

VII – le déroulement d'année

La proposition pédagogique des 14-17 ans propose de nombreux outils pour atteindre les objectifs éducatifs de la tranche d'âge. Comment articuler progression personnelle, Cap, vie d'équipe, activités ponctuelles ?

Dès le début de l'année, l'unité peut commencer à fonctionner grâce à ses chefs d'équipe, élus en fin de camp. Les équipes se constituent, les responsabilités sont réparties entre les jeunes, et la caravane accueille ses nouveaux. Pendant toute l'année, Cap et activités s'enchaînent, pendant que chaque jeune peut avancer à son rythme sur les itinéraires. Le désert apporte des temps de respiration et de réflexion spirituelle.

Vient enfin le camp avec un autre Cap, sa préparation et ses temps forts : sources, treks, promesses, envoi, conseil des Sages.

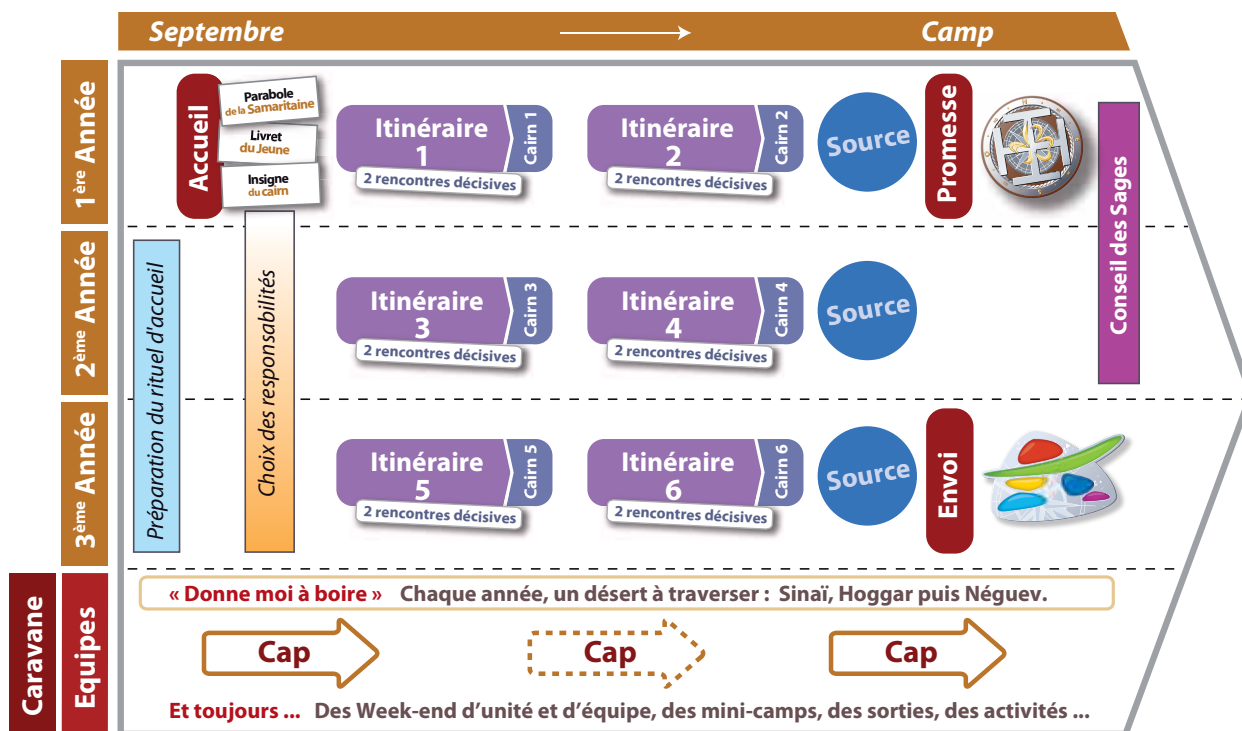
Une année bien remplie et un camp bien préparé laisseront des souvenirs marquants aux jeunes pionniers et caravelles, et les amèneront à progresser vers les objectifs que se sont donnés le mouvement et la maîtrise dans son projet pédagogique.

Sommaire

Fiche 1 - Une année à la caravane	(3 pages)
Fiche 2 - Les responsabilités	(3 pages)
Fiche 3 - Le jeu des conseils	(1 page)
Fiche 4 - L'imaginaire chez les pionniers et caravelles	(1 page)
Fiche 5 - Extra-jobs	(1 page)
Fiche 6 - Cap Construction et Fabrication : chantier	(2 pages)
Fiche 7 - Cap Rencontre internationale : accueillir ou partir à la rencontre des scouts et guides étrangers	(3 pages)
Fiche 8 - Vivre un Cap avec un partenaire	(3 pages)
Fiche 9 - Le camp	(3 pages)

Une année à la caravane

Non, l'année ne se résume pas à la préparation du camp. Mois après mois, activité après activité, des temps forts viennent ponctuer l'année des pionniers et caravelles. À la maîtrise de trouver le bon équilibre !



Septembre :

Constitution des équipes et l'accueil dans la caravane

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

Chaque nouveau est accueilli dans son équipe par un geste préparé par ses coéquipiers (chanson...). Au cours du rituel d'accueil, la maîtrise remet au jeune *Inukshuk* et le texte de la Samaritaine. Comme la Samaritaine, chaque jeune peut s'entendre dire par Jésus « *Donne-moi à boire !* » Le chef d'équipe, en l'accueillant dans son équipe, lui remet son insigne du cairn.

Voir fiche IV.1
L'accueil
et fiche VI.3
Constituer
les équipes

Répartir les responsabilités

Pour assurer le bon fonctionnement de la caravane, neuf responsabilités ont été identifiées.

Voir fiche VII.2
Les responsabilités.

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

Octobre :

Choisir un Cap et un itinéraire

C'est aussi le moment pour la caravane de choisir un Cap. Pour cela, chaque équipe se rassemble pour proposer un ou plusieurs projets ambitieux à la caravane. La caravane se retrouve ensuite au complet lors du conseil de caravane. On peut imaginer qu'elle décide d'un projet ambitieux pour le camp d'été et d'un autre Cap à réaliser en décembre afin de lancer l'année.

Voir fiche III.2a
Choisir un Cap

Enfin, chaque jeune, en lien avec son chef d'équipe, choisit un itinéraire, choix de progression personnelle dans l'un des six domaines de développement proposés par le scoutisme.

Au cours des trois ans passés à la caravane, chaque jeune est appelé à suivre six itinéraires.

Voir fiche IV.2
Choisir un itinéraire

Juillet - août :

Le temps des sources

Pendant le camp, chaque jeune va vivre un temps fort associé à un temps de réflexion. Ces temps sont appelés les sources.

Voir fiche IV.2
Les sources

En première année...

En première année, l'objectif est de préparer la promesse, l'un des moments les plus importants de la vie des pionniers et caravelles. C'est à ce moment que le jeune peut s'affirmer devant les autres, dire « je », pourquoi il choisit de vivre dans la caravane et de respecter sa loi.

Comme l'accueil et l'envoi, il constitue à la fois un temps solennel et joyeux qui suit un rituel commun à toutes les caravanes.

Voir fiche IV.11
La première source
et la promesse

En deuxième année...

En deuxième année, la source est un moment privilégié de relecture et d'ouverture sur le monde. Partir à deux en itinérance, prendre le temps de réfléchir et vivre un long temps de silence, expérimenter la solitude et tenter de répondre à la question : « En quoi je crois ? » en s'écrivant une lettre à soi-même.

En troisième année...

En troisième année, la source est l'occasion de faire le bilan de ses trois années à la caravane et de s'interroger sur ses futurs engagements, notamment le passage aux compagnons. C'est aussi le temps de l'action à vivre avec l'ensemble des jeunes de troisième année : laisser une trace à la caravane en fonction des envies et compétences de chacun dans l'un des trois domaines que sont : la solidarité, le domaine artistique et le domaine sportif.

Voir fiche IV.12
La deuxième source :
en quoi je crois ?

Cette source se termine par le rituel de l'envoi pour marquer le départ des troisièmes années, les remercier comme il se doit et les envoyer vers la branche aînée.

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

Voir fiche IV.13
La troisième source

La maîtrise remet au jeune une parabole — un texte choisi par elle en fonction du caractère du jeune — qu'elle souhaite laisser à ce jeune quittant l'unité.

Voir fiche IV.14
L'envoi

Fin du camp d'été : Le conseil des Sages

Il réunit l'ensemble des pionniers et caravelles de première et deuxième années et a lieu à la toute fin du camp. Pendant ce conseil, la caravane choisit les chefs d'équipe pour l'année suivante. Avant le vote, chacun des candidats se présente et explique pourquoi il souhaite prendre cette responsabilité. Pendant le camp, les chefs et cheftaines peuvent bien sûr encourager tel ou tel jeune à se présenter s'ils sentent une personne prête à prendre cette responsabilité, mais trop timide pour faire cette démarche.

Voir fiche VI.2
Le conseil des Sages

Et toute l'année

Des réunions pour faire le point

Courte, utile et régulière, la réunion doit avoir un ordre du jour pour éviter l'improvisation, la perte de temps et l'ennui des jeunes. Évitions les prises de têtes : rien n'interdit d'organiser une activité, comme un repas festif, un grand jeu...

Des conseils pour mieux s'organiser

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

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

Voir fiche VII.3
Le jeu des conseils

Enfin, toute l'année :

- des week-ends campés pour sortir du local ou de la ville et vivre dans la nature ;
- des sorties pour s'amuser, découvrir... Des sorties sportives, culturelles, des rencontres...
- des minicamps ; on peut camper dans l'année, notamment en hiver ;
- des jeux pour se défouler, rigoler, apprendre à se connaître...
- des temps spi, de relecture, de prière, vivre la démarche spirituelle avec simplicité et originalité ;
- des actions de service qui ont du sens ;
- des extra-jobs : comprendre la valeur de l'argent.



Voir fiche technique
« Camper l'hiver »
pages 226 et 227

Le choix des responsabilités

« Si tu veux réussir dans ta vie, sois capable de prendre des responsabilités. Pour cela, il faut avoir confiance en soi, connaître son travail et exercer sa responsabilité. »

Baden Powell

Pourquoi des responsabilités ?

À 16 ou 17 ans, on a envie d'être considéré comme un adulte, d'être autonome et de se voir confier de véritables responsabilités. Alors chiche !

La maîtrise fait le pari de déléguer aux jeunes des tâches qui auraient pu lui revenir, de faire confiance aux jeunes.

Pour assurer le bon fonctionnement de la caravane, neuf responsabilités ont été établies. Il s'agit de responsabilités prises dans l'unité tenues pour une année complète, camp compris.

Dès le début de l'année, les responsabilités sont à répartir entre les jeunes de l'unité, en priorité les plus âgés. Les responsables sont identifiés par l'insigne qu'ils portent sur la manche gauche de leur chemise. C'est bien un insigne de « fonction » et non la marque d'une mission réussie !

Puisqu'il s'agit de véritables et lourdes responsabilités, la maîtrise respecte ces critères :

- un jeune n'a qu'une seule responsabilité (c'est plus facile et gratifiant d'assumer une responsabilité à fond que plusieurs à moitié) ;
- une responsabilité est portée par un seul jeune (si deux personnes sont responsables de la même tâche, alors il est fort probable que la tâche ne sera jamais réalisée !) ;
- les chefs d'équipe ne prennent pas de responsabilité (être responsable de son équipe est déjà une mission importante et conséquente).

Si la caravane est peu nombreuse, la maîtrise assume les responsabilités qui n'ont pas pu être réparties.

Si la caravane est nombreuse, tous les jeunes n'ont pas forcément une responsabilité. Cela ne les empêche pas d'avoir un rôle dans les projets de l'unité, dans le cadre des missions individuelles ou d'équipe pour les Cap, ou bien d'être sollicités par les responsables afin de les aider.

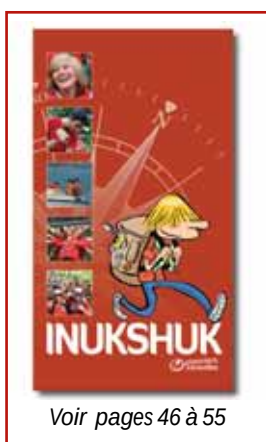
Mise en œuvre

Les responsables ont des missions qui peuvent se recouper. Par exemple un responsable matériel qui doit acheter des outils devra se mettre d'accord avec le responsable budget.

Par ailleurs, les équipes ou les jeunes individuellement, dans les missions identifiées pour faire avancer le Cap, peuvent avoir affaire aux différents responsables. Par exemple, pour la réalisation d'un Cap, ce n'est pas forcément au responsable hébergement de trouver tous les lieux de camp pour l'itinérance. Cela peut être une mission confiée à une équipe qui fera donc appel au responsable hébergement et à son expérience pour l'aider dans sa mission.

Les différentes responsabilités

Inukshuk explique en détail les responsabilités (de la page 46 à la page 55). Le jeune doit acquérir tout au long de l'année une compétence pour assurer sa responsabilité. Il trouvera à la fin d'*Inukshuk* 18 fiches techniques (deux par responsabilité) pour l'aider dans sa mission. Il n'est pas non plus tout seul pour prendre sa responsabilité. Il est conseillé par la maîtrise et par les chefs d'équipe et peut faire appel à des personnes ressources.



Voir pages 46 à 55



Le responsable Budget



2 fiches techniques dans *Inukshuk* :

- Faire le budget d'un week-end ou d'un camp (pages 214-215).
- Financer son projet (pages 216-217).

Personnes ressources : trésorier du groupe, comptable, service « Subventions » des collectivités locales...

Le responsable Matériel



2 fiches techniques dans *Inukshuk* :

- Le matériel du local et du camp (pages 218-219).
- Entretenir son matériel (pages 220-221).

Personnes ressources : responsable matériel du groupe, un pro du bricolage...

Le responsable Intendance



2 fiches techniques dans *Inukshuk* :

- Bien manger en camp (pages 222-223).
- Mieux consommer (pages 224-225).

Personnes ressources : diététicien, restaurateur...

Le responsable Hébergement



2 fiches techniques dans *Inukshuk* :

- Camper l'hiver (pages 226-227).
- Trouver un lieu de camp ou de week-end (pages 228-229).

Personnes ressources : responsable de groupe, syndicat d'initiative...

Le responsable Santé



2 fiches techniques dans
Inukshuk :

- Les premiers secours (pages 230-233).
- L'hygiène en camp (pages 234-235).

Personnes ressources : secouriste, infirmier, médecin...

Le responsable Vie spirituelle



2 fiches techniques dans
Inukshuk :

- Vivre un temps de prière (pages 236-237).
- Le targui (pages 238-239).

Personnes ressources : aumônier, responsable de la vie spirituelle, communauté religieuse...

Le responsable Communication



2 fiches techniques dans
Inukshuk :

- Témoigner et communiquer (pages 240-241).
- Le panneau d'information (pages 242-243).

Personnes ressources : responsable communication du groupe, journaliste...

Le responsable Animation



2 fiches techniques dans
Inukshuk :

- Réussir un jeu (pages 244-245).
- Préparer une veillée (pages 246-247).

Personnes ressources : metteur en scène, professionnels du monde du spectacle, éducateur spécialisé...

Le responsable Documentation



2 fiches techniques dans
Inukshuk :

- Tenir le livre de bord de la caravane (pages 248-249).
- Faire des recherches sur Internet (pages 250-251).

Personnes ressources : documentaliste, archiviste, journaliste...

Rôle de la maîtrise : faire confiance, accompagner et stimuler

Le scoutisme est souvent le premier lieu où les jeunes vont rencontrer des adultes qui leur font confiance. La maîtrise délègue de réelles responsabilités aux jeunes et s'assure de la répartition des tâches entre les responsables.

Mais attention ! Elle reste responsable de l'unité ; en outre, la pédagogie par l'échec n'est pas le choix du mouvement. Le but est bien d'accompagner chaque responsable pour qu'il arrive à mener à bien ses missions. La maîtrise est là pour apporter aux responsables des savoir-faire, qu'elle peut trouver chez des personnes ressources.

Enfin, comme dans tout accompagnement, la maîtrise valorise et encourage les responsables pour les motiver et éviter qu'ils ne se démobilisent. (Voir fiche GPS IB-1-1/3)



Le jeu des conseils

Les conseils permettent d'organiser la vie de la caravane et de réaliser tous ses projets, de bien vivre ensemble et de préparer l'avenir.

Les conseils sont des lieux de prise de décision, d'évaluation et de relecture ; un espace de vie, un lieu d'apprentissage de la vie démocratique pour les pionniers et les caravelles.

Conseil de caravane

Le conseil de caravane réunit l'ensemble de la caravane. Les pionniers et les caravelles votent le Cap, l'évaluent, et le fêtent. Parlement de la caravane, le conseil de caravane définit également ses règles au regard de la Loi des Pionniers et des Caravelles. Il valide les choix des volontaires pour occuper les responsabilités fixes dans la caravane.

Conseil de Cap

Les chefs d'équipe et la maîtrise participent au conseil de Cap. C'est le conseil pendant lequel se prennent les décisions concernant l'organisation du Cap mais aussi celle des activités et de la vie de la caravane.

Réunis généralement une fois par mois, les conseils de Cap mènent la caravane de Cap en Cap. Pour éviter des déplacements inutiles, ils peuvent avoir lieu un soir de la semaine, avant ou après la réunion de la caravane. Certaines réunions peuvent se faire par téléphone si les personnes sont trop éloignées.

Conseil d'équipe

Le conseil d'équipe réunit tous les membres de l'équipe. L'équipe prend des décisions (proposition d'un Cap, préparer un week-end...) et évalue ce qu'elle a vécu. Le conseil est mené par le chef d'équipe qui laisse à chacun la possibilité de prendre la parole et de s'exprimer.

Conseil des sages

Le conseil des sages réunit l'ensemble des première et deuxième années.

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



Pages 44 - 45

L'imaginaire pour les pionniers et caravelles

La symbolique de l'itinérance offre à la branche Pionniers-Caravelles un cadre dans lequel s'inscrivent les projets. Il ne s'agit pas pour autant d'en faire un thème central et unique, bien au contraire ! Les imaginaires ne sont pas réservés aux branches cadettes, les pionniers et les caravelles sont eux aussi appelés à en vivre au sein de leurs projets et vous devez être porteur de ces folies en tout genre !

Les projets rosaliaes, les veillées cluedo, les descentes en radeaux, ont tellement plus d'impact et laissent tellement plus de souvenirs quand ils sont intégrés au sein d'histoires plus folles les unes que les autres qui permettent une continuité, un fil rouge entre les activités et laissent parler la créativité, le rocambolesque, les grains de folies de chacun.

On considère trop souvent qu'il y a un âge où les jeunes ne croient plus aux histoires, qu'ils savent très bien que la vachette derrière le drap blanc du coin veillée c'est leur chef customisé version « le ridicule ne tue pas » et donc que ça ne sert à rien... Et pourtant... À 14-17 ans on ne croit peut-être plus au Père Noël, mais on a besoin de rêver, on ricane à l'idée de se déguiser, mais on y va à fond si la maîtrise nous y entraîne et y croit elle-même. Les imaginaires, c'est ce petit plus qui fait tellement tout, la possibilité d'emmener les jeunes où ils ne croyaient pas pouvoir aller, trop soucieux d'être « trop cools », inquiets de l'image qu'ils renverront. Par ce biais, vous les aiderez à être, à se découvrir, à ne plus paraître. Ils enfilent pour quelques instants des rôles improbables. Les timides tiendront les rôles principaux, le sportif de la bande endossera l'habit d'un moine du XVIII^e siècle... L'imaginaire c'est « le tout est possible ». C'est remettre du jeu là

où, parfois, il y a trop d'extra-jobs ; c'est s'évader le temps d'une veillée, d'un week-end, d'un grand jeu, d'un trek ou d'un camp. Alors lâchez-vous, lancez-vous et ils vous suivront. Permettez-leur d'être fous et soyez fous avec eux.

Enfin, il est encore important à cet âge de jouer. Même si les réunions et les week-ends sont consacrés à la mise en place du Cap, il ne faut pas oublier que le scoutisme est une méthode éducative par le jeu. Pour être sûr de ne pas oublier de jouer, le planning de réunions doit prévoir des temps ludiques avec des jeux organisés par les jeunes (cela peut être dans le cadre d'un itinéraire) ou par la maîtrise.

Prière du chef, de Michel Menu

Si tu ralentis, ils s'arrêtent,
Si tu faiblis, ils flanchent,
Si tu t'assieds, ils se couchent,
Si tu doutes, ils désespèrent,
Si tu critiques, ils se démoralisent,

Si tu marches devant, ils te dépassent
Si tu donnes ta main, ils donneront leur peau,
Et si tu pries, ils deviendront des saints

*On pourrait ajouter, à la suite : si tu joues le jeu,
ils te suivront dans ton délire*

Les extra-jobs

Chez les Scouts et Guides de France, les extra-jobs sont des actes éducatifs, faisant partie intégrante de l'animation des unités.

L'argent n'est pas le moteur de la caravane, mais un moyen au service du projet. Les pionniers et caravelles découvrent la valeur de l'argent par l'extra-job. Cette activité réalisée en échange d'une participation libre pour le projet, n'est pas à proprement parler une activité rémunérée. Les pionniers et caravelles ne sont pas salariés !

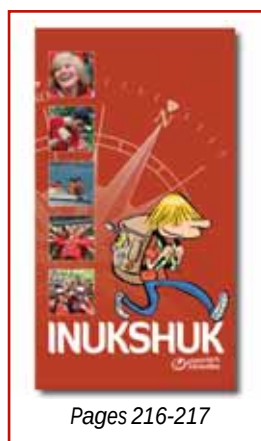
Un extra-job doit :

- être effectué en fonction d'un projet bien déterminé et pour lequel un budget a été établi. Il ne s'agit pas de faire des extra-jobs alors qu'aucun Cap n'a été voté et défini par la caravane. La maîtrise doit veiller à ce principe fondamental car trop souvent, dans les unités, on fait des extra-jobs sans aucun projet ;
- contribuer à former à la coresponsabilité et à la cogestion. Un extra-job doit avoir une visée éducative. Pour cela, les pionniers et caravelles (et en particulier le responsable budget) doivent être partie prenante de l'organisation ;
- être limité dans le temps et ne pas constituer l'unique activité de la caravane, même sur une courte période. On ne peut pas considérer un extra-job comme un Cap, doit en faire partie ;
- être une action de la caravane : si toute la caravane ne peut y participer, la maîtrise veillera

que tout le monde s'investisse pour le financement du projet (établir un roulement...). L'extra-job est encadré et un membre de la maîtrise doit toujours être présent sur le lieu.

L'extra-job ne se résume pas à l'action « paquets cadeaux » ou à la vente de gâteaux à la sortie de la messe. Faites preuve de créativité et d'inventivité pour réaliser des extra-jobs qui ont du sens. Il est important d'enrichir l'activité « extra-job » pour qu'elle devienne riche en acquisition de compétences, en rencontres et en découvertes !

L'extra-job n'est pas l'unique possibilité de financer les projets. D'autres moyens existent. Par exemple en réalisant des dossiers de subvention. Une action qui est d'autant plus formatrice que les jeunes, notamment le responsable budget, sont impliqués dans sa rédaction.



Pages 216-217

Voir aussi : la fiche action n° 19 organiser un extra-job paquet cadeaux téléchargeable sur l'espace responsable du site Internet de l'association <http://extranet/sgdf.fr>.

Cap « Construction et Fabrication » : les chantiers

Le chantier est un Cap s'il entre dans un projet pour la communauté et non pour un particulier. Il peut par exemple porter des actions améliorant le cadre de vie : préservation, restauration, mise en valeur du patrimoine et de l'environnement.

Le chantier doit être utile. Pas de chapelle au fond des bois où personne ne viendra jamais ou de pont sur une rivière ayant existé il y a longtemps... Le chantier est :

- utile à la communauté (paroisse, commune, association, village...) ;
- utile à chacun (apprentissage de techniques nouvelles, de matériaux nouveaux...) ;
- utile à la caravane (le chantier permet une progression de l'unité, du groupe, renforce l'esprit de solidarité et la notion de service).

Attention : débroussailler le champ d'un agriculteur pour y camper est un service rendu. Ce n'est pas un chantier.

Un chantier n'est pas une constituante obligatoire d'un camp.

Ils sont à vivre comme un Cap : un projet choisi et enrichi par les jeunes. Ils s'intègrent souvent dans le domaine d'activité « Construction et Fabrication », et répondent ainsi aux cinq critères du Cap : utilité, découverte, rencontre, créativité et dépassement.

Pour vivre un chantier de qualité, il est intéressant de développer un partenariat avec une association. Cela permet d'apprendre auprès de professionnels des techniques de construction, de restauration et donner du sens à l'action de service.

Par exemple, si la caravane choisit comme Cap un chantier de restauration d'un château médiéval, il est intéressant qu'au-delà de l'aspect purement technique, les jeunes puissent découvrir l'histoire du château, les objectifs de sa restauration (ouverture au public...) et rencontrer des historiens qui pourront leur parler du Moyen-âge.

Quelques règles incontournables

- Les jeunes ne doivent pas fournir une « main-d'œuvre » gratuite pour l'intérêt d'un particulier.
- Implicitement, ces services rendus, à titre gratuit sont concernés par la législation sur le travail des mineurs.

- La maîtrise doit veiller à ce que les actions entreprises ne puissent être perçues comme une concurrence faite à des personnes à la recherche d'un emploi.
- De manière générale, il est obligatoire de tenir les parents informés, afin de s'assurer de leur compréhension, de leur aide, voire de leur autorisation.
- **Attention !** Pour les chantiers à l'étranger, la plus grande vigilance sur la nature exacte des travaux demandés et leurs bénéficiaires réels est nécessaire.

La maîtrise trouvera plus de détails sur la réglementation des chantiers dans le document « Réglementation et sécurité des activités » disponibles sur l'espace Responsables du site Internet de l'association <http://extranet.sgdf.fr>.

Cap « Rencontre internationale » : accueillir ou partir à la rencontre d'une unité scout/guide étrangère

Trois éléments signent le Cap « Rencontre internationale » :

- Un camp en France avec une unité étrangère ou un camp à l'étranger.
- Le projet vient des jeunes.
- Une rencontre avec d'autres scouts est organisée.

Un camp international, c'est avant tout une rencontre avec des jeunes d'un autre pays et une réflexion avec eux sur des thèmes qui nous sont communs. J'ai entre 14 et 17 ans et je rêve de découvrir d'autres horizons. Je me pose plein de questions sur l'Europe, l'environnement, le racisme... La meilleure façon de découvrir un pays, une culture est de rencontrer ou même de vivre un projet avec des jeunes de mon âge dans le pays où je vais. Se posent-ils les mêmes questions ? Peut-on faire quelque chose ensemble ? Trouver des jeunes dans un autre pays, c'est facile, il y a des scouts et guides partout...

Que ce soit un départ à l'étranger ou un accueil d'unité étrangère en France, le Cap Rencontre internationale demande un haut niveau d'exigence dans la préparation. On ne le prépare pas à la légère. Il existe des formations, des soutiens au niveau du groupe, du territoire mais également au niveau national (équipe de branche et service international). Dans la préparation, une certaine chronologie est à respecter, des points de repère vous permettront d'avancer et de vous situer dans la préparation.

Les incontournables du cap Rencontre internationale

- Une fiche d'intention à télécharger sur le site <http://caravane.sgdf.fr> et à renvoyer en début d'année à l'accompagnateur pédagogique de votre territoire et au service international des Scouts et Guides de France.
- Un week-end obligatoire pour les chefs et les cheftaines : le WIFI (Week-end interterritorial de formation internationale). Différentes sessions ont lieu chaque année. Se renseigner auprès des Pôles formation ou sur le calendrier des formations.
- Un dossier de camp à compléter dès le mois de janvier sur l'Intranet récapitulatif, notamment les motivations de la caravane.

En termes de pédagogie, un camp international se conforme aux mêmes règles qu'un camp en France. Appuyez-vous sur vos accompagnateurs pédagogiques. L'accent doit être mis dans la caravane sur la rencontre interculturelle. Un kit de jeux sera remis à l'issue du WIFI à chacune des maîtrises, ainsi qu'un kit « Monter un Cap international » pour répondre aux questions administratives.

Le service international est là pour vous aider à mieux appréhender la partie internationale de votre Cap. Tout au long de l'année, il vous soutiendra dans votre prise de contact avec des scouts dans le pays dans lequel vous vous rendez. Il vous aidera dans vos demandes de financements, vous donnera des conseils et des fiches pratiques pour bien préparer cette rencontre.

Contact Service international

Tél. : 01 44 52 37 35

E-mail : international@sgdf.fr

(Indiquer en objet :

« Projet Pio/Cara – Votre ville »)

Vivre un camp jumelé avec une unité étrangère

Vivre un camp jumelé avec une unité étrangère, que le camp se passe en France ou à l'étranger, représente une occasion unique de tisser des liens et de découvrir le pays autrement que par du tourisme. Il permet aussi d'échanger et de construire ensemble... Un challenge passionnant ! Les termes du jumelage se définissent tout au long de la préparation, puis sont revus et signés le jour de l'arrivée.

Nous faisons ainsi référence à la charte de Marrakech adoptée en 1996 à la Conférence mondiale du scoutisme et aux lignes directrices sur les partenariats rédigées par l'AMGE (Région européenne du scoutisme) en 2004. Cette charte invite les associations scouts et guides à se mettre en partenariat et à permettre aux jeunes de vivre une vraie relation dans le respect mutuel. Ce document réunit un ensemble de questions qu'il vaut mieux se poser avant de vivre la rencontre. À chacun de faire preuve d'initiative et de créativité pour l'enrichir.

Conseils pour se présenter auprès d'une association scout et/ou guide étrangère ou de tout autre partenaire. Spécifier :

- le nombre de jeunes et de responsables ;
- le nombre de garçons et de filles et leur âge ;
- la période prévue pour le camp ;
- le type d'activités envisagées ;
- le porte-parole de l'unité, avec ses coordonnées.

Utiliser une langue susceptible d'être comprise par les personnes à qui vous vous adressez : tout le monde ne parle pas français !

Attention : les actions style « chantier » ne sont pas pratiquées par toutes les associations scouts !

Une visite de repérage pendant l'année

La visite de repérage, si elle est intégrée dans le budget suffisamment tôt dans l'année, est tout à fait possible.

C'est l'occasion de se rendre sur le terrain, de rencontrer les responsables de l'unité étrangère, son partenaire, de repérer le lieu de camp.

Bien plus que cela, c'est aussi une première immersion dans le pays !

Un contrat de partenariat

S'engager ensemble, c'est dire que l'on est d'accord sur les aspects communs du projet, la façon de fonctionner, le respect des décisions prises ensemble.

Certaines choses vont vous sembler évidentes, d'autres inutiles, mais n'oubliez pas que votre logique est personnelle, et que les personnes qui vous entourent ne pensent pas forcément de la même manière.

Clarté, transparence, communication, simplicité, sont les maîtres mots pour vivre sereinement chaque jour de votre camp international.

Le contrat de partenariat

(à demander au service international et remis pendant la formation WIFI)

Il constitue à la fois un guide dans l'élaboration de votre projet commun avec les scouts étrangers. Ce support permet à chacun des partenaires d'avoir quelques repères pendant le camp vécu ensemble.

Ce document est à remplir à distance tout au long de vos échanges, durant les mois de préparation, afin de vous mettre d'accord sur les éléments de base du camp.

Le premier jour du camp, à vous de le compléter ou de le modifier si besoin, puis de le signer, afin d'en faire un document de référence accessible à tous.

S'engager ensemble, c'est dire que l'on est d'accord sur les aspects communs du projet, la façon de fonctionner, le respect des décisions prises ensemble.



Cap Rencontre Internationale Fiche d'intention

Fiche à retourner

Avant le Week-end Interterritorial de Formation

Internationale (WIFI) :

→ Au service international.

→ À votre accompagnateur pédagogique.

Scouts et Guides de France

Service International

65, rue de la Glacière

75013 Paris

Tél. : +33 (0) 1 44 52 37 35

Fax : +33 (0) 1 44 52 37 41

E-mail : international@sgdf.fr

Préciser en objet : « Projet Pionniers/Caravelles »

Cap Rencontre Internationale

Dates probables du Cap d'été : du : au :

Il s'agit : ☐ d'un camp à l'étranger ☐ d'un accueil en France

La Caravane

Identification de la Caravane

Nom de la Caravane/Groupe local :

Ville :

Territoire SGDF :

S'il s'agit d'un camp jumelé (deux Caravanes qui campent ensemble), chacune doit remplir une fiche d'intention. Indiquer le nom de l'autre Caravane :

Nom de la Caravane / Groupe local :

Coordonnées

Les coordonnées du chef ou de la cheftaine responsable de la Caravane :

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal :

Tél. Portable : E-mail :

Composition de la Caravane

Nombre de jeunes :

Filles : Garçons :

Répartition des âges :

14 ans : 15 ans :

16 ans : 17 ans :

Nombre de chefs et cheftaines :

Filles : Garçons :

Formation (en nombre) :

Stage 1 : Stage 2 :

Direction de camp : WIFI :

Autre (précisez) :

Le projet de la Caravane



Accueil d'une unité étrangère

Ne remplir ce cadre que s'il s'agit de l'accueil d'étrangers en France

☐ La Caravane a un partenaire

Coordonnées du correspondant et de l'association :

.....
.....

☐ La Caravane n'a pas de partenaire

Le service international peut vous mettre en relation avec un partenaire scout.

Des jeunes de quel(s) pays souhaite-t-elle accueillir (en citer trois) :

.....
.....

Départ à l'étranger

Ne remplir ce cadre que s'il s'agit d'un camp dans un pays étranger

Pays où aura lieu le camp :

☐ La Caravane a un partenaire

Est-il membre d'une association scout ou guide ? ☐ Oui ☐ Non

Membre d'une autre association ? ☐ Oui ☐ Non

Coordonnées du correspondant et de l'association :

.....
.....

☐ La Caravane n'a pas de partenaire membre d'une association scout ou guide

Le Cap rencontre international est tourné vers la rencontre avec des scouts et guides dans le pays où vous vous rendez. Un contact avec l'association scout ou guide du pays sera obligatoire même si la Caravane a un partenaire autre qu'une association de scoutisme ou de guidisme. Le service international vous mettra en relation avec une association de scoutisme ou de guidisme localement.

Votre projet et vos motivations

Ce que vous souhaitez y faire, y vivre, comment, est-ce un camp itinérant, etc.

.....
.....
.....
.....
.....

Règles du Jeu

LE WIFI (Week-end Interterritorial de Formation Internationale) est obligatoire. Il est organisé le dernier week-end de novembre. Cette formation est obligatoire pour au moins un chef, si possible pour au moins la moitié de la maîtrise. Elle est valable trois ans et ouverte à tous (projet international

dans l'année ou dans les deux ans à venir).

Un week-end d'enrichissement des Cap aura lieu en territoire (ou interterritoire) pour enrichir le projet au cours du deuxième trimestre.

Renseignements dans les pôles interterritoriaux de formation
(ou Centre national - Service International ou branche Pionniers - Caravelles).

Pour tout renseignement, n'hésitez pas à contacter le Service International
(indiquer en objet : « Projet Pio/Cara - Votre ville »).

i Service International : international@sgdf.fr ou au 01.44.52.37.31



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
VII-7-4/4

Vivre un Cap avec un partenaire

A l'âge des caravelles et des pionniers, les jeunes ont envie de relever des défis entre eux, mais attendent aussi beaucoup des gens qui les entourent. Ils ont besoin d'être soutenus par des adultes qui les encouragent. Dans les différents Cap vécus par la caravane, il est intéressant de s'ouvrir au monde extérieur et d'établir un partenariat avec une autre structure que celle du groupe local.

Vivre un partenariat pour les caravelles et les pionniers c'est :

- se rendre compte qu'autour d'eux, des gens se mobilisent en fonction de leurs centres d'intérêt, de leurs convictions et de leurs valeurs,
- prendre conscience que vivre des choses avec des gens qui ne leur ressemblent pas ou qui ne fonctionnent pas de la même manière peut enrichir leurs propres pratiques.

Vivre un partenariat pour la caravane c'est :

- trouver un nouveau souffle, qui peut aider la caravane à changer de ses projets habituels,
- enrichir le projet d'un regard neuf et d'une expertise que la caravane n'a pas forcément.

Les 5 critères du Cap et le partenaire : Pourquoi agir avec un partenaire ?

Le dépassement. Grâce à ses connaissances tu vas pouvoir entraîner la caravane sur de nouvelles routes.

La rencontre. Avant l'action, prends le temps d'aller à la rencontre de ceux qui s'engagent avec le partenaire : jeunes, vieux, bénévoles, professionnels, militants... leur histoire est riche, à toi de la découvrir !

La découverte. Grâce au partenaire, tu vas découvrir des problématiques nouvelles, des personnes que tu n'as pas l'habitude de croiser, tu vas approfondir une thématique qui te tient à cœur.

La créativité. Le partenaire mène déjà des tas d'actions qui ne ressemblent pas à celles de la caravane. Tu vas pouvoir libérer ton imagination !

L'utilité. Un partenaire, c'est quelqu'un qui s'engage tous les jours dans le domaine que la caravane a choisi, il saura donc où votre action sera la plus bénéfique.

Le partenariat c'est quoi ?

Le partenariat, c'est une relation dans laquelle au moins deux parties ayant des objectifs compatibles s'entendent pour travailler au service d'une action commune, dans un esprit de réciprocité.

7 points clés pour bâtir un partenariat :

1. La connaissance réciproque : cela implique une prise de conscience de ce que vit l'autre, une reconnaissance des valeurs de chacun, un partage d'analyses, de visions, d'expériences humaines.

Cette connaissance débouche sur :

2. La confiance : le choix d'une reconnaissance réciproque implique la construction d'objectifs communs à partir de réalités différentes. Cette confiance se renforce dans :

3. La durée : le partenariat est un long cheminement dépassant le temps de la concrétisation même du projet. Cette dimension temporelle implique au moins :

4. Un processus évolutif : le partenariat s'inscrit dans un processus évolutif qui peut être marqué par des étapes.

5. Une coresponsabilité : le partenariat implique une convergence stratégique, un partage des réussites, mais aussi des échecs.

6. Une relation égalitaire : qui se traduit par la volonté de dépasser la relation donateur/bénéficiaire et par l'acceptation du fait que l'autre aussi m'enrichit.

7. Une participation de l'ensemble des partenaires : à toutes les étapes de la vie du projet afin d'éviter toute ambiguïté. L'ensemble du projet doit être parfaitement clair pour tout le monde, tant dans la définition de ses objectifs que dans la fonction de chacun et ce, de la mise en œuvre jusqu'à l'évaluation.

C'est donc une relation durable et transparente basée sur la confiance qui va permettre aux deux parties de réaliser des projets ou des objectifs.

Comment accompagner les pionniers et caravelles dans cette démarche ?

Trouver et identifier le partenaire :

Il existe de multiples moyens pour identifier des partenaires locaux. **Le rôle de la maîtrise n'est pas de prendre contact directement, mais bien de guider les jeunes dans cette démarche** en donnant des pistes concrètes. Le partenariat sera d'autant plus riche qu'il aura été noué par les jeunes eux-mêmes.

Quelques propositions pour accompagner les jeunes :

- Proposer des lieux où des acteurs locaux sont recensés,
- Organiser des jeux de rôle en caravane pour acquérir des compétences pour « passer un coup de téléphone », « se présenter à une personne extérieure au scoutisme », « écrire un email officiel »...
- Donner des pistes pour s'informer sur le partenaire potentiel et essayer de mieux le comprendre le partenaire potentiel.
- La maîtrise accompagne : elle aide les jeunes à prendre des responsabilités et peut intervenir si le besoin s'en fait sentir. Elle reste présente et suit le processus pour relancer et remobiliser quand cela est nécessaire.
- Relation avec le partenaire : tout l'art est dans le dosage. Laisser les jeunes agir, expérimenter des relations avec des adultes qu'ils ne connaissent pas, et en même temps intervenir pour les appuyer et donner du crédit à leur parole si besoin.

Quelques points d'attention :

- La maîtrise peut présenter plus à fond les enjeux et la démarche dans laquelle la caravane s'est lancée pour que les relations partenaires/jeunes soient facilitées.
- La maîtrise reste à disposition du partenaire pour répondre à ses interrogations.
- La maîtrise s'assure que la relation est toujours réciproque et que chacun trouve son compte dans le projet. Elle veille à entretenir une communication transparente avec le partenaire.
- La maîtrise peut évoquer directement avec le partenaire des questions sensibles : enjeux pédagogiques, sens de l'action, relation financière...

Comment choisir son partenaire ?

Au moment de chercher un partenaire, les jeunes vont surfer sur internet, se pencher sur les journaux locaux, écouter le bouche-à-oreille... Les informations qui peuvent être diffusées de cette manière ne sont pas toujours suffisantes. Il est nécessaire que la maîtrise et les jeunes se renseignent et s'informent sur les acteurs qu'ils seront susceptibles de solliciter.

Qui ?

- Qui est-il ? Qui est mon interlocuteur ?
- Quelle est la forme de la structure : association, entreprise, syndicat, collectivité territoriale... ?
- Est-ce une organisation de salariés, de bénévoles, de volontaires... ?
- Quelle est la place et le rôle de mon interlocuteur dans la structure ?

Quoi ?

- Que fait la structure ?
- Quel est le domaine d'action du partenaire ?
- Quels sont les objectifs de la structure ?

- Quels sont les projets qu'elle porte ?
- Quelle expérience a la structure ?
- Quelle expérience avec des jeunes ?

Comment ?

- Comment allons-nous pouvoir avancer ensemble ?
- Partageons-nous ses valeurs, son but, la façon de les mettre en place ?
- Quels moyens utilise-t-il pour mener à bien ses objectifs (humains, techniques, financiers) ?

Acteurs ou financiers ?

- Quelle relation à l'argent allons-nous avoir dans le partenariat ?
- Notre partenaire nous demande-t-il de collecter des dons ?
- Est-il en capacité de nous dire à quoi sera affectée cette somme ?
- Serons-nous réellement acteurs du projet ?
- Peut-il nous décrire l'action dans laquelle nous pourrions prendre place ?

Avec qui ?

- Quels sont les liens du partenaire avec le monde extérieur ?
- Quel est le public auquel s'adresse la structure ?
- L'action de notre partenaire est-elle partagée par la population locale ?
- Le partenaire est-il connu, reconnu au niveau local ?
- Avec quels autres acteurs mènerons-nous l'action ?

Le camp

Après une année remplie d'activités et de Cap, le camp vient en point d'orgue de la vie de la caravane. Choisi et préparé avec les pionniers et les caravelles, c'est un moment privilégié pour faire vivre les responsabilités et la progression personnelle. Pendant deux à trois semaines, tous les pionniers et caravelles vivent ensemble un Cap pour découvrir et rencontrer, bâtir et servir.

Choix et organisation du camp

Avant tout, le choix d'un camp, c'est celui d'un Cap. Le projet est imaginé, voté, enrichi par les jeunes, avec l'aide de la maîtrise. Le lieu de camp est choisi en fonction du projet. Il existe plusieurs types de camps : fixe, itinérant, à l'étranger... et tous ceux que les jeunes et leurs chefs imagineront. À chaque type de Cap et de camp, sa méthode d'organisation. On ne prépare pas de la même façon un camp itinérant de trois semaines, un camp jumelé fixe de deux semaines ou un minicamp de quatre jours pendant les vacances de février.

Fixer les dates de camp le plus tôt possible dans l'année permettra aux parents de s'organiser afin que leurs enfants puissent participer au camp.

Le choix du lieu

Est-il nécessaire d'aller camper loin ? La question se pose différemment selon la région d'origine, mais il est impératif de prendre en compte

l'empreinte écologique lors du choix d'un lieu de camp ou de week-end. Un voyage en avion génère une quantité importante de gaz à effet de serre ; c'est également le cas de l'autocar. En revanche, le train, le vélo, le bateau... sont des transports plus respectueux de l'environnement. Cet élément rentre en compte dans ce choix du lieu au même titre que les objectifs pédagogiques, le coût financier ou le temps de trajet. Le dépaysement ne tient pas forcément à la distance parcourue.

Préparer le camp

Tout le monde participe à la préparation du camp, les jeunes en lien avec la maîtrise. C'est une bonne occasion de compter sur les jeunes ayant des responsabilités qui peuvent coordonner certaines tâches.

Quelques idées :

- définir le budget du camp en lien avec les différents responsables (responsable budget) ;
- trouver où loger, se renseigner sur les points d'eau, les abris (responsable hébergement) ;

- préparer les veillées et les activités, s'assurer que les activités prévues respectent la réglementation (responsables animations et documentation) ;
- préparer la démarche spirituelle du camp, trouver des lieux de cultes, se renseigner sur les différentes religions du pays dans lequel se trouve la caravane (responsable vie spirituelle) ;
- préparer le matériel de la caravane mais aussi des équipes (responsable matériel) ;
- élaborer une grille de menus (responsable intendance) ;
- préparer la trousse d'infirmerie, prendre les numéros d'urgence, vérifier le cahier « infirmerie » et s'assurer que toutes les fiches individuelles sont remplies (responsable santé) ;
- prendre contact avec des journalistes locaux avant le camp pour le médiatiser, faire un journal du camp (responsable communication) ;
- élaborer des topoguides, récolter des infos sur les sites touristiques, les points d'intérêts, les curiosités, l'histoire du lieu (responsable documentation).

Ce ne sont que des exemples de tâches ; à la maîtrise de s'assurer que celles-ci sont effectivement réalisées et que les missions se trouvent partagées entre tous les membres de la caravane (équipe, responsables, individus...), la maîtrise y compris.

La maîtrise, de son côté, aura suivi les stages de formation proposés par le mouvement pour assurer l'encadrement du camp.

Les temps forts du camp

Dans le GPS, vous trouverez des fiches pour vivre l'ensemble des temps forts prévus dans un camp pionniers et caravelles :

- vivre les sources (fiches 4.10 à 4.13) ;
- vivre la promesse (fiche 4.11) ;
- vivre l'envoi (fiche 4.14) ;
- vivre les treks (fiche 6.4) ;
- vivre le conseil des Sages (fiche 6.2).

De nombreuses autres activités sont à vivre pendant un camp pionniers et caravelles, en lien avec le Cap ou pas :

- les installations : savoir s'installer pour vivre plusieurs jours sur un même lieu en respectant l'environnement ;
- les activités d'équipe : repas, conseils, services ;
- les veillées, les grands jeux...

Tout peut être inventé pour créer de nouvelles activités et permettre aux jeunes de vivre à chaque camp des moments différents.

Concernant les concours cuisine, les olympiades ou autres activités « traditionnelles », même si on les pense incontournables, la maîtrise doit s'interroger sur leur intérêt dans le projet pédagogique ou celui des jeunes (la réponse n'est pas forcément qu'il faut les abandonner). La maîtrise et les jeunes peuvent aussi leur offrir un petit lifting, imaginer d'autres manières de les organiser ! Le concours cuisine peut, au lieu de durer une seule journée, être vécu pendant plusieurs jours : une équipe préparant un repas savoureux pour l'ensemble de la caravane chaque jour !

La reconnaissance du camp

La reconnaissance du lieu est une étape indispensable dans la préparation du camp. Elle peut avoir lieu avec une partie de la maîtrise et quelques pionniers et caravelles, notamment le responsable hébergement et les chefs d'équipes.

C'est à ce moment que la maîtrise peut prendre connaissance du terrain, noter les numéros de téléphone utiles, prendre contact auprès des communes, épiceries, boulangeries, musées, centre d'activités, préparer les différentes activités et se rendre compte de la faisabilité de certains d'entre elles...

La reconnaissance du camp est obligatoire que l'on soit en France ou à l'étranger.

Prendre le temps de vivre en camp, c'est :

- Prendre le temps de s'installer confortablement, de se mettre en harmonie avec le cadre où l'on vit ; mais c'est aussi de se mettre en harmonie avec soi-même pour retrouver le sens de ce que l'on vit.
- Les pionniers et les caravelles campent et décampent. Ils sont de ceux qui partent, s'installent, bâtissent et repartent. Ils vivent le camp comme une étape, un apprentissage de la simplicité pour s'installer autrement dans la vie.
- Prendre le temps des installations de la caravane, de l'équipe ainsi que des lieux qui permettront à l'adolescent de se retrouver seul pour réfléchir.
- Prendre le temps de découvrir, de connaître les traditions régionales, les richesses culturelles et sociales, de rencontrer, de connaître l'histoire des autres et de mieux comprendre qui l'on est.
- Les treks, les sources, sont importants pour les pionniers et caravelles pour devenir autonomes et partir à la rencontre de l'autre et des paysages, pour réfléchir sur leurs attitudes, leurs cheminements.
- Prendre le temps du service : un chantier, un service rendu à la communauté. Prendre le temps de servir, c'est aussi réfléchir sur les choix de sa vie. Le pionnier ou la caravelle est bâtisseur de l'avenir mais aussi celui de son avenir.
- Prendre le temps de fêter et de célébrer. C'est évaluer le chemin vécu ensemble, reconnaître sa place dans la caravane, choisir un nouveau chemin.
- Le camp est le moment de célébrer la promesse pour les pionniers et caravelles de première année, de célébrer l'envoi pour ceux qui quittent la caravane, en route vers les compagnons. C'est aussi le temps de la relecture, de la prière, le temps de vivre le désert.

