

VI - la vie d'équipe

L'équipe : espace privilégié de vie et d'action

Matthieu, l'indomptable, Thomas, l'intello, Cyril, le branché, Matthias, le play-boy... ce mélange est détonnant ! Et il en est de même au féminin ! Et pourtant, cette alchimie contient l'une des essences du scoutisme : l'équipe pionnier et caravelle.

Héritière de la bande de jeunes, elle trouve son succès dans la capacité des adolescents à se chercher parmi leurs pairs pour forger leur propre identité, à inventer leurs propres codes pour s'approprier la vie, à tenter les premières expériences les plus folles afin de trouver leurs limites. L'équipe de pionniers ou de caravelles est ce condensé de dynamisme : formidable énergie qui peut partir dans tous les sens à 100 à l'heure, comme s'anéantir dans une activité quasiment nulle !

Dans ces conditions, pas question pour le chef Pionniers-Caravelles de se transformer en dompteur, ou en dresseur. Il s'agit bien plus de jouer l'accompagnement, pour, patiemment, aider chaque équipe à canaliser sa propre énergie et, parfois, en insuffler une petite dose !

L'équipe est l'élément de base de la caravane, c'est avec elle qu'elle ira de Cap en Cap. Lieu par excellence de l'apprentissage et de l'autonomie, c'est là que les jeunes apprendront à prendre des responsabilités, à se débrouiller, à s'entraider... à partir du moment où les missions d'équipes ont été clairement définies !

L'équipe est pour les adolescents un lieu de vie, un moyen de réaliser des projets ambitieux, une occasion d'acquérir des compétences, un système pour apprendre la démocratie. La vie en équipe doit être vécue comme une libération et non comme une contrainte.

Sommaire

Fiche 1 - L'équipe	(2 pages)
Fiche 2 - Le conseil des Sages	(2 pages)
Fiche 3 - La constitution des équipes et l'accueil des nouveaux	(1 page)
Fiche 4 - Les activités d'équipe en autonomie	(2 pages)

L'équipe

Vivre en équipe constitue un élément fondamental du scoutisme. Vivre ensemble les temps du quotidien, s'organiser des projets et apprendre à se connaître dans des dimensions plus restreintes qu'à l'échelle de la caravane. L'équipe a une vie à elle, autant dans le cadre des Cap de caravane que dans la réalisation de ses projets propres.

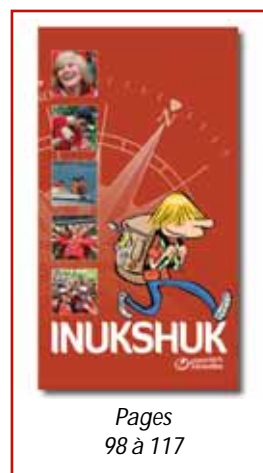
L'équipe est « une microsociété » où se répartissent des missions précises. La vie d'équipe est un apprentissage à la coopération, à l'échange de compétences. C'est un très large espace d'expression et d'autonomie laissé à l'adolescent.

Pour y faire quoi ?

- **Vivre le projet** : rêver de nouveaux Cap, réaliser les **missions d'équipe** pour le Cap ;
- **Vivre les itinéraires** : le chef d'équipe a un rôle tout particulier de suivi des itinéraires de ses équipiers (voir fiche 4.9 Accompagner les itinéraires) ;
- **Vivre au quotidien** (repas, service, couchage, installation, activités, préparation de jeux, temps spi pour le reste de la caravane...) ;
- **Vivre des activités en autonomie** : week-ends d'équipe, trek...

Les temps en équipe ne doivent pas être oubliés. Il faut trouver un juste équilibre entre vie d'équipe et vie de caravane. La vie en équipe se vit à travers :

- des conseils d'équipe ;
- des activités (qui sont hors Cap) notamment en autonomie : week-end campé, trek...
- les missions d'équipe pour la réalisation des Cap ;
- la vie en camp.

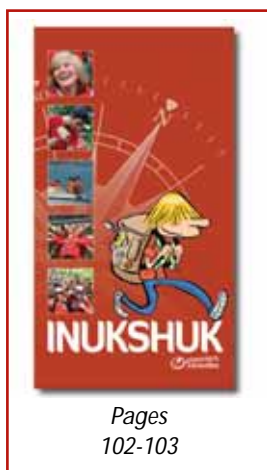


Pages
98 à 117

Le conseil d'équipe

Le conseil d'équipe est l'élément fondamental de la vie d'équipe. Il a pour but de décider, planifier et organiser des activités et établir des règles de vie.

Si l'équipe lui demande ou si l'équipe connaît des difficultés, un membre de la maîtrise peut participer au conseil mais celui-ci est toujours animé par le chef d'équipe. La maîtrise doit se tenir au courant des décisions prises dans le conseil d'équipe.



Le chef d'équipe : accompagner et conduire

Il est le coordinateur des missions que son équipe va remplir et a pour rôle d'accompagner ses équipiers, de les aider à progresser.

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

Il aide son équipe à se donner une vie propre, un esprit, un style. Il veille au climat d'amitié dans l'équipe. Le chef d'équipe n'est donc pas dans le « faire faire » mais dans le savoir-être — « accompagner » — et le savoir-faire — « animer ».

Il organise les réunions, les conseils d'équipe et représente son équipe au conseil de Cap.

**Voir fiche IV.9
Accompagner
les itinéraires**



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
VI-1-2/2

Le conseil des Sages

Le conseil des Sages permet l'élection des chefs d'équipe à la fin du camp pour pouvoir préparer au mieux la rentrée prochaine. Les chefs d'équipe ainsi élus pourront organiser la rentrée (constitution des équipes, première réunion...) en lien avec la maîtrise et préparer l'accueil des nouveaux dans la caravane.

Profil d'un chef d'équipe

Le chef d'équipe doit connaître les pionniers et caravelles de la caravane et savoir mettre en valeur leurs compétences et leurs qualités. Il/elle doit avoir une certaine maturité d'esprit pour savoir prendre du recul. Il ne s'agit pas seulement d'être dans le « savoir-faire » (animer un conseil d'équipe, répartir les tâches...), mais aussi dans le « savoir-être » (accompagner chaque jeune dans sa progression personnelle — « les itinéraires du cairn » —, être à l'écoute des autres...)

L'élection des chefs d'équipe permet de faire le lien avec l'année d'après. Il est donc important pour la maîtrise d'évaluer, avant le conseil des Sages, le nombre potentiel de jeunes dans la caravane pour l'année suivante et, par conséquent, le nombre de chefs d'équipe nécessaire.

Une élection dans la journée suivie d'une fête de fin de camp peut tout à fait s'envisager. Ainsi, les troisièmes années peuvent, en parallèle, préparer la veillée ou un repas festif.

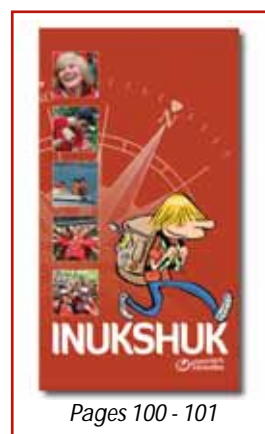
Déroulement

Chacun des candidats aura préparé, en lien avec la maîtrise, sa profession de foi, expliquant pourquoi il souhaite assumer la responsabilité de chef d'équipe l'année prochaine. Il aura prévenu préalablement la maîtrise de sa candidature.

Au début du conseil des Sages, la maîtrise rappelle le rôle du chef d'équipe dans la caravane.

Composition du conseil

Le conseil des Sages est constitué des pionniers et caravelles de première et deuxième année. Cette élection doit se dérouler durant les derniers jours du camp. Les pionniers et caravelles de troisième année peuvent y être présents mais n'ont pas le droit de vote.



L'élection est un moment démocratique. Chacun doit pouvoir s'exprimer et présenter sa candidature. La maîtrise veillera à ce que chaque candidat explique les raisons de sa candidature et ses envies pour l'année prochaine, sans pour autant rentrer dans des propositions de Cap.

Cette présentation est ensuite suivie du vote qui peut se faire à bulletin secret pour éviter de créer des tensions dans la caravane. Chaque jeune est ainsi souverain de son vote.

La maîtrise dépouille ensuite les votes et proclame les résultats en remettant aux élus l'insigne de la responsabilité de chef d'équipe.

À l'issue du conseil des Sages, la maîtrise prend le temps de rencontrer les nouveaux chefs d'équipe afin de préparer l'année et fixe une date de rencontre pour le début du mois de septembre.

Chef d'équipe, qui est éligible ?

Les pionniers et caravelles de deuxième année (celles et ceux qui seront en troisième année à la rentrée prochaine) peuvent prétendre être chef d'équipe.

Bien entendu, si la caravane est jeune et qu'il n'y a pas encore de deuxième année, les chefs d'équipes seront élus parmi les premières années.



Le rôle de la maîtrise ?

C'est elle qui présente le rôle du chef d'équipe à la caravane. On peut, par exemple, faire témoigner un ou plusieurs chefs d'équipe pendant le camp pour qu'ils racontent leur expérience.

La maîtrise est garante de la mise en place de ce conseil et de l'impartialité du vote.

Le vote se déroulera une fois que chaque candidat aura exprimé ses motivations pour être chef d'équipe. Un candidat absent peut faire savoir à la maîtrise qu'il souhaite se présenter et lui faire part de ses motivations. C'est alors à elle de le représenter durant l'élection.

La maîtrise peut également, pendant le camp ou pendant l'année, proposer à tel ou tel jeune de se présenter au conseil des Sages.

Vivre l'imaginaire à fond !

Le conseil des Sages est le moment de vivre la démocratie dans la caravane. À vous, chefs et cheftaines, d'inventer un cadre stimulant pour que les jeunes puissent vivre ce temps comme des citoyens possédant le droit de vote. Panneaux de campagne avec affichage des professions de foi des jeunes, urne, isolement, tout peut être imaginé pour que les jeunes perçoivent leurs responsabilités !

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
VI-2-2/2

Constitution des équipes

La constitution des équipes est une étape qu'il ne faut pas négliger. La caravane va fonctionner avec elles pendant toute une année et durant le camp. Les nouveaux sont répartis préalablement dans les différentes équipes. Cela permet de les accueillir lors du rituel d'accueil dans leur nouvelle équipe.

Comment faire ?

Une équipe répond à deux critères :

- être équilibrées (même nombre de jeunes de première, deuxième et troisième années si possible) ;
- être homogènes et non mixtes ;

Le nombre d'équipes est déterminé par la maîtrise en fonction du nombre de jeunes.

La vie d'équipe est primordiale. Même dans une caravane avec un faible nombre de jeunes, il est important de vivre en équipe. Par exemple, une caravane de 7 jeunes avec 4 filles et 3 garçons constitue deux équipes.

Il existe plusieurs possibilités pour constituer les équipes dans la caravane. Seul impératif : respecter les critères définis plus haut. Chacun doit pouvoir se prononcer, y compris la maîtrise.

Voici une méthode qui en vaut une autre : début septembre, le conseil de Cap, réunissant les chefs d'équipe élus au conseil des Sages et la maîtrise, constitue les équipes en prenant en compte l'arrivée des scouts et des guides de la Tribu et celle de nouveaux. Ils proposent ensuite ce choix à la caravane lors de la première réunion qui précède le rituel d'accueil.

Point d'attention pour la maîtrise dans la constitution des équipes

Il est primordial que les chefs se renseignent auprès de la maîtrise scout et guide du groupe sur l'histoire des nouveaux, afin de les répartir au mieux dans les équipes.

À cette période de l'année, les jeunes qui arrivent se sentent souvent perdus et les moins motivés préfèrent simplement arrêter. Le rituel d'accueil doit donc être un moment bien préparé, festif, très accueillant pour rassurer les nouveaux arrivants et leur donner envie de démarrer trois années à la caravane !

Voir
fiche IV.1
L'accueil

Le terme « nouveaux » n'est pas seulement utilisé pour désigner les scouts et guides de troisième année qui arrivent à la caravane. Il s'agit aussi d'intégrer tous les nouveaux qui souhaitent intégrer la caravane, y compris en cours d'année. Le rituel d'accueil se déroule donc en début d'année pour accueillir les scouts et guides et les nouveaux inscrits. Il peut aussi avoir lieu en cours d'année, aux rythmes des nouveaux pionniers et caravelles rejoignant la caravane.

Les activités d'équipe en autonomie

Les activités d'autonomie font partie de la proposition éducative des Scouts et Guides de France. Elles permettent à chaque jeune de prendre des responsabilités et de devenir autonome.

Il est nécessaire de proposer des activités en équipe aux pionniers et aux caravelles qui ont soif d'autonomie. Celles-ci doivent se dérouler dans un cadre sécurisant. Il est donc important de connaître la réglementation liée à ces activités.

Activités en autonomie ne signifient pas non plus « activités sans la maîtrise ». Cette dernière a un rôle extrêmement important pour accompagner les jeunes dans leur préparation et surveiller leur bon déroulement.

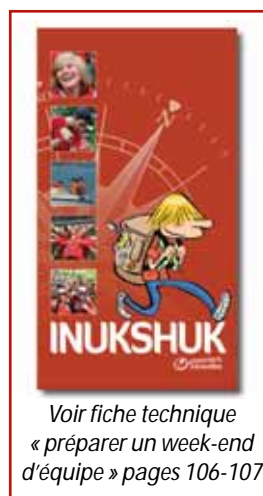
Une activité en autonomie se prépare et se planifie à l'avance. Le temps consacré à sa préparation entre l'équipe et la maîtrise est un gage de réussite.

La maîtrise et les jeunes se tiennent au courant de la réglementation concernant les activités en autonomie.

L'activité en autonomie est un moyen de faire vivre le projet pédagogique et les objectifs fixés par la maîtrise. Les lieux, la durée et les activités vécues seront définis à partir du projet pédagogique. On ne fait pas un trek juste pour le plaisir de marcher mais parce que cela va apporter d'autres choses aux jeunes : vie d'équipe, rencontre, découverte...

Le week-end d'équipe

L'équipe doit au moins vivre un à deux week-ends d'équipe par an. Ce week-end permettra à l'équipe d'une part de créer et de renforcer une cohésion, un esprit d'équipe, et d'autre part, d'avancer sur la préparation d'un Cap ou d'une activité pour le camp.



Voir fiche technique
« préparer un week-end d'équipe » pages 106-107

Voir le document
« Réglementation et sécurité des activités »
sur l'espace Responsables du site Internet
de l'association <http://extranet.sgd.fr>
et la carte Explo de la fédération
du Scoutisme français.

Le rôle de la maîtrise

La maîtrise participe à la préparation du week-end. Un chef, une cheftaine peut être présent(e) lors d'un conseil d'équipe pour aider l'équipe à s'organiser.

La maîtrise doit être au courant du programme et des activités prévues pendant le week-end.

Un membre de la maîtrise sera joignable par téléphone à tout moment pendant le week-end.

L'équipe de maîtrise aura également pris soin de vérifier que le lieu est conforme à l'accueil d'un week-end d'équipe et respecte la réglementation en vigueur.

La maîtrise pourra rendre visite aux jeunes de l'équipe pendant le week-end afin de s'assurer de leurs conditions de vie et les aider dans la réalisation de telle ou telle mission.

Le trek

Le trek est un moment fort de la vie d'équipe. Un temps de vie en équipe plein de liberté et d'aventures pour souder l'équipe et explorer la région d'une durée de deux à trois jours maximum.

Partir en équipe, c'est le pied, la fête, mais permet aussi de se poser ensemble, de vivre une expérience d'autonomie.

Les treks ont souvent lieu pendant le camp mais il peut être proposé d'en vivre à d'autres moments dans l'année si on a le temps.

Comme toute activité en autonomie, elle doit se préparer soigneusement et à l'avance.

L'équipe se réunit avant le camp – lors de la préparation de celui-ci pour :

- exprimer ses désirs sur le trek qu'elle souhaite vivre ;
- exploiter les potentialités de la région explorée.

Elle en fait part ensuite à un membre de la maîtrise.

Ce travail, en amont du camp, permet d'anticiper les choses et de ne pas passer plusieurs jours pendant le camp sur la définition des itinéraires, les envies...

Points d'attention

Le trek est préparé par l'ensemble de l'équipe en prenant en compte les envies de découvertes, les capacités physiques et les souhaits de chacun des membres de l'équipe.

Le trek se déroule dans la région du lieu de camp ; c'est une formidable occasion de la découvrir !

Pour préparer le trek, l'équipe étudie les différents itinéraires sur la carte IGN 1/25 000, indispensable pour connaître tous les chemins que l'on peut emprunter. Attention à prévoir une distance suffisante mais raisonnable : entre 20 et 25 km à pied par jour et entre 40 et 50 km à vélo est une bonne moyenne.

Un trek réglementé

Pour laisser partir les équipes, quelques règles indispensables sont à respecter :

- les équipes doivent toujours avoir avec elles la carte IGN 1/25 000 originale et la « carte d'Explo » de la fédération du Scoutisme français remplie et signée par l'équipe et le chef d'unité ;
- quelques interdits : faire du stop, du feu, se séparer.

Pendant le trek, les jeunes représentent les Scouts et Guides de France. Faisons en sorte qu'ils soient souriants, serviables et présentables !

Un trek vécu

Enfin le départ ! C'est le moment de s'éclater, de laisser exploser sa curiosité pour la campagne environnante, une église, un musée, un château, des artisans, des habitants de la région ou tout ce que les jeunes croiseront sur leur route.

Pendant le trek, l'équipe prend le temps de la randonnée et également de la découverte des lieux, des autres et d'elle-même.

Marcher en parlant, en chantant, c'est le meilleur moyen de mieux connaître tous les membres de son équipe et de bien se marrer !

Un trek partagé

Au retour, que de choses à raconter aux autres équipes !

La veillée de retour de trek est consacrée au récit des aventures de chaque équipe. Pour faire vivre au mieux ce que les équipes ont vécu, mettez-y les formes : chants, sketchs, mimes, jeux... tout en faisant attention à ce que cela soit intéressant et compréhensible pour ceux qui n'ont pas vécu la même chose !