

# La Carte...

## ...en attendant le GPS\*

Document provisoire pour les chefs, cheffaines, équipes pédagogiques et tout ceux qui ont la charge de la mise en œuvre de la nouvelle proposition de branche.



# Un aperçu global ...

*Ce document est à destination des chefs et cheffaines de la branche Pionniers / Caravelles et des accompagnateurs pédagogiques.*

*C'est un document provisoire qui va te permettre de proposer dès maintenant dans ton unité la nouvelle pédagogie des Pionniers / Caravelles, en attendant la sortie prochaine du livret du jeune et du GPS<sup>1</sup>.*

*Il regroupe les informations nécessaires au bon démarrage de l'année. Les éléments de la proposition n'intervenant qu'en fin d'année ne sont volontairement pas décrits dans ce document.*

*La création du nouveau mouvement des Scouts et Guides de France a été l'occasion d'élaborer une proposition unique pour les Pionniers et les Caravelles. En découvrant cette proposition, tu te rendras vite compte qu'on y retrouve toujours les fondamentaux du scoutisme et du guidisme. Mais la société change, et les jeunes avec. C'est la force de notre mouvement de savoir innover pour qu'ils continuent à vivre des projets et des activités qui les font grandir, en équipe, au cœur de la nature.*

*Grâce aux unités pilotes, cette proposition a été testée, modifiée puis validée en 2008, son déploiement va donc marquer l'année qui s'ouvre.*

*Le réseau des accompagnateurs pédagogiques et l'équipe nationale est à ton entière disposition pour t'aider à mettre en place la proposition pédagogique.*

***Nous comptons sur toi et nous te remercions encore pour ton investissement et pour ton engagement qui permet aux jeunes de vivre leurs rêves et de grandir ensemble !***

**L'équipe nationale Pionniers / Caravelles**  
[pionnierscaravelles@sgdf.fr](mailto:pionnierscaravelles@sgdf.fr)

8 octobre 2008

# Sommaire

<b>La Caravane : Le cadre de vie de l'unité</b> .....	<b>3</b>
<b>Vocabulaire</b> .....	<b>4</b>
<b>Vivre les Conseils</b> .....	<b>5</b>
Conseil de Cap .....	5
Conseil d'équipe .....	5
Conseil de Caravane .....	5
Conseil des sages .....	5
<b>Concrètement : Comment commencer l'année ?</b> .....	<b>6</b>
<b>Le fonctionnement de la Caravane</b> .....	<b>7</b>
Les chefs d'équipe .....	7
Vivre des activités en équipe .....	7
Accueillir les nouveaux .....	8
Répartir les responsabilités .....	9
Choisir et suivre un Cap .....	10
<b>Choisir un itinéraire</b> .....	<b>12</b>
<b>Comprendre le désert</b> .....	<b>14</b>
<b>Retour à la source</b> .....	<b>16</b>
<b>L'envoi des anciens</b> .....	<b>17</b>
<b>Le rôle de la maîtrise</b> .....	<b>18</b>
<b>Les annexes</b> .....	<b>19</b>
<b>Annexe : L'insigne de la promesse</b> .....	<b>20</b>
<b>Annexe : La Loi des Pionniers et Caravelles</b> .....	<b>21</b>
<b>Annexe : Les objectifs de la tranche d'âge</b> .....	<b>22</b>
<b>Annexe : Rituel d'accueil</b> .....	<b>24</b>
<b>Annexe : Le texte de la Samaritaine</b> .....	<b>25</b>
<b>Annexe : Le responsable budget</b> .....	<b>26</b>
<b>Annexe : Le responsable matériel</b> .....	<b>27</b>
<b>Annexe : Le responsable intendance</b> .....	<b>28</b>
<b>Annexe : Le responsable animation</b> .....	<b>29</b>
<b>Annexe : Le responsable santé</b> .....	<b>30</b>
<b>Annexe : Le responsable communication</b> .....	<b>31</b>
<b>Annexe : Le responsable vie spirituelle</b> .....	<b>32</b>
<b>Annexe : Le responsable documentation</b> .....	<b>33</b>
<b>Annexe : Le responsable hébergement</b> .....	<b>34</b>
<b>Annexe : L'insigne du cairn et les itinéraires</b> .....	<b>35</b>

# La Caravane :

## Le cadre de vie de l'unité

Chez les Caravelles et les Pionniers, l'unité s'appelle la Caravane.

Caravane qui « campe et décampe » en suivant un Cap choisi par tous avant de partir.

**La Caravane**, un cadre symbolique pour aider des garçons et des filles à grandir et s'épanouir.

**La Caravane** se réunit pour décider du projet à mener, se répartit les missions nécessaires.

**En Caravane**, Pionniers, Caravelles, chefs et cheffaines marchent ensemble pour vivre leurs rêves !

**La Caravane** prend le départ, avec son histoire, son rêve, avec la volonté de découvrir de nouveaux horizons, de rencontrer l'autre sur sa route.

**La Caravane** est lieu de solidarité, de service, de partage. Un enjeu aujourd'hui pour les Caravelles et les Pionniers. Les jeunes doivent avoir la possibilité de réaliser des actions utiles, fortes de sens et ouvertes sur les autres et la société.

**Enfin, la caravane** est signe du voyage, de terrains nouveaux à traverser, d'un monde à découvrir.

## Une dynamique autour de l'itinérance

Les 14-17 ans ont besoin de sortir de chez eux pour découvrir le monde qu'ils ne connaissent pas.

L'objectif n'est pas d'arriver tout de suite, mais bien de prendre le temps de cheminer sur une route commune pour parvenir au but fixé ensemble.

Les étapes, riches en découvertes et en expériences vécues, donnent du sens à la destination.



# Vocabulaire

## Caravane

C'est l'unité, c'est-à-dire l'ensemble des Pionniers, Caravelles et la maîtrise.

## Maîtrise

Les chefs et cheffaines

## Equipe

Petit groupe homogène de Pionniers ou de Caravelles.

## Chef d'équipe

Pionnier ou Caravelle de préférence en troisième année, responsable d'une équipe de la Caravane.

## Responsabilités

9 missions à répartir au sein de l'unité pour favoriser le bon fonctionnement de la Caravane.

## Cap

Le projet de la Caravane (Concevoir – Agir – Partager)

## Itinéraires

Chemins personnels au nombre de six, parcourus les uns après les autres, par chaque Pionnier et Caravelle au long des 3 années à la Caravane.

## Pierres du Cairn

Elles sont la représentation des réalisations concrètes et personnelles accomplies par chaque Pionnier et Caravelle à l'issue de son itinéraire.

## Rencontres décisives

Rencontres de personnages du Nouveau Testament, vécues par chaque Pionnier et Caravelle, au cours de ses itinéraires.

## Déserts

Trois thèmes proposés pour enrichir la vie spirituelle de la Caravane. Chaque désert comprend trois facettes et se vit sur toute une année. Après trois ans à la Caravane, chaque Pionnier et Caravelle aura parcouru chacun des déserts : Sinaï, Hoggar et Néguev.

## Sources

Moments forts de réflexion personnelle et d'ouverture sur le monde, vécus pendant le camp par chaque Pionnier et Caravelle.

## Trek

Le temps de l'itinérance en équipe (l'exploration) qui peut durer jusqu'à trois jours.

## Inukshuk

Livre des Pionniers et Caravelles remis lors du rituel de l'accueil. *Inukshuk est un mot inuit qui signifie « qui ressemble à un homme ». Il est construit avec des pierres pour ressembler grossièrement à un homme. Ce cairn sert de point de repère dans les grandes étendues désertiques de l'Arctique. Symbole d'humanité, il identifie par exemple la position d'une cache de nourriture.*

*L'inukshuk provenant du nord du Canada est le **signe de la fraternité, de l'entraide et de la solidarité.***

# Vivre les Conseils

Le jeu des conseils permet d'organiser la vie de la Caravane et de réaliser tous ses projets.

Les conseils sont des lieux de prise de décision, d'évaluation et de relecture. C'est un espace de vie démocratique.

## Conseil de Cap

Les troisièmes années, les chefs d'équipe et la maîtrise y participent.

C'est le conseil pendant lequel se prennent les décisions qui concernent l'organisation du Cap. C'est là que sont préparés les conseils d'équipes.

## Conseil d'équipe

Il réunit tous les membres de l'équipe.

L'équipe prend des décisions (proposition d'un Cap, préparer un Week-end, etc.) et évalue ce qu'elle a vécu. Il est mené par le chef d'équipe qui laisse à chacun la possibilité de prendre la parole et de s'exprimer.

## Conseil de Caravane

Il réunit l'ensemble de la Caravane.

Les Pionniers et les Caravelles votent le Cap, l'évaluent, et le fêtent.

## Conseil des sages

Il réunit l'ensemble des première et deuxième années.

Il a lieu à la toute fin du camp. C'est pendant ce conseil que la caravane va choisir les chefs d'équipe pour l'année suivante. Avant le vote, chacun des candidats se présente et explique pourquoi il souhaite prendre cette responsabilité.

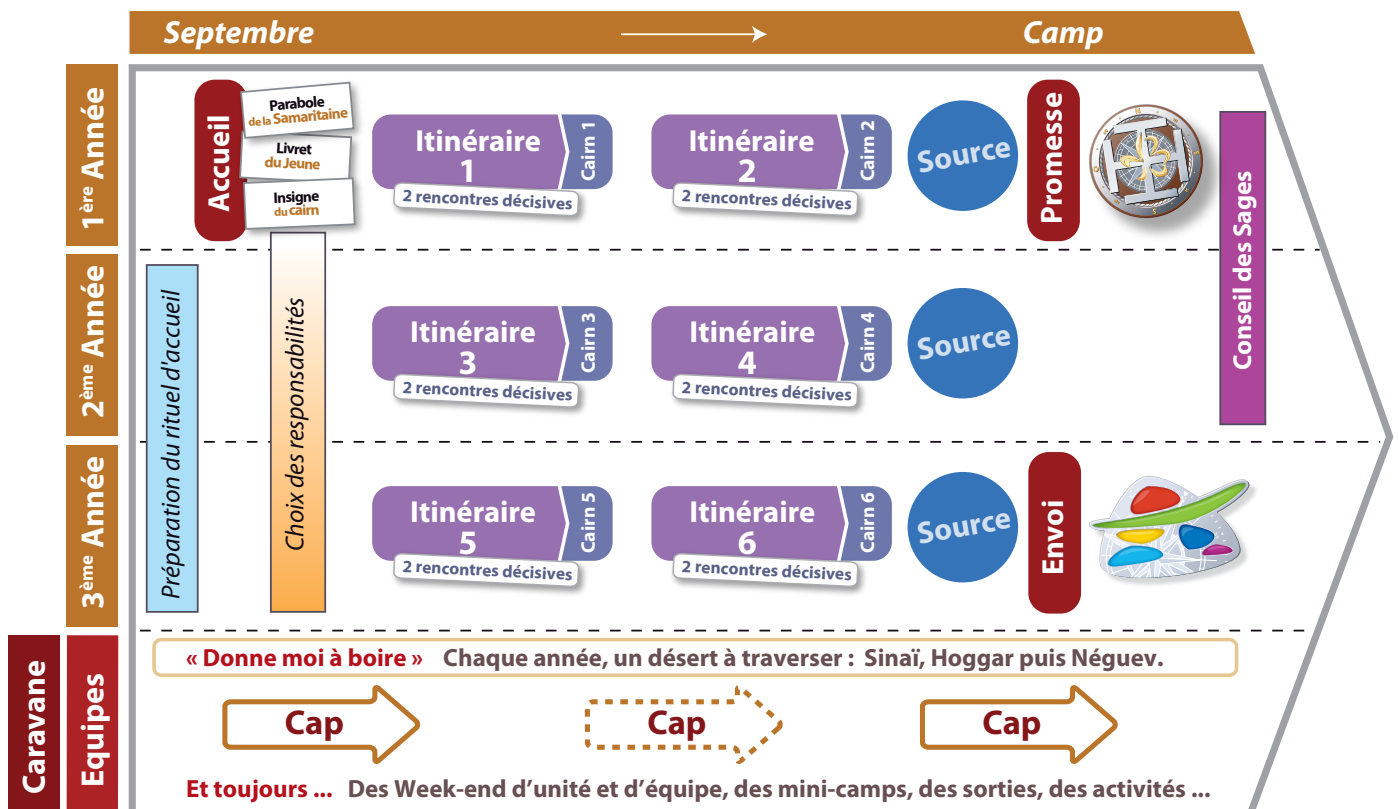


# Concrètement :

## Comment commencer l'année ?

### Des grandes étapes pour bien démarrer l'année :

- ▶ **Choisir** des chefs d'équipe et constituer des équipes.
- ▶ **Accueillir** les nouveaux qui arrivent à la Caravane.
- ▶ **Répartir** les 9 responsabilités pour le bon fonctionnement de la Caravane. Les responsabilités seront confiées de préférence aux plus anciens.
- ▶ **Vivre des Cap.** La Caravane se met en mouvement : elle réalise des projets.
- ▶ **Choisir** son propre itinéraire de progression personnelle. Chaque Pionniers et Caravelles choisit, avec l'aide de son chef d'équipe, les actions de son itinéraire.
- ▶ **Rituel** : la vie spirituelle de la Caravane est rythmée par la traversée du désert. Cette année, il s'agit du désert du Sinaï.



- ➔ Voir les responsabilités en annexe (page 26)
- ➔ Voir les itinéraires en annexe (page 35) et choisir un itinéraire (page 12)
- ➔ Voir comprendre le déserts (page 14) et les sources (page 16)
- ➔ Voir le fonctionnement de la Caravane (page 7)

# Le fonctionnement de la Caravane

## Les chefs d'équipe

La responsabilité du chef d'équipe est importante : il sera d'une part le coordinateur des missions que son équipe va remplir, mais surtout il aura pour rôle d'accompagner ses équipiers, de les aider à progresser.



Le chef d'équipe est avant tout un accompagnateur, un fédérateur qui va chercher à mieux connaître chacun de ses équipiers et à partager avec eux son expérience. Ce n'est donc pas qu'un chef de projet qui s'occupe de répartir des tâches et de vérifier leur avancement pour la réussite du projet.

La caravane joue le jeu de la démocratie. Les chefs d'équipe de l'année suivante sont ainsi choisis par les premières et deuxièmes années lors **du Conseil des Sages** qui a lieu à la fin du camp. Chaque jeune qui aura ainsi envie de prendre la responsabilité de chef d'équipe pourra expliquer ses motivations au reste de la Caravane. Pendant le camp, les chefs et cheftaines peuvent bien sûr encourager tel ou tel jeune à se présenter s'ils sentent un jeune prêt à prendre cette responsabilité, mais trop timide pour faire cette démarche.

On peut résumer les principales missions du chef d'équipe :

- ▶ Coordonner le fonctionnement de son équipe
- ▶ Accompagner les membres de son équipe dans le choix de leurs itinéraires
- ▶ S'assurer que chacun trouve sa place dans l'équipe

 **Le chef d'équipe est reconnaissable au badge « chef d'équipe » qu'il porte sur sa chemise (voir ci-dessus).**

 **La maîtrise joue un rôle clé dans l'accompagnement des chefs d'équipes.**

## Vivre des activités en équipe

Les équipes sont constituées de jeunes du même sexe.

Il faut veiller à bien répartir les jeunes en fonction des tranches d'âge.

Le chef d'équipe a la responsabilité de faire vivre des activités en équipe même si ce n'est pas toujours à lui de tout organiser. Il fait voter les activités de l'équipe lors du Conseil d'équipe (week-end d'équipe, missions pour le Cap, etc.).

 **Il est important que l'équipe puisse vivre deux à trois week-ends d'équipe campés dans l'année.**



## Accueillir les nouveaux

L'arrivée des nouveaux dans l'unité est le premier temps fort de l'année. C'est une fête et un moment solennel à la fois. Ce temps est marqué par un rituel pour bien montrer son importance.

Chaque nouveau est accueilli dans son équipe par un geste préparé par ses coéquipiers (chanson, ...)

Au cours du rituel d'accueil, on remet au jeune son livret, son insigne du Cairn (*ils seront disponibles au cours du premier semestre de l'année 2009*) et un texte biblique, « La Samaritaine ». Comme la Samaritaine, chaque jeune peut s'entendre dire par Jésus « Donne-moi à boire ! » ; mais qui suis-je pour que Jésus me demande ça ?



### Pourquoi avoir choisi le texte de la Samaritaine ?

**Nous sommes face à deux catégories de jeunes quand il s'agit de parler de l'Eglise :**

- ▶ Les 14/17 ans qui aiment cette Eglise. Une Eglise qui partage, qui a le souci des blessés de la vie, des écrasés, des pauvres. Des jeunes qui seraient prêts à partir pour donner du temps pour se changer eux-mêmes.
- ▶ Les 14/17 ans qui ont largué la religion ou qui ont l'impression que la religion les a largués. Ils se sentent exclus de cette société et souvent jugés par l'Eglise. Ils traînent dans leur vie un certain nombre de casseroles et sont souvent culpabilisés.

Dans le texte de la Samaritaine, Jésus vient rejoindre cette femme non croyante, dans sa différence, dans ses éloignements, dans sa souffrance mais aussi dans ses rêves, dans sa condition de femme, dans ses histoires d'amour.

**Jésus a besoin d'elle comme il a besoin des jeunes, de chaque jeune qui lui est confié.**

La question que nous sommes invités à poser aux jeunes au moment de l'accueil, sans forcément attendre de lui une réponse :

« Comment toi tu donnes à boire à Jésus ? »

En effet, Jésus a besoin de chaque jeune quand il a 14/17 ans. **Dans le texte de la Samaritaine, c'est Dieu qui demande de l'aide.** Nous savons bien que dès que le jeune pense que c'est une cause juste, il est prêt à faire des merveilles, à s'engager à fond.

**A nous, chefs et cheffaines, de l'accompagner à vivre ses rêves de solidarité, de partage ...**

## Répartir les responsabilités

Pour assurer le bon fonctionnement de la Caravane, 9 responsabilités ont été identifiées.

Elles doivent être réparties entre les jeunes de l'unité qui ne sont pas chefs d'équipe.

### **Il est important de donner aux jeunes de réelles responsabilités.**

Chaque responsable sera le garant que son rôle est bien rempli. Il peut bien sûr faire appel aux autres membres de la Caravane pour l'aider dans sa tâche, mais c'est bien lui qui en répond devant l'unité.

Les responsables ont des tâches qui peuvent se recouper : **il est donc indispensable qu'ils se parlent** ! Un responsable matériel qui doit acheter des outils devra se mettre d'accord avec le responsable budget.

Pour une année donnée, il y a neuf responsabilités. Compte tenu de la taille moyenne des unités en France, un Pionnier ou une Caravelle devrait avoir au moins une responsabilité en 3 ans. Dans le cas d'unités de grande taille, il est possible de doubler certaines responsabilités. Pour les unités de petite taille, il n'est pas nécessaire que toutes les responsabilités soient prises.



***La maîtrise doit soutenir et accompagner les responsables dans leur mission.***



***Le responsable porte sur sa chemise l'insigne correspondant pendant toute la durée de sa fonction (soit une année, camp compris).  
Ce ne sont pas des insignes cumulatifs.***

➔ **Voir les responsabilités en annexe (page 26)**

# Choisir et suivre un Cap

Le Cap est le projet de la Caravane. C'est un projet ambitieux, où chacun pourra participer, acquérir et développer des compétences.

**C** pour **concevoir**      **a** pour **agir**      **p** pour **partager**

Chaque équipe propose une idée de Cap à l'ensemble de la Caravane. Le conseil de Caravane vote ensuite pour le projet qui sera réalisé.

Pour que le Cap soit un véritable projet Pionnier/Caravelle, on doit s'assurer qu'il répond **aux 5 critères du Cap**.

## Les 5 critères du Cap

### 🗨 **Utilité**

Utilité pour les autres (service, solidarité,...) et/ou utilité pour soi (acquisitions de compétences)

### 🗨 **Découverte**

Une culture, un pays, une technique... Cela implique que les jeunes vont découvrir un nouveau champ d'activités. Dès lors qu'il y a apprentissage, il y a découverte.

### 🗨 **Rencontre**

Le monde professionnel, des amis scouts et guides d'ailleurs, des personnes malades, des enfants, des personnes d'autres générations, d'autres régions... La rencontre est fondamentale à cet âge là afin de les préparer au mieux à vivre dans la société.

### 🗨 **Dépassement**

Vaincre ses peurs, réaliser un exploit, prendre une responsabilité et s'y tenir...

### 🗨 **Créativité**

Domaine artistique, technologie,... La créativité recoupe également l'inventivité (comment la Caravane sera capable de trouver la solution à un problème).

### **Notez que ...**

*Selon les Cap, certains critères seront plus ou moins mis en avant. Cependant il est important de retrouver ces 5 composantes.*

*Il est de la responsabilité de la maîtrise d'aider les jeunes à formuler des projets les plus ambitieux et les plus riches possibles.*

### Notez que ...

*La Caravane peut vivre des activités ponctuelles qui ne répondent pas à ces critères (par exemple une sortie vélo, un week-end de caravane), mais ce n'est pas un Cap.*

**Cependant, une activité peut être enrichie pour devenir un Cap, par exemple :**

Une sortie karting n'est pas un Cap selon les 5 critères. Il y a certes 3 critères : dépassement, rencontre, découverte. En revanche, si l'on décore les karts, si les Pionniers/Caravelles se déguisent et organisent une course sponsorisée par les passants à l'occasion de la journée «Nez rouge», là on a un Cap qui répond aux 5 critères.

La Caravane doit vivre plusieurs Cap pendant l'année.

La durée du Cap est fixée par l'ensemble de la Caravane. Elle peut être courte (1 semaine) comme plus longue (1 trimestre).

C'est le projet de la Caravane mais cela n'empêche pas les équipes d'avoir des activités bien à elles.

A chaque Cap, **des missions** sont confiées aux équipes. Le chef d'équipe les répartit ensuite entre les Pionniers ou Caravelles de l'équipe, pour faire aboutir le projet. Ce sont des missions d'équipe ou individuelles, courtes ou longues. Elles peuvent être en lien avec les responsabilités, les itinéraires, ou nécessiter un soutien extérieur. L'organisation du Cap s'appuie, de plus, sur les 9 responsables dont la mission s'étend tout au long de l'année.

C'est le **Conseil de Cap**, qui réunit la maîtrise et les chefs d'équipes, qui détermine les missions et actions nécessaires à la réalisation du Cap. Il répartit ensuite ces missions entre les équipes, prend des décisions et le recul nécessaire au bon déroulement et à l'enrichissement du projet.

Les Cap choisis par la Caravane doivent s'inscrire dans l'un des **huit domaines d'activités scouts**.

### Les huit domaines d'activités scouts

- ▶ Participation/prise de parole/communication
- ▶ Évangile et vie scout
- ▶ Construction/fabrication
- ▶ Aventure et vie dans la nature
- ▶ Protection de l'environnement
- ▶ Expression artistique
- ▶ Solidarité et ouverture aux autres
- ▶ Rencontres internationales


#### Info

*Le livret du jeune inclura la description des étapes clés du projet et le GPS contiendra tous les éléments nécessaires aux maîtrises pour le bon accompagnement des Cap, en particulier la phase de lancement et de créativité qui permet à la Caravane de se mettre en route.*

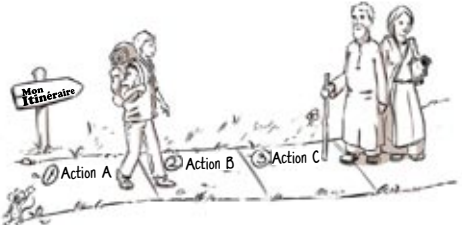
# Choisir un itinéraire

Au cours des trois ans passés à la Caravane, chaque jeune est appelé à suivre six itinéraires. Un itinéraire est un choix de progression personnelle dans un des six domaines de développement proposé par le scoutisme.

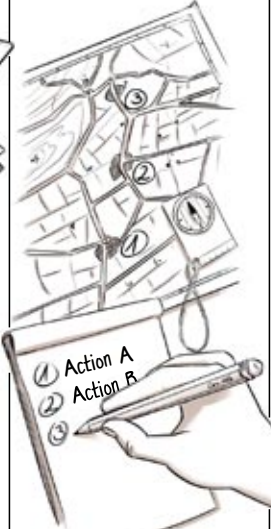
**Six itinéraires**  
Pendant tes trois années au sein de la caravane, tu parcours **un à un** les six itinéraires.



**En chemin**  
Sur ton itinéraire tu réalises les actions que tu as choisi. En chemin, tu fais **deux rencontres décisives**.




**Des actions**  
Dans chaque itinéraire, tu choisis 1 à 3 actions à réaliser. Elles te permettent de développer des nouvelles compétences et de t'ouvrir au monde extérieur.



**Deux rencontres décisives**  
Ce sont deux personnages qui t'accompagnent sur ton itinéraire.

**Tu as posé une pierre sur un cairn**  
En réalisant ton itinéraire, tu es arrivé à un cairn, symbole du passage des autres avant toi dans la Caravane. En ajoutant ta pierre, tu laisses une trace de ton passage.




**Tu reçois alors une pierre**  
Elle vient s'ajouter sur ton insigne pour marquer ta progression.

**Ton chef d'équipe** est là pour t'aider dans le choix des actions que tu vas réaliser.

Au cours d'un itinéraire, chaque jeune :

- ▶ Est amené à se poser des questions personnelles.
- ▶ Peut se confronter à deux personnages du Nouveau Testament « des rencontres décisives ».
- ▶ Choisit une à trois actions concrètes qui vont lui permettre de progresser dans le domaine choisi, en lien ou pas avec le Cap vécu par la Caravane. Ces actions seront d'autant plus enrichies quand elles seront synonyme de rencontres et d'acquisitions de compétences.

Une fois tous ces éléments remplis, le jeune peut recevoir la pierre du Cairn de son itinéraire.

 ***Pour choisir son itinéraire et les actions concrètes à réaliser, le jeune peut compter sur l'aide de son chef d'équipe. C'est lui qui l'accompagnera pendant sa progression.***

Le livret du jeune contiendra également des idées concrètes et des pistes de réflexion pour aider le jeune à faire ses choix.

 ***La maîtrise accompagne les chefs d'équipe dans ce rôle d'accompagnement lors des conseils de chefs d'équipe.***

Il y a six itinéraires qui correspondent aux six domaines du scoutisme :

- ▶ **Itinéraire physique** : Mon développement physique en lien avec le sport, l'hygiène et la santé.
- ▶ **Itinéraire intellectuel** : Mon développement intellectuel en lien avec mes connaissances, ma créativité, ma culture générale.
- ▶ **Itinéraire affectif** : Mon développement affectif en lien avec l'identification et l'expression de mes sentiments.
- ▶ **Itinéraire social** : Mon développement social en lien avec mon ouverture aux autres, la vie en équipe, en Caravane et en communauté.
- ▶ **Itinéraire spirituel** : Mon développement spirituel en lien avec ma relation à Dieu, mes croyances et leur affirmation.
- ▶ **Itinéraire du caractère** : Le développement de mon caractère pour oser dire « je », prendre la parole et m'affirmer.

➔ **Voir annexes : L'insigne du cairn et les itinéraires (page 35)**

# Comprendre le désert

Pendant toute l'année, l'unité va vivre des temps spirituels, des célébrations, des temps de partage, des temps de relecture, des café-théo, des targuis (des temps de relecture en équipe),... autant de manières d'animer la démarche spirituelle.

Pour t'aider à donner du sens à cette démarche et donner des pistes de réflexion, nous t'invitons à utiliser un fil rouge : le désert.

Quel milieu pouvait le mieux s'accorder à cette idée centrale d'itinérance que le Désert ?

- ▶ **Le désert** comme lieu d'immensité qui demande à être découvert, parcouru, traversé. L'idée d'un endroit hostile par la dureté de son climat, il demande à être apprivoisé, les Pionniers et les Caravelles doivent se préparer à y vivre ou y voyager : chaque projet se construit avec ses contraintes, ses réussites, ses moments de doutes, ses joies multiples.
- ▶ Le désert c'est aussi **un lieu de solitude**, de retour sur soi, un temps de relecture. Se poser pour mieux repartir. Avoir l'occasion de laisser le bruit et le tumulte de leur quotidien pour un peu de temps pour soi.
- ▶ **Le lien à la nature** : dans ce milieu aride, il faut savoir préserver l'eau, apprivoiser les différents éléments naturels, ne pas considérer les choses comme acquises et dues. Les Pionniers et les Caravelles font des lieux qu'ils traversent, une richesse à préserver.

**Pendant cette première année, la traversée du Sinaï va nous permettre de découvrir le désert comme :**

*Un lieu non choisi*

*Un lieu de tentation*

*Un lieu de révélation*

 **Il y aura 3 déserts en tout, ils changeront tous les ans (cycle de 3 ans). Chaque année le désert est le même pour tous, et la revue Oze, entre autres, sera une source de textes et d'outils pour animer la Caravane.**

Pour chaque thème, des interrogations, des références, des textes sont proposés.

## Lieu non choisi

Il y a parfois, dans nos vies, des choses qui se cassent... On fait alors l'expérience de la solitude devant l'épreuve.

Le désert n'est pas un lieu choisi. Le choix qui est le mien, par contre, c'est de le fuir ou de l'affronter. Si je le fuis, je risque de m'y installer ; si je l'affronte, cela va être l'occasion pour moi de grandir.

## Lieu de tentation

Dans la Bible, le désert apparaît comme une terre oubliée par la bénédiction de Dieu, où règne la soif, la faim, où vivent des bêtes maléfiques.

Jésus est emmené au désert par l'Esprit Saint.

Les quarante jours sont un temps d'épreuves et de tentations dont Il sortira vainqueur.

Il ne demandera pas à son Père d'autre pain que sa Parole, ne se laissera pas séduire par le pouvoir et les biens matériels. Enfin, Il ne se prosternera pas devant de faux dieux. L'appel du Père a parlé plus fort que le tentateur.

Le désert est un lieu où l'on peut douter, avoir envie de revenir en arrière, remettre en question nos repères, notre éducation, notre Foi... Ce lieu est donc un combat que Jésus a gagné et qu'il t'invite à engager à ton tour.

Pourquoi cela m'arrive à moi ? Pourquoi personne ne m'aide ? Pourquoi suis-je comme cela ? Si Dieu existe, pourquoi laisse-t-il ses enfants aussi pauvres, aussi souffrants ?

*N'est-ce pas, toi aussi, ton combat ?*

## Lieu de révélation

C'est dans la nuit que l'on voit les étoiles. Pourtant, elles sont toujours présentes mais la lumière du jour nous éblouit, nous empêche de les voir.

C'est dans le désert que Dieu va se dévoiler, qu'il va montrer qui il est.

Il est celui qui libère son peuple, celui qui le conduit, qui le nourrit de la manne, le désaltère de l'eau du rocher, qui lui reste fidèle.

C'est dans le désert que Dieu marche à ses côtés, le soutient, le pardonne et l'aime.



# Retour à la source

Pendant le camp, chaque jeune va vivre un temps fort associé à un temps de réflexion.

Ces temps sont appelés les Sources.

En première année...

En première année, la source est un temps dont l'objectif est de préparer la promesse. La Promesse est l'un des moments les plus importants de la vie des Pionniers et Caravelles. C'est à ce moment que le jeune peut s'affirmer devant les autres, dire qui il est et pourquoi il choisit de vivre dans la Caravane et de respecter sa loi.

Comme l'accueil et l'envoi, c'est un temps solennel et joyeux à la fois, qui suit un rituel commun à toutes les Caravanes.

En deuxième année...

En deuxième année, la source est un moment privilégié de relecture et d'ouverture sur le monde.

En troisième année...

En troisième année, la source est l'occasion de faire le bilan de ses trois années à la Caravane. Ce sera l'occasion de s'interroger sur son avenir, chez les Scouts et Guides de France mais aussi sur ses futurs engagements dans sa vie.

Quand et comment ?

Ces temps sont prévus pour durer, en fonction de ton planning de camp, de 12 à 36 heures.

Pendant cette durée, il faut faire en sorte que chaque jeune puisse avoir un temps seul et qu'il puisse y avoir au moins en deuxième et en troisième année une dynamique d'itinérance.

### **Attention !**

*Ces temps ne doivent pas être que des temps de réflexion. Chez les Pionniers et Caravelles, on agit !*

 **Les outils de la branche à venir, détailleront ces trois sources.**



## L'envoi des anciens

Ils ont passé trois années dans la Caravane, ont participé à des Cap, ont suivi leurs itinéraires, se sont mis au service de l'unité et des autres en prenant des responsabilités, en étant chef d'équipe...

Ça vaut bien le coup de marquer leur départ, de les remercier comme il se doit, et de les envoyer vers la branche aînée.

Là encore, c'est un temps fort qui mérite un rituel commun à tous.

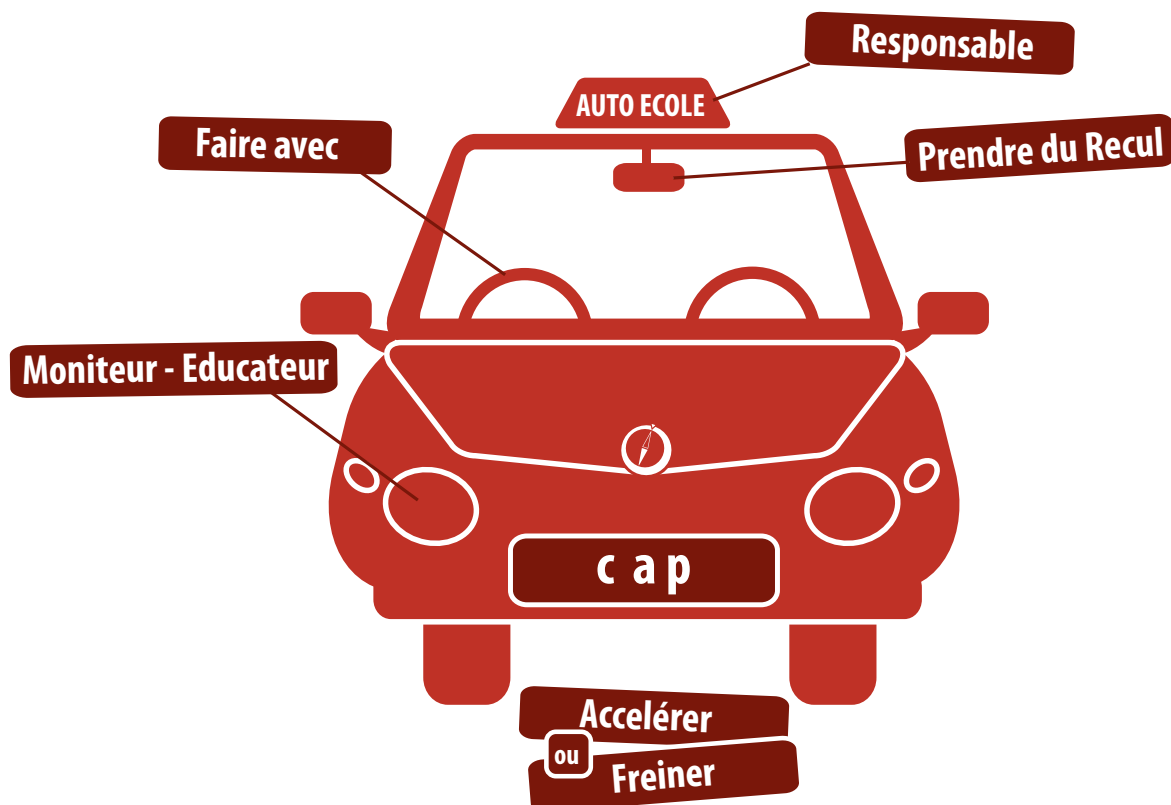
La maîtrise remet au jeune une Parole, un texte choisi par la maîtrise en fonction de son caractère, une parole qu'elle souhaite dire à ce jeune qui quitte l'unité.



# Le rôle de la maîtrise

Chez les Pionniers / Caravelles, la maîtrise prend une part active au projet, c'est le « faire avec ».

Le rôle de la maîtrise chez les Pionniers / Caravelles, c'est un peu l'image de l'**auto école** :



Quelques idées à retenir :

- ▶ **Accompagner les adolescents**, c'est avant tout savoir partir de leurs besoins, jouer la confiance, poser des repères et surtout s'adapter.
- ▶ La maîtrise contribue au **développement de chaque jeune** en tenant compte de ce qu'il est au quotidien (développement physique, spirituel, intellectuel, du caractère, social et affectif).
- ▶ La maîtrise doit permettre aux Pionniers et Caravelles de baliser **leur propre chemin vers l'autonomie**.
- ▶ **La maîtrise est responsable** du bon déroulement et de la réussite des projets de la Caravane.
- ▶ **Trois attitudes éducatives sont requises** pour l'accompagnement d'adolescent et d'adolescentes : **Ecouter, Valoriser et Stimuler**.

# Les annexes

<b>L'insigne de la promesse</b> .....	<b>20</b>
<b>La Loi des Pionniers et Caravelles</b> .....	<b>21</b>
<b>Les objectifs de la tranche d'âge</b> .....	<b>22</b>
<b>Rituel d'accueil</b> .....	<b>24</b>
<b>Le texte de la Samaritaine</b> .....	<b>25</b>
<b>Le responsable budget</b> .....	<b>26</b>
<b>Le responsable matériel</b> .....	<b>27</b>
<b>Le responsable intendance</b> .....	<b>28</b>
<b>Le responsable animation</b> .....	<b>29</b>
<b>Le responsable santé</b> .....	<b>30</b>
<b>Le responsable communication</b> .....	<b>31</b>
<b>Le responsable vie spirituelle</b> .....	<b>32</b>
<b>Le responsable documentation</b> .....	<b>33</b>
<b>Le responsable hébergement</b> .....	<b>34</b>
<b>L'insigne du cairn et les itinéraires</b> .....	<b>35</b>

# L'insigne de la promesse

L'insigne de promesse est un *signe* fort pour marquer l'acte de la promesse : cette étape chargée de sens pour le jeune et pour la Caravane.

C'est une insigne en métal reposant sur un support en cuir : le trèfle et le lys sur une croix de Jérusalem et une rose des vents, cerclé d'un cordage et des azimuts d'une boussole.

Décliné en deux versions, elle vient se placer sur la poche de la chemise, à gauche.

Insigne de promesse  
des Pionniers et Caravelles

Insigne de promesse  
des Pionniers et Caravelles Marins



# La Loi des Pionniers et Caravelles

---

Cohérent et constant,  
le Pionnier, la Caravelle,  
parle et agit en vérité

Loyal et honnête,  
le Pionnier, la Caravelle  
est digne de confiance

Bienveillant  
envers ses prochains et soi-même,  
le Pionnier, la Caravelle est au service des autres

Attentif et soucieux  
du bien commun,  
le Pionnier, la Caravelle partage

Courageux,  
le Pionnier, la Caravelle  
reste optimiste face aux difficultés

Respectueux et juste,  
le Pionnier, la Caravelle  
est artisan de paix

Conscient de la fragilité de la planète  
et attentif à l'évolution de son environnement  
le Pionnier, la Caravelle protège la Vie

Acteur, le Pionnier, la Caravelle  
prend des initiatives  
et les réalise

Chercheur de Dieu, et ouvert à son message  
le Pionnier, la Caravelle, avance sur le chemin  
du bonheur

---

# Les objectifs de la tranche d'âge

Les Pionniers et Caravelles ne sont qu'une étape dans le parcours de nos jeunes. Voici les compétences qu'on souhaite qu'ils aient acquises à l'issue de leur passage dans la Caravane.

## Vivre avec son temps : développement intellectuel

- ▶ Utiliser les techniques de communication et d'information pour bâtir un nouveau projet personnel et/ou collectif.
- ▶ S'ouvrir aux réalités de la société notamment dans la perspective de son orientation professionnelle.
- ▶ Distinguer information et interprétation.
- ▶ Innover en développant et en utilisant son habilité et sa créativité.
- ▶ Développer un art de vivre dans la nature.
- ▶ Confronter les différentes sources d'information afin de se forger sa propre opinion et l'exprimer.

## Vivre avec énergie : développement physique

- ▶ Aller jusqu'au bout de ses actions pour vivre un dépassement positif.
- ▶ Prendre conscience des limites de son corps pour son hygiène de vie.
- ▶ Mesurer ses responsabilités vis-à-vis de soi-même et des autres pour savoir dire non.
- ▶ Prendre conscience des besoins des autres et les respecter.
- ▶ Connaître les gestes de premiers secours et savoir les mettre en pratique.
- ▶ Être responsable de sa sexualité.
- ▶ Comprendre que la sexualité prend pleinement son sens dans une relation d'amour avec l'autre.

## Vivre avec rayonnement : développement affectif

- ▶ Construire des relations d'amitié en sachant que cela engage pour soi et pour les autres.
- ▶ Entretenir des relations inter-générationnelles fondées sur une communication vraie.
- ▶ Témoigner de l'empathie et du respect à ceux qui nous entourent.
- ▶ Accepter d'exprimer ses sentiments.
- ▶ Comprendre que l'on peut aimer et être aimé dans le respect de son corps et de celui des autres.
- ▶ Accepter de donner et de recevoir afin de connaître le bonheur d'aimer.

## Vivre ensemble : développement social

- ▶ Assumer une responsabilité et être garant d'une partie de la réalisation d'un projet collectif.
- ▶ Appréhender l'équipe comme un lieu d'écoute, de compréhension mutuelle et d'enrichissement.
- ▶ Coopérer au sein de son équipe et dans un groupe plus élargi.
- ▶ Prendre des initiatives afin de participer et s'affirmer dans un projet, dans le respect des propositions des autres.
- ▶ Agir au service de la société pour mieux en comprendre les réalités et les interactions.
- ▶ Se positionner en tant que médiateur dans une situation de gestion de conflit.
- ▶ Vivre l'expérience du service utile.

## Vivre avec espérance : développement spirituel

- ▶ Participer à la démarche de relecture des actions vécues à la lecture de l'Évangile.
- ▶ Prendre un temps personnel pour se confronter à soi-même et aux dimensions du monde.
- ▶ S'ouvrir à la rencontre de ceux qui vivent d'autres religions et d'autres démarches spirituelles.
- ▶ Être chercheur de Dieu en sachant exprimer ses convictions et ses doutes et en les partageant avec les autres.
- ▶ Se risquer dans la prière.
- ▶ Célébrer Jésus-Christ au cœur d'un cheminement personnel et dans la vie communautaire.
- ▶ Devenir porte parole et artisan de paix, de justice et de vérité.

## Vivre avec des valeurs : le développement moral

- ▶ Dire ses engagements pour développer son projet personnel à court et à long terme.
- ▶ Tenir compte de la place des autres dans les choix de vie que l'on fait.
- ▶ S'engager sur des règles communes établies.
- ▶ Confronter ses opinions et jugements afin de les enrichir et de les exprimer avec assurance.
- ▶ Connaître les enjeux de la planète par rapport aux comportements de consommation et dire ce qui est essentiel.
- ▶ Prendre en compte ses défauts et ses qualités pour construire des relations harmonieuses avec les autres.
- ▶ Agir avec assurance en faisant aussi confiance aux autres.



# Rituel d'accueil

Dans un lieu choisi par les chefs d'équipe, la Caravane est au complet, en équipe (sauf les nouveaux) et en tenue. C'est un moment solennel, chacun doit y avoir sa place dans le respect et l'engagement de l'autre.

Avant le rituel, il faut prévoir un moment pour que les nouveaux puissent rencontrer un troisième année. Au cours de ce temps, le troisième année pose des questions pour découvrir le nouveau arrivé dans la Caravane et prend le temps de lui expliquer le fonctionnement de celle-ci.

 **Mot d'accueil du chef d'unité**

 **Chant**

 **Les chefs :**



*Toute la Caravane est réunie aujourd'hui pour accueillir  
prénoms de tous les nouveaux.*


*Vous allez être accueillis dans la Caravane de nom du groupe  
mais aussi dans vos équipes.*


*Prénoms du nouveau, nous t'accueillons dans la Caravane.*

*Nous te remettons Inukshuk, le livre du Pionnier et de la Caravelle.  
L'Inukshuk est un symbole de  
fraternité et d'humanité dans le désert.*



 **La maîtrise accroche l'insigne du cairn à la chemise des nouveaux.**

 **Les troisième année** appellent un à un chaque nouveau membre de la Caravane.

 **Le nouveau** se place à côté de lui qui **le présente** au reste de l'unité.

 **Puis, le troisième année :**




*Prénoms du nouveau, reçois cette insigne du Cairn.  
Il sera le témoin de ton parcours dans la Caravane.*

*Voici ce que nous avons préparé en ton honneur :  
geste d'accueil (une chanson, un poème, un jeu, etc.).*



 **Chant**

 **Un Pionnier ou une Caravelle de deuxième ou troisième année** lit la **Loi des Pionniers et Caravelles**.

 **L'aumônier ou le chef d'unité** conclut le rituel d'envoi en lisant **le texte de la Samaritaine** qui est remis aux nouveaux.

 **La Caravane chante la Prière scoute.**

# La Samaritaine

Jésus parvint dans une ville de Samarie appelée Sychar, non loin de la terre donnée par Jacob à son fils Joseph, là même où se trouve la source de Jacob. Fatigué du chemin, Jésus était assis tout simplement à même la source. C'était environ la sixième heure.

Arrive une femme de Samarie pour puiser de l'eau.

Jésus lui dit :

*« Donne-moi à boire. »*

Ses disciples, en effet, étaient allés à la ville pour acheter de quoi manger.

Mais cette femme, cette Samaritaine, lui dit : *« Comment ? Toi, un Juif, tu me demandes à boire à moi, une femme samaritaine ! »*. Les Juifs, en effet, ne veulent rien avoir de commun avec les Samaritains.

— Si tu connaissais le don de Dieu et qui est celui qui te dit : *« Donne-moi à boire »*, c'est toi qui aurais demandé et il t'aurait donné de l'eau vive.

— Seigneur, tu n'as même pas un seau et le puits est profond ; d'où la tiens-tu donc cette eau vive ? Serais-tu plus grand, toi, que notre père Jacob qui nous a donné le puits et qui, lui-même, y a bu ainsi que ses fils et ses bêtes ?

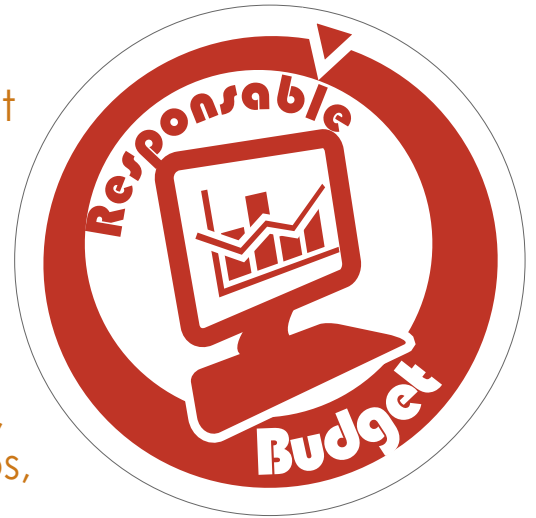
— Quiconque boit de cette eau ci aura encore soif ; mais celui qui boira de l'eau que je lui donnerai n'aura plus jamais soif ; au contraire, l'eau que je lui donnerai deviendra en lui une source jaillissant en vie éternelle.

— Seigneur, donne-moi cette eau pour que je n'aie plus soif et que je n'aie plus à venir puiser ici.

# Le responsable budget

## Les responsabilités

Le Responsable budget établit le plan de financement des projets et activités, indispensable au fonctionnement de la Caravane. Il motive l'unité pour trouver de l'argent et coordonne les actions menées : vente des calendriers, demandes de subvention, extra-jobs, etc.



Il est chargé de veiller aux finances de l'unité et tient la comptabilité de l'unité en respectant les règles des Scouts et Guides de France.

## Demandes de subventions

En fonction du projet et en lien avec le Responsable communication et la maîtrise, le responsable budget est amené à rédiger des demandes de subventions pour des projets précis : évaluer les moyens nécessaires à la réalisation du projet en détaillant un budget, cibler les entreprises, personnes, associations, susceptibles d'être intéressées par le projet, rendre compte aux donateurs suite à la réalisation du projet.

## Extra-jobs

Avec l'aide des chefs, le responsable budget est en charge de trouver des extras jobs. Il en assure le suivi : préparer un planning, faire le lien avec le contact de l'extra-job, assurer les comptes et faire un bilan chiffré de l'extra-job à la Caravane.

### **Attention**

*L'extra-job vécu dans la Caravane n'est pas une fin en soi. L'extra-job doit répondre à un besoin lié au choix du Cap. Il vaut mieux préférer la recherche de subventions et apprendre à des jeunes à monter un dossier de demande de subvention plutôt que de passer tous les week-end de l'année à collecter des fonds pour la Caravane.*

# Le responsable matériel

## Les responsabilités

Il gère la préparation du matériel pour les camps et week-ends mais également son entretien et son renouvellement en lien avec le responsable budget. Il est aussi en charge de l'aménagement du local pendant l'année.



## Inventaire

À sa prise fonction, le responsable matériel fait l'inventaire du matériel que possède l'unité. Il s'assure de la restitution du matériel de la Caravane après chaque week-end et après le camp.

## Renouvellement du matériel

Il liste le matériel manquant et se renseigne pour savoir où le renouveler et à quel prix. Il propose les dépenses qui lui semblent nécessaires au responsable budget et à la maîtrise.

## Entretien

Il s'informe des normes de sécurité concernant le stockage de matériel et les outils dangereux (scies, hachettes, etc.) et en informe la Caravane.

Il est en charge du matériel spécifique à une activité particulière : où le trouver, comment le réutiliser et où le stocker intelligemment.



# Le responsable intendance

## Les responsabilités

Il prépare des menus variés, équilibrés et de qualité. Il s'assure que les courses soient faites, gère les ustensiles nécessaires à l'intendance, veille à leur entretien et à leur propreté.



## Menus

Le responsable intendance s'informe sur l'apport énergétique dont ont besoin les Pionniers et Caravelles et propose des menus adaptés. Il prépare des menus variés, adaptés aux activités de la Caravane et à sa localisation.

## Approvisionnement

Le responsable intendance se renseigne sur les enseignes proches du lieu de camp et leurs horaires pour bénéficier d'un bon rapport qualité/prix (le temps de trajet jusqu'au supermarché est également un facteur important) et être sûr de pouvoir ravitailler le camp (ouverture le dimanche, fermeture entre 12h et 16h, etc.).

## Matériel

Avec l'aide du responsable matériel, il prépare le matériel nécessaire à l'intendance pour le camp et chaque week-end et identifie ce dont il a besoin en fonction de ses menus. Il renouvelle les ustensiles en lien avec le responsable budget.

Il veille à la propreté du matériel avant et après utilisation et à son rangement.

## Réglementation

Il se renseigne sur la réglementation concernant l'intendance dans un centre de vacances et est garant de son respect (température des réfrigérateurs, nappes, aliments interdits, etc.).

# Le responsable animation

## Les responsabilités

Il prend en charge le thème de l'année de la Caravane, du camp, l'organisation des veillées, des jeux, la création de carnets de chants, la composition d'une hymne d'unité, etc.



## Planifier

Le responsable animation fait voter des thèmes pendant l'année et le camp.

Il participe à l'organisation des veillées de la maîtrise et organise le planning de veillée du camp.

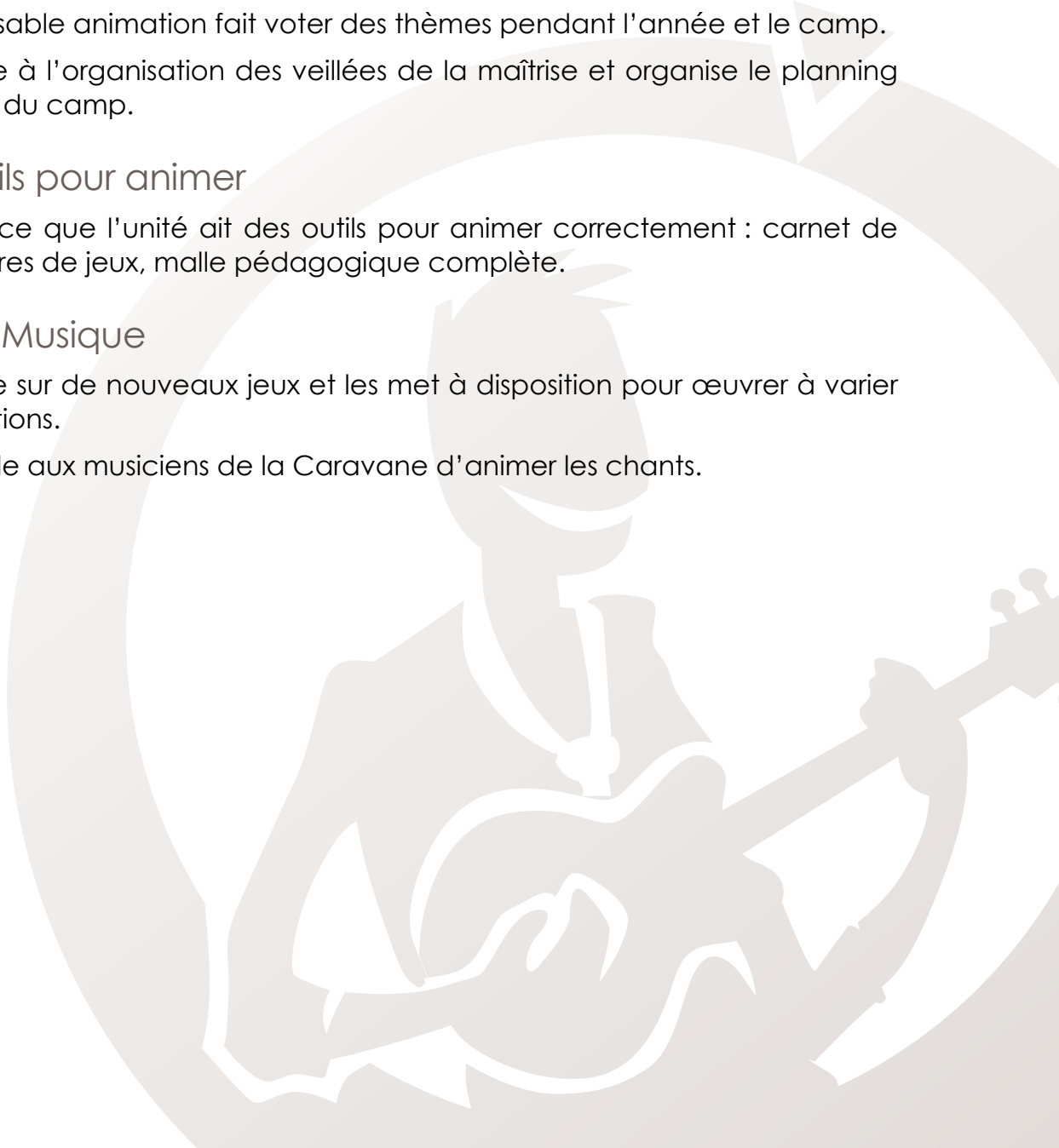
## Des outils pour animer

Il veille à ce que l'unité ait des outils pour animer correctement : carnet de chants, livres de jeux, malle pédagogique complète.

## Jeux et Musique

Il s'informe sur de nouveaux jeux et les met à disposition pour œuvrer à varier les animations.

Il demande aux musiciens de la Caravane d'animer les chants.



# Le responsable santé

## Les responsabilités

Il est en charge de la pharmacie (et tout ce qu'elle contient), de l'hygiène physique et sanitaire de l'unité, de son développement physique (sport) et de la prévention contre les accidents. Il veille à la propreté du lieu de camp.



**Le PSC1<sup>1</sup> est obligatoire pour cette responsabilité.**

## Pharmacie

Le responsable santé s'informe sur ce que doit contenir la pharmacie d'unité et la complète avec la maîtrise. Il veille à ce que la Caravane ait toujours une pharmacie valable pour les week-ends et le camp.

Avant chaque week-end et le camp, il remplace ce qui a été utilisé et il vérifie que les médicaments et produits sont utilisables (dates de péremption, conservation, usure). Avec l'aide de la maîtrise, il tient le registre des soins de l'unité.

## Organiser l'infirmierie

Pendant le camp et les week-ends, il organise le coin pharmacie (prévoir une tente spécifique, la situer, apporter le matériel nécessaire) ainsi qu'un coin toilette pour veiller à l'hygiène de la Caravane (se laver les mains avant les repas, les dents, etc.).

## Prévention

Il prévient la Caravane des accidents possibles : il incite à boire de l'eau, mettre de la crème solaire et se couvrir la tête ou au contraire se couvrir de manière appropriée lorsqu'il fait froid.

Il veille à ce que la Caravane se dépense tout en faisant attention à la fatigue de chacun.

<sup>1</sup> PSC1 : Prévention et secours civiques de niveau 1

# Le responsable communication

## Les responsabilités

Il est aussi bien chargé de la communication interne (transmission des informations au sein de l'unité, communication avec les parents, reporter) que de la communication externe (avec le groupe local, le territoire, la ville, la presse locale, etc.).



## Fichier contact

Le responsable communication crée un fichier avec les coordonnées (adresse, numéros de téléphone et adresse e-mail) de tous les Pionniers et Caravelles, de leurs parents et de la maîtrise.

## Transmission des informations

Il diffuse les informations relatives à la vie de l'unité par mail et se soucie de la bonne transmission des informations.

Il installe un panneau d'informations au local et sur le lieu de camp et l'enrichit à l'aide de la maîtrise.

Il alimente le site internet ou le blog de l'unité par des photos, des reportages, le déroulé des Cap et des activités.

## Communication externe

Il est en lien avec les responsables de groupe pour participer avec la Caravane à la vie du groupe.

Il réalise un dossier de presse sur les Cap ou les différents chantiers de la Caravane et le diffuse à une presse ciblée (régionale, spécialisée en fonction du Cap, etc.), avec l'aide de la Maîtrise.



# Le responsable vie spirituelle

## Les responsabilités

Il guide l'unité dans sa démarche spirituelle en proposant des axes de réflexions, des rencontres, des débats, des thèmes pour la vie spirituelle. Il veille à ce que l'unité ait un lieu pour les temps de partage et de prière et que ceux-ci soient réguliers. Il organise la participation de la Caravane aux célébrations de sa paroisse.



## Les déserts

Au début de l'année, le responsable spirituel introduit le thème du Désert de la proposition spirituelle spécifique à l'année en cours. Il incite les Pionniers et Caravelles à exploiter ce thème dans les temps spirituels, les célébrations et les temps spirituels d'équipe.

## Organisation

Il se renseigne sur les horaires et lieux de messe proches des lieux de camp et de week-end.

Il est responsable du fait qu'il y ait des temps spirituels quotidiens pendant le camp. A l'aide des chefs, il intègre donc les temps spirituels quotidiens dans la grille de camp.

Il s'informe sur les messes de groupe et y fait participer la Caravane par des lectures, chants, intentions de prières, etc.

# Le responsable documentation

## Les responsabilités

Il est la base de données de l'unité !  
Il prépare les réunions, se documente sur les projets, sur l'histoire des lieux dans lesquels l'unité se rend, la région du camp, ses centres culturels, les alentours, mais aussi sur le scoutisme et ses pratiques. Il constitue la mémoire de l'unité.



## Base de données

Le responsable documentation apporte de l'information à l'unité et en particulier aux autres responsables.

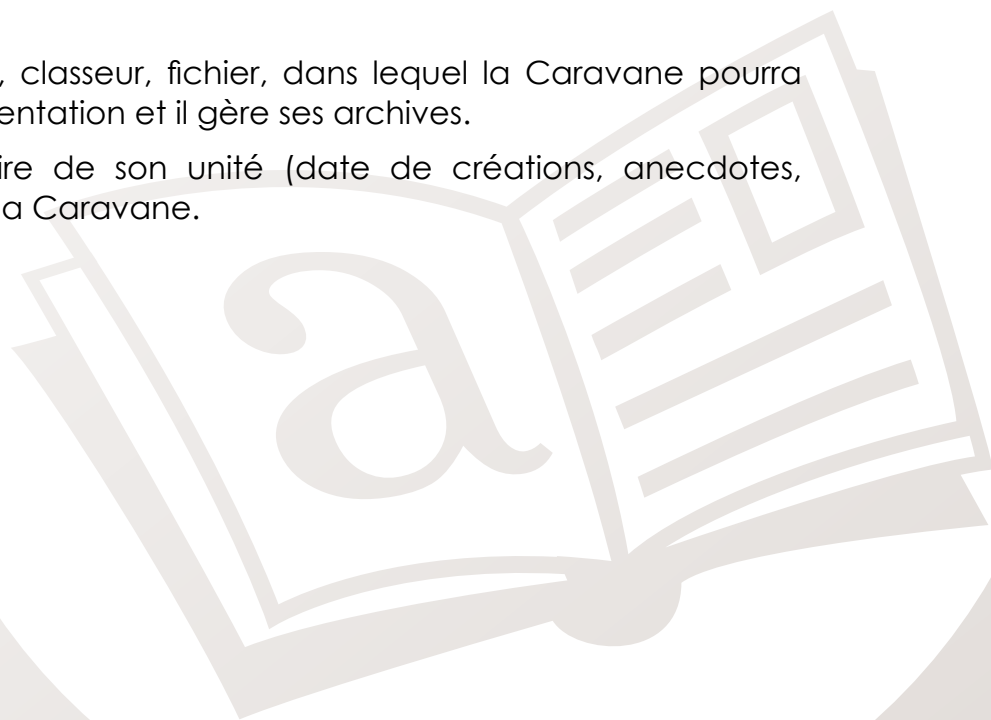
## Journaliste

Il rédige des articles sur les personnes que la Caravane va rencontrer, les lieux où elle va aller, pour les transmettre au responsable Communication et qu'il les mette à disposition de la Caravane.

## Archiviste, historien

Il confectionne un cahier, classeur, fichier, dans lequel la Caravane pourra conserver toute la documentation et il gère ses archives.

Il se renseigne sur l'histoire de son unité (date de créations, anecdotes, archives) et la transmet à la Caravane.



# Le responsable hébergement

## Les responsabilités

Il permet à l'unité de se déplacer et de se loger. Il trouve les lieux de week-end, de camp, d'exploration, de sorties et les moyens de s'y rendre. Il participe à la reconnaissance de camp. Il propose des devis au Responsable Budget et aux chefs et cheftaines, des itinéraires et il renseigne le Responsable Documentation. Il constitue une base de données des lieux.



## Logement

Il récupère les fichiers de lieux de week-end des autres unités du groupe ou du territoire et est capable de fournir des détails sur les lieux qu'il propose à la maîtrise : distance de l'eau potable, présence de sanitaires, distance du supermarché, de l'église, état du terrain, taille du terrain disponible, etc.

## Déplacement

Avant le camp, il se met en contact avec les mairies des lieux d'explorations pour informer du passage des équipes.

Il gère l'achat des cartes IGN avec le responsable budget.

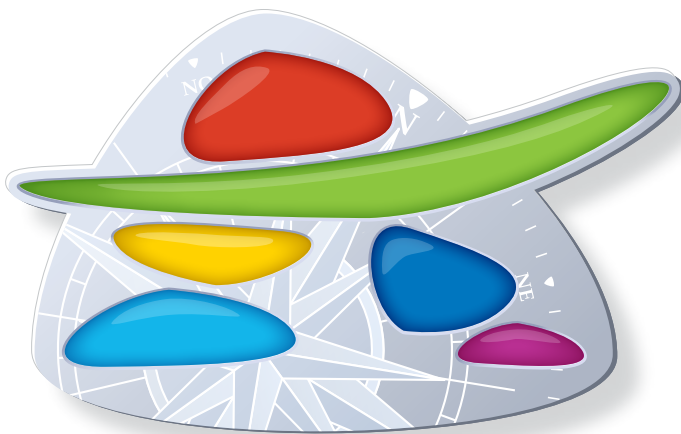
Il s'informe de la réglementation en matière de couchage et de déplacement de groupes de mineurs.

# L'insigne du cairn et les itinéraires

## L'insigne du cairn

Le cairn est un amas de pierre crée par l'homme, il sert à baliser le chemin.

D'autres sont passés avant toi. Poser ta pierre c'est montrer le chemin à ceux qui prendront ensuite ton itinéraire.



## Un Inukshuk

Cet insigne représente un **Inukshuk**. C'est un mot inuit qui signifie « qui ressemble à un homme ».

Il est construit avec des pierres pour ressembler grossièrement à un homme. Ce cairn sert de point de repère dans les grandes étendues désertiques de l'Arctique. Symbole d'humanité, il identifie par exemple la position d'une cache de nourriture. L'inukshuk provenant du nord du Canada est le **signe de la fraternité, de l'entraide et de la solidarité**.



Vivre avec énergie : Développement physique

**Réflexion personnelle en lien avec le sport, l'hygiène et la santé.**

### Des rencontres décisives

Thomas (Jean 20,24-29) et Marie-Madeleine (Jean 20,11-18).

### Type d'actions

Préparer des menus équilibrés et variés en fonction des activités, Sensibiliser son unité à des sujets forts : sida, MST, contraception, alcool via des débats, des rencontres, une revue de presse,...



Vivre avec son temps : Développement intellectuel

**Le développement intellectuel en lien avec mes connaissances, ma créativité, ma culture générale.**

### Des rencontres décisives

Le jeune homme riche (Marc 10,17-22) et le Centurion (Matthieu 8,5-13).

### Type d'actions

Construction (froissartage), créer le site internet de la Caravane, revue de presse, écrire un article de journal...



## Vivre avec rayonnement : le Développement affectif

**Le développement affectif en lien avec l'identification et l'expression de mes sentiments.**

### Des rencontres décisives

Marie et Joseph (Luc 2,41-52) et la femme pécheresse (Luc 7,36-50).

### Type d'actions

Vivre la rencontre inter-générationnelle, organiser une journée dans un hôpital, ...



## Vivre ensemble : le Développement social

**Le développement social en lien avec mon ouverture aux autres, la vie en équipe, en Caravane et en communauté.**

### Des rencontres décisives

Judas (Luc 22,1-6) et Bartimé (Marc 10,46-52).

### Type d'actions

Organiser un évènement sportif, organiser une rencontre avec d'autres mouvements de scoutisme ou de jeunes, se mettre au service d'une personne âgée, ...



## Vivre avec espérance : le Développement spirituel

**Mon développement spirituel en lien avec ma relation à Dieu, mes croyances et leur affirmation.**

### Des rencontres décisives

Pierre (Luc 22,54-62) et le bon larron (Luc 23,33-43).

### Type d'actions

Organiser une rencontre avec des mouvements de jeunes de différentes religions, faire sa confirmation, participer à une retraite, ...



## Vivre avec des valeurs : le développement du caractère

**Le développement de mon caractère pour oser dire « je », prendre la parole et m'affirmer.**

### Des rencontres décisives

Zachée (Luc 19,1-10.) et Marthe et Marie (Luc 10,38-42).

### Type d'actions

Inventer un jeu qui permette à la Caravane de mieux se connaître et à chacun de s'affirmer, organiser une campagne pour inviter tes amis et les gens du lycée à rejoindre la Caravane, ...



pionniers  
caravelles

# Cap sur la Caravane !

**C'est maintenant à toi de faire vivre cette nouvelle pédagogie.** À tes côtés pour t'accompagner, nous te faisons pleinement confiance : qui mieux que toi, premier acteur du scoutisme auprès des jeunes, peut tenir ce rôle ?

