

Module d’Aide à la Prise de Fonction :

Bienvenue dans la communauté -

Découvrir la proposition pédagogique scouts-guides

*Septembre 2021*

**Avant-propos**

*Avant tout, nous tenons à te remercier, toi qui a accepté de présenter cet atelier sur la nouvelle proposition pédagogique. Nous savons que ce n’est pas évident de présenter un atelier quand le sujet est tout nouveau, mais nous savons pouvoir avoir confiance en toi. C’est grâce à toi que tout ce que nous imaginons depuis 3 ans pourra enfin arriver entre les mains des chefs et cheftaines, pour qu’ils puissent faire vivre de fabuleuses odyssées à leurs scouts-guides !*

*Par souci de clarté, nous avons fait le choix de donner les points-clés de cette nouvelle proposition. Tu n’auras peut-être pas tous les détails dans cette fiche atelier pour répondre à toutes les questions des stagiaires. N’hésite pas à leur dire que les informations arriveront au fur et à mesure de l’année !*

*A nouveau, merci, et bon atelier !*

**Type de formation et public :**

| Type de formation / Durée : | | APF — 1h30 | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Auteur / Date de création : | | D. Cauchois, F. Gauthé, JB Baudier (ENSG) — Septembre 2021 | | |
| Public concerné : | Chefs et Cheftaines SG | | Nombre : |  |
| Pré requis : | Avoir suivi l’atelier de l’APF sur la méthode scoute | | | |

**Objectifs de l’atelier :**

| Contribution aux compétences visées pour les stagiaires : |  |
| --- | --- |
| Objectifs généraux : | Cet atelier doit permettre aux stagiaires de |
| Objectifs opérationnels : | A l’issue de cet atelier, chaque participant sera capable de :  > Connaître le vocabulaire de la branche  > Identifier les grands temps d’une année chez les SG  > Organiser son premier trimestre |

**Organisation de l’atelier :**

| Matériel nécessaire : | * Power Point fourni * Audio fourni : [lien de téléchargement](https://drive.google.com/file/d/14wZdvywagmn39ULbe22XP2zYpE1F5mGu/view?usp=sharing) * Fiche Bingo fournie à imprimer * Fiche récapitulative relation éducative * Bandelettes fournies dans le ppt à imprimer |
| --- | --- |

**Déroulement général :**

| Horaire  cumulé | Durée | Programme |
| --- | --- | --- |
| 5’ | 5’ | Introduction et présentation des objectifs |
| 15’ | 5’ + 5’ | Audio + fiche bingo en binôme/trinôme |
| 55’ | 40’ | Généralisation et enrichissement |
| 1h15 | 20’ | Organisation de l’année et premier trimestre chez les SG |
| 1h20 | 5’ | Conclusion |
| 1h30 | 10’ | Lien d’évaluation — Questions |

**Introduction – (5’)**

Pour commencer, pourquoi une nouvelle pédagogie ? Pour s’ajuster au plus près des besoins des 11-14 ans et y répondre au mieux. Le monde et la société évoluent, la place des jeunes aussi, c’est à nous de leur proposer un cadre qui répond à leurs besoins pour grandir et s’épanouir.

Dans cet atelier seront abordés les points principaux de cette nouvelle proposition pédagogique.

A la fin de l’atelier, vous serez capables de :

* Connaître le vocabulaire de la branche
* Identifier les grands temps d’une année chez les SG
* Organiser son premier trimestre.

**Temps 1 : identifier le vocabulaire de la branche (50min)**

Partie A : Audio - (5’ + 5’)

(lien de téléchargement de l’audio : <https://drive.google.com/file/d/14wZdvywagmn39ULbe22XP2zYpE1F5mGu/view?usp=sharing>)

*Écoute de l’audio (mp3 de 3min) en grand groupe.*

***Une fois l’audio terminé****, distribution des fiches bingo. Les stagiaires se répartissent en binômes / trinômes et essaient de compléter la fiche bingo (une fiche par groupe) avec les termes dont ils se souviennent. (Voir tableau à la fin du doc). Leur sont demandés :*

Projet = Odyssée

Unité = communauté

Equipe = équipe

Rôle 1 = artisan

Rôle 2 = gastronome

Rôle 3 = cartographe

Progression personnelle = constellations

3ème année = l’année du rêve

Passage vers la caravane = le portail

Partie B : Généralisation et enrichissement (40’)

*Le but est de recréer le visuel de la méthode scoute. Tu peux commencer où tu veux, en fonction de ce que répondent les stagiaires. Nous te conseillons d’enrichir les différents éléments au fur et à mesure, plutôt que tout à la fin. En gras dans le texte toutes les bandelettes correspondantes.*

**Vie en communauté et en équipe**   
La communauté est l’ensemble des 11-14 ans d’un groupe. C’est un groupe mixte composé de maximum 30 jeunes, et de leurs chefs et cheftaines. La communauté est organisée en équipes. Les **équipes sont non mixtes**, composées de 4 à 7 jeunes. Ce sont **eux qui les choisissent**. La communauté et les équipes sont des lieux de découverte de la vie en groupe et de l’apprentissage de l’autonomie. Elles permettent au jeune de grandir en écoutant l’autre, en affirmant ses opinions et en partageant ses connaissances.

**L’Odyssée :**

C’est le projet des scouts-guides, qui est une manière privilégiée pour apprendre tout en étant acteur. Il y a **deux Odyssées par an**, une pendant l’année et une pendant le camp. Le **choix de l’Odyssée est fait par les jeunes**, ce sont eux qui décident ce qu’ils ont envie de faire, l’Odyssée doit être à la hauteur de leurs ambitions. La mission des chefs et cheftaines est de les accompagner à organiser leurs projets pour que les scouts-guides s’y épanouissent à leur rythme. L’Odyssée doit forcément répondre à **3 critères** ; elle doit être utile, créative, et permettre la découverte. L’Odyssée peut se vivre de **deux manières différentes** : soit avec toute la communauté, soit en équipe (ce choix est fait par les chefs et cheftaines fonction des besoins identifiés dans leur unité). Une fois vécue, l’Odyssée se clôture forcément par **une relecture et une célébration**. Du choix à la relecture, une Odyssée se vit sur une période de 4 mois maximum. Elle s’appuie sur un imaginaire proposé par la maîtrise.

**La progression personnelle :**   
Il est proposé aux scouts-guides d’acquérir des connaissances, savoir-faire et savoirs-être à travers plusieurs outils qui s’articulent les uns avec les autres :

* Dans un premier temps, chacun·e va pouvoir choisir un rôle au sein de son équipe. Ces rôles sont des missions fonctionnelles qui permettent d’organiser la vie de l’équipe, celle de la communauté et la réalisation de l’Odyssée. Choisir un rôle n’est pas savoir tout faire d’avance, mais avoir l’envie d’apprendre et de s’y développer. Il existe **6 rôles** : Alchimiste, Artisan, Cartographe, Gastronome, Panseur/Panseuse, Reporter. Un même rôle peut être choisi par deux jeunes dans la même équipe, ou être choisi deux fois par un même jeune.
* Une fois le rôle choisi, le scout / la guide va choisir une constellation à découvrir. Les **constellations sont au nombre de 6** : constellations de la Coopération, de l’Espérance, de l’Energie, de l’Esprit, de l’Humanité et de la Sagesse. Chaque constellation est accessible dans chaque rôle, simplement la manière de la vivre sera proposée différemment. Les six constellations seront à parcourir pendant les 3 années à la communauté.
* Le choix a été fait de mettre l’accent sur l’acquisition progressive de l’autonomie. Pour cela, 3 temps différents sont proposés au cours de l’année ET du camp afin de permettre aux scouts-guides d’apprivoiser les **activités en autonomie** en toute sécurité. Ce sont les Temps en équipe, les excursions et l’exploration. Ces trois temps sont progressifs dans la durée.
* **L’année du rêve** est la 3e année à la communauté, celle des scouts-guides de 13 ans qui vont passer à la caravane l’année suivante. C’est bien l’âge du jeune qui importe, pas son nombre d’années d’ancienneté dans la communauté. C’est le parcours global du jeune qui compte, aussi bien son parcours personnel que son parcours scout. L’objectif est de profiter de cette année pour relire son parcours et les temps forts vécus dans sa vie personnelle pour prendre conscience de son cheminement. Lors de l’année du rêve, il est proposé à chaque scout et guide de 3e année de vivre un projet personnel et de prendre une place de facilitateur dans la communauté (transmission de compétences, accompagnement des plus jeunes, coordination de l’équipe). L’idée est également de leur permettre de rencontrer les pionniers-caravelles du groupe, afin de faciliter le passage à la caravane l’année d’après.

**La nature :**   
Chez les scouts-guides, la vie dans la nature permet d’établir un contact direct et durable avec l’environnement qui nous entoure. Des week-ends campés tout au long de l’année et les rencontre vécues à l’extérieur sont des temps privilégiés pour vivre des temps de découverte, et d’adopter un rythme de vie adapté à l’espace naturel. Plusieurs types d’activités sont proposés en lien direct avec la nature :

* Les **activités en autonomie**
* La **démarche spirituelle**, basée sur l’exploration des ressenties

**La Loi et la promesse :**   
La promesse est l’action du jeune de s’engager à faire de son mieux pour vivre selon la loi. C’est la Loi des SGDF qui régit nos activités et tend vers un but : faire de nous des citoyens actifs, utiles, heureux et artisans de paix. La promesse des jeunes chez les SGDF a évolué pour toutes les branches. Maintenant, elle ne prononcera plus qu’une **seule fois dès 8 ans**, ou plus tard lorsque le jeune se sent prêt. Elle est basée sur une loi unique, commune à toutes les branches. Une fois prononcée, la **promesse peut être renouvelée**, seul ou en communauté. Ce renouvellement peut se faire à tout moment de l’année. En effet, la loi accompagne les moments forts de l’année : elle peut être redite à l’occasion de l’accueil des nouveaux et pendant leur promesse, mais aussi lors d’une activité de relecture de l’Odyssée, lors d’un moment dur vécu en unité, etc.

**La relation éducative :**   
La mission des chefs et cheftaines est de permettre aux jeunes de grandir. Pour cela, il est nécessaire de procurer un **cadre sécurisé et sécurisant**. La méthode scoute fait partie de ce cadre, et les chefs et cheftaines sont garants de sa mise en place dans les activités. Les chefs et cheftaines ne sont pas là pour imposer des choses aux scouts-guides ou de faire des choix à leur place. Leur objectif est de les **accompagner et de les conseiller** dans le chemin qu’ils ont choisi de prendre. C’est en les valorisant et en les motivant que les scouts-guides pourront prendre confiance en eux, et leur permettra d’apprivoiser petit à petit l’autonomie de l’adolescence. Le modèle proposé pour illustrer la relation éducative chez les scouts-guides est celui d’un moniteur d’escalade : ce n’est pas lui qui grimpe, mais il guide le jeune sur le meilleur chemin à suivre, lui indique les prises, l’encourage, et l’assure en l’empêchant de tomber.

Tu peux distribuer une fiche récapitulative, “être moniteur d’escalade” par stagiaire.

**Le cadre symbolique :**   
Le cadre symbolique, c’est l’univers dans lequel vont évoluer les scouts-guides et qui sert de support à toute la proposition pédagogique. Il doit correspondre aux **enjeux éducatifs de la tranche d’âge**. Les 11-14 ans, ce sont des jeunes qui ont la volonté de partir à la découverte, d’apprendre de nouvelles choses, qui ont une forte envie et un grand besoin de se découvrir eux-même et de s’inventer. C’est le temps du passage entre l’enfance et l’âge adulte. C’est pour répondre à tous ces enjeux qu’ont été inventé les outils pédagogiques présents dans cette proposition, et qu’a été imaginé tout le **vocabulaire** pour l’accompagner : les Odyssées, les constellations, la communauté, le portail, etc.

**Temps 2 : les temps forts d’une année dans la communauté - (20’)**

*A l’aide des bandelettes, recréer une frise chronologique des grands temps de l’année, en insistant sur les temps forts du premier trimestre. A nouveau en gras, les bandelettes à afficher.*

| Septembre – Octobre | * La **cérémonie d’accueil :** c’est le moment où la communauté accueille tous les nouveaux qui la rejoignent. Elle doit permettre à chaque scout guide de trouver sa place dans la communauté. Il s’agit d’un temps où l'enjeu premier et la qualité de l’accueil et de l’inclusion, pas forcément sa durée ! Cette cérémonie est déclinable toute l’année, et se répète à chaque fois qu’un nouveau arrive * La **mise en équipe** : les **jeunes choisissent leurs équipes**. Une fois les équipes constituées, chaque jeune est invité à **choisir son rôle** au sein de l’équipe. |
| --- | --- |
| Novembre – Décembre | * Une fois la communauté constituée, c’est le temps de l’**écriture de la charte**. Cet outil est un élément indispensable à la vie en groupe. Elle est co-construite par les scouts-guides et les chefs cheftaines. Elle a pour but de définir un espace de vie qui permettra au groupe de fonctionner au mieux tout en respectant les besoins individuels. * Chaque scout guide est invité·e à **choisir une constellation**. Le rôle choisi plus tôt dans l’année donnera une couleur particulière à la manière dont il explorera la constellation. |
| Janvier – Avril | C’est le **temps de l’Odyssée** !   * Le choix de l’Odyssée se fait en plusieurs étapes. Chaque scout guide est invité à prendre un temps de réflexion individuelle pour imaginer ce qu’il a envie de faire, ce qui l’intéresse, et qui lui tient à cœur. Une réflexion en équipe permet ensuite de faire une proposition commune à travers la recherche de consensus, la fusion des idées plutôt que leur confrontation. Chaque équipe présente sa proposition au reste de la communauté. De la même manière, on essaiera plutôt de trouver une proposition qui combine les idées de plusieurs équipes. Le choix final de l’Odyssée se fait selon la méthode du jugement majoritaire. * La préparation et la réalisation de l’Odyssée : elles ne doivent pas prendre complètement le pas sur la vie de l’unité. La communauté doit pouvoir continuer à vivre des grands jeux, des temps nature, ou même simplement la vie quotidienne en parallèle de l’Odyssée. Les chefs cheftaines sont garants du cadre global de l’Odyssée, ils ont un rôle de conseil, ils accompagnent les jeunes selon le modèle de la relation éducative du moniteur d’escalade. |
| Mai - Juin | « **Choisi ton camp** » est une activité à insérer dans le processus de préparation du camp. L’objectif est de laisser la place aux scouts guides pour être acteurs et actrices dans la préparation du camp et dans l’élaboration des activités. C’est le moment de choisir l’Odyssée du camp et de préparer et planifier les activités : Imaginaire, grille de menus, journée type, installation dans la nature, etc. Les points ne manquent pas pour que chaque communauté, fonction de ses capacités, soit actrice à sa mesure et co-construise un camp qui lui ressemble et qui soit à la hauteur de ses ambitions. |
| Juillet - Aout | C’est le temps du **camp** ! On y pourra y vivre une Odyssée, vivre des temps nature, une excursion et une exploration, peut-être des renouvellements de promesse… |

**Conclusion – Question/Réponses – (15’)**

Une proposition pédagogique peut paraître complexe quand elle est complètement nouvelle. Mais pas de panique, les choses vont se mettre en place petit à petit. L’objectif n’est pas forcément de tout mettre en place tout de suite ! S’il y a deux éléments clés à retenir et à commencer à mettre en place dans vos communautés, ce sont les Odyssées et les rôles. Ces deux points sont le squelette de la proposition pédagogique, tous les autres éléments viennent s’articuler autour.

Temps de questions/réponses

**Evaluation de l’atelier – Points d’attention**

*Nous avons besoin de l’avis de stagiaires sur cet atelier pour savoir ce qui a été compris ou pas, et que nous devons améliorer dans la suite des ateliers sur la nouvelle pédagogie ! N’oublie pas de leur présenter le QR code à la fin du PowerPoint pour qu’ils puissent y répondre ! De ton côté, n’hésite pas à nous faire également remonter les remarques et les questions des stagiaires !*

Lien vers le questionnaire : <https://forms.office.com/r/R2LEfu8PuF>

&

*Tableaux à imprimer et distribuer lors de la partie 1*

| Projet | Unité | Equipe |
| --- | --- | --- |
| Rôle 1 | Rôle 2 | Rôle 3 |
| Progression personnelle | 3eme année | Passage à la caravane |

| Projet | Unité | Equipe |
| --- | --- | --- |
| Rôle 1 | Rôle 2 | Rôle 3 |
| Progression personnelle | 3eme année | Passage à la caravane |

Feuille récapitulative : La relation éducative - être moniteur d’escalade