Intégrer les nouveaux : l'accueil

REFERENCE GPS CHAP. 4 - FICHE 1 — CODE ESPACE CHEF ACCUEIL

Chaque jeune qui arrive dans la Caravane est accueilli dans son équipe. Il reçoit l'Inukshuk, l'insigne du cairn, et la parabole de la Samaritaine, symbole que Jésus s'adresse à chacun, tel qu'il est.

La vie d'équipe et le rôle du chef d'équipe

REFERENCE GPS CHAPITRE 6 — CODE ESPACE CHEF EQUIPE

L'équipe est la cellule de base du scoutisme. En équipe, chaque jeune peut trouver plus facilement sa place, donner son avis, s'exprimer. L'équipe réunit soit des garçons, soit des filles, et est constituée au début d'année pour durer jusqu'à la fin du camp.

Pendant l'année et le camp, des activités sont **vécues en équipe**, dans le cadre du Cap ou non : conseils d'équipe (en particulier pour proposer des idées de Cap), missions d'équipe, week-ends d'équipe, trek (pendant le camp)…

Le **chef d'équipe**, élu par le conseil des Sages à la fin du camp, est à la fois un « chef de projet », chargé de favoriser l'avancement du Cap, par les missions confiées à ses équipiers ; mais aussi celui qui est **attentif à chacun des membres de l'équipe**. Par son expérience, avec l'aide de la maîtrise, il accompagne les jeunes de son équipe sur les itinéraires. C'est une responsabilité très forte confiée par la maîtrise et les pairs.

On ne naît pas chef d'équipe : le rôle des chefs est d'aider ces jeunes à apprendre à devenir chefs d'équipe.

Prendre du recul sur soi : les sources

REFERENCE GPS CHAP. 5 - FICHES 10 À 13 — CODE ESPACE CHEF SOURCES

Les sources se vivent pendant le camp. Ce sont des temps de réflexion et d'action, offerts à tous les jeunes en fonction de leur âge.

En première année

L'objectif est de **préparer la promesse**. La promesse est l'un des moments les plus importants de la vie des pionniers et des caravelles : chacun peut **s'affirmer devant les autres**, dire qui il est et pourquoi il choisit de vivre dans la caravane et de respecter sa loi.

En deuxième année

C'est un moment privilégié de **relecture et d'ouverture sur le monde**. Elle permet d'aller à la rencontre de soi, de sa foi et du monde.

Chaque pionnier caravelle, s'écrit une lettre à lui-même, qu'il relira en troisième année.

En troisième année

La troisième source comprend deux temps distincts.

Un temps de réflexion pour **relire sa vie scoute** (à partir du texte de la promesse, et de la lettre de la 2e promesse) et se projeter **vers l'avenir**.

Un temps d'action où l'on **marque son passage** dans la caravane, avec les autres pionniers et caravelles de troisième année, en fonction des envies, compétences et caractères de chacun. Cette action se vit dans l'un de ces domaines : solidarité, artistique ou sportif.

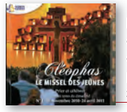
Pour t'aider dans ta mission : la boîte à outils

Le Guide pour le Scoutisme, l'ouvrage à destination des chefs et cheftaines, pour tout savoir sur la méthode de la branche.

Le livre indispensable des pionniers et caravelles, à remettre à chacun à l'accueil dans la Caravane.

Quatre fois par an dans la boîte aux lettres des chefs et des jeunes, la revue pour partager les Cap vécus et s'ouvrir sur le monde.

Un ouvrage réalisé par une caravane pour vivre les déserts.



Le missel des jeunes, gratuit avec Azimut. Un outil didactique et pédagogique pour animer la dimension spirituelle dans son unité.

http://caravane.sgdf.fr/chef

L'espace chefs du site internet des pionniers caravelles.

CODE ESPACE CHEF

En entrant dans la zone de recherche le « code espace chef » trouvé sur cette carte, tu trouveras tous les documents disponibles pour t'aider.

Des kits d'animation sont disponibles sur le site internet : trouver des partenaires, enrichir les Cap vécus, monter une action avec Jaccede.com, le CCFD-Terre Solidaire, la Croix Rouge, et bien plus encore.

Les dynamiques nationales

POUR LES JEUNES INDIVIDUELLEMENT

Top rouge « Paroles & Musique » et « Cinéma »

Pour les pionniers et caravelles musiciens, une semaine de camp pour écrire des chansons, les enregistrer et réaliser un album.

Curieux de découvrir les métiers du cinéma, de réaliser soi-même un court-métrage, de l'écriture du scénario au montage ? Une semaine pour acquérir des compétences en vidéo.

http://www.toprouge.fr

POUR LES CARAVANES

Point rouge « Nature-Environnement »

Pendant l'été, les pionniers et caravelles protègent la forêt méditerranéenne des incendies et mènent des actions de prévention.

Point rouge « Mélan »

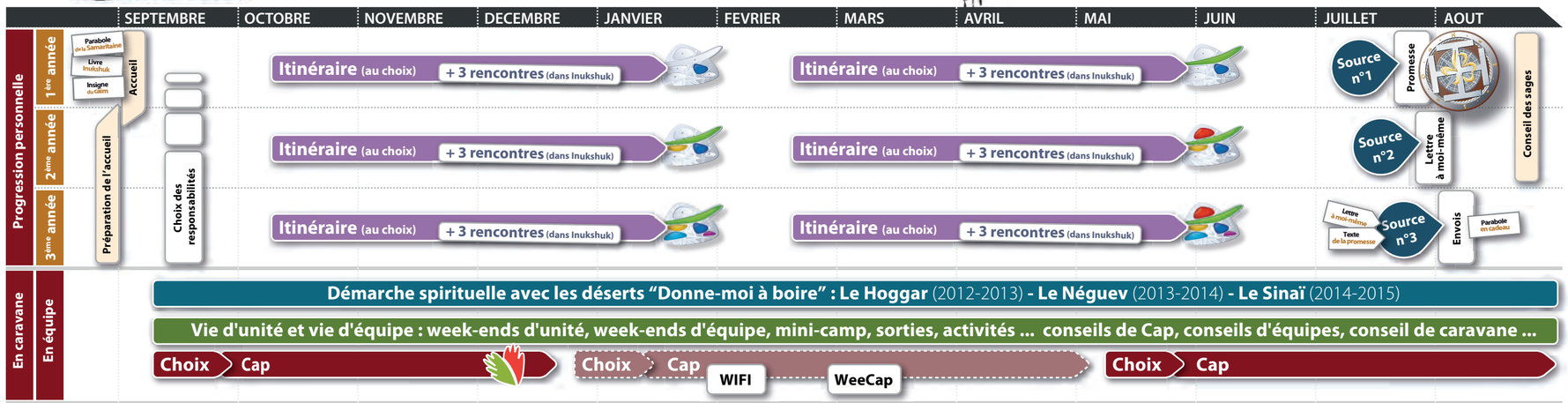
Dans un paysage de rêve, se mettre au service du centre de Mélan pour en poursuivre la construction, et découvrir comment habiter autrement la planète.

Point rouge « Servir à Lourdes »

Faire l'expérience du service gratuit, changer son regard sur les personnes malades ou porteuses de handicap, découvrir la vie de Bernadette.

Base marine nationale

Pour les marins ou les « terriens », un camp pour mieux connaître le milieu marin et le littoral ; naviguer à la voile et vivre l'équipe à fond.



Chercher Dieu : les déserts

REFERENCE GPS CHAPITRE 5 — CODE ESPACE CHEF DESERTS

Chaque année, toutes les caravanes de France traversent un des trois déserts : le Sinaï, le Hoggar ou le Néguev. En caravane, découvrez les différents visages du désert, pour relire votre vécu à la lumière de l'Évangile et faire vivre aux jeunes des temps d'animation spirituelle pleins d'espérance.

Le Hoggar
Lieu de vérité
Lieu de recul
Lieu de fraternité
Année 2012-2013

Le Néguev
Lieu de détachement
Lieu de passage
Lieu de décision
Année 2013-2014

Le Sinaï
Lieu non choisi
Lieu de tentation
Lieu de révélation
Année 2014-2015

L'animation spirituelle de l'unité, chez les Scouts et Guides de France, ça fait partie du rôle de la maîtrise. Quelle que soit ta situation personnelle, tu es amené à aider les jeunes à progresser sur leur propre chemin de foi.
N'hésite pas à te former, découvrir des techniques d'animation et acquérir des connaissances qui te permettront d'être un « révélateur » pour les jeunes.

Vivre l'international : le WIFI

REFERENCE GPS CHAP. 7 - FICHE 9 — CODE ESPACE CHEF INTERNATIONAL

Le week-end interrégional de formation internationale est un stage de formation obligatoire pour les chefs dont la caravane prévoit un **Cap Rencontres internationales** (départ à l'étranger ou accueil de scouts étrangers). Il est organisé (généralement en janvier - février) dans plusieurs lieux en France, et est valable 3 ans. Les caravanes concernées doivent manifester leur intention de vivre un Cap à l'international auprès du **service international** des Scouts et Guides de France.
international@sgdf.fr

Enrichir les projets : le WeCap

REFERENCE GPS CHAP. 3 - FICHE 2-B — CODE ESPACE CHEF ENRICHIR

C'est un week-end organisé par les accompagnateurs pédagogiques pour aider les unités à enrichir leurs Cap. Chaque caravane, représentée par ses chefs d'équipe et sa maîtrise, participe à ce week-end, pour être capable d'enrichir par elle-même ses autres projets. C'est un temps d'acquisition de compétences pour les jeunes.

Il existe des **stages de formation** « Appro » destinés exclusivement aux chefs et cheftaines pionniers caravelles. L'occasion, pendant une semaine, de pouvoir **échanger et approfondir** vos pratiques avec d'autres chefs de la branche !

Rendre service : l'Harmattan

REFERENCE GPS CHAP. 5 - FICHE 7 — CODE ESPACE CHEF HARMATTAN

En 2010, pendant le rassemblement CitéCap, les pionniers et caravelles proclamaient leur **Parole Citoyenne**. L'Harmattan est la suite logique de cet engagement.

Vent chaud du désert, l'Harmattan souffle sur les caravanes de France de décembre à Pâques. Il invite tous les pionniers et caravelles à choisir un Cap pour se mettre **gratuitement au service**, en lien avec un partenaire local, et dans l'un des huit domaines d'activités.

Cette période est également l'occasion de vivre autrement l'Avent, les fêtes de Noël, le Carême et Pâques, de s'échapper quelques instants de la frénésie commerciale, pour en **redécouvrir le sens**.

Enfin, l'Harmattan peut permettre à des jeunes de progresser sur les itinéraires **Vivre avec espérance** et **Vivre avec des valeurs**.

Il ne s'agit pas de vivre un Cap en plus, mais de donner plus de sens à un Cap vécu pendant l'année.

Remercier les 3e années : l'envoi

REFERENCE GPS CHAP. 4 - FICHE 14 — CODE ESPACE CHEF ENVOI

À la fin du camp ou en début d'année, on remercie chaque jeune qui quitte la Caravane. On prend le temps de leur dire le rôle qu'ils ont joué pendant trois ans, et la maîtrise leur remet une **parabole**, un texte choisi en fonction de chacun pour accompagner le pionnier ou la caravelle dans son avenir, dans la branche compagnons et dans sa vie personnelle.

Se retrouver, marcher, partager…
Les compagnons vont à l'essentiel.

COMPAGNONS

Passer les frontières, découvrir d'autres terres, d'autres visages, être solidaire… C'est ce que vivent des milliers de jeunes. **Autonomes** dans leur vie d'équipe, les jeunes travaillent souvent en **partenariat** avec des associations engagées dans la société. Ils s'ouvrent ainsi aux réalités de notre monde aux mille visages. Tout au long de l'année, ils réalisent des actions ponctuelles, choisies en **équipe**, au **service** d'associations, d'établissements spécialisés, d'institutions... Proposer à un jeune d'être compagnon c'est l'inviter à vivre une série d'**expériences** qui fonderont sa **vie d'adulte**.

LA CARTE

Merci d'avoir pris la responsabilité de faire grandir des jeunes de 14 à 17 ans pour leur permettre de devenir des **citoyens autonomes, heureux et solidaires**. Une mission enthousiasmante puisqu'il s'agit pour toi de les **conduire vers l'autonomie**. Comme un moniteur d'auto-école, tu es appelé à « faire avec », ne pas hésiter parfois à prendre les pédales, accélérer, freiner pour mener à bien les projets de la caravane et permettre aux jeunes de progresser chacun à leur rythme.

Tu trouveras dans cette **Carte** une présentation des outils pédagogiques pour t'aider dans cette mission que te confie le mouvement. Il ne s'agit que d'une **porte d'entrée** dans la nouvelle proposition pédagogique, à toi ensuite avec l'aide du **GPS** et de tes accompagnateurs pédagogiques, de faire vivre aux pionniers et caravelles un scoutisme de qualité.

Merci pour ton engagement au service des jeunes !

L'équipe nationale pionniers caravelles

Photos et illustrations : © SGDF - O. Ouadah - J. Ponchon - S. Teller
Réalisation : ENPC - Fabrication : studio SGDF — Août 2013

Coordonnées de mon AP

http://caravane.sgdf.fr
pionnierscaravelles@sgdf.fr

pionniers caravelles
http://caravane.sgdf.fr
pionnierscaravelles@sgdf.fr
LA CARTE

COMPATIBLE GPS — SÉRIE ROUGE — SCOUTS ET GUIDES DE FRANCE

COMPATIBLE GPS
SÉRIE ROUGE
LA CARTE

Avoir 14-17 ans aujourd'hui

REFERENCE GPS CHAPITRE 1A — CODE ESPACE CHEF JEUNES

Connais-tu bien les adolescents ? Être éducateur, c'est savoir s'adapter aux jeunes…

- L'âge des changements physiques et psychologiques.
- L'âge des paradoxes : envie d'être libre, pris au sérieux, mais besoin d'un cadre, d'adultes référents.
- L'âge de l'indignation et des idéaux.
- L'âge où se construit sa personnalité, pour devenir soi tout en vivant sous la pression du groupe d'amis.
- L'âge des premiers choix et de nouvelles expériences : orientation, amis, loisirs, amour…
- L'âge de l'effervescence cérébrale, tout en ayant besoin de temps de répit.
- L'âge des essais et des erreurs, des expériences initiatiques, des conduites à risques pour tester les limites.
- L'âge de la recherche d'émotions extrêmes.
- L'âge de la communication connectée et du tout tout de suite.
- L'âge où l'on s'ouvre au monde et où le monde s'ouvre à vous.

Des objectifs éducatifs

REFERENCE GPS CHAP. 1B - FICHE 6 — CODE ESPACE CHEF OBJECTIFS

Les Scouts et Guides de France ont fixé des objectifs éducatifs pour chaque tranche d'âge. Ceux des pionniers caravelles sont :

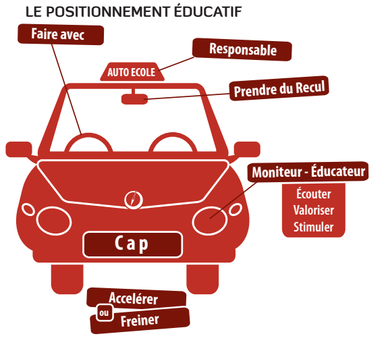
- **Vivre avec son temps** Utiliser les techniques de communication, s'ouvrir aux réalités du monde, s'informer avec esprit critique, imaginer, créer, exprimer ses opinions.
- **Vivre avec énergie** Se dépasser, prendre conscience de ses limites, être responsable de soi et des autres, connaître les gestes de premiers secours, découvrir sa sexualité et l'inscrire dans une relation d'amour avec l'autre.
- **Vivre avec rayonnement** S'engager dans une relation d'amitié, respecter ceux qui nous entourent, exprimer ses sentiments, comprendre que l'on peut aimer et être aimé dans le respect de son corps et de celui des autres, construire une relation amoureuse.
- **Vivre ensemble** Assumer une responsabilité dans une équipe et un projet, vivre l'équipe comme un lieu d'écoute, de compréhension mutuelle, coopérer, prendre des initiatives, être capable de gérer un conflit, vivre l'expérience du service utile.
- **Vivre avec espérance** Relire ses actions, prendre du temps pour soi, rencontrer d'autres religions, partager ses convictions et ses doutes, se risquer dans la prière, célébrer Jésus-Christ, devenir porte-parole et artisan de paix, de justice et de vérité.
- **Vivre avec des valeurs** Dire ses engagements, tenir compte des autres dans ses choix de vie, s'engager sur des règles communes, confronter ses opinions et jugements, prendre en compte ses défauts et qualités, agir avec assurance en faisant confiance aux autres.

Accompagner vers l'autonomie : **la mission du chef**

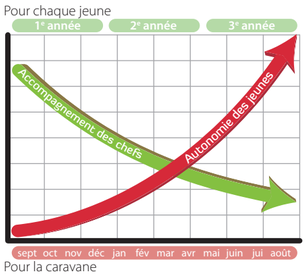
REFERENCE GPS CHAPITRE 1B — CODE ESPACE CHEF EDUCATEUR

*Chef, cheftaine, tu es avant tout un **accompagnateur**. Ta mission, en équipe de maîtrise, est d'aider les jeunes à prendre progressivement des responsabilités.*
Pour cela, **apprends à les connaître** : sois à l'écoute de chacun, prends en compte leurs centres d'intérêt, stimule leur créativité, leurs aspirations, leurs envies.
Accorde leur ta confiance : laisse les prendre des responsabilités, valorise leurs initiatives, accompagne les chefs d'équipe dans leur rôle auprès des autres. Aide les à exprimer ce qu'ils ressentent, à relire ce qu'ils vivent. Transmets leur ton énergie quand la motivation baisse, partage leurs jeux et leurs délires, dépense toi à leurs côtés.
N'hésite pas à **faire avec eux** : l'autonomie n'est pas livrée avec la chemise rouge, ils comptent sur toi pour apprendre. Ils auront besoin de toi pour passer leur premier coup de téléphone, pour parcourir leur premier itinéraire, pour faire leur première liste de courses…
Les jeunes cherchent des adultes fiables, qui leur offrent un cadre dont ils pourront tester les limites, et sur lequel ils pourront se construire.
Tu n'es pas seul dans ta mission : d'autres adultes sont à tes côtés : accompagnateur pédagogique, aumônier, responsable de groupe… Ils t'aideront et t'accompagneront dans les prises de décision, les choix pédagogiques, la relation éducative. Fais appel à eux !

LE POSITIONNEMENT ÉDUCATIF



UNE PRISE D'AUTONOMIE PROGRESSIVE



Faire groupe ensemble : **l'itinérance**

REFERENCE GPS CHAPITRE 2 — CODE ESPACE CHEF ITINERANCE

Les pionniers et caravelles **campent et décampent**. L'itinérance, c'est une succession de moments **vécus et partagés**, de chemins traversés, de **haltes** et de **rencontres**. En chemin, nous apprenons à vivre et avancer ensemble.

Vivre le scoutisme : **les Cap**

REFERENCE GPS CHAPITRE 3 — CODE ESPACE CHEF CAP

Le Cap est le moteur de la caravane. On en vit plusieurs par an. Concevoir, Agir, Partager sont les trois étapes d'un Cap réussi !

Les 5 critères du Cap

Créativité — Dépassement — Utilité — Découverte — Rencontre

REFERENCE GPS CHAPITRE 3 - CONCEVOIR — CODE ESPACE CHEF CONCEVOIR

- Faire équipe et groupe ensemble (moment convivial, jeux…).
- Susciter la créativité des jeunes, leur permettre d'exprimer leurs envies et de les partager.
- Élaborer une proposition de Cap en équipe.
- En Conseil de Caravane, choisir un projet pour la Caravane.
- Enrichir le projet en utilisant les cinq critères.
- En Conseil de Cap, définir le planning du projet, le budget, répartir les missions entre les équipes et les jeunes.

REFERENCE GPS CHAPITRE 3 - AGIR — CODE ESPACE CHEF AGIR

- Acquérir des compétences.
- Vivre en équipe.
- Créer un partenariat avec un acteur local.
- Communiquer dans la Caravane, le groupe, avec les parents, les médias, les partenaires.
- Prendre des photos, des vidéos.
- Suivre l'avancement du projet en Conseil de Cap

REFERENCE GPS CHAPITRE 3 - PARTAGER — CODE ESPACE CHEF PARTAGER

- Faire le bilan du projet pour les jeunes et pour la maîtrise.
- Dire merci aux partenaires et interlocuteurs.
- Faire la fête !
- Célébrer et relire.
- Témoigner et partager le vécu (média, site http://caravane.sgdf.fr/temoigner…).
- Rebondir pour le projet suivant.

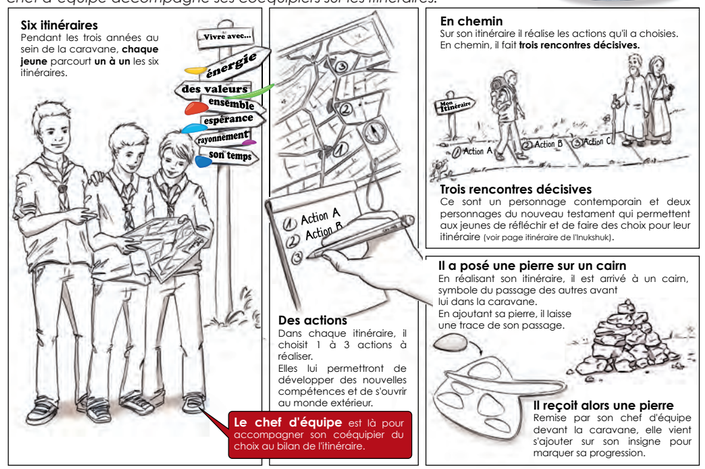
Varier les projets : **huit domaines d'activités à découvrir**

REFERENCE GPS CHAPITRE 3 - FICHE 1 — CODE ESPACE CHEF DOMAINES

Enrichir les compétences des jeunes : **les itinéraires**

REFERENCE GPS CHAPITRE 4 - FICHES 2 À 9 — CODE ESPACE CHEF ITINERAIRES

*L'enjeu des **itinéraires** est de permettre à chaque jeune de choisir son chemin de progression. C'est une démarche **volontaire**, adaptée et adaptable à chacun, d'apprentissage de savoir-faire et savoir-être.*
Il se compose d'un bilan personnel, de rencontres décisives, et d'actions. Le chef d'équipe accompagne ses coéquipiers sur les itinéraires.



Rendre les jeunes acteurs : **les responsabilités**

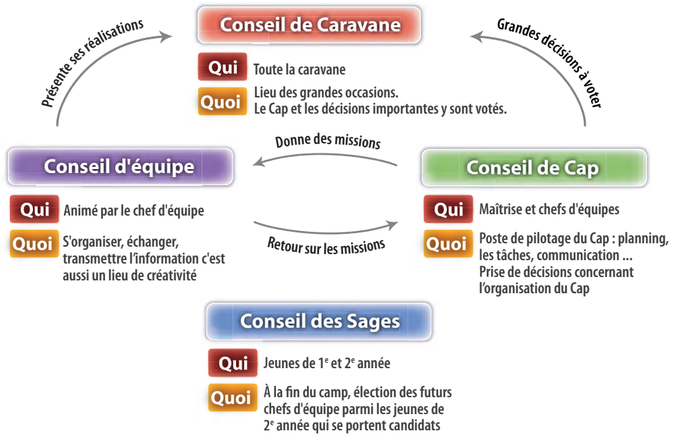
REFERENCE GPS CHAPITRE 7 - FICHE 2 — CODE ESPACE CHEF RESPONSABILITES

Neuf responsabilités sont réparties dans la caravane. À la différence des itinéraires, il s'agit d'une fonction prise pour une durée d'un an par un jeune dans l'unité, en priorité parmi les plus âgés.
Il existe une dixième responsabilité : le chef d'équipe (tourne la carte pour en savoir plus).

Motiver les jeunes : **le jeu des Conseils**

REFERENCE GPS CHAPITRE 7 - FICHE 3 — CODE ESPACE CHEF CONSEILS

Véritable outil dans la lutte contre la démotivation et l'absentéisme, les conseils permettent d'alterner les types de rencontre et de maintenir un lien régulier et constant dans la caravane.



Lexique

- **Caravane** C'est l'unité, l'ensemble des pionniers, caravelles et la maîtrise.
- **Maîtrise** Les chefs et cheftaines, adultes fiables qui travaillent en équipe.
- **Équipe** Petit groupe homogène de pionniers ou de caravelles.
- **Chef d'équipe** Pionnier ou caravelle de préférence en 3e année, responsable d'une équipe de la Caravane.
- **Responsabilités** Neuf 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** Six chemins personnels parcourus les uns après les autres, par chaque jeune 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 repères proposés pour chaque pionnier et caravelle la Caravane. Chaque désert comprend trois facettes et se vit sur toute une année : Sinaï, Hoggar et Néguev.
- **Sources** Moments forts de réflexion personnelle et d'ouverture sur le monde, vécus pendant le camp par chaque jeune.
- **Trek** Le temps de l'itinérance en équipe (activité en autonomie) 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 au pionnier et caravelle. 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, cairn à forme humaine, est le signe de la fraternité, de l'entraide et de la solidarité.

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