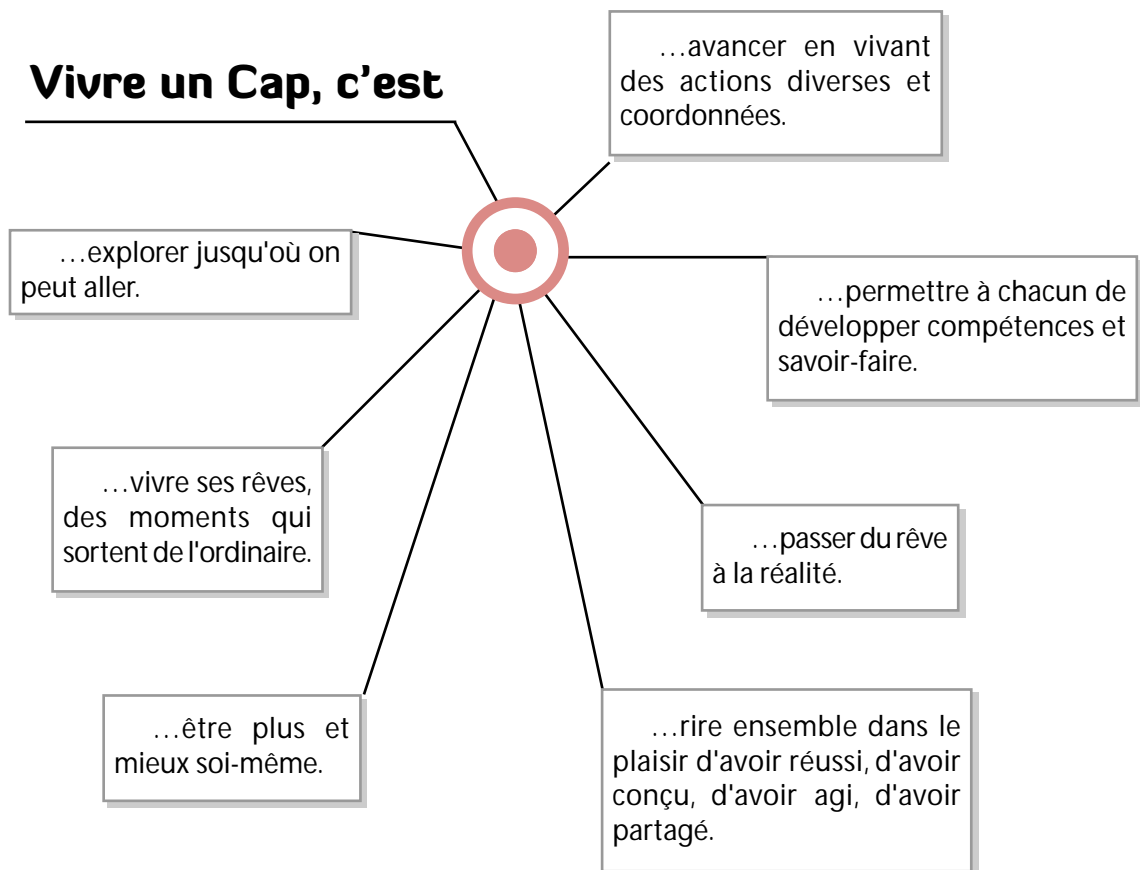


# III - Vivre des Cap

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



# Sommaire

Dans ce chapitre, nous avons souhaité détailler chaque étape de la méthode du projet pour aider toutes les caravanes à vivre des projets innovants et de qualité.

## Fiche 1 - Le Cap, le projet des pionniers et des caravelles

### Fiche 2 - Concevoir

2a - Choisir le projet

2b - Organiser le projet

2c - S'organiser

Fiche Activité 1 - Faire naître des idées de projets

Fiche Activité 2 - Enrichir le projet : la nappe tournante

### Fiche 3 : Agir

3a - Vivre

3a - Communiquer

3a - Analyser, faire le point

### Fiche 4 - Partager

4a - Évaluer

4a - Célébrer

4a - Témoigner

Fiche Activité 3 - Méthodes d'évaluation

# Le Cap, projet des pionniers et des caravelles

La vie de la caravane est rythmée par des projets. Ils permettent à chaque caravelle, à chaque pionnier, de vivre ses envies, d'acquérir des compétences, d'oser la rencontre et de s'affirmer dans la réalisation collective. Le Cap, c'est le projet de la caravane : il est ambitieux et donne à chacun et chacune la possibilité de s'engager pleinement. Voilà quelques éléments pour vivre un Cap de qualité, innovant et ambitieux...

## Huit domaines d'activité

Le Cap évolue dans huit grands domaines d'activité. Pour vivre des expériences différentes, acquérir toujours de nouvelles compétences et découvrir des horizons inconnus, les caravanes sont itinérantes dans le choix des domaines d'activité du Cap. Aussi, un jeune ne vivra pas dans sa vie de pionnier ou de caravelle deux Cap identiques. Exit les caravanes qui partent tous les deux ans à l'étranger, exit le projet tout prêt vécu par l'unité depuis Mathusalem. Place au changement, à la nouveauté, à la diversité !

Bien sûr, un Cap peut recouper plusieurs domaines d'activité. L'important est de permettre aux jeunes, par la capitalisation notamment, d'enrichir leurs pratiques et de les inciter à vivre des expériences nouvelles.

On identifie huit grands domaines d'activité. Dans *Inukshuk* vous trouverez des expériences concrètes de Cap pour chacun de ces domaines.

## Démarche globale

Il y a mille façons de vivre un projet. La branche Pionniers-Caravelles nous propose « la méthode du Cap ». Cette méthode s'adapte à l'unité et au besoin de chacun. Découpée en trois parties, Concevoir, Agir et Partager, elle est là pour guider la caravane et éviter d'oublier quelque chose.



La méthode du Cap est expliquée dans *Inukshuk* de la page 62 à 65.

### **1. Solidarité et ouverture aux autres**

S'ouvrir au monde, s'intéresser à des grandes problématiques sociales et s'engager concrètement pour les autres. Organiser un événement « Bouge ta planète » en lien avec le CCFD ; participer à l'organisation d'un repas de Noël pour des personnes en situation précaire ; participer à une action « Jaccede.com » ; soutenir une campagne d'opinion d'une association ; participer à des activités avec le Scoutisme pour tous...

### **2. Prise de parole et communication**

Prendre la parole, faire passer des messages, savoir utiliser différents vecteurs d'information. Participer à une émission de radio ; réaliser un film sur le scoutisme ; tenir la gazette de la paroisse ; organiser une rencontre avec les institutions et les politiques...

### **3. Rencontres internationales**

S'ouvrir aux autres cultures, aller vivre la rencontre, découvrir le plaisir de l'accueil de scouts étrangers, vivre le partenariat. Sensibiliser à la rencontre interculturelle ; organiser un camp à l'étranger en partenariat avec une unité scoutie, organiser l'accueil d'une unité scoutie étrangère...

### **4. Aventure et vie dans la nature**

Vivre au cœur de la nature, se dépasser physiquement, se confronter à différents milieux... Organiser une course d'orientation, descendre une rivière en canoë ; découvrir le GR de Corse ; faire le tour du Mont-Blanc...

### **5. Construction et fabrication**

Acquérir des compétences techniques, découvrir le plaisir du travail manuel, aménager des espaces, s'installer confortablement dans un lieu. Construire un camp dans les arbres ; réaménager le local ; réparer les tentes du groupe ; organiser une course de caisse à savon...

### **6. Expression artistique**

Expérimenter différentes formes artistiques, laisser libre cours à ses talents créatifs, filmer, dessiner, jouer. Monter une pièce de théâtre itinérante, participer à « Ville en Scène », animer la veillée d'un week-end de groupe, organiser un concert...

### **7. Évangile et vie scoutie**

Découvrir des formes de spiritualités différentes, construire sa foi, vivre des temps forts d'Église. Servir à Lourdes, vivre le service dans la communauté de Taizé, organiser une rencontre avec des scouts d'autres confessions, participer à la diffusion de la lumière de Bethléem...

### **8. Protection de l'environnement**

Comprendre la fragilité des écosystèmes, s'engager pour la planète, agir pour préserver la biodiversité. Vivre le service Surveillance de feux de forêts, organiser le tri des déchets pour le groupe local, participer à des campagnes de sensibilisation aux gestes écocitoyens...

## **Durée du Cap**



*Inukshuk pages 66 à 81.*

La caravane vit plusieurs Cap pendant l'année dont un Cap d'été qui se réalise pendant le camp.

Il n'y a pas de règle concernant la durée du Cap. Celle-ci est fixée par l'ensemble de la caravane : elle peut être courte (une semaine) comme plus longue (un trimestre).

Il est important que la caravane vive plusieurs Cap pendant l'année. Cela sera synonyme de sa bonne santé et aura un impact très fort sur la motivation des jeunes.

En effet, à cet âge-là, il est difficile en novembre de se projeter sur le camp d'été et surtout de l'organiser aussi tôt dans l'année. La caravane peut très bien avoir des idées pour l'été, qu'elle exprime dès le mois d'octobre, mais cela ne doit pas empêcher la réalisation d'autres Cap qui seront sources de motivation et de cohésion. Il vaut mieux, en effet, fixer des actions à court et moyen terme afin que les pionniers et caravelles les réalisent avec succès et apprennent des techniques qu'ils pourront réinvestir dans la préparation du Cap du camp d'été.

# Concevoir

## Choisir le projet

Le choix du projet est un aller-retour entre vie de caravane et vie d'équipe. La maîtrise lance la démarche de projet, organise le choix démocratique, nécessaire pour chacun, s'approprie le projet et enrichit les projets conçus et présentés par les équipes.



- Susciter du rêve (l'appel de la maîtrise)
- Inventer (les équipes)
- Présenter (les équipes)
- Vivre la démocratie (la caravane)
- Enrichir (La maîtrise)
- Établir un calendrier
- Établir un budget
- Établir un plan de communication
- Identifier les tâches
- Vivre les conseils

### 1 - L'appel de la maîtrise

Le Cap est un défi que la caravane va relever. Les jeunes doivent se sentir motivés par ce projet, d'où l'importance de laisser la place au rêve, à l'imagination des jeunes. La caravane peut être ce lieu où l'on réalise les projets les plus fous... C'est un espace pour exprimer ses envies ; son goût pour l'aventure, le sport ; sa volonté de se dépasser, de créer, d'aller à la rencontre...

Un rêve, un défi d'un ou de plusieurs jeunes de la caravane a de bonnes chances de se transformer en Cap ! Les jeunes ont une part active dans le choix de leur projet. Pourtant ce n'est pas toujours facile de faire émerger les idées et les envies des pionniers et caravelles. La maîtrise

prend toute sa place dans ce temps où elle suscite le rêve, fait tomber les barrières et les préjugés qui empêchent les jeunes de s'exprimer librement.

**Voir Fiche Activité 1**  
**Faire naître des idées de projets**

Le temps de l'appel est un moment précis mis en place par la maîtrise pour mettre la caravane dans une dynamique de projet. Vécu en en caravane, ce temps de lancement est une invitation à la créativité qui sera ensuite vécue en équipe.

L'outil (proposé dans la fiche d'activité 1) « **Dream Table®** » est un moyen intéressant pour amorcer la pompe de la créativité.

## 2 - Imaginer un Cap en équipe

L'appel de la maîtrise a lancé la dynamique de créativité. C'est maintenant à l'équipe de prendre le relais et de rêver un projet fou !

C'est un temps où le rôle du **chef d'équipe** prend toute sa dimension : confiance, rigolade, délire et créativité seront les maîtres mots pour que les idées jaillissent .

Le chef d'équipe anime ce temps et veille avant tout à ce que chacun s'exprime et donne

son avis. Il répartit la parole, essaie de prendre en compte les motivations et les désirs de chacun pour construire un projet qui motivera l'ensemble de l'équipe.

Par son expérience, il peut guider les plus jeunes pour faire le tri des possibles et enrichir des idées de chacun.

Le chef d'équipe, qui connaît les cinq critères du Cap (voir fiche 2B), garde à l'idée que le projet imaginé par l'équipe, répond à ces critères. C'est un balisage que l'on doit retrouver dans la présentation des projets.

## 3 - Présenter son Cap : l'équipe

L'équipe a imaginé, rêvé et réussi à penser un projet dans ses larges contours.

Sa seconde mission va être d'imaginer un moyen original pour présenter son projet à la caravane : défendre ses idées, prendre la parole

en groupe, créer un esprit d'équipe autour d'un délire qui lui appartient... Autant d'éléments qui permettent à chacun de trouver sa place au sein de la caravane.

Ce temps est balisé par la maîtrise qui doit donner un cadre pour cette présentation, aussi bien en termes de fond que de forme.

### Présenter son Cap

**Le fond :** Qu'est ce que l'on veut retrouver dans la présentation du Cap ?

*Quelques pistes :*

- Pourquoi l'équipe a choisi ce Cap ?
- Objectif(s) du Cap.
- Lieu éventuel.
- Déroulement du projet.
- Moyens à mettre en œuvre.
- Budget prévisionnel (à la louche).
- Les cinq critères du Cap.
- Les atouts majeurs.

**La forme :** Il existe de multiples moyens pour présenter son Cap ; c'est à la maîtrise de fixer un cadre précis et d'être créative ! Fabriquer un panneau, présenter une saynète, écrire un discours, faire deviner aux autres en dessinant, chanter, jouer, utiliser la vidéo, utiliser un Power Point...

Élections à l'américaine, soirée des Césars, assemblée générale des Nations unies, ambiance cabaret... Les caravelles et les pionniers n'ont pas abandonné à leur arrivée dans la caravane leur goût pour l'imaginaire et le spectacle. La maîtrise peut trouver un imaginaire pour ce temps fort de la vie de la caravane. C'est à elle d'impulser une dynamique collective qui suscitera l'envie de s'amuser, de se dépasser et de s'engager avec le groupe.

## 4 - Vivre la démocratie : la caravane

La caravane est un lieu pour expérimenter la démocratie. C'est prendre conscience que chacun a son mot à dire, est écouté et respecté dans ses choix.

**Voter un projet** n'est pas toujours une chose simple dans la mesure où choisir c'est renoncer ! La maîtrise accompagne les jeunes dans ce

moment clé. Elle veille à ce que chacun trouve sa place et organise un vote qui permet d'éviter qu'une partie du groupe se sente exclue du projet.

Le vote par pondération peut être une piste intéressante : on propose à chacun de définir son « tiercé » avec comme consigne que le premier projet choisi rapporte 3 points, le deuxième 2 et le troisième 1.

# Concevoir

## Enrichir le projet : les critères du Cap

La caravane a choisi, voté son projet. La maîtrise impulse alors une dynamique d'enrichissement afin de transformer ce projet aux contours flous en un Cap où chacun trouvera sa place. Bien entendu, cette étape est vécue avec les jeunes. Ce sont eux, guidés par la maîtrise, qui trouvent les moyens d'enrichir leur projet pour qu'il devienne un Cap à part entière. Pour cela, la maîtrise utilise les cinq critères du Cap.

### Utilité

*En quoi le Cap que nous allons mener aura une utilité ? Utilité pour les autres et/ou utilité pour soi ?*

Pour « les autres » : À qui notre Cap va-t-il rendre service ?

Une association, un quartier, un public, une cause...

Pour « soi » : Quelles sont les compétences que je vais acquérir ? Que m'apportera le Cap personnellement ? Qu'apportera-t-il à la caravane ?

Technique particulière, découverte, rencontre, ouverture, amélioration visible...

- **des cultures nouvelles** : découvrir une autre culture ne consiste pas forcément à partir à l'étranger ! Il existe des autres « cultures » à côté de chez moi : d'autres façons de vivre le scoutisme, des milieux différents du nôtre (la ville, la campagne, la banlieue...), des communautés (africaines, asiatiques, roms...), des religions différentes...

### Rencontre

*Quelles rencontres suis-je amené à faire pendant ce Cap ?*

Trop souvent nos caravanes se replient sur elles-mêmes, ne s'appuyant que trop rarement sur les ressources humaines gravitant autour d'elle. Pourtant, la richesse d'une rencontre est inestimable et leur apport précieux ! Ne nous en privons pas...

Panorama de quelques personnes ressources

### Découverte

*Que vais-je découvrir de nouveau avec ce Cap ?*

Les découvertes peuvent être multiples et variées :

- **des lieux** ou des paysages que je ne connais pas ;
- **des techniques**, des métiers ou des compétences que je ne maîtrise pas ;

- **Des rencontres avec des « professionnels »** : des personnes pouvant nous faire partager leur métier et qui vont enrichir nos nouvelles techniques et compétences.

- **Des rencontres avec des « passionnés »** : ce n'est pas toujours simple de trouver ou de solliciter des « professionnels » pour nos projets. Parfois, il n'existe même pas de professionnel du sujet sur lequel nous avançons ! Pas simple de trouver un professionnel du cerf-volant par exemple... Dans ces cas-là, il existe sans aucun doute des passionnés du sujet qui pourront et sauront enrichir notre projet.
- **Des rencontres avec des « témoins »** : ce sont des personnes ressources qui apportent un petit plus sur le projet ou dans la vie de la caravane, les responsables du groupe local, le responsable matériel du groupe, l'aumônier du groupe, les parents...
- **Des rencontres avec des « partenaires »** : ce sont toutes les personnes qui se mettront en route avec nous dans le projet : le groupe scout avec lequel on se jumelle, l'association partenaire avec laquelle nous allons mener notre projet, les organisateurs d'un chantier auquel nous prendrons part, la collectivité locale, l'entrepreneur... Le partenariat est une relation évolutive, égalitaire, durable et réciproque qui repose sur une communication régulière et transparente ! (Fiche GPS IIIA)

Dans la partie « prendre contact », vous retrouverez quelques pistes pour vivre facilement ces rencontres.

## Dépassement

### *En quoi ce Cap représente-t-il un défi pour moi ?*

14-17 ans, l'âge de tous les défis ! Soyez ambitieux pour et avec vos jeunes et visez haut. Le dépassement est synonyme de fierté et de confiance en soi. À vous de placer le curseur au bon endroit pour vivre un projet qui oblige à se dépasser sans tomber dans l'irréalisable !

Le dépassement, c'est savoir se servir de toutes ses capacités tout en mesurant ses limites, physiques, intellectuelles ou sociales. Souvent, c'est vaincre ses peurs...

- **Physiquement** : En équipe ou en caravane, réunis dans un esprit solidaire autour d'un défi commun qui nous pousse à puiser dans nos ressources ! Se dépasser physiquement ce n'est pas se mettre en danger bien au contraire : c'est être capable de tester ses limites pour mieux les connaître.
- **Socialement** : Se dépasser pour vivre la rencontre avec l'autre, savoir tisser des liens, exprimer ses sentiments, prendre la parole en public... Se dépasser socialement, c'est être capable de s'affirmer, de dire « je » et de se faire violence pour vaincre ses appréhensions.
- **Intellectuellement** : Ensemble ou seul, aller plus loin que ce que je pense être capable. C'est faire preuve de créativité, d'intelligence pour résoudre un problème...

## Créativité

### *Qu'aurais-je créé avec ce Cap ?*

La créativité c'est la capacité que possède un individu ou un groupe d'individus d'imaginer quelque chose de nouveau ou de trouver une solution originale pour répondre à un problème. C'est un synonyme d'inventivité, d'imagination...

Dans mon Cap, quelle est la place que je laisse à ces compétences créatives, qu'elles soient intellectuelles (inventivité, imagination) ou manuelles ?

Nous vous proposons une technique pour enrichir le Cap avec les 5 critères

**Voir fiche Activité 2**  
**Enrichir le projet :**  
**la nappe tournante**



# Concevoir

## Organiser le projet

Le projet a été choisi, il est maintenant temps de s'organiser. C'est la partie la plus importante : une bonne organisation permet ensuite de suivre la route que l'on s'est fixée. Ne plus avoir à se soucier de l'organisation, c'est prendre le temps de vivre le projet. S'organiser signifie aussi prévoir les moments où il faudra prendre du recul, se reposer pour analyser et mieux rebondir.

### Identifier les tâches

À ce stade du projet, les tâches sont relativement simples, imaginer un planning global, découper le projet et les grosses problématiques en petites unités facilement gérables par une équipe.

Pour chaque tâche, on cherchera à identifier :

- le temps nécessaire ;
- l'échéance ;
- le type de tâche ;
- les compétences nécessaires.

On s'attachera ensuite à répartir ces tâches entre les équipes, les responsables et la maîtrise.

### Planifier

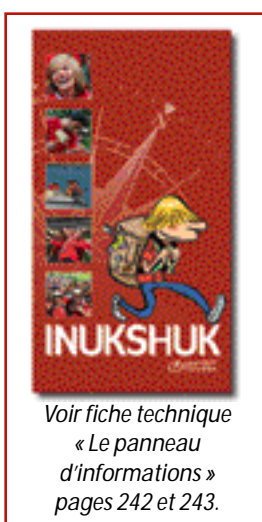
Un Cap est un projet qui s'organise, s'articule logiquement dans la vie de la caravane. La planification fixe des repères dans le temps et permet à chacun de repérer sa place, son rôle et de visualiser l'avancée du projet.

Deux outils complémentaires peuvent nous aider à planifier notre Cap :

#### Le macroplanning

Un macroplanning ne rentre pas dans les détails de l'organisation, mais révèle les incontournables. Les échéances importantes liées à l'extérieur devront y figurer (exemple la date de dépôt d'un dossier de subvention). On y placera également les grands moments de l'unité, les week-ends d'équipe, les vacances, la ou les dates de réalisation du projet, les tâches importantes... L'idée est de pouvoir visualiser l'ensemble du Cap d'un seul coup d'œil. Ainsi, certaines difficultés apparaîtront d'elles-mêmes et pourront être prises en compte au plus tôt.

Bien sûr, ce planning devra être régulièrement mis à jour et visible par tous (affiché sur les murs de l'unité, présent sur le blog de l'unité, envoyé par mail...)



## Le rétroplanning

Un rétroplanning est un planning inversé, conçu en partant de la date de fin du projet puis en remontant dans le temps afin de positionner les jalons.

En effet, il est quelquefois plus facile d'utiliser cette méthode, lorsque la date de fin de projet est fixée et inébranlable.

### Exemple de rétroplanning

4 et 5 mars : Tournoi de foot dans le quartier.

J-1 *Un jour avant* : Préparation de la buvette et du matériel pour le tournoi.

S-1 *Une semaine avant* : nouvelle campagne d'affichage pour rappeler le tournoi.

S-2 *Deux semaines avant* : clôture des inscriptions et organisation du tableau de tournoi.

M-1 *Un mois avant* : le dossier de subvention est déposé à la mairie + les arbitres sont trouvés.

M-1,5 *Un mois et demi avant* : lancement de la campagne de publicité pour le tournoi et début des inscriptions.

M-2 *Deux mois avant* : accord de partenariat trouvé avec le Club de foot et la MJC du quartier pour organiser le tournoi.

## Le jeu des conseils

Le **conseil de Cap**, qui réunit les chefs d'équipe et la maîtrise, est le poste de pilotage du Cap. Il gère l'organisation globale, définit le planning, les tâches, la communication et s'assure du bon déroulement des opérations. Les décisions concernant l'organisation opérationnelle du Cap sont prises en conseil de Cap.

Les chefs d'équipes pourront alors mettre en place des **conseils d'équipes** afin d'organiser le travail de leur équipe. C'est aussi un lieu d'échange, d'information et de créativité.

Le **conseil de caravane** qui regroupe l'ensemble de l'unité se réunit pour les grandes occasions. C'est le lieu de vie de la démocratie, le Cap et les décisions importantes y sont votés (sur proposition du conseil de Cap). On profitera aussi de ces conseils pour communiquer sur l'avancée du Cap, on s'attachera particulièrement à mettre en avant les réussites des uns et des autres.



I - Tranche d'âge

II - Cadre symbolique

III - PROJET

IV - Progression personnelle

V - Démarche spirituelle

VI - La vie d'équipe

VII - Déroulement d'une année

GPS - PC  
III-2c-2/2

## Fiche Activité 1

# Faire naître des idées de projets

Pas toujours simple de trouver des nouvelles idées de projet... Voilà quelques idées pour enrichir, varier et apporter de la nouveauté aux Cap. Ces outils peuvent être utilisés lors de l'appel de la maîtrise ou peuvent être confiés au chef d'équipe qui pourra les animer avec ses coéquipiers. Quatre activités vous sont ici proposées :

- Dream Table<sup>®</sup>,
- les adjectifs,
- le micro-trottoir,
- le brainstorming.

Vous pouvez bien entendu en inventer d'autres et nous faire part de vos expériences ([pionnierscaravelles@sgdf.fr](mailto:pionnierscaravelles@sgdf.fr)).

## La Dream Table<sup>®</sup> : du rêve autour d'une table...

Ce jeu permet de faire jaillir les rêves et les désirs des jeunes. Il facilite l'élaboration de propositions de Cap par les équipes.

### Étape n° 1 : Rêver !

Tous les jeunes s'assoient autour d'une table, de préférence ronde. Une fiche est placée devant chaque joueur. Sur la fiche, une des questions suivantes :

- Quel est le personnage qui me fait rêver ?
- Quel est l'objet de mes rêves ?
- Quel lieu me plaît ?
- Quel film, livre, émission (TV, radio) me fascine ?
- Quelle musique me fait planer ?
- Quel loisir me fait rêver ?
- Quel métier j'ambitionne ?
- Qu'est ce qui me révolte dans le monde ?
- Quelle cause me tient à cœur ?

S'il y a beaucoup de participants, on peut doubler les fiches. On peut également imaginer d'autres questions. Sur ces fiches, on aura pris soin de faire apparaître clairement plusieurs tirets (ou cases). Sur un fond musical rythmé, chacun a 10 secondes pour écrire sur sa fiche sa réponse personnelle.

À un signal sonore de l'animateur, chaque joueur passe sa fiche à son voisin de gauche. On continue ainsi pour faire plusieurs tours complets de table. L'animateur doit veiller à laisser plus de temps au fur et à mesure du jeu pour que les participants puissent prendre connaissance de ce qui a été déjà écrit sur les fiches.

De la musique, du rythme, de la pression sur les participants, les idées des autres visibles... Des éléments fondamentaux pour susciter la créativité !

## Étape n° 2 : Expliquer et approfondir

Après une pause pour casser la dynamique, on place chaque fiche au centre d'une feuille de paperboard.

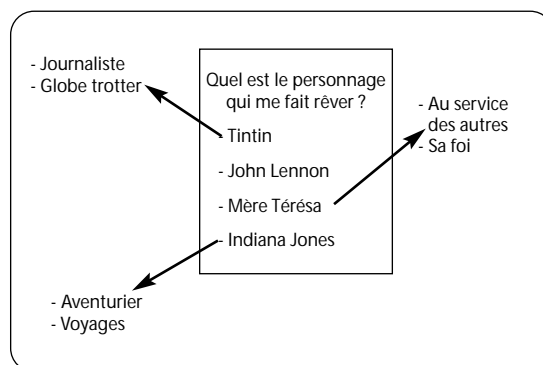
Les participants sont invités à justifier leurs choix : en reliant par un trait leur idée à deux raisons qui expliquent leur préférence. Par exemple, un jeune a choisi le personnage de Tintin, il pourra expliquer que c'est le métier de journaliste et le fait de voyager partout dans le monde qui lui plaît. Dans cette phase, l'animateur joue un rôle clé : c'est de cette phase que l'on pourra tirer des idées concrètes. L'animateur peut donc prendre plusieurs exemples à l'oral, et reste à l'écoute pour pousser les jeunes à exprimer leurs motivations profondes.

Une fois ce principe compris, tout le monde déambule entre les différentes feuilles pour expliquer ses choix personnels, le tout sur un fond sonore calme et apaisant pour plonger dans une ambiance de réflexion.

L'animateur peut ensuite reprendre les panneaux, demander d'éclaircir ou d'approfondir telle ou telle explication.

Après ce jeu, chacun passe devant le panneau et lit les motivations écrites par les participants. Individuellement, les joueurs écrivent cinq ou six idées qui les motivent particulièrement.

En équipe, ces choix personnels sont une base de départ pour imaginer un Cap et élaborer une proposition concrète pour la caravane.



## Les adjectifs : chercher du sens...

Parmi la liste des adjectifs ci-dessous, chacun en choisit trois. Il est important que chacun puisse s'exprimer et justifier ses choix : « pourquoi j'ai choisi cet adjectif ? »

### Liste d'adjectifs

Sportif	Stupéfiant	Intellectuel	Manuel	Physique
Responsable	Luxueux	Spirituel	Dépaysant	Imaginaire
Créatif	Désintéressé	Individuel	Génial	
Original	Aventureux	Personnel	Privé	
Délicant	Fantasque	Constructif	Public	
Solidaire	Drôle	Festif	Campagnard	
Attentif	Utopique	Ingénieux	Citadin	
Marginal	Altruiste	Historique	Captivant	
Clinquant	Lucratif	Mémorable	Débile	

Ensuite on met en commun nos choix et on essaie de trouver celui ou ceux (pas plus de trois) qui correspondent le plus aux envies et aux attentes de l'équipe.

Ces adjectifs nous permettent de nous mettre d'accord sur **le fond du Cap**, ce qui nous paraît fondamental de trouver à l'intérieur. Ils formeront les grands axes de notre projet.

À partir de là, on peut imaginer un brainstorming ou un micro-trottoir pour apporter du concret à ces grandes orientations ! Place à la folie...

## Le brainstorming : se remuer les méninges !

### Qu'est-ce que c'est ?

Le brainstorming permet à chacun de s'exprimer sans jugement ni classement sur un thème donné. Le résultat en est un grand nombre d'informations qui pourront ensuite être utilisées. Le principe est la création d'idées nouvelles par la friction des idées entre elles : le « remue-méninges ».

### Pour quoi faire ?

Le brainstorming est avant tout une activité ludique qui permet de sortir une quantité d'idées !

Le brainstorming détend, libère les esprits, aide à sortir du cadre de référence et à s'ouvrir. C'est aussi un très bon moyen pour que les idées de chacun puissent être exprimées sans aucun a priori. Il permet donc à la fois la libre expression et l'enrichissement du projet.

### Déroulement

Annoncer l'exercice et son objectif : « *Nous allons faire un brainstorming, ou remue-méninges, c'est-à-dire lancer un maximum d'idées pour compléter les phrases suivantes : "mon projet pour la Caravane" ou "mes rêves les plus fous seraient..."* ». Pensez à écrire la question à la vue de tous pour qu'elle reste bien en tête de tous les participants.

À partir du jeu des adjectifs, on peut imaginer un **brainstorming orienté** : on écrit au centre d'une grande page l'adjectif (s'il y en a plusieurs, utiliser différentes pages) choisi par l'équipe.

La consigne devient « *à quel projet ce mot me fait penser ?* »

Annoncer la durée : « *Nous allons faire cet exercice pendant vingt minutes environ.* »

Annoncer la suite : « *Quand nous aurons recueilli le maximum d'idées, nous les classerons selon certains critères puis nous les utiliserons pour imaginer le Cap.* »

Donner les règles du jeu et les écrire au tableau de papier :

- Chacun donne ses idées en vrac comme ça lui vient.
- On ne juge ni ne classe les idées émises.
- On peut donner les idées dans le désordre.
- L'idée de l'un peut faire jaillir l'idée de l'autre.

### Comment le gérer ?

Noter au tableau de papier tous les termes qui sont dits, sans jugement, interprétation ni classement. Les lire tout haut en même temps qu'on les écrits. Il faut être rapide et disposer de grandes feuilles de papiers.

### Comment le conclure ?

La phase la plus délicate du brainstorming est la synthèse. Il est bon d'ailleurs de **faire une pause** après le brainstorming pour casser le rythme avant la synthèse. On passe ensuite à la phase de classement, de rangement et de tri : on garde les réalistes, on réfléchit aux saugrenues pour en sortir des réalisables...

# Le micro-trottoir : rêver un projet

Quoi de mieux pour commencer à rêver son projet que d'aller demander les idées des autres ! C'est le principe de base du micro-trottoir.

## Les cinq règles du micro-trottoir

1. Aller à la rencontre des passants.
2. Interroger un nombre significatif de personnes.
3. Poser une question simple et ouverte.
4. Noter sur un carnet la réponse sans émettre aucun jugement.
5. Au besoin, demander aux personnes interrogées de mieux expliquer son idée.

## Objectif

Se mettre dans des dispositions propices à la création d'idées originales : pas de retenue, tout est possible

## Principe

On part à deux à la rencontre des passants pour les interroger sur leurs rêves. Il est important de se donner un temps limité pour l'exercice.

On pose une question simple et ouverte, par exemple « *Quel serait votre projet le plus fou que vous aimeriez réaliser ?* »

Ou alors, pour compiler le micro-trottoir avec le jeu des adjectifs, on demandera aux passants : « *Si je vous dis "solidaire et dépaysant" (indiquez ici les adjectifs choisis par l'équipe), à quoi pensez-vous ?* »

Noter les réponses sur un carnet, sans émettre de jugement et en faisant éclaircir les choses au besoin par les personnes interrogées. Plus vous serez polis et compréhensifs avec les passants rencontrés, plus ces personnes pourront lâcher des idées intéressantes !

Partager vos réponses en équipe.

Enchaîner l'exercice sur un brainstorming pour faire sortir toutes vos idées !

## Fiche Activité 2

# Enrichir le projet : la nappe tournante

La *nappe tournante* peut être un outil adapté pour enrichir les cinq critères un projet de caravane :

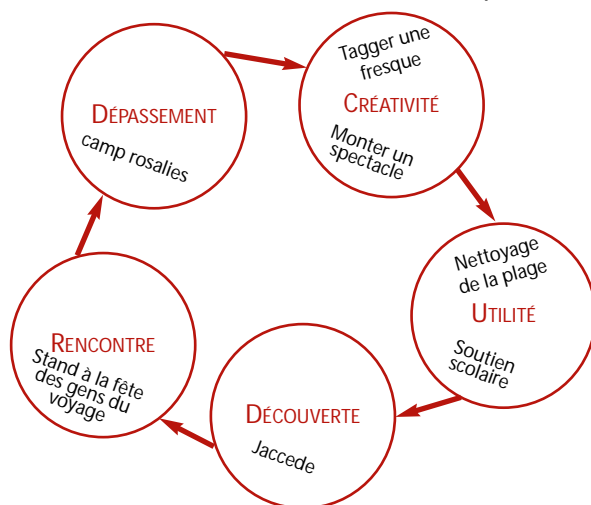
On installe cinq tables sur lesquelles on aura préalablement fixé une nappe blanche. Sur chaque table est écrit l'un des cinq critères. La caravane se répartit en cinq groupes qui se placent chacun autour d'une table.

À partir du projet choisi par l'unité, chaque groupe est invité à noter sur la nappe des idées pour enrichir le Cap en fonction du critère inscrit sur la nappe.

La première phase dure cinq minutes, on peut ensuite procéder à deux ou trois rotations entre les groupes qui enrichiront la réflexion à la fois à partir du critère écrit sur la nappe et des idées déjà écrites par le groupe précédent.

L'utilisation de musique permet de plonger le groupe dans une dynamique de réflexion ; elle favorise bien souvent l'esprit créatif.

Les cinq nappes seront ensuite décortiquées et l'on choisira les meilleures idées pour enrichir le Cap.







# Agir Vivre

Vivre, communiquer et analyser ne s'articulent pas de manière linéaire mais se nourrissent entre eux dans un cercle vertueux. Ces trois dimensions sont à vivre en permanence et continuellement pendant la vie du projet.

- Prendre les contacts
- Acquérir les compétences
- Construire/Préparer/Répéter
- Réaliser
- Vivre l'équipe



- Sur l'avancée du projet
- Communication interne
- Communication externe
- Préparer la com' fin de projet

- Prendre du recul
- Vivre les conseils
- Recadrer/replanifier

Ça y est, c'est parti ! Toute la caravane est parée pour se donner les moyens de ses ambitions. Chacun prend des initiatives, qui sont collectives (missions d'équipes) ou individuelles (responsabilités ou mission individuelle).

Quelques éléments pour bien réussir son projet :

- Prendre des contacts
- Acquérir des compétences
- Jouer l'équipe

## Prendre des contacts

La caravane ne vit pas seule, elle peut se faire aider par des personnes extérieures pour mener à bien les projets dans lesquels elle s'est engagée. Appui technique, logistique ou financier, des personnes ressources peuvent apporter un souffle nouveau à la caravane et permettre d'acquérir des compétences nouvelles. Ces apports sont importants, ils enrichissent la vie de la caravane et l'ouvrent sur le monde extérieur.

### Quelques points de repères :

**Identifier les contacts.** Ce n'est pas toujours simple de faire appel à des appuis extérieurs : qui contacter ? quoi lui demander ? comment présenter son projet ?

Identifier les contacts, c'est faire le point sur les besoins (pourquoi je dois faire appel à une personne ressource ? qu'est ce que j'attends de cette personne ?). Cela permet de cibler les personnes avec lesquelles se mettre en relation.

L'environnement proche de la caravane constitue une base déjà conséquente de contacts : les parents, les autres chefs et cheftaines ou les anciens du groupe, l'échelon territorial... Ces réseaux se construisent et s'entretiennent : cela implique de communiquer !



**Le responsable documentation** peut tenir à jour un registre de ces contacts et des compétences qu'ils peuvent apporter à la caravane.



**Le responsable communication** se charge d'informer l'entourage de l'unité du Cap vécu pour entretenir le réseau de relation de la caravane.

**Rentrer en contact.** Pour des pionniers et caravelles, faire une demande d'appui à une personne extérieure à la caravane n'est pas inné. La maîtrise, les anciens peuvent les accompagner dans cette démarche.

Organiser une mini-formation sur « *passer un coup de téléphone* » ou « *se présenter* » n'est pas forcément une idée saugrenue. Apprendre à se présenter auprès d'une personne qui ne connaît pas le scoutisme. Définir son besoin clairement ; savoir exprimer ses attentes. Fixer un rendez-vous ou une rencontre. Adapter son langage à son interlocuteur... Autant d'éléments que la maîtrise, les chefs d'équipes ou troisièmes années peuvent transmettre aux plus jeunes pas toujours très à l'aise là-dessus.

**Remercier.** cf. « *communiquer* » et « *dire merci* » ci-après.

## Acquérir des compétences

La caravane est un lieu où les jeunes acquièrent des compétences. Acquérir des compétences dans le Cap signifie permet à chacun de découvrir des champs d'activités, de faire des expériences nouvelles et d'en faire profiter la caravane.

Pour cela, on s'appuie sur des personnes extérieures (cf. « *prendre des contacts* ») et sur une répartition des tâches qui permette à tous de trouver sa place et de faire des découvertes. Le Cap est suffisamment riche pour que tous les jeunes acquièrent de nouvelles compétences et les mettent au service de la caravane. Trouver des financements, organiser un extra-job, acquérir une technique particulière, rédiger un carnet de route, faire un reportage...

Ces acquisitions s'articulent logiquement par la prise des **neuf responsabilités** (cf. GPS VII déroulement d'année, partie « *responsabilités* ») mais également grâce aux itinéraires vécus individuellement et dont les fruits peuvent être mis au service du Cap.

## Jouer l'équipe

Sans entrer dans le détail de la vie d'équipe développée dans d'autres parties du GPS, l'équipe est la cellule de base dans l'avancée du Cap :

**Missions d'équipes.** Au sein de la caravane, on définit des grands axes d'avancée du projet (cf. macroplanning) et l'on répartit le travail entre les différentes équipes. Le conseil de Cap fixe **un cahier des charges** aux équipes.

**Missions individuelles.** À partir du cahier des charges, l'équipe fixe des missions individuelles pour que chacun participe activement et équitablement (c'est-à-dire en fonction de ses moyens !) à la bonne réalisation du projet. Le chef d'équipe veille à ce que chacun trouve sa place, répartit les missions, relance les membres de son équipe et les appuie en cas de difficultés. Les conseils d'équipes permettent de faire le point sur l'avancée de ces missions individuelles.

**Qu'est-ce qu'un cahier des charges ?**

Un cahier des charges est un document qui fixe les objectifs à atteindre (un objectif général et plusieurs objectifs spécifiques). Il peut définir les modalités (« comment parvient-on à ces objectifs ? ») et, surtout, donne des repères dans le temps en faisant correspondre un objectif avec une deadline. Le cahier des charges est une idée simple à mettre en œuvre (un document écrit sur lequel maîtrise et chefs d'équipes se mettent d'accord). La maîtrise balise au mieux les missions d'équipes. L'éparpillement est un danger qui guette trop souvent.

*Exemple :*

Équipe des Kopek

Objectif général : définir le trajet de l'itinérance d'été.

Objectifs spécifiques : acheter les cartes IGN, trouver des lieux, identifier le parcours.

Deadline : Conseil de Cap du 15 mars.



# Agir

## Communiquer

Les pionniers et caravelles vivent dans une société où l'information circule à mille à l'heure. Ils sont « hyperconnectés » et connaissent de nombreux moyens pour trouver et transmettre l'information. Cependant, ils apparaissent souvent comme prisonniers de cette *surinformation* avec pour conséquence d'oublier de communiquer avec l'environnement proche.

La maîtrise, consciente de cet enjeu de communication, utilise les compétences des jeunes pour s'assurer que chacun au sein de la caravane est informé de l'avancée des projets, et veille également à communiquer avec ses **partenaires**.

Une bonne communication est une des clés de la bonne réussite d'un Cap. Les outils de communications sont choisis dès le début (mail, téléphone, site Web...). Une communication efficace est régulière et de qualité. Rien ne sert de chercher la quantité, les informations importantes ne doivent pas être noyées au milieu de centaines de mails concernant des petits détails.

On gardera les **outils non intrusifs** (un site web, un cahier au local...) pour consigner les informations techniques et on gardera les **outils actifs** (mail, téléphone...) pour les informations clés.

Il est également important de communiquer dès le début vers le groupe local et les accompagnateurs pédagogiques du territoire sur le Cap choisi. Ils peuvent avoir des idées et des contacts bien utiles dès le début du projet. Il est toujours dommage de découvrir que la caravane voisine avait choisi un Cap similaire l'année dernière et ne pas avoir bénéficié de son expérience... Les accompagnateurs pédagogiques du territoire pourront aussi vous tenir informés des formations et obligations légales nécessaires à la bonne réalisation du Cap choisi.

Établir un plan de communication en s'appuyant sur le **responsable communication** pour faire connaître ce qui est vécu par la caravane.

À la maîtrise de donner des pistes au responsable de cette mission pour faire connaître et partager le projet.

## Communication interne

La caravane avance dans le projet : missions d'équipes, missions individuelles et responsabilités, chacun s'active pour mener à bien le Cap. Attention cependant à ne pas partir dans tous les sens !

Il faut veiller à ce que les informations circulent correctement au sein de la caravane pour éviter les impasses, les incompréhensions ou les missions réalisées deux fois ! **Le (s) responsable (s) communication** a(ont) un rôle clé à jouer : il(s) invente(nt) des moyens pour que chacun, au sein de la caravane, puisse être régulièrement tenu au courant des avancées du Cap.

Blog, mailing, forum ou site Internet, « point info » en début de réunion, coup de fil aux chefs d'équipes, panneau d'affichage dans le local... Il existe de nombreuses solutions pour tenir informée la caravane de l'avancé du Cap.

La maîtrise joue aussi un rôle majeur dans la circulation de l'information interne. C'est elle qui anime et coordonne les différentes responsabilités de la caravane, anime le conseil de Cap, lieu privilégié pour faire le point sur le projet et échanger les informations des équipes.

## Communication externe

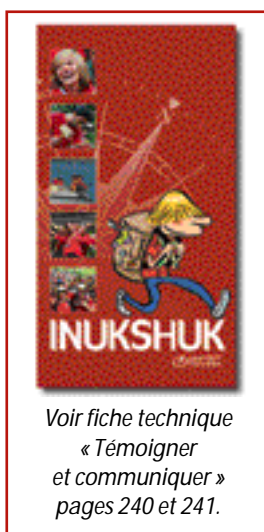
La caravane n'avance pas toute seule, enfermée dans sa bulle. Elle s'insère dans un environnement, dans un tissu de relations qu'elle veille à tenir au courant des actions menées.

Parents, groupe local, équipe territoriale, sponsors, amis, paroisse constituent des **partenaires** qui attendent de savoir ce que vit la caravane.

En lien avec le responsable communication, la maîtrise veille à trouver des moyens pour informer ses différents partenaires de l'avancée des projets de la caravane :

- réunion parents ;
- dossier de présentation du Cap ;
- site Internet de la caravane qui peut être agrémenté de films ou vidéos ;
- participation aux réunions territoriales et réunions du groupe local ;
- montages photo
- panneau de présentation de la caravane et de ses activités affichées dans la paroisse ;
- envoi d'infos sur ce qui est vécu à la revue des Caravelles et Pionniers, Oze ! (oze@sgdf.fr).

La communication ne manque pas de leviers !



# Agir

## Analyser, faire le point

Le cycle du projet est rythmé par les évaluations et les relances. Ces temps où l'on s'arrête pour faire le point sur le chemin parcouru et celui qu'il reste à parcourir sont fondamentaux dans la vie du Cap. Les conseils (Cap et équipe) sont des temps privilégiés pour s'arrêter, faire l'état des lieux et redresser la barre si besoin.

### Faire le point sur le chemin parcouru : évaluer

- Les missions de chacun ont-elles été menées à bien ?
- Quelles difficultés avons-nous rencontrées ?
- Quelles sont les causes de nos difficultés ?
- Comment les avons-nous surmontées ?
- Notre projet correspond-il toujours aux attentes de départ ?
- Quels sont les critères d'ores et déjà remplis dans notre Cap ? Quels sont ceux qui restent à explorer ?

Autant d'interrogations qui doivent permettre de regarder objectivement le chemin parcouru. Il s'agit certes de pointer nos difficultés, mais aussi de souligner nos réussites ! Il est important de trouver un moyen pour que chacun puisse s'exprimer personnellement.

### Faire le point sur le chemin qu'il reste à parcourir : relancer

- Où en sommes-nous dans notre « *rétro-planning* » ?
- Où en sommes-nous dans notre budget ?
- Faut-il envisager de revoir nos objectifs (à la baisse ou à la hausse) ?
- Quelles missions reste-t-il à accomplir ?

Ces temps de pause dans le projet doivent permettre de fixer ensemble le cap de notre Cap !





# Partager

## Évaluer

L'évaluation est un processus fondamental dans le cycle d'un projet. Cela permet de faire le bilan sur nos réussites et nos échecs, capitaliser nos expériences et relancer le groupe vers une autre dynamique.



- Le moment du bilan
- Dire merci
- Fêter pour mieux clôturer
- Relecture
- Témoigner du vécu
- Rebondir

## Évaluation collective

L'évaluation est une étape que l'on oublie trop souvent en fin de projet. Elle est pourtant indispensable ! C'est un moment où chacun peut

s'exprimer librement, où la caravane essaie de mesurer objectivement le degré de réussite du projet et d'analyser les raisons de nos succès ou de nos échecs.

Il est important d'articuler évaluations individuelles et évaluations collectives.

L'évaluation collective permet à tous de s'exprimer et de dégager des tendances lourdes sur la caravane. Il existe plusieurs moyens pour mener des évaluations collectives, à vous d'être inventifs !

**Voir Fiche Activité 3 :  
Méthodes d'évaluation**

## Évaluation individuelle

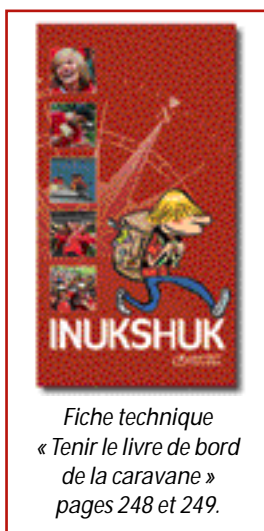
L'évaluation individuelle permet à chaque pionnier, caravelle de s'exprimer personnellement sur le Cap. Cette évaluation a l'avantage d'aller plus loin dans la réflexion et de prendre en compte la spécificité de chacun.

**Voir Fiche Activité 3 :  
Méthodes d'évaluation**

## Capitaliser l'expérience : garder une trace du vécu...

La caravane campe et décampe, vit des Cap. Les pionniers et les caravelles se succèdent, les maîtrises également. Fraîchement arrivé dans une caravane, le chef a souvent tendance à tout réinventer, pourtant il existe un vécu dans cette caravane.

Capitaliser, c'est partager ce vécu à travers le temps, savoir utiliser expériences, négatives comme positives, pour continuer à progresser et avancer. Capitaliser, c'est aussi savoir entrer dans une démarche pour habiter autrement la planète : halte au matériel acheté neuf alors qu'il existe caché dans une malle au fond du local ! Apprendre à ranger, recycler, ordonner afin d'éviter la détérioration ou à réutiliser. C'est aussi ça protéger la planète !



Parce que la caravane vit au-delà de notre passage, voilà quelques éléments pour assurer une pérennité, un enrichissement :

**Des lieux :** la caravane, l'équipe vit des week-ends, des camps dans des lieux sympas, parfois des rencontres fortes et enrichissantes. Ces lieux doivent être conservés, recensés pour être réutilisés par la caravane ou par d'autres unités. Au niveau du groupe ou du territoire, on peut partager ces fichiers qui servent alors à tous.

**Du matériel :** la caravane et les équipes investissent régulièrement dans du matériel pour ses activités. Ce matériel ne doit pas servir qu'une seule fois. Il est rangé et fait l'objet d'un étiquetage ; un inventaire est tenu à jour pour éviter les achats inutiles.

**Des expériences :** l'évaluation collective et personnelle a mis en exergue des enseignements sur le projet vécu. Le chef d'équipe ou la maîtrise peut tenir à jour un classeur des Cap vécus : rapide description du projet, synthèse de l'évaluation, points d'attention... Ce moyen rapide et efficace pérennise la vie de la caravane et permet aux futures maîtrises et aux chefs d'équipe de tirer des enseignements intéressants d'anciens projets, d'enrichir la vie du projet...

**Des ressources :** le Cap est source de rencontres. Ces rencontres enrichissent la vie du projet, apportent une compétence particulière, ouvrent les perspectives... Il peut être intéressant et utile de tenir un répertoire de ces personnes ressources en indiquant leurs coordonnées, leurs compétences. Cela présente le double avantage de pouvoir mobiliser rapidement des ressources tout en tissant des liens durables.

**Utiliser les responsabilités :** pour chaque responsabilité une capitalisation est imaginable. Livre de recettes, répertoire de lieux ; listing du matériel ; carnet d'adresse de personnes ressources ; cartotheque... Chaque responsable participe activement à la capitalisation. C'est une joie de trouver des éléments concrets lorsque l'on prend sa responsabilité, c'est un plus grand plaisir encore que de laisser une trace de son action. La maîtrise joue sur les responsabilités pour capitaliser l'expérience de la caravane.

# Partager

## Célébrer

### Fêter

La fin d'un projet est souvent difficile, il y a toujours un coup de blues lorsque quelque chose qui nous a animés pendant plusieurs semaines ou mois prend fin. Ce coup de blues est normal, ce n'est pas pour autant qu'il faut lui laisser de la place !

Faire la fête, c'est mettre fin au projet dans la joie partagée. C'est une dynamique collective qui permet au groupe de se retrouver, de se souvenir et de se féliciter.

Des retrouvailles : on se remémore les temps forts du projet, on partage des photos, on échange nos souvenirs.

Un côté festif : à boire, à manger, un imaginaire pour-quoi pas, une participation de chacun, de la musique ou des chants... Faire la fête, ce n'est pas forcément danser toute la nuit au son des décibels, mais un temps de joie collective où l'on fait groupe à nouveau autour du projet.



*Cf. Inukshuk fiche technique « le Targui » p. 238-239  
Elle te permettra de vivre un temps de relecture adapté aux caravelles et pionniers.*

### Rendre grâce

La célébration est une fête au cours de laquelle on peut dire merci, rendre grâce à Dieu pour ce qui a été vécu, confier ses difficultés, ses joies, ses peines. Vivre une célébration pour clôturer un Cap permet un atterrissage qui a du sens et donne une envergure, une dimension chrétienne au vécu.

La célébration est un cheminement. L'aumônier du groupe, le prêtre de la paroisse qui nous a accueillis nous invite à partager cet autre temps de fête où, comme Jésus a pu le faire, nous nous réunissons autour de la table pour partager.

Comme les compagnons faisant route vers Emmaüs, nous sommes appelés à vivre la célébration comme un parcours qui nous bouscule.

- 1- Se mettre en route pour se rassembler.
- 2- Vivre une rencontre.
- 3- Écouter une parole ensemble.
- 4- Partager le pain, repas : rendre présent.
- 5- Action de grâce.
- 6- Envoi en mission.

La relecture est un temps important de la vie de la caravane. Au-delà de l'évaluation, la relecture permet de revivre notre parcours au regard de références spirituelles. Pour qu'il prenne toute son ampleur, ce temps se prépare : un moment opportun dans la journée, un lieu particulier qui fait sens pour les jeunes, un timing adapté (ni trop long, ni trop court).



# Partager

## Témoigner

Tout au long de la vie du Cap, la caravane fait des rencontres et s'ouvre sur le monde. Témoigner est une façon de remercier et d'associer les partenaires aux réussites. S'il existe de multiples formes pour témoigner et dire merci, ce temps se pense bien en amont du projet et fait partie intégrante du Cap. Quelques éléments pour y voir plus clair :

### Des formes multiples

Montage diaporama, expos photo, film, carte de remerciement, articles et revue de presse, dossier de fin de projet... Il existe de nombreuses façons de construire son témoignage. Le responsable communication joue son rôle en choisissant le moyen le plus adapté aux envies, aux compétences mais aussi aux besoins du projet.

### Des publics variés et des contenus adaptés

Parents, responsables de groupe, personnes ressources, financiers, équipe territoriale... La liste est longue de ceux qui peuvent apporter leurs compétences et les mettre gratuitement au service du projet de la caravane. Ce n'est pas à ces personnes de s'adapter au témoignage mais bien plutôt à celui-ci d'être le plus parlant. Chaque acteur rencontré a sa sensibilité et attend des choses bien spécifiques du témoignage :

- **Les parents** : des photos de leurs enfants, la vie du groupe, la vie quotidienne, les activités dans leurs grandes lignes.
- **Les responsables de groupe, l'aumônier, l'équipe territoriale** : la démarche pédagogique, le contenu des activités, la progression individuelle et celle du groupe, la vie spirituelle, un bilan comptable rapide.
- **Des partenaires financiers, les ressources techniques** : un compte-rendu comptable du projet, des activités, l'impact de l'apport financier/technique dans le projet, la communication et l'impact du projet.
- **La presse** : la spécificité des Scouts et Guides de France, des photos « emblématiques », un contenu d'activité, l'ambiance du groupe.
- **Le lieu d'accueil** : un simple mot de remerciement signé de toute la caravane est un bon moyen pour assurer à d'autres groupes un accueil chaleureux !

Attention au jargon employé lorsque l'on s'adresse à un public ne connaissant pas le mouvement : Cap, caravane, source, itinéraires sont des mots qui ne leur parleront pas. On veille à bien expliquer ou à remplacer certains termes. Il faut toujours se mettre dans la peau d'une personne ne connaissant pas notre proposition pédagogique.

## Préparation du témoignage

Intégré dans la mission du responsable communication, le témoignage se pense en amont du projet : moyens à mettre en œuvre, répartition des missions, planification du budget... Plus cet aspect sera réfléchi en amont, meilleure sera la qualité du retour du projet !

## Rebondir

L'atterrissage d'un projet n'est jamais chose aisée. Après avoir vécu un projet réussi, il est souvent difficile pour les jeunes de se tourner à nouveau vers l'avenir, en se disant qu'ils feront aussi bien. La maîtrise est souvent confrontée à des difficultés pour remobiliser le groupe qui est parfois renouvelé car les plus âgés sont partis vers les Compagnons.

Si le projet a rencontré des difficultés, les jeunes peuvent être démotivés. C'est alors à la maîtrise de trouver les ressorts suffisants afin de tirer les points positifs (ce qui a fonctionné) et de comprendre ce qui n'a pas fonctionné, afin de repartir du bon pied pour un nouveau projet. Les jeunes apprécient la transparence et ne se laissent pas longtemps démotivés.

Comme toute fin de projet, il est important de rebondir, d'en oser d'autres avec une caravane renouvelée, de montrer aux jeunes que même avec le départ des troisièmes années et l'arrivée de nouveaux scouts et guides, la caravane saura vivre des projets ambitieux. La maîtrise peut utiliser le livre de la caravane pour montrer le nombre de Cap qui se sont succédés.

Si la maîtrise change, n'oubliez pas de faire une transition avec les nouveaux responsables afin de leur expliquer le fonctionnement de la caravane, leur parler de l'ambiance, de chacun des jeunes et surtout de les aider lors des premières réunions et week-ends pour qu'ils soient bien accueillis !

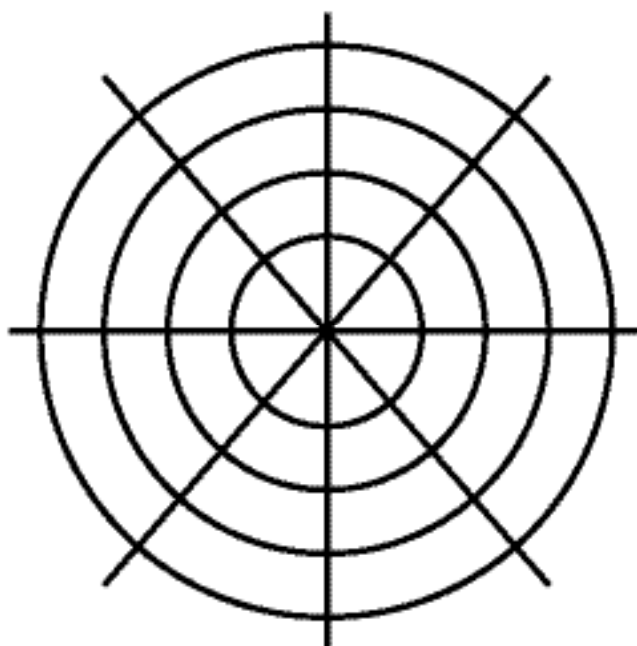
## Fiche Activité 3

# Méthodes d'évaluation

## Un outil d'évaluation collective : la cible

La cible est un bon moyen visuel pour évaluer le Cap collectivement. À chaque quartier de cible correspond un aspect du projet : répartition des tâches, ambiance dans la caravane, atteintes de nos objectifs, atteintes des cinq critères du Cap...

À l'aide de gommettes ou de feutres de couleurs, chacun est invité à s'exprimer sur ces différents aspects. Plus l'évaluation est positive, plus on place sa marque à l'extérieur de la cible.



## Un outil d'évaluation individuelle : la main.

Chacun dessine les contours de sa main.  
À chaque doigt un critère d'évaluation :

- Le pouce = le positif. Ce qui m'a plu dans ce que j'ai vécu.
- L'index = ce qui m'a marqué, ce que je retiens de ce que j'ai vécu.
- Le majeur = le négatif. Ce qui m'a particulièrement déplu dans ce que j'ai vécu.
- L'annulaire = mes sentiments. Ce que j'ai ressenti dans ce que j'ai vécu.
- L'auriculaire = ce qui était trop court ou pas assez développé dans ce que j'ai vécu.

On peut ensuite afficher l'ensemble des mains des pionniers et caravelles pour avoir une vue d'ensemble du ressenti du groupe.

L'évaluation de la main, comme d'autres outils d'évaluation individuelle, est une bonne base de départ pour une discussion personnelle avec un membre de la maîtrise.

