieu est choisi par les jeunes au moins 1 mois avant. Cela permet à la maîtrise de le visiter.
- ▶ L'équipage organise la logistique du week-end (budget, transport, menu, courses, matériel) ainsi que le programme (mission d'équipage, visites, rencontres, célébration, veillée, jeux...).
- ▶ L'équipage s'appuie sur le *Carnet d'équipage*, p. 36-38, notamment pour se répartir les différentes tâches. Il fait appel à des personnes ressources si nécessaire.
- ▶ La maîtrise donne aux équipages toutes les consignes nécessaires à la sécurité, distribue les cartes « Explo » et prévoit de leur rendre visite au cours du week-end.



Pendant : déroulement possible du week-end

14 h : Départ du local
15 h : Arrivée, installation et visite du lieu
16 h : Mission d'équipage, jeux
19 h : Repas et vaisselle
21 h : Veillée, prière
23 h : Coucher

9 h : Lever, petit déjeuner, vaisselle
10 h : Célébration dans le village où se déroule le week-end
11 h : Mission d'équipage
13 h : Repas, vaisselle et rangement
15 h : Jeux
16 h : Évaluation du week-end et départ

Après

Au retour du week-end, l'équipage range le matériel au local, clôt le budget, informe la maîtrise de l'avancée de sa mission et de ce qui s'est passé pendant le week-end.

Rôle de la maîtrise

Comme pour toute activité en autonomie, la maîtrise s'assure que les jeunes ont compris les objectifs d'un tel week-end, et les différents éléments à prendre en compte. Elle reste respon-

sable du bon déroulement des week-ends de la Tribu. Elle s'organise pour qu'un chef ou une cheftaine puisse être présent à un moment ou à un autre du week-end.

La maîtrise peut préparer, pour les week-ends d'équipage, des fiches techniques donnant des idées de jeux, de temps de prière... Il ne s'agit pas de quelque chose de tout fait mais d'idées pour aider à la préparation. Aux équipages de s'en servir ou non !

Point d'attention

Si les équipages ne sont pas suffisamment autonomes pour effectuer, complètement, un week-end d'équipage, la maîtrise peut organiser un week-end de Tribu où chaque équipage vit de manière autonome. Cela permet à la maîtrise de suivre plus facilement le déroulement du week-end et d'être plus présente si besoin. Un bon compromis avant de tenter un vrai week-end d'équipage !

Le service d'équipage

Le service d'équipage, c'est l'occasion de préparer et de vivre une action commune en équipage. Ce service a une orientation vers la protection de la nature ou vers l'aide aux personnes en difficulté.

Ce service doit rester un « service » et donc répondre à un réel besoin et non à une envie des jeunes. Il ne faut pas que l'envie des jeunes soit une raison pour créer le besoin. Il peut se faire en partenariat avec la paroisse, une association, un hôpital...

Idéalement, le service d'équipage se fait au cours du 3^e trimestre. L'équipage aura déjà vécu des missions d'équipage et un week-end d'équipage.

Enjeux

Le service d'équipage doit être l'occasion pour les jeunes de la Tribu d'observer et d'analyser le monde qui les entoure et d'y répondre par une action adaptée. De plus, il permet à l'équipage de vivre un projet commun, de s'engager au service de la protection de leur environnement ou des gens qui les entourent.

Déroulement

1 Lancer le service d'équipage dans la Tribu

2 Organiser le service d'équipage (*Carnet d'équipage*, page 40). Des réunions d'équipage doivent s'organiser afin que les jeunes identifient les besoins qui les entourent. Ils devront ensuite définir les actions à effectuer pour choisir le service de l'équipage. Un accompagnement des équipages par les chefs permet de les aider à analyser les besoins de leur environnement et de trouver les contacts leur permettant d'y répondre.



3 Réaliser la mission. Le rôle de la maîtrise est alors de s'assurer que les jeunes sont conscients de leur engagement et du fait que l'on compte sur eux. Il faudra également que la maîtrise s'assure que les jeunes sont prêts à vivre des expériences qui peuvent parfois être dures, les bousculer dans leur idéal de vie.

4 Relire et évaluer la mission d'équipage.

L'évaluation du service d'équipage doit s'orienter autour de 3 questions :

- ▶ Avons-nous répondu à un réel besoin ?
- ▶ Avons-nous répondu efficacement à ce besoin ?
- ▶ Qu'avons-nous appris ?

La relecture est importante car les jeunes doivent pouvoir relire leur vécu à la lumière de la foi chrétienne. Il peut être intéressant qu'un chef soit disponible lors de celle-ci afin d'aider les jeunes dans cet exercice.



Des éléments pour la relecture sont disponibles au chapitre V-5 et dans le *Carnet d'équipage* page 41.

Points d'attention

- ▶ En fonction des circonstances, les chefs doivent être disponibles pour accompagner les jeunes lors des contacts avec le partenaire.
- ▶ Les services doivent être réalisables aussi bien techniquement que temporellement par des jeunes de 11-14 ans lors d'une activité en autonomie.
- ▶ Les chefs ont un rôle d'accompagnement de l'équipage et non un rôle d'organisateur lors de la préparation et de la mise en œuvre du service.
- ▶ La maîtrise devra veiller à ce que l'équipage qui commence un service aille jusqu'au bout de celui-ci même si des difficultés se présentent.

L'exploration

L'explo est un temps fort de la vie en équipage : temps pour expérimenter l'autonomie, pour partager en équipage, pour vivre dans la nature, temps de découvertes, de rencontres.

L'exploration (ou explo) s'organise sur 36 heures, soit 1 nuit et 2 jours en autonomie durant lesquels les jeunes vont vivre un temps en équipage à la découverte de leur environnement.

Enjeux

L'explo est un moment d'expérimentation de la vie en autonomie, moment devant permettre de faire l'expérience de l'inconnu, d'être responsable de ses choix et de les assumer, de s'organiser entre pairs, de prendre conscience de ses limites et de celles des autres. C'est aussi un moment pour prendre le temps d'observer la nature et le monde qui nous entourent.

L'organisation de l'explo par l'équipage et les responsabilités données aux jeunes durant cette période permettent une sensibilisation à l'argent, à la valeur des choses. L'explo est également un moment privilégié pour prendre du temps pour soi, un temps d'intériorité personnel et en équipage.

Le temps de retour d'explo en Tribu permet au jeune de dire son ressenti, son vécu. C'est un temps qui permet au jeune d'exprimer ses émotions.

Préparation de l'explo

Choix des lieux d'exploration

Pendant la reconnaissance du camp ou le pré-camp, les chefs cherchent les lieux de couchage pour les différents équipages. Ces lieux d'hébergement doivent être à une distance raisonnable du camp (entre 15 et 20 km) et accessibles par des chemins ou routes identifiées sur une carte IGN. Ils doivent être clos (propriété privée ou communale), en dur ou avec la possibilité de planter la tente et, dans la mesure du possible, les jeunes ne sont pas directement visibles de la route.

Préparation du matériel

Chaque équipage devra avoir un Carnet d'équipage, une carte IGN d'échelle 1 : 25000 (pas une photocopie), une boussole, une petite pharmacie et un moyen de contacter les chefs en cas d'urgence (téléphone portable, carte téléphonique...).

Il peut être utile de donner aux équipages 1 ou 2 sacs poubelle, un rouleau de papier toilette, un encas (type barre de céréales)...

Préparer l'explo en équipage : voir p. 42 à 49 du *Carnet d'équipage*.



Préparation de la formation au départ en explo

Afin que l'exploration se déroule en toute sécurité, il est important de prendre le temps de préparer ce temps d'activité en autonomie avec chaque équipage. Cela peut se faire sous forme de différents ateliers se déroulant sur une demi-journée ou bien lors d'une veillée de camp.

Les ateliers qu'il est souhaitable d'organiser sont :

- ▶ Tracer et repérer son itinéraire sur la carte IGN, savoir lire une carte.
- ▶ Élaborer le projet de l'équipage durant l'exploration, planifier les activités.
- ▶ Élaborer le budget prévisionnel de l'équipage durant l'exploration. Rappeler les règles de base pour une bonne comptabilité.
- ▶ Préparer son matériel, faire son sac.
- ▶ La sécurité en exploration, marcher sur la route, utiliser la trousse à pharmacie...

La sécurité avant et pendant l'explo

- ▶ Il faut signaler les itinéraires des équipages à la gendarmerie avant le départ des jeunes. Attention, certaines gendarmeries demandent les photos des jeunes.
- ▶ Chaque équipage doit avoir une petite pharmacie pour les petits soins (petite plaie, ampoule...). La maîtrise doit avoir avec elle la pharmacie d'unité lors de ses déplacements.
- ▶ Il est essentiel que les jeunes puissent joindre les chefs à tout instant de la journée et de la nuit. Les chefs sont tenus de répondre avec efficacité à tout moment de l'exploration.
- ▶ Les équipages doivent être visités par au moins un chef lorsqu'ils sont arrivés sur le lieu de couchage. Un horaire de rendez-vous aura été fixé avant le départ avec chaque équipage. Cette rencontre permet de voir si tout le monde va bien, s'ils ont à manger, de soigner les petites blessures, de rassurer les jeunes...

Déroulement de l'exploration

L'envoi en exploration

Un chef vient vérifier avec chaque équipage les sacs et l'équipement, en contrôlant tout particulièrement leur poids, les chaussures de marche des jeunes et leur protection contre les

intempéries (casquette, cape de pluie...), la présence d'eau dans les sacs.

Quand tout le monde est prêt, on se rassemble au centre du camp pour le départ. C'est l'occasion de redire à tous les consignes de sécurité, pourquoi pas sous forme de dialogue. La maîtrise demande à chaque responsable de lui montrer :

- ▶ la carte et la boussole pour l'architecte,
- ▶ l'argent pour l'intendant,
- ▶ la trousse de secours pour le coach,
- ▶ un recueil de textes pour le témoin,
- ▶ des craies qui vont permettre de baliser le parcours effectué pour le pilote,
- ▶ un recueil de chants pour l'artiste.

Ensuite, un équipage propose un temps de partage à partir des propositions contenues dans le *Carnet d'équipage*. On choisit parmi les thèmes :



- ▶ L'inquiétude de partir sans adulte
- ▶ L'équipage reste soudé et solidaire
- ▶ L'explo ça nous change
- ▶ La marche
- ▶ Le regret du camp où on se sent en sécurité
- ▶ Partir vers l'inconnu

On lit ensemble le texte d'évangile associé au thème choisi puis chacun (ou chaque équipage) prend un temps pour répondre à la question ou en formuler une autre avant de partir. Ces réflexions sont écrites... elles seront relues au moment du retour. On peut bien sûr prendre un chant (Ne rentrez pas chez vous comme avant,...).

Les départs se font ensuite de façon échelonnée. Un chef accompagne chaque équipage jusqu'à la porte du camp.

Entre chaque départ, les chefs assurent une animation : chant, lecture de texte, discussion sur un sujet... Ne pas hésiter à prendre du temps pour qu'il n'y ait pas embouteillage.

Rôle des chefs pendant l'explo

- ✓ Toujours joignables et en état de réagir vite et bien (en cas d'équipage égaré, blessure d'un jeune...)
- ✓ Déplacement sur les lieux de rendez-vous en journée et sur les points de couchage le soir
- ✓ Se reposer, prendre du temps pour soi.

Activités des jeunes pendant l'explo

- ▶ Respecter les forces et les faiblesses de chacun
- ▶ Temps de prière et d'intériorité « ensemble »
- ▶ Être réceptif, profiter du lieu, du cadre et des rencontres
- ▶ Contemplation et respect de la nature
- ▶ Veillée en équipage
- ▶ « Visite des chefs »
- ▶ Repas (attention aux dimanche et jours fériés)

Retour de l'exploration**Le retour**

Les équipages reviennent en ordre dispersé dans l'après-midi (on peut donner une fourchette horaire). La maîtrise doit être là pour les accueillir, soigner les plaies éventuelles, écouter les histoires « à chaud » et bien sûr montrer le plaisir de les retrouver autour d'un grand goûter.

Priorité ensuite à la toilette, au dépliage des sacs, au rangement, au repos : que chacun se réapproprie le lieu du camp.

Avant la veillée, les chefs prennent un temps avec chaque équipage pour préparer la contribution de chacun : un sketch, un mime, une narration à partir des temps forts vécus par chacun.

Pour le repas du soir, privilégier les légumes et aliments « sains » (pourquoi pas un gros pot-au-feu ?) : il y a fort à parier que sur la route les épiceries regorgeaient de friandises...

La veillée de retour d'explo

La veillée ne doit pas être une suite de présentations sans lien. Elle doit être construite (et pas simplement animée) par la maîtrise, éventuellement en lien avec l'imaginaire, et l'ensemble doit garder une cohérence. Il s'agit de capitaliser ce qu'ils ont vécu, et non d'avoir une succession de « private jokes ».

Les chefs assurent le fil rouge, en ajustant bien le temps et le ton de la veillée à la fatigue des jeunes. S'ils reviennent épuisés, garder le ton du conte, un registre narratif. S'ils sont surexcités, mettre en scène cette énergie : arrivée d'un trophée intercontinental ou d'une course autour du monde, salle de rédaction avant le bouclage d'un numéro exceptionnel sur la région où vous campez, émission « Envoyé spécial » avec des témoignages, des reportages...

En temps prière, on relit le texte de l'envoi : comment est-ce que je le reçois après ces deux jours ? En quoi est-ce que j'ai changé ? Qu'est-ce que j'ai appris ? Est-ce que j'ai répondu à ma question, est-ce que j'en ai d'autres ?

On peut aussi mettre en avant les découvertes : j'ai découvert untel en vivant avec lui au quotidien parce que... j'ai découvert un village caché, un artisan, une région...

Les chefs aussi peuvent dire ce qu'ils ont vu et fait pendant l'absence des jeunes, partager ce qu'ils ont ressenti, sans bien sûr tomber dans la caricature.



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Le camp

Le camp, clef de l'année chez les scouts et guides, moment fort pendant lequel le scoutisme se vit à 100 % : vie avec la nature, en équipage, apprentissage de l'autonomie, vie spirituelle ancrée dans le quotidien et l'action...

La condition de réussite ? Une bonne préparation avec les jeunes. Si le camp devient leur projet, il n'en sera que plus riche, plus épanouissant pour chacun, chefs compris !

Préparation de camp

Trouver un lieu...

Pour des raisons pratiques, la priorité est souvent donnée à la recherche d'un lieu de camp, dès février-mars. Cette anticipation est nécessaire, elle permet de calibrer par la suite le budget (transports, location, achat de bois...) et une partie des activités en fonction des ressources de la région.

... qui permette de réaliser un projet

Mais le camp, c'est avant tout un projet de Tribu. Le lieu peut servir de support pour imaginer un projet, mais c'est encore mieux s'il est choisi en fonction du projet. Ainsi, dès janvier-février, on peut prendre un temps en équipage ou en Tribu pour « se raconter le camp idéal ». Soit à partir des expériences de camp précédentes, soit en imaginant de toutes pièces une histoire, un lieu, de grandes activités...

À partir de ces envies, le conseil d'aventure se réunit pour fabriquer une ébauche de projet et donner ensuite mission aux architectes de

trouver un lieu adapté, avec la maîtrise. Ce pré-projet permettra entre autres à la maîtrise de commencer à remplir le dossier de camp.

Fixer dès que possible les dates et le coût

Dès décembre, et au plus tard en mars, la maîtrise envoie aux parents deux informations essentielles : les dates et le coût du camp. Elle les informe également des activités spécifiques, comme par exemple les activités en autonomie.

S'installer, explorer, vivre pleinement une aventure demande un certain temps. En moyenne, un camp scout dure quinze jours qui permettent :

- ▶ à chacun de s'adapter au lieu, aux rythmes de vie, en participant aux activités proposées ;
- ▶ de jouer pleinement le jeu des patrouilles et des conseils ;
- ▶ de bien s'installer, rompre avec son mode de vie habituel mais pas trop pour que les plus jeunes ne soient pas déboussolés.

Pour le budget, n'hésitez pas à proposer un versement en plusieurs fois et à ouvrir le dialogue très tôt avec ceux qui auraient des difficultés financières. Il serait dommage que le prix soit un obstacle au camp alors qu'il existe des aides aux niveaux local et territorial (exemple : prévoir au niveau du groupe une caisse « départ en camp » alimentée par des dons divers).

Écrire l'aventure du camp

En mai, le lieu est trouvé, les dates sont fixées. Il est temps pour chaque équipage de trouver sa place dans le projet de camp. Le choix de l'aventure doit se faire de façon classique (voir le chapitre « Vivre l'aventure »). Le camp n'est pas l'aventure des chefs. Si une part de surprise est bienvenue et enrichira l'imaginaire, chaque équipage est un acteur du projet commun.

Des missions d'équipage peuvent avoir lieu en mai-juin pour préparer le camp (fabrication de hamacs, formation à des techniques de frois-sartage avec un expert, conception d'un grand jeu sur une journée...). Tout au long du camp, les missions viendront enrichir l'aventure.

Informer les parents

Au mois de mai ou juin, la réunion de parents est un moment important dans la préparation du camp. C'est là qu'il faut montrer aux parents que vous êtes une maîtrise sérieuse et qu'ils peuvent vous confier leurs jeunes les yeux fermés. Elle doit être bien préparée. Voici quelques éléments à présenter :

- ▶ la maîtrise : elle se présente, surtout s'il y a des chefs qui la rejoignent pour le camp, elle présente les responsabilités de chacun (notamment le directeur de camp) ;
- ▶ le lieu : la situation géographique, quelques photos prises pendant la reconnaissance, les environs ;
- ▶ le projet du camp : que vont faire les jeunes, quelles activités ? Dévoilez quelques bribes d'imaginaire, sans tout dire ;
- ▶ le budget prévisionnel : il faut être le plus transparent possible, et ne pas oublier d'inclure la valorisation du bénévolat. Présenter aux parents le coût réel par jeune et le prix demandé.
- ▶ les activités en autonomie : qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce qui est mis en place pour assurer en continu la sécurité des jeunes ? Présenter ces activités comme des éléments « incontournables » de la proposition de la branche. Faites remplir aux parents un document qui stipule qu'ils ont pris connaissance de ces informations ;

Après un temps de questions-réponses (où

l'on évite de se contredire), un apéritif ou un repas permettront d'échanger de manière plus informelle et plus décontractée.

La maîtrise n'est pas toute seule !

Préparer un projet tel qu'un camp n'est pas toujours une mince affaire, surtout lorsque l'on débute. Heureusement, il y a autour de la maîtrise un grand nombre de bonnes volontés, alors il faut en profiter et ne pas hésiter.

Le responsable de groupe est le soutien le plus proche : il est au courant des dates et du lieu, il suit la préparation du camp depuis le début, il connaît les parents (il peut être un atout lors de la réunion de parents).

L'accompagnateur pédagogique est également disponible pour aider les chefs, il sera toujours content que l'on fasse appel à lui. Plein de bons conseils, il a à son actif plusieurs préparations de camp et connaît les pièges à éviter. Il peut être d'un grand secours dans l'élaboration du projet pédagogique.

Échéancier

Pour la maîtrise, la préparation du camp commence dès le début de l'année ! Voici un planning, à titre indicatif, pour servir de pense-bête :

▶ Septembre

- demander les signatures sur le compte de l'unité.
- prévoir les formations de la maîtrise (stage 1, stage 2, PSC1...)

▶ Décembre

- communiquer les dates du camp aux parents
- se fixer un échéancier et se distribuer les tâches en maîtrise.

▶ Février

- trouver le lieu.
- s'assurer que le taux d'encadrement est suffisant.

▶ Mars

- réaliser le budget prévisionnel
- annoncer le coût du camp aux parents
- demander une préinscription aux parents (avec acompte)

▶ Avril

- visiter le lieu de camp
- faire l'inventaire du matériel et prévoir les gros achats
- créer le dossier de camp sur l'intranet

► Mai

- rédiger le projet pédagogique sur l'intranet, avec l'accompagnateur pédagogique
- définir les grandes lignes de l'aventure et du programme du camp
- récupérer l'autorisation de camper auprès du délégué territorial
- rencontrer les parents lors d'une réunion d'information (avec circulaire)
- demander les inscriptions définitives
- réserver le transport
- déclarer le camp auprès des services jeunesse et sports sur Internet

► Juin

- vérifier les adhésions des jeunes, récupérer les fiches sanitaires et le solde
- acheter le petit matériel
- préparer le cahier d'intendance et les menus

► Avant de partir

- préparer le matériel
- vérifier que le dossier est complet
- prévenir le propriétaire de votre heure d'arrivée

Une fois sur place

L'arrivée au camp : bien s'installer

Première étape : s'installer. Compter environ 2 ou 3 jours, sauf si le thème du camp est autour de la construction. Attention, quel que soit le temps d'installations : il faut varier les activités, prendre le temps pour des jeux de détente afin que les « bâtisseurs » gardent leur énergie.

Chaque équipage construit au minimum une table d'équipage, une table à feu d'équipage, un coin vaisselle. Pour la Tribu, on construit ensemble une grande table, une table à feu, un coin vaisselle, un coin toilette, un coin prière, un coin veillée, etc. La maîtrise est là pour aider les jeunes dans chacune de ces constructions.

La fête des installations

Au terme de ce temps d'installations, la Tribu inaugure son lieu de camp. C'est un temps de fête, on vient admirer ce que chacun a fait. Chaque équipage invite l'ensemble de la Tribu dans son coin d'équipage : animé par l'artiste ou

le témoin, l'équipage présente ce qu'il a construit, en faisant le lien avec l'imaginaire. Un temps prière « itinérant » peut avoir lieu, relayé par les témoins. Puis la Tribu se rassemble près des installations communes afin de les inaugurer à leur tour. La maîtrise peut organiser une petite cérémonie autour de ces installations (couper un ruban, offrir l'apéritif - sans alcool -, inviter le maire ou le propriétaire du champ, lancer un bout d'imaginaire...). C'est aussi l'occasion d'un temps d'action de grâces.

Les activités au camp

Le programme d'activités et la journée type permettent de planifier la vie du camp pour toute la durée du séjour. Ils constituent la synthèse du projet des jeunes et du projet pédagogique de la maîtrise.

Ces deux documents, affichés sur le lieu de camp, respectent les besoins et les rythmes de vie des jeunes. Outre les temps d'activités, ils ménagent des moments de repos, des temps suffisamment importants consacrés à l'hygiène et aux repas.

► **Attention aux deux excès** : le trop plein et le trop vide. Pour vivre avec la nature, bien s'installer, il faut avoir le temps de profiter du cadre, de son coin d'équipage : prévoir des plages de temps suffisamment longues pour les services, la vie d'équipage. À l'inverse, trop d'oisiveté est bien sûr source de toutes les bêtises ! Entre 11 et 14 ans, au moins une activité par jour où on peut se dépenser physiquement est indispensable.

Les activités respectent la réglementation en vigueur pour les activités de scoutisme. Le document « Réglementation et sécurité des activités » est mis à jour régulièrement et est téléchargeable sur l'extranet (ressources documentaires).

Elles varient suivant le projet des jeunes et de la maîtrise. On y retrouve cependant quelques activités récurrentes.

► Les activités de la vie quotidienne

- **Les repas** : ils sont pris en Tribu et/ou en équipage. Ils sont équilibrés, variés et suffisamment

copieux. Ils sont, dans la mesure du possible, suivis d'un temps calme. Ils offrent l'opportunité de découvrir les spécialités du terroir d'accueil.

- **La toilette** : sa fréquence est quotidienne. Le lieu choisi respecte l'intimité de chacun.

- **Lessive, vaisselle** : elles ne sont pas reportées au lendemain. Les chefs s'y impliquent et profitent de ces occasions de contact privilégiées avec les jeunes pour apprendre à mieux les connaître. Ces activités peuvent être ludiques ! Un temps de lessive, tous ensemble, permet de vérifier l'hygiène générale de la troupe.

► **Les activités « scouts »**

- **Les grands jeux** : ils permettent à l'aventure de se développer, de se construire. Les lieux où ils se déroulent sont au préalable reconnus.

- **Les veillées** : elles sont variées et s'adaptent aux circonstances. Veillée festive pour les grands moments (promesse, inauguration ou clôture de camp...), veillée promenade pour permettre aux scouts de découvrir la nuit, veillée de réflexion, énigmes...

- **Les conseils** : ils permettent à la Tribu de vivre pleinement son aventure, et aux scouts et guides de découvrir qu'ils ont largement voix au chapitre en ce qui concerne la vie de la Tribu.

- **Les services** : ils sont planifiés pour la durée du camp et partagés entre tous les membres de l'unité et de la maîtrise. Ils permettent à chacun de se découvrir sous un autre jour.

- **Les ateliers techniques** : ils permettent l'acquisition de techniques variées, (travail du bois, du cuir, cartographie, théâtre...). Ils sont l'occasion pour le scout ou la guide de vivre son rôle.

- **Les temps spirituels** : le camp est une expérience de recherche de l'essentiel. Les temps spirituels sont l'occasion de donner sens au vécu partagé, de découvrir Jésus-Christ. Si certains d'entre eux sont réguliers et planifiés à l'avance, d'autres sont organisés de façon plus spontanée.

- **L'exploration d'équipage.**

Renouveler ses pratiques

Chaque camp est une expérience unique. Il est fondé sur un projet pédagogique élaboré en fonction des expériences de l'année écoulée. La maîtrise évite donc toute systématisation. À chaque fois, il importe de réfléchir sur le contenu

éducatif des activités proposées. Alors pourquoi ne pas être innovant en oubliant, pour une fois, quelques-unes de nos « vieilles manies » de camp ?

Pour le planning du camp, la priorité c'est l'aventure. Il ne s'agit pas de « caser à tout prix » dans une grille de camp les olympiades, le concours cuisine, l'explo d'équipage, d'unité, etc., mais bien de partir du projet des jeunes. Pour réaliser notre aventure, nous avons envie de... , chaque équipage a pour mission de... : à partir de ces projets, en fonction du temps prévu pour le camp, le planning s'organise.

Priorité : le bon sens ! Pour une aventure « camp sur pilotis », il vaut peut-être mieux passer 5 jours à faire de belles installations et ne pas prévoir de concours cuisine. Pour un camp-théâtre, on peut inventer des olympiades avec des épreuves basées sur le placement du corps et de la voix...

La fin du camp

C'est une grande fête ! Certes, il est difficile de quitter un lieu qu'on a aimé, un équipage avec lequel on a vécu toute l'année. Mais plutôt que d'entretenir cette mélancolie, la maîtrise doit aider les jeunes à se projeter dans l'avenir.

Cela passe par une célébration autour de la fin de l'équipage, de la fin de l'aventure, la remise des labels. Chacun peut être amené à dire ce qu'il emporte du camp (souvenirs, objets qu'on échange...) et ce qu'il fera l'année prochaine : passage à la caravane, nouveau rôle au sein du futur équipage... On dit au revoir à ceux qui s'en vont.

Pourquoi ne pas inviter les parents à la fin du camp ? C'est l'occasion d'un peu de solennité à cette fête, de raconter le camp sous forme de spectacle, d'avoir un moment de convivialité en faisant griller saucisses et pommes de terre sur le feu des installations... et de profiter de leur présence pour le rangement et l'organisation du retour ! Outre le fait que les jeunes seront enchantés de montrer à leurs parents l'endroit où ils ont vécu pendant 15 jours en pleine nature.

La nuit au camp

80 % de nos perceptions passent par la vue. Nous utilisons beaucoup plus rarement nos quatre autres sens. La nuit est l'occasion d'écouter, de sentir, de toucher, de goûter différemment...

Certes il y a la peur de la nuit, peur du noir, des grands espaces, de la forêt... mais il y a la découverte de l'inconnu, l'adaptation à un lieu, la rencontre avec un nouveau monde, l'attrait de la différence et une perception autre de la réalité.

Tout l'enjeu pédagogique réside donc dans l'appropriation de cet espace-temps inconnu qu'est la nature la nuit. La veille de feu comme la veillée étoiles ou une nuit à la belle étoile sont des occasions un peu magiques d'apprivoiser la nuit, à plusieurs, et de mettre tous ses sens en éveil.

La veille de feu

Cette activité, exceptionnelle durant le camp, donne l'occasion de s'arrêter pendant un temps court et de se mettre dans une position d'écoute différente de la journée. Elle permet d'appréhender autrement la réalité du camp et son environnement.

► Objectifs

- Maintenir le feu de camp allumé tout ou partie de la nuit en se relayant pour entretenir la flamme.

- Profiter de la tranquillité de la nuit pour prendre un temps de réflexion, de relecture, de prière, de discussion à deux.

► Préparation

Après avoir décidé l'organisation d'une veille de feu en conseil d'aventure, la maîtrise présente à toute la Tribu l'activité, ses règles du jeu et de sécurité.

Sur la base du volontariat, les scouts et guides s'inscrivent sur un tableau horaire, par deux, avec une rotation de 45 minutes. Tant pis si la veille de feu ne se prolonge pas jusqu'au bout de la nuit, en revanche un chef ou une cheftaine doit s'assurer que le feu a été bien éteint. Pour la constitution des binômes, la maîtrise pose quelques règles de bon sens. La maîtrise s'assure également que chacun sait où dort celui qu'il doit réveiller.

Un équipage a pour mission d'organiser, avec son témoin, la dimension spirituelle : choix d'un thème de réflexion (à partir d'un événement du camp, sur les relations dans la Tribu, sur un thème de société ou ce qu'inspirent les bruits de la nuit...), préparation des outils (cahiers de notes libres, petites fiches questions à piocher, bougies, crayons).

Avant le dîner, toute la Tribu (ou l'équipage désigné) rassemble suffisamment de bois pour maintenir le feu allumé toute la nuit. L'équipage qui a eu pour mission d'organiser la dimension spirituelle explique également les consignes à la fin de la veillée, au début de la veille de feu. La Tribu peut prévoir à cet effet une petite collation chaude pour chaque binôme.

► La veille de feu

La veille de feu peut être lancée en Tribu par la lecture d'un texte, le rappel des consignes, un temps de prière partagé et la distribution de texte ou de cahier de notes si l'équipage en a préparé un.

Pendant la veille de feu, la maîtrise peut, de temps en temps, s'assurer que tout se passe bien. Mais c'est mieux si elle n'intervient pas : ce temps est pour les jeunes, il se vit entre jeunes.

Néanmoins, le silence est une des clés de la réussite de cette activité pour permettre aux jeunes de vivre pleinement ce moment. Il est d'ailleurs possible d'interrompre la veille de feu si les conditions de silence ne sont plus réunies.

► Le lendemain

Tout d'abord, prévoir un réveil un peu plus tardif (une heure par exemple) pour tous les jeunes de la Tribu.

L'équipage chargé de l'animation spirituelle peut repartir du cahier pour proposer un temps de partage avec tous. Le temps de relecture est un temps de témoignage. Il permet à chaque scout et guide d'exprimer non seulement sur le fond mais également sur la forme ce qu'il a vécu. Certains peuvent partager leur réflexion, leur prière, leurs actions et d'autres peuvent ne s'exprimer que sur leurs ressentis.

► Remarques

- Commencer par partager sur le ressenti est plus facile et moins paralysant pour les jeunes.
- Attention à bien réintégrer ceux qui n'ont pas participé !

La veillée étoiles

En camp ou en week-end, les nuits d'été sont l'occasion idéale de vivre un temps dans la nature en découvrant les astres mais également en vivant un temps calme et d'écoute à plusieurs.

► Objectifs

- Avoir un temps calme et fort en Tribu dans la nature
- Découvrir les étoiles et savoir identifier des constellations

► Déroulement

Là encore, on peut faire jouer les rôles et missions d'équipage. Une veillée étoiles demande un peu de préparation (se documenter, s'entraîner à reconnaître les constellations pour bien les expliquer) et une vraie animation le jour J. *Vivre l'aventure* (p. 276-277) donne des pistes.



C'est une veillée qui doit suivre le rythme des autres veillées : contenir un chant, une animation comme une histoire, un conte, etc.

Également, une dimension spirituelle peut être vécue durant cette veillée.

► Les incontournables

- Deux conditions indispensables : une nuit claire et sans lune (vérifier sur un calendrier)
- Un champ dégagé pour ne pas être gêné par les arbres
- Des lampes de poche, des tapis mousse ou capes de pluie pour s'installer confortablement sans prendre l'humidité
- Des vêtements chauds pour se protéger de l'humidité et du froid dû à l'immobilité

► Les petits plus

- Fabriquer auparavant des « boîtes à étoiles » : boîtes à chaussures peintes en noir dont on perce le couvercle en dessinant une constellation. On place la lampe allumée à l'intérieur et les étoiles apparaissent sur terre comme dans le ciel
- Lire des contes associés aux constellations : la mythologie, notamment africaine, s'est beaucoup inspirée du ciel
- Animer un temps prière

La nuit à la belle étoile

La nuit à la belle étoile est l'un des souvenirs forts des scouts et guides qui l'ont vécue. À fin du camp, la nuit à la belle étoile est un temps important pour écouter la nuit en pleine nature, pour vivre une expérience marquante. Bien préparée, cette nuit est l'occasion de vivre un temps dans la nature en découvrant les astres, tout comme une veillée étoiles, mais elle est surtout l'occasion d'apprendre à reconnaître la nature la nuit et de l'apprivoiser.

► Objectifs

- Connaître la nature autrement
- Adapter son comportement à la nuit, se sentir apaisé face à la nuit en pleine nature
- Vivre un temps calme et fort dans la nature

► Contexte

Cette activité n'est pas nécessairement réalisée chaque année, mais il semble intéressant que chaque scout et guide ait vécu au moins une fois cette expérience. Si cela correspond à un objectif identifié, elle peut n'être proposée qu'à une partie de la Tribu.

Cependant, comme la veille de feu, la nuit à la belle étoile doit être proposée sous la forme du volontariat : si un jeune ne souhaite pas y participer, il ne doit pas être stigmatisé.

La nuit à la belle peut se faire après une veillée (moins longue que d'habitude, car il faut le temps de préparer logistiquement le lieu. De plus, il ne faut pas oublier que la lumière du jour réveille les jeunes plus tôt que d'habitude le lendemain matin. Mais elle peut également intégrer une veillée - type veillée étoiles.

La nuit à la belle étoile, tout comme une veille de feu ou une veillée étoiles, demande un peu de préparation !

► Choisir la bonne nuit et le bon matériel

- Une condition indispensable : une nuit claire ! Il faut donc vérifier que la pluie n'est pas attendue durant la nuit ou au petit matin... Il faut également une nuit sans lune si une veillée étoiles est prévue.

- Des bâches à répartir pour se protéger de l'humidité de la nuit, et pour se couvrir en cas de pluie surprise.
- Pour chaque jeune, une lampe de poche, un tapis de sol ou cape de pluie pour s'installer confortablement et s'isoler du sol.
- Prévoir un duvet conçu pour des températures avoisinant les 0°C, voire un sac à viande et un sursac.
- Des vêtements chauds pour se protéger de l'humidité et du froid dû à l'immobilité,
- Des couvertures à placer sur les sacs de couchage, toujours pour protéger du froid et de l'humidité.

La préparation doit être anticipée dans la journée, ce n'est pas à la fin de la veillée, quand il fait nuit noire, que la nuit à la belle se décide ou s'installe. Installer le lieu après le dîner quand il fait jour semble le plus approprié.

► Choisir un lieu adapté

Pour éviter les petites bêtes, et même les plus grosses, installer le bivouac dans une zone dégagée c'est-à-dire dans une zone sans arbres au-dessus de la tête. Ainsi la vie nocturne de tous les insectes, oiseaux et autres animaux qui s'abritent dans les arbres ne sera pas perturbée.

Se méfier des espaces trop dégagés comme les plages, qui ne bénéficient d'aucune protection naturelle contre le vent, la pluie ou les animaux.

Pour ne pas entendre le bruit des moustiques toute la nuit sans pouvoir mettre la main sur ces insectes qui nous tournent autour, il est recommandé d'acheter un répulsif antimoustiques non-chimique, qui soit adapté à la zone géographique où l'on se trouve pour ne pas renforcer leur résistance. Pourquoi ne pas faire fuir les moustiques avec un peu de citronnelle du jardin ?

► Enfin, la nuit vient...

Après la veillée, et avant que les jeunes s'installent, la maîtrise ou un équipage introduit la nuit à la belle étoile par un texte, une parole, un chant...

Une fois les scouts et guides installés (en équipage, ou tout au moins filles d'un côté et garçons de l'autre), il est important que la maîtrise prévoie un chant, un conte pour calmer et endormir sereinement les scouts et guides.

Attention à ne pas laisser de restes de nourriture (confiseries ou autres) qui pourraient attirer des animaux et des surprises.

Le lendemain matin, chacun se réveille dans le calme. Une fois tout le monde levé, le lieu peut être rangé avant le petit-déjeuner.

Le défi durable

Le défi durable est une journée vécue pendant le camp pour préserver l'environnement, en agissant concrètement en équipage. Le défi durable doit permettre à chacun de dévoiler ses talents, en présentant un projet pour « laisser ce monde un peu meilleur ».

La journée « défis durables » est une journée comme les autres, avec un thème et quelques activités particulières.

Avant cette journée, chaque équipage a préparé un défi concernant le développement durable, soit une construction, soit une présentation, soit une animation (jeu), dans un des domaines suivants :

- ▶ Le tri et le recyclage des déchets
- ▶ La protection de la qualité de l'air
- ▶ Les économies d'eau
- ▶ Le respect des espèces vivantes
- ▶ Les économies d'énergie

Le rôle de la maîtrise est de :

- ▶ préparer et d'animer les temps de début et de fin,
- ▶ aider les équipages en amont, dans la préparation des défis,
- ▶ organiser la journée, entre présentation des défis et activités « classiques ».

Description de l'activité

▶ Avant la journée

Avant le camp, chaque équipage choisit un défi durable. Ce défi peut être la préparation d'une activité, la construction d'un objet, la réalisation d'un service, avec toujours pour objectif le respect de l'environnement.

Les jeunes réalisent ensuite leur défi (avant le camp, ou au début du camp) pour être prêts à le présenter lors de la journée « défis durables » du camp.

▶ Pendant la journée « défis durables »

Pendant une journée du camp, chaque équipage va présenter son Défi : exposer et expliquer sa construction, faire participer la Tribu à l'activité préparée, présenter le service réalisé.

▶ Après la journée

Une fois que tous les défis durables ont été présentés, chacun vote pour le défi le plus efficace pour « laisser ce monde un peu meilleur ».

Ce n'est pas à proprement parler lors de la journée « défis durables » que l'on réalise les défis, c'est là qu'on les expose à la Tribu.



Exemples d'activités

Quelques exemples sont donnés dans *Vivre l'aventure* (p. 56 et 57) et dans le *Carnet d'équipage* (p. 39). En voici d'autres :



	Avant	Jour J
1	Effectuer des relevés d'empreintes	Présenter et faire deviner de quels animaux il s'agit
2	Faire une collection d'essences d'arbres	Présenter les arbres, leurs caractéristiques et leurs utilisations
3	Organiser une exposition sur la protection de l'environnement	Monter l'exposition et la commenter
4	Ecrire et monter un jeu scénique sur la forêt	Jouer le spectacle
5	Nettoyer un chemin, la forêt, un lac, etc.	Exposition photo
6	Organiser un grand jeu nature pour la Tribu	Animer le grand jeu
7	Réaliser un exposé sur un parc national	Présenter l'exposé
8	Calculer l'empreinte carbonique	Comment la faire baisser
9	Fabrication de savon	Utilisation pour les jours qui restent
10	Construction d'une station météo	Présentation
11	Construction d'un distributeur de graines	Présentation
12	Construction d'un affût	Présentation
13	Fabrication d'un cadran solaire	Présentation
14	Fabrication de pain	Présentation
15	Recyclage de l'eau pour en utiliser le moins possible sur une journée	Explication des solutions retenues et résultat
16	Construction d'une maquette expliquant l'effet de serre	Présentation
17	Construction d'un filtre réutilisable pour le trou à eaux grasses	Présentation
18	Cuisiner en utilisant le moins d'énergie (bois) possible	Résultat
19	Fabriquer du papier recyclé	En faire fabriquer par le reste de la Tribu
20	Construire des poubelles « tri sélectif »	Inspection des poubelles
21	Construire un feu 3 pierres pour consommer moins de bois	Présentation du feu 3 pierres
22	Préparer un poster classant les fruits et légumes par saison	Explication du poster

Proposition de déroulement de l'activité

Pour marquer l'entrée dans la journée « défis durables », la maîtrise lance une courte activité pour sensibiliser les scouts et les guides à la protection de l'environnement (exemple : jeu sur l'observation de la nature, petit jeu de piste, « inspection » du camp, jeu avec imaginaire adapté à la journée).

La journée va ensuite se dérouler comme les autres journées, mais en étant ponctuée par les interventions (défis) des équipages : par exemple pour 4 équipages, un défi peut avoir lieu à la fin de

la première activité, le deuxième après le temps calme, le troisième avant le goûter, le quatrième avant le repas.

À la fin de la journée, par exemple à la veillée, la Tribu vote à bulletin secret pour le défi le plus « utile » pour « laisser ce monde un peu meilleur », la maîtrise félicite et remercie les équipages pour leur investissement, annonce le résultat du vote, puis clôt la journée par un débat sur le thème, par exemple, de « Dans ma vie de tous les jours, quelle action puis-je entreprendre à mon niveau pour préserver l'environnement ? »



Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



Les activités non mixtes

« Égalité n'est pas similitude »

(extrait du Projet éducatif des Scouts et Guides de France)

Dans les unités mixtes (composées de garçons et de filles), les activités non mixtes permettent aux jeunes de vivre une activité dans un troisième périmètre. Ce n'est ni une activité de Tribu, ni une activité d'équipage. C'est le moyen de permettre aux jeunes de vivre des activités qui leur plaisent en échappant au regard de l'autre sexe.

Cette activité peut être l'occasion de vivre quelque chose de typiquement scout ou non : visiter un musée, organiser une sortie kayak, rencontrer un témoin, voir un film en lien avec l'aventure, aller au théâtre, faire des déguisements... Elle peut prendre une multitude de formes et de durées : une soirée, un week-end, une journée du camp, une expo, un débat... Elle peut avoir lieu plusieurs fois par an.

Dans la mesure du possible, cette activité sera accompagnée par un chef pour les garçons, par une cheftaine pour les filles.

Choix de l'activité

On pourra par exemple répartir des activités proposées mais non choisies lors du choix des aventures. On peut laisser libre cours à la créativité des jeunes. Cette activité n'est pas forcément liée à l'aventure.

Évaluation en groupes non mixtes

À la fin de l'activité, en groupe non mixte, on évalue ce qu'on a vécu. On peut s'inspirer des pistes suivantes :

- ▶ Évaluation de ce qui a été vécu, de l'ambiance, de la répartition des rôles, de la relation avec le chef accompagnant.
- ▶ Pourquoi avons-nous choisi cette activité ?
- ▶ Quand voulons-nous revivre une activité unisexe ?
- ▶ Cette activité nous permet-elle de (re)découvrir un scout/une guide ?

Relecture de l'activité

En petits groupes mixtes (entre 3 et 6, accompagnés d'un chef), on se pose quelques questions sur ce que l'on vient de vivre.

- ▶ On commence par partager sur ce qui a été vécu.
- ▶ Qu'y avait-il de différent entre cette activité et ce que l'on fait d'habitude ?
- ▶ Aimerais-on voir le rapport garçons-filles évoluer ?

Mise en garde

Attention à bien éviter la compétition entre les deux sexes, entre les deux activités.

Le choix des activités ne doit pas se laisser guider par les stéréotypes. Rien n'interdit à des garçons de faire une visite culturelle, à des filles de faire une activité sportive !

Ne pas hésiter à faire cette activité quand la répartition filles-garçons est très déséquilibrée. Même s'il n'y a que deux filles ou deux garçons, elle a tout son intérêt.

Si les filles le souhaitent, elles peuvent faire plus d'activités non mixtes que les garçons, ce qui stimulera peut-être ces derniers à en faire davantage de leur côté.

Guide de l'assistant sanitaire en accueil de scoutisme

Sous la direction de
Dominique Solazzi,
médecin et chargé
de mission « Santé »
chez les Scouts
et Guides de France

Dessins de Pascal Mélan

Préface de Marie Choquet,
chercheur, Maison
des adolescents (Paris)



Éduquer
Prévenir
Soigner

Éduquer • Prévenir • Soigner

Pour assurer le suivi sanitaire des enfants et des jeunes tout au long de l'année et aussi en camp, ce *Guide* présente :

- ✗ une nouvelle vision du rôle d'assistant sanitaire ;
- ✗ des fiches pratiques détaillées sur les soins à effectuer ;
- ✗ des pistes inattendues pour la prévention des addictions et la mise en place d'un cadre de vie favorable à la santé.

Ce *Guide* est l'outil indispensable à tout assistant sanitaire pour bien remplir son rôle. Son terrain d'expérience est le scoutisme, néanmoins le suivi sanitaire intéresse tout responsable ayant à sa charge des enfants et des jeunes hors de leur domicile familial, que ce soit en accueil de vacances ou en accueil de loisirs.

Une source
de réflexion
pour bâtir une vraie
éducation pour la santé,
une mine d'informations
pratiques pour tous.



Avec le soutien
de Scoutisme français



Découvrir les collections des Presses d'Ile-de-France


Les diapasons pour chanter, faire la fête,
veiller, célébrer, méditer...



Les boîtes à outils et les carnets de jeux
pour enrichir les activités vécues dans le scoutisme



 www.presses-idf.fr

 Les Presses d'Ile-de-France,
la maison d'édition des Scouts et Guides de France
65 rue de la Glacière 75013 Paris
www.presses-idf.fr

**Les insignes
et la documentation pour
les scouts et les guides
à la boutique du scoutisme**



Mille pistes Mer, le livre indispensable à tous les passionnés de la navigation en mer, à tous les amoureux du littoral et de la mer

Texte de
Louis-Marie Clouet
Illustrations de
Patrick Royer



Avec le concours du



Conservatoire
du littoral

et de la Société nationale
de sauvetage en mer (SNSM)



17 x 24 cm, 328 p., mai 2009
23 € prix public TTC - Réf.: 101423

En trois grands chapitres, *mille pistes* pour :

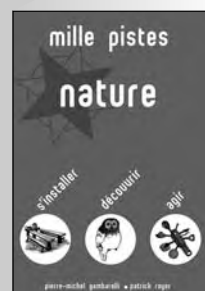
- EMBARQUER ET DÉCOUVRIR UN MONDE ENTRE MER ET TERRE
- NAVIGUER ET VIVRE UNE AVENTURE EN TOUTE SÉCURITÉ
- EXPLORER ET PROTÉGER UN UNIVERS FRAGILE

Foisonnant d'informations, de savoir-faire et d'expériences, *Mille pistes Mer* est un océan d'idées d'animation et d'activités à proposer aux enfants et aux jeunes



LES PRESSES D'ILE-DE-FRANCE,
la maison d'édition des Scouts et Guides de France
65 rue de la Glacière 75013 Paris – www.presses-idf.fr

Collection « Mille pistes »



Nature
Une approche de la nature qui s'enracine dans l'expérience des Scouts et Guides de France.