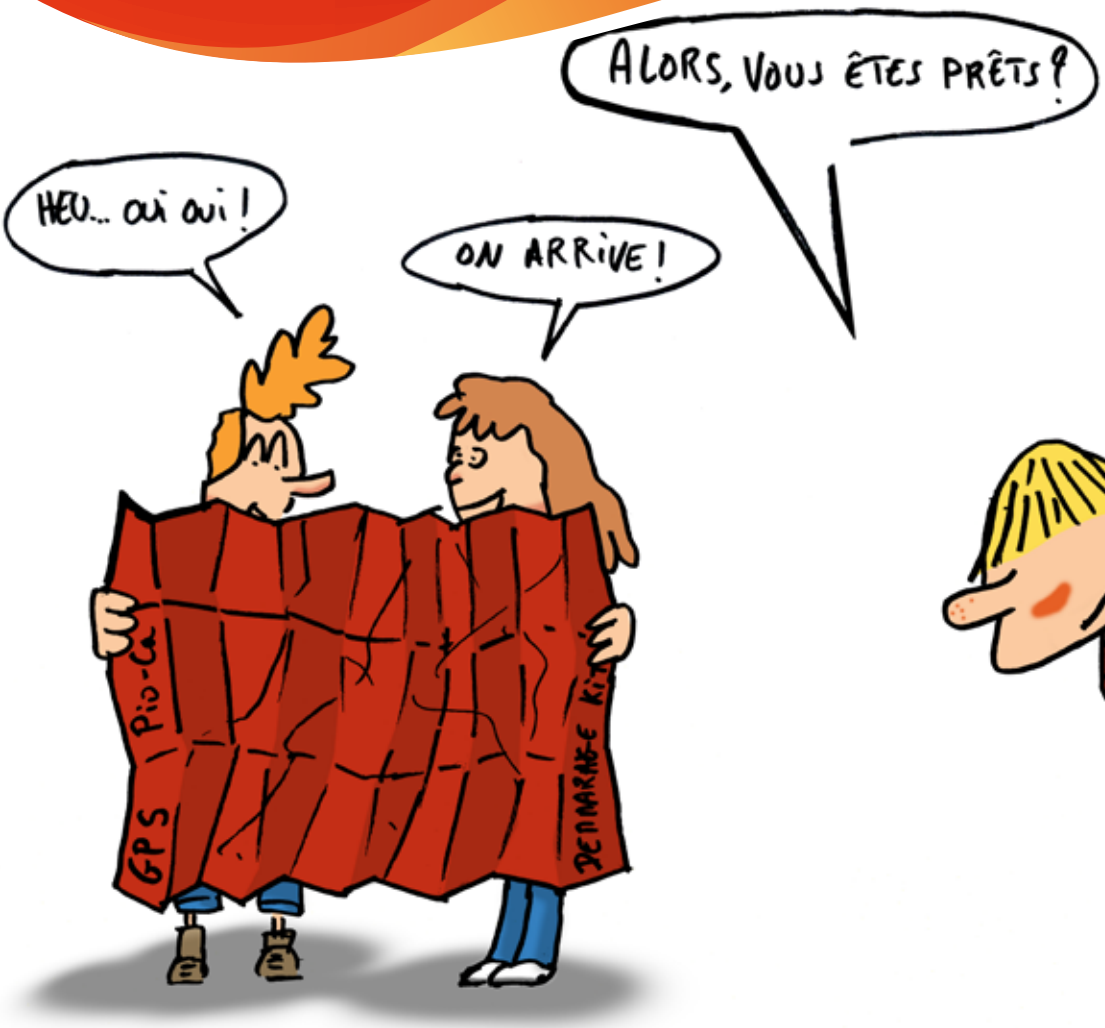
KIT DE DÉMARRAGE



SCOUTS GUIDES DE FRANCE
pionniers caravelles

Comprendre

Être chef et cheftaine Pionniers-Caravelles

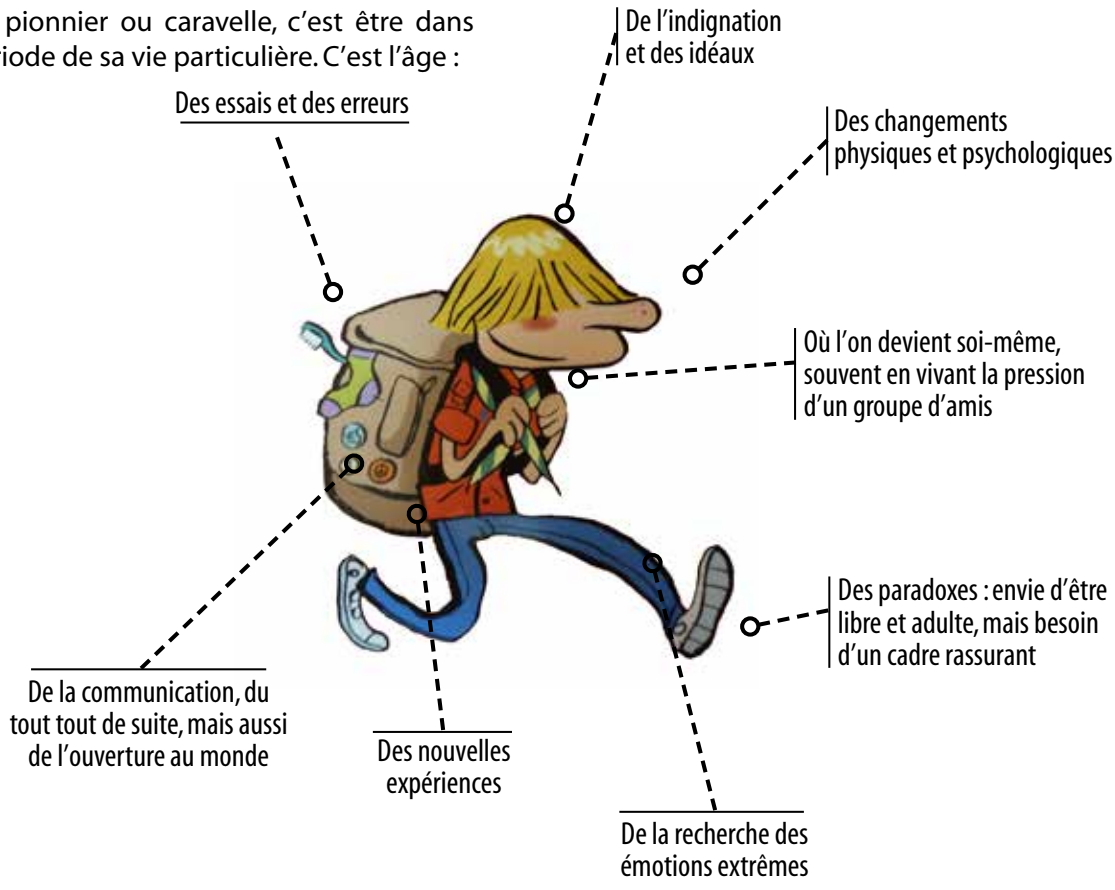
Bienvenue dans la Caravane !

Tu as accepté d'être chef/cheftaine Pionniers-Caravelles, et tu débutes dans ta mission. Tu ne connais peut-être pas bien les Scouts et Guides de France ou la branche Pionniers-Caravelles. Tu te sens un peu perdu ? Pas d'inquiétude ! Ce kit est là pour t'aider dans tes premiers pas au service des jeunes de ta caravane.

Qui sont les Pios/Caras ?

GPS 2.0 / page 7

Être pionnier ou caravelle, c'est être dans une période de sa vie particulière. C'est l'âge :



Ta mission

Ta fiche de mission t'a peut-être été remise par ton responsable de groupe. Sinon, tu pourras la retrouver dans le livret Boucle ta formation. Membre de l'équipe de maîtrise, tes missions principales sont :

- **Accompagner les jeunes** dans la réalisation de leurs projets
- **Gérer la vie quotidienne** du groupe
- Écrire et **mettre en œuvre le projet** pédagogique* avec les autres chefs et cheftaines

« Les chefs et les cheftaines sont de jeunes adultes qui soutiennent les jeunes dans leurs projets, les encadrent, les écoutent. »

Projet éducatif des Scouts et Guides de France

**Le projet pédagogique définit ce que tu veux apporter aux jeunes pendant l'année et pour le camp.*

Les trois interdits d'une relation éducative :

- **Mensonge**
- **Violence**
- **Fusion**

Les trois piliers de la relation avec les jeunes :

- **Écouter**
- **Valoriser**
- **Stimuler**

Personnes ressources

Le **responsable de groupe** est un de tes référents principaux. Il est proche des parents. Il pourra te conseiller et t'accompagner.

L'**accompagnateur pédagogique** est présent pour te donner des conseils sur la proposition pédagogique, t'aider à préparer les rencontres et à accompagner les projets des jeunes.

Le **chef d'unité** est ton accompagnateur principal dans la maîtrise. Il veille à ce que chacun trouve sa place et ait un rôle.

Un peu de vocabulaire :

- **Caravane :** c'est l'unité, l'ensemble des pionniers, caravelles et la maîtrise.
- **Équipe :** petit groupe homogène de pionniers ou de caravelles
- **Chef d'équipe :** pionniers ou caravelle, de préférence en 3e année, responsable d'une équipe de la caravane.
- **Cap :** le projet de la caravane (Concevoir - Agir - Partager)
- **Désert :** imaginaire spirituel de la caravane, la traversée des déserts permet de partager ensemble sur des thèmes proposés.

Le Cap, carburant du groupe

Septembre
Début du Cap

Octobre Novembre
Deux rencontres et deux réunions d'équipe / deux weekends

Décembre Janvier
Une/des rencontre(s) ou weekend(s)

Janvier Février
Une rencontre / un weekend

Février

ACCUEIL

C oncevoir — A gir — P artager

Conseil de Cap

En équipe, **proposer un projet**

Voter le Cap

Enrichir le projet

S'organiser en équipe

Conseils de Cap

VIVRE

Conseil de Caravane

En caravane et seul, **évaluer le Cap**

Célébrer et **fêter** la fin du Cap

Témoigner pour remercier et enrichir l'autre

VERS LE CAMP :
Un nouveau Cap t'attend, celui du camp ! La méthode est la même !

Le Cap est le projet de la Caravane. C'est un projet ambitieux, où chaque Pionnier, chaque Caravelle peut vivre ses envies, acquérir des compétences, oser la rencontre et s'affirmer.

SCOUTS GUIDES DE FRANCE

Les 5 critères du Cap réussi

Découverte · Créativité · Rencontre · Dépassement · Utilité

Le rôle du chef d'équipe

- Accueille les nouveaux
- Accompagne ses équipiers
- Coordonne les actions de l'équipe

Le rôle des chefs et cheftaines

La maitrise accompagne le projet, et y prend une part active.
C'est le *faire avec.*

Agir

pionniers caravelles

Animer la 1re rencontre

Cette première rencontre est importante pour accueillir les nouveaux, et lancer une bonne dynamique d'année. Elle permet d'intégrer chacun dans son équipe et mettre la caravane en mouvement vers un CAP d'année !

Le brise glace

Il sert à détendre l'atmosphère, à faciliter le premier contact entre les nouveaux et les plus vieux. Pas évident d'arriver quand tout le monde parle du dernier camp d'été !

Tu trouveras deux propositions dans les annexes.

L'accueil

GPS 2.0 / page 83

L'arrivée des nouveaux est le premier temps fort de l'année. Pour être reconnu et prendre sa place, il est important de bien marquer ce rituel.

Le nouveau est avant tout accueilli dans son équipe et par son chef d'équipe, élu pendant le camp. Les équipes sont donc préalablement constituées, pour que chaque nouveau soit accueilli dans la sienne !

PRÉPARATION — Pendant le camp, ou en septembre, par les équipes déjà constituées

↓

RECEVOIR LES OUTILS DE LA BRANCHE — Par son chef d'équipe, et par son équipe

↓

TEXTE, CITATION, OBJET SYMBOLIQUE — Prendre le temps de l'accueil, en équipe et en caravane

Conseil de caravane

Il est important de fixer les règles de la Caravane, ensemble, au début de l'année. Elles permettent de vivre ensemble ! C'est la charte de vie.

En caravane, tu peux inviter chacun à s'exprimer et à proposer des règles de vie.

Certaines règles sont non négociables (loi française : drogues, alcool…).

Il faut aussi en avoir parlé en maîtrise avant, pour être sûr d'être sur la même longueur d'onde !
Quelques thèmes à discuter :

La cigarette

Relation garçons/filles

Utilisation du portable

Le tout est de se mettre d'accord, avec les jeunes ! Le chef, la cheftaine, devra respecter les mêmes règles.

EXEMPLE DE DÉROULÉ

Une rencontre ou un weekend	
Temps	**Quoi**
14 h	Brise glace
14 h 30	L'accueil
15 h	Conseil de Caravane - Charte en caravane
15 h 20	Lancer le Cap d'année - le jeu du Cap
17 h	Gouter et Conseil d'équipe - Charte d'équipe
17 h 30	Temps spirituel : la caravane avance !
18 h	Fin de la première rencontre (que l'on peut continuer par une veillée et/ou un repas festif !)

Lancer le Cap d'année Motiver les jeunes

GPS 2.0 / page 46

Le Cap est l'élément essentiel de la vie en caravane. Pour leur montrer qu'ils sont capables, il faut faire vivre aux jeunes un « mini-cap ». C'est le but du jeu du Cap, que tu trouveras en détail dans les annexes de ce kit, à télécharger sur caravane.sgdf.fr

Si le jeu ne te convient pas, tu peux lancer le Cap autrement, autour d'un photolangage par exemple, que tu pourras trouver sur le caravane.sgdf.fr.

Il est important que les Pionniers et Caravelles comprennent l'importance du Cap pour se motiver à le réaliser.

À la conclusion du jeu, tu peux donner le déroulement du premier Cap : chaque équipe aura jusqu'à la prochaine rencontre de la caravane pour réfléchir à un Cap d'année. Les Cap seront exposés à la prochaine rencontre à la caravane, et les jeunes pourront voter pour leur Cap préféré. Leur rencontre d'équipe est donc importante pour la suite de l'année ! En conseil d'équipe, ils peuvent fixer une date et un lieu pour se retrouver.

La caravane avance !

En tant que chef, une de tes responsabilités est de permettre à chaque jeune d'avancer sur son propre chemin de foi. Ce temps spirituel est un moment de calme, où l'on prend le temps de regarder la présence de Dieu dans la caravane et dans nos vies.

Tu trouveras deux propositions dans les annexes. À télécharger sur caravane.sgdf.fr

Agir

Accompagner les jeunes entre deux rencontres

Entre les deux premières rencontres de la caravane, chaque équipe pourra se voir au moins une fois, pour proposer un Cap à la caravane. Ton rôle, chef, cheftaine, est d'accompagner chaque équipe à réaliser cette mission ! Voilà quelques clefs pour t'aider.

Le chef d'équipe

GPS 2.0 / page 149

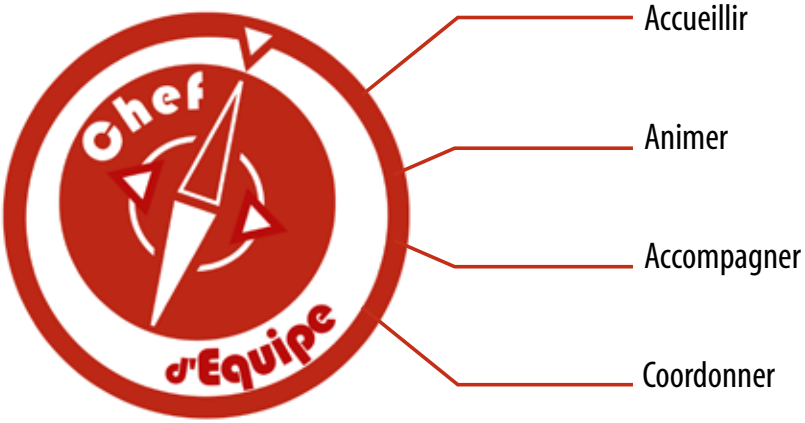
Le rôle du chef d'équipe est primordial dans les missions et les travaux de son équipe. Il coordonne son équipe et accompagne ses équipiers. Pour les chefs et cheftaines, c'est l'interlocuteur privilégié de l'équipe.

Attention : être chef d'équipe n'est pas inné. Une formation est proposée au niveau territorial, pour les jeunes. Renseigne-toi auprès de ton accompagnateur pédagogique. Ton rôle de chef et cheftaine est aussi d'accompagner les chefs d'équipe dans leurs missions, et de faire en sorte qu'ils se sentent à l'aise dans ce rôle.

Pour t'aider :

L'*Inukshuk*, le livret des jeunes

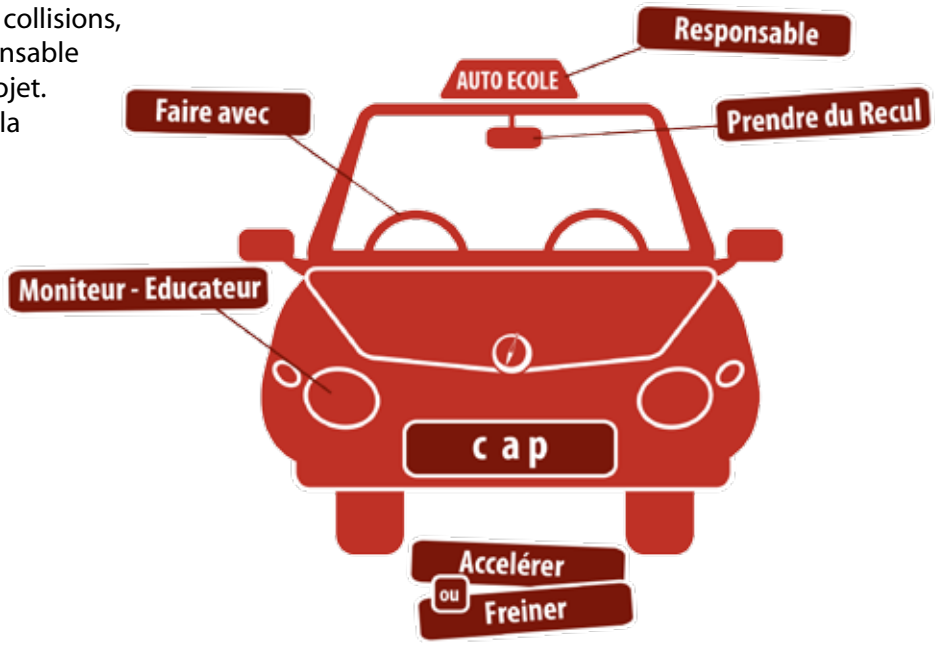
Le carnet de bord des chefs d'équipe



Être moniteur d'auto ecole

GPS 2.0 / page 24

En tant que chef et cheftaine, ton rôle est assimilable à un conducteur d'auto-école : le jeune est aux commandes, et tu mets tout en œuvre pour qu'il réussisse à aller là où il le souhaite. Tu accélères ou tu freines pour éviter les collisions, et tu restes le responsable des jeunes et du projet. Trois mots résument la conduite d'un chef ou cheftaine Pionniers/Caravelles : **écouter, stimuler, valoriser**.



Tes outils pour réussir :

Définir des objectifs clairs et précis, pour que l'équipe sache où aller.

Appeler les jeunes ! Cela permet de leur rappeler ce qu'ils doivent faire, et de mieux les accompagner.

Le jeu : il te permettra de rendre les jeunes acteurs !

Passer à la réunion d'équipe, peut-être juste 5 minutes, pour voir si tout va bien, leur redonner les objectifs fixés (et leur apporter un paquet de bonbons ?)

L'astuce en plus

Après les réunions d'équipe, rappelle chaque chef d'équipe, pour savoir comment s'est passée la réunion. Demande-leur vers quel Cap ils se dirigent, comment ils vont le présenter…

Agir

pionniers caravelles

Animer la 2e rencontre

Cette seconde rencontre permet de choisir le Cap, pour que chacun se l'approprie en l'enrichissant. C'est un moment clef pour garantir la motivation des jeunes sur le projet. Il permet aussi de se projeter dans la conception du Cap.

Jeu de lancement

L'objectif est de se retrouver et de se mettre dans l'ambiance de la journée. Tu peux donner l'occasion à des Pionniers et Caravelles de le préparer en amont du weekend ! C'est une sorte de décrassage, un chant, une danse…

(par exemple : *Moumou la Reine des mouettes*, la danse du Mammouth, etc).

Temps spi : faire le choix du cap

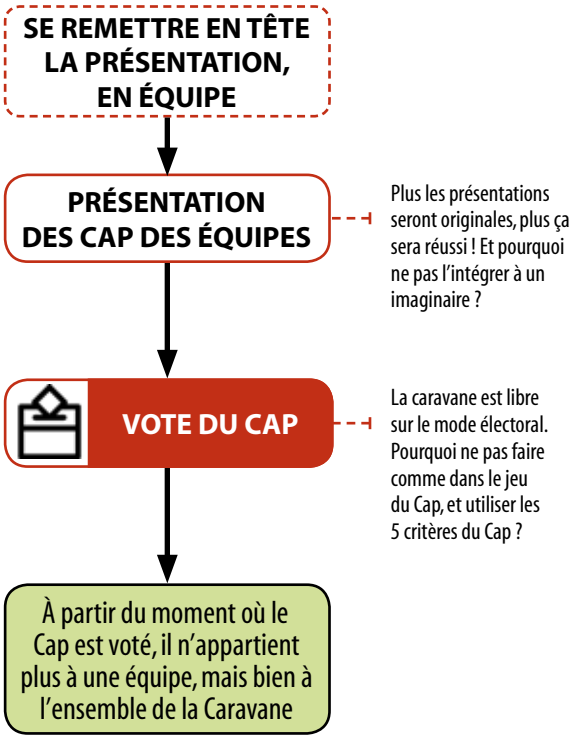
« *Les Scouts et Guides de France sont un mouvement catholique de scoutisme qui propose aux jeunes filles et garçons un espace de vie qui répond à leur besoin de rêver, d'agir, de réussir leurs projets (…)* », commence le projet éducatif du mouvement. Dieu est au cœur du projet de la Caravane, et accompagne le groupe dans sa réalisation. Le choix du projet étant un moment clef, il est important de prendre le temps de se poser et de regarder comment Jésus peut nous accompagner sur ce chemin.

Tu trouveras une proposition de temps spirituel détaillé dans les annexes de ce kit, à télécharger sur caravane.sgdf.fr

Choisir le CAP

GPS 2.0 / page 54

Le moment crucial arrive ! Le choix du Cap est un tournant pour la vie de la caravane. Il prend la forme d'un Conseil de Caravane, où tous les pionniers et caravelles peuvent prendre la parole et voter le Cap de leur choix.



EXEMPLE DE DÉROULÉ

Une rencontre ou un weekend	
Temps	**Quoi**
10 h	Jeu de lancement
10 h 15	Temps spi : vers le choix du Cap
10 h 30	Choisir le Cap de la caravane
12 h	Repas (festif !)
16 h	Conseil de Cap
16 h 20	Conseil d'équipe
16 h 40	Goûter
17 h	Fin de la rencontre

Enrichir le Cap

GPS 2.0 / page 55 et 63

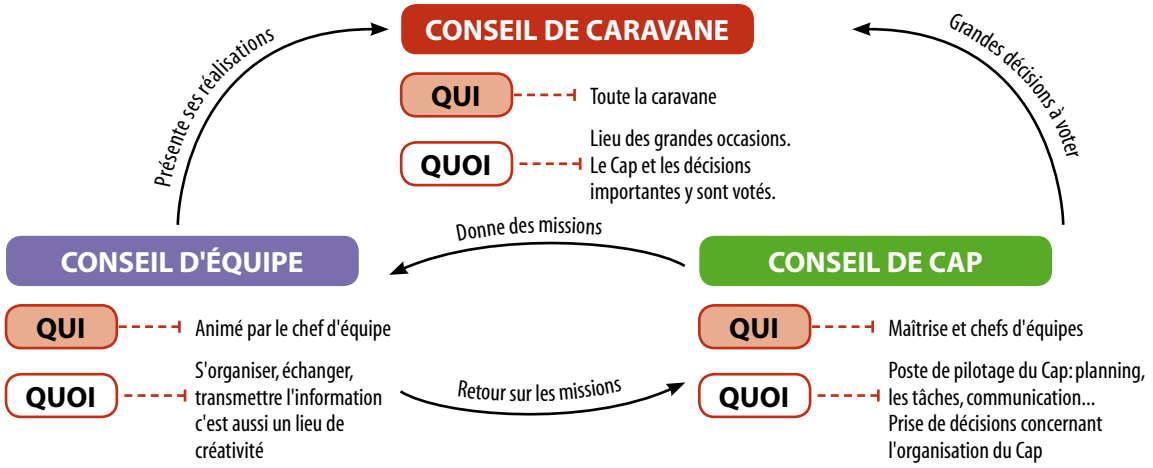
Il faut maintenant transformer ce projet aux contours un peu flous en un Cap où chacun trouvera sa place. Pour cela, la maîtrise accompagne les jeunes en utilisant les 5 critères du Cap !

Pour t'aider, des fiches sont déjà prêtes dans le GPS Pionniers/Caravelles, page 63, ou en téléchargement sur caravane.sgdf.fr.

le jeu des conseils

GPS 2.0 / page 162

Un conseil de Cap, entre les chefs d'équipe et la maîtrise, permet ensuite d'organiser la Caravane. On se répartit les missions par équipe, en fixant un calendrier. En équipe, on se répartit à nouveau ce qu'il y a à faire. Chaque jeune pourra repartir avec des éléments à faire pour la prochaine rencontre.



Agir

pionniers caravelles

Accompagner le Cap d'année

Le Cap est démarré, les jeunes sont à fond. Ton rôle est de continuer à accompagner les équipes dans leurs missions, en gardant la vision globale du projet.

Gérer le planning de la caravane

Pas évident de gérer toutes les dates ! Entre celles du groupe et celles du territoire, il faut garder du temps pour les projets de la caravane.

Prévois toutes les rencontres à l'avance, ça t'aidera aussi à garder du temps pour d'autres choses et cadrera l'engagement que tu es prêt à prendre.

Et tu peux demander un temps en caravane sur les rencontres de groupe ! Tu pourra ainsi faire un point d'étape avec tes jeunes sans pour autant prévoir une nouvelle rencontre.

Les extra-job

À Noël, la caravane va traditionnellement dans le supermarché d'à côté, pour faire les papiers cadeaux ? Une fois par mois, la caravane vend des gateaux à la sortie d'une messe ? Il faut alors faire attention : trouver de l'argent n'est pas un objectif, mais un moyen pour réaliser le projet. Cela ne doit pas parasiter la vie de la caravane.

De plus, les extra-job sont des activités légalement encadrés.

Pour plus d'info :

www.sgdf.fr/vos-ressources/doc-en-stock

Les responsabilités

GPS 2.0 / page 159

Souvent très attendues des jeunes pour les badges, ce sont des délégations des responsabilités de la maîtrise aux jeunes, pour assurer la vie courante de la caravane.

Elles ne sont pas essentielles aux Cap : mieux vaut avoir des missions d'équipe et une vraie vie d'équipe. N'hésite pas à reporter leur distribution, pour se concentrer sur le projet de la caravane. Quand tu te sentiras plus à l'aise dans ta mission, tu pourras accompagner les aînés à prendre davantage de responsabilités.

Bienvenue dans la Caravane !

Tu as accepté d'être chef/cheftaine Pionniers-Caravelles, et tu débutes dans ta mission. D'abord, un grand merci de relever ce défi pour les jeunes que tu vas accompagner.

Tu ne connais peut-être pas bien les Scouts et Guides de France ou la branche Pionniers-Caravelles. Tu te sens un peu perdu ? Pas d'inquiétude ! Ce kit est là pour t'aider dans tes premiers pas au service des jeunes de ta caravane.

Retrouve toutes les animations détaillées dans les annexes de ce kit, à télécharger sur caravane.sgdf.fr

Réalisé par l'équipe nationale de la branche Pionniers - Caravelles des Scouts et Guides de France, nous remerçions tout ceux qui ont pu y contribuer, en particulier Gaëtan Monot, Adélaïde Barth, Pierre Tricot, Paul Ferrand, Mélanie Verdier, Pauline Sarrat, Matthieu Sarrat et Xavier de Verchère.

Conception graphique : Gaëtan Monot et studio graphique SGDF

Version de septembre 2017

Tes outils, pour aller plus loin

Le *Guide Pour le Scoutisme*, détaillant la proposition pédagogique et des fiches pratiques pour la mettre en œuvre

La carte, qui résume le GPS, tout en renvoyant à ses pages !

L'*Inukshuk*, le livret des jeunes

Le carnet de bord des chefs d'équipe

caravane.sgdf.fr, le site de la caravane où tu pourras trouver plein d'autres ressources pour t'aider !

Vente sur laboutiqueduscoutisme.com, en Relais Boutique, en librairie

En savoir plus sur www.presses-idf.fr