

Intégrer les nouveaux : l'accueil

REFERENCE GPS FICHE 4-1 CODE ESPACE CHEF ACCUEIL

Chaque jeune qui arrive dans la Caravane est accueilli dans son équipe. Il reçoit l'Inukshuk, l'insigne du cairn, et la parabole de la Samaritaine, symbole que Jésus s'adresse à chacun, tel qu'il est.



La vie d'équipe et le rôle du chef d'équipe

REFERENCE GPS CHAPITRE 6 CODE ESPACE CHEF EQUIPE

L'équipe est la cellule de base du scoutisme. En équipe, chaque jeune peut trouver plus facilement sa place, donner son avis, s'exprimer. L'équipe réunit soit des garçons, soit des filles, et est constituée au début d'année pour durer jusqu'à la fin du camp.

Pendant l'année et le camp, des activités sont **vécues en équipe**, dans le cadre du Cap ou non : conseils d'équipe (en particulier pour proposer des idées de Cap), missions d'équipe, week-ends d'équipe, trek (pendant le camp)...



Le **chef d'équipe**, élu par le conseil des Sages à la fin du camp, est à la fois un « chef de projet », chargé de favoriser l'avancement du Cap, par les missions confiées à ses équipiers ; mais aussi celui qui est **attentif à chacun des membres de l'équipe**. Par son expérience, avec l'aide de la maîtrise, il accompagne les jeunes de son équipe sur les itinéraires. C'est une responsabilité très forte confiée par la maîtrise et les pairs. On ne naît pas chef d'équipe : le rôle des chefs est d'aider ces jeunes à apprendre à devenir chefs d'équipe.



Prendre du recul sur soi : les sources

REFERENCE GPS FICHES 4-10 À 13 CODE ESPACE CHEF SOURCES

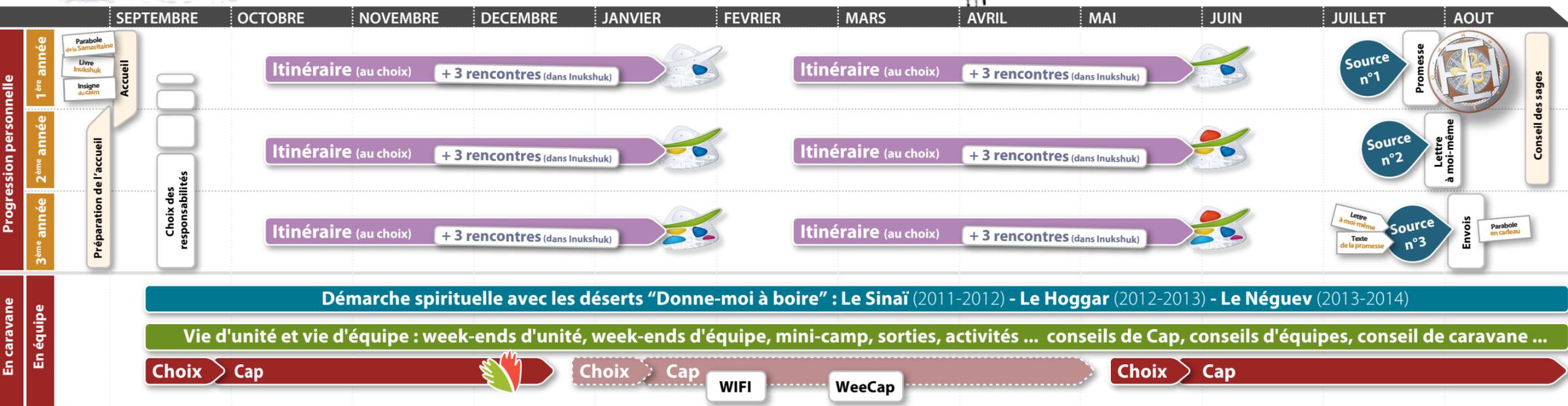
Les sources se vivent pendant le camp. Ce sont des temps de réflexion et d'action, offerts à tous les jeunes en fonction de leur âge.

► **En première année**
L'objectif est de **préparer la promesse**. La promesse est l'un des moments les plus importants de la vie des pionniers et des caravelles : chacun peut **s'affirmer devant les autres**, dire qui il est et pourquoi il choisit de vivre dans la caravane et de respecter sa loi.

► **En deuxième année**
C'est un moment privilégié de **relecture et d'ouverture sur le monde**. Elle permet d'aller à la rencontre de soi, de sa foi et du monde. Chaque pionnier caravelle, s'écrit une lettre à lui-même, qu'il relira en troisième année.



► **En troisième année**
La troisième source comprend deux temps distincts. Un temps de réflexion pour **relire sa vie scout** (à partir du texte de la promesse, et de la lettre de la 2^e source) et se projeter **vers l'avenir**. Un temps d'action où l'on **marque son passage** dans la caravane, avec les autres pionniers et caravelles de troisième année, en fonction des envies, compétences et caractères de chacun. Cette action se vit dans l'un de ces domaines : solidarité, artistique ou sportif.



Chercher Dieu : les déserts

REFERENCE GPS CHAPITRE 5 CODE ESPACE CHEF DESERTS

Chaque année, toutes les caravanes de France traversent un des trois déserts : le Sinaï, le Hoggar ou le Néguev. En caravane, découvrez les différents visages du désert, pour relire votre vécu à la lumière de l'Évangile et faire vivre aux jeunes des temps d'animation spirituelle pleins d'espérance.

Le Sinaï

Lieu non choisi
Lieu de tentation
Lieu de révélation
Année 2011-2012

Le Hoggar

Lieu de vérité
Lieu de recul
Lieu de fraternité
Année 2012-2013

Le Néguev

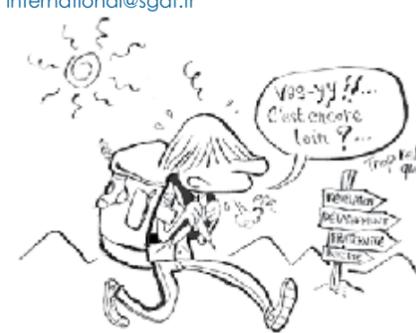
Lieu de détachement
Lieu de passage
Lieu de décision
Année 2013-2014

L'animation spirituelle de l'unité, chez les Scouts et Guides de France, ça fait partie du rôle de la maîtrise. Quelle que soit ta situation personnelle, tu es amené à aider les jeunes à progresser sur leur propre chemin de foi. N'hésite pas à te former, découvrir des techniques d'animation et acquérir des connaissances qui te permettront d'être un « révélateur » pour les jeunes.

Vivre l'international : le WIFI

REFERENCE GPS FICHE 7-7 CODE ESPACE CHEF INTERNATIONAL

Le week-end interrégional de formation internationale est un stage de formation obligatoire pour les chefs dont la caravane prévoit un **Cap Rencontres internationales** (départ à l'étranger ou accueil de scouts étrangers). Il est organisé (généralement en janvier - février) dans plusieurs lieux en France, et est valable 3 ans. Les caravanes concernées doivent manifester leur intention de vivre un Cap à l'international auprès du **service international** des Scouts et Guides de France. international@sgdf.fr



Enrichir les projets : le WeeCap

REFERENCE GPS FICHE 3-2B CODE ESPACE CHEF ENRICHIR

C'est un week-end organisé par les accompagnateurs pédagogiques pour aider les unités à enrichir leurs Cap. Chaque caravane, représentée par ses chefs d'équipe et sa maîtrise, participe à ce week-end, pour être capable d'enrichir par elle-même ses autres projets. C'est un temps d'acquisition de compétences pour les jeunes.



Il existe des **stages de formation « Appro »** destinés exclusivement aux chefs et cheffaines pionniers caravelles. L'occasion, pendant une semaine, de pouvoir **échanger et approfondir** vos pratiques avec d'autres chefs de la branche !

Rendre service : l'Harmattan

CODE ESPACE CHEF HARMATTAN

En 2010, pendant le rassemblement CitéCap, les pionniers et caravelles proclamaient leur **Parole Citoyenne**. L'Harmattan est la suite logique de cet engagement. Vent chaud du désert, l'Harmattan souffle sur les caravanes de France de décembre à Pâques. Il invite tous les pionniers et caravelles à choisir un Cap pour se mettre **gratuitement au service**, en lien avec un partenaire local, et dans l'un des huit domaines d'activités. Cette période est également l'occasion de vivre autrement l'Avent, les fêtes de Noël, le Carême et Pâques, de s'échapper quelques instants de la frénésie commerciale, pour **redécouvrir les sens**. Enfin, l'Harmattan peut permettre à des jeunes de progresser sur les itinéraires **Vivre avec espérance** et **Vivre avec des valeurs**. Il ne s'agit pas de vivre un Cap en plus, mais de donner plus de sens à un Cap vécu pendant l'année.

Remercier les 3^e années : l'envoi

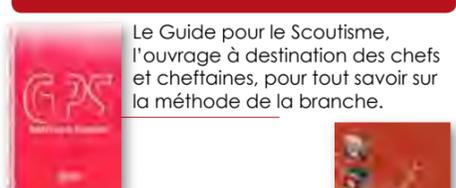
REFERENCE GPS FICHE 4-14 CODE ESPACE CHEF ENVOI

À la fin du camp ou en début d'année, on remercie chaque jeune qui quitte la Caravane. On prend le temps de leur dire le rôle qu'ils ont joué pendant trois ans, et la maîtrise leur remet tout un **parabole**, un texte choisi en fonction de chacun pour accompagner le pionnier ou la caravelle dans son avenir, dans la branche compagnons et dans sa vie personnelle.

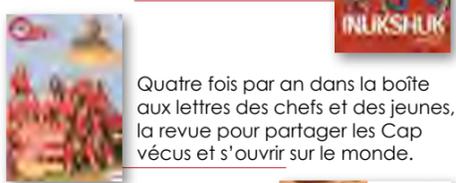
Se retrouver, marcher, partager... Les compagnons vont à l'essentiel.
Passer les frontières, découvrir d'autres terres, d'autres visages, être solidaire... C'est ce que vivent des milliers de jeunes. **Autonomes** dans leur vie d'équipe, les jeunes travaillent souvent en **partenariat** avec des associations engagées dans la société. Ils s'ouvrent ainsi aux réalités de notre monde aux mille visages. Tout au long de l'année, ils réalisent des actions ponctuelles, choisies en **équipe**, au **service** d'associations, d'établissements spécialisés, d'institutions... Proposer à un jeune d'être **compagnon** c'est l'inviter à vivre une **série d'expériences** qui fonderont sa **vie d'adulte**.

Pour t'aider dans ta mission : la boîte à outils

Le Guide pour le Scoutisme, l'ouvrage à destination des chefs et cheffaines, pour tout savoir sur la méthode de la branche.



Le livre indispensable des pionniers et caravelles, à remettre à chacun à l'accueil dans la Caravane.



Un ouvrage réalisé par une caravane pour vivre les déserts.



Le missel des jeunes, gratuit avec Azimut. Un outil didactique et pédagogique pour animer la dimension spirituelle dans son unité.

<http://caravane.sgdf.fr/chef>
L'espace chefs du site internet des pionniers caravelles. En entrant dans la zone de recherche le « code espace chef » trouvé sur cette carte, tu trouveras tous les documents disponibles pour t'aider. Des kits d'animation sont disponibles sur le site internet : trouver des partenaires, enrichir les Cap vécus, monter une action avec Jaccede.com, le CCFD-Terre Solidaire, la Croix Rouge, et bien plus encore.

Les dynamiques nationales

POUR LES JEUNES INDIVIDUELLEMENT

► **Top rouge « Paroles & Musique » et « Cinéma »**
Pour les pionniers et caravelles musiciens, une semaine de camp pour écrire des chansons, les enregistrer et réaliser un album.

Curieux de découvrir les métiers du cinéma, de réaliser soi-même un court-métrage, de l'écriture du scénario au montage ? Une semaine pour acquérir des compétences en vidéo. <http://www.toprouge.fr>

POUR LES CARAVANES

► **Point rouge « Nature-Environnement »**
Pendant l'été, les pionniers et caravelles protègent la forêt méditerranéenne des incendies et mènent des actions de prévention.

► **Point rouge « Mélan »**
Dans un paysage de rêve, se mettre au service du centre de Mélan pour en poursuivre la construction, et découvrir comment habiter autrement la planète.

► **Point rouge « Servir à Lourdes »**
Faire l'expérience du service gratuit, changer son regard sur les personnes malades ou porteuses de handicap, découvrir la vie de Bernadette.

► **Base marine nationale**
Pour les marins ou les « terriens », un camp pour mieux connaître le milieu marin et le littoral ; naviguer à la voile et vivre l'équipe à fond.



LA CARTE

COMPATIBLE GPS

SÉRIE ROUGE

SCOUTS DE FRANCE

SCOUTS GUIDES DE FRANCE

SÉRIE ROUGE

LA CARTE

Merci d'avoir pris la responsabilité de faire grandir des jeunes de 14 à 17 ans pour leur permettre de devenir des **citoyens autonomes, heureux et solidaires**. Une mission enthousiasmante puisqu'il s'agit pour toi de les **conduire vers l'autonomie**. Comme un moniteur d'auto-école, tu es appelé à « faire avec », ne pas hésiter parfois à prendre les pédales, accélérer, freiner pour mener à bien les projets de la caravane et permettre aux jeunes de progresser chacun à leur rythme. Tu trouveras dans cette **Carte** une présentation des outils pédagogiques pour t'aider dans cette mission que te confie le mouvement. Il ne s'agit que d'une **porte d'entrée** dans la nouvelle proposition pédagogique, à toi ensuite avec l'aide du **GPS** et de tes accompagnateurs pédagogiques, de faire vivre aux pionniers et caravelles un scoutisme de qualité. **Merci** pour ton engagement au service des jeunes !

L'équipe nationale pionniers caravelles

Coordonnées de mon AP

<http://caravane.sgdf.fr>
pionnierscaravelles@sgdf.fr

Photos et illustrations : © SGDF - O. Ouadah - J. Ponchon - S. Teller
Réalisation : ENPC - Fabrication : studio SGDF - Décembre 2011

Avoir 14-17 ans aujourd'hui

REFERENCE GPS CHAPITRE 1A CODE ESPACE CHEF JEUNES

Connais-tu bien les adolescents ? Être éducateur, c'est savoir s'adapter aux jeunes...

- L'âge des changements physiques et psychologiques.
- L'âge des paradoxes : envie d'être libre, pris au sérieux, mais besoin d'un cadre, d'adultes référents.
- L'âge de l'indignation et des idéaux.
- L'âge où se construit sa personnalité, pour devenir soi tout en vivant sous la pression du groupe d'amis.
- L'âge des premiers choix et de nouvelles expériences : orientation, amis, loisirs, amour...
- L'âge de l'effervescence cérébrale, tout en ayant besoin de temps de répit.
- L'âge des essais et des erreurs, des expériences initiatiques, des conduites à risques pour tester les limites.
- L'âge de la recherche d'émotions extrêmes.
- L'âge de la communication connectée et du tout tout de suite.
- L'âge où l'on s'ouvre au monde et où le monde s'ouvre à vous.



Accompagner vers l'autonomie : la mission du chef

REFERENCE GPS CHAPITRE 1B CODE ESPACE CHEF EDUCATEUR

Chef, cheffaine, tu es avant tout un **accompagnateur**. Ta mission, en équipe de maîtrise, est d'aider les jeunes à prendre progressivement des responsabilités.

Pour cela, **apprends à les connaître** : sois à l'écoute de chacun, prends en compte leurs centres d'intérêt, stimule leur créativité, leurs aspirations, leurs envies.

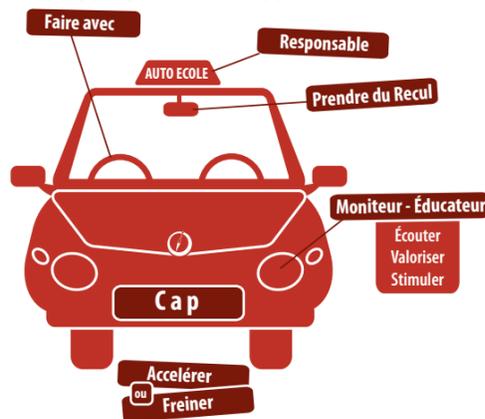
Accorde leur ta confiance : laisse les prendre des responsabilités, valorise leurs initiatives, accompagne les chefs d'équipe dans leur rôle auprès des autres. Aide les à exprimer ce qu'ils ressentent, à relire ce qu'ils vivent. Transmets leur ton énergie quand la motivation baisse, partage leurs jeux et leurs délires, dépense toi à leurs côtés.

N'hésite pas à **faire avec eux** : l'autonomie n'est pas livrée avec la chemise rouge, ils comptent sur toi pour apprendre. Ils auront besoin de toi pour passer leur premier coup de téléphone, pour parcourir leur premier itinéraire, pour faire leur première liste de courses...

Les jeunes cherchent des adultes fiables, qui leur offrent un cadre dont ils pourront tester les limites, et sur lequel ils pourront se construire.

Tu n'es pas seul dans ta mission : d'autres adultes sont à tes côtés : accompagnateur pédagogique, amonier, responsable de groupe... Ils t'aideront et t'accompagneront dans les prises de décision, les choix pédagogiques, la relation éducative. Fais appel à eux !

LE POSITIONNEMENT EDUCATIF



Des objectifs éducatifs

REFERENCE GPS FICHE 1B-5 CODE ESPACE CHEF OBJECTIFS

Les Scouts et Guides de France ont fixé des **objectifs éducatifs** pour chaque tranche d'âge. Ceux des **pionniers caravelles** sont :

- **Vivre avec son temps** Utiliser les techniques de communication, s'ouvrir aux réalités du monde, s'informer avec esprit critique, imaginer, créer, exprimer ses opinions.
- **Vivre avec énergie** Se dépasser, prendre conscience de ses limites, être responsable de soi et des autres, connaître les gestes de premiers secours, découvrir sa sexualité et l'inscrire dans une relation d'amour avec l'autre.
- **Vivre avec rayonnement** S'engager dans une relation d'amitié, respecter ceux qui nous entourent, exprimer ses sentiments, comprendre que l'on peut aimer et être aimé dans le respect de son corps et de celui des autres, construire une relation amoureuse.
- **Vivre ensemble** Assumer une responsabilité dans une équipe et un projet, vivre l'équipe comme un lieu d'écoute, de compréhension mutuelle, coopérer, prendre des initiatives, être capable de gérer un conflit, vivre l'expérience du service utile.
- **Vivre avec espérance** Relire ses actions, prendre du temps pour soi, rencontrer d'autres religions, partager ses convictions et ses doutes, se risquer dans la prière, célébrer Jésus-Christ, devenir porte-parole et artisan de paix, de justice et de vérité.
- **Vivre avec des valeurs** Dire ses engagements, tenir compte des autres dans ses choix de vie, s'engager sur des règles communes, confronter ses opinions et jugements, prendre en compte ses défauts et qualités, agir avec assurance en faisant confiance aux autres.

Faire groupe ensemble : l'itinérance

REFERENCE GPS CHAPITRE 2 CODE ESPACE CHEF ITINERANCE



Les pionniers et caravelles **campent et décampent**. L'itinérance, c'est une succession de moments **vécus et partagés**, de chemins traversés, de **haltes** et de **rencontres**. En chemin, nous apprenons à vivre et avancer ensemble.

Vivre le scoutisme : les Cap

REFERENCE GPS CHAPITRE 3 CODE ESPACE CHEF CAP

Le **Cap** est le **moteur de la caravane**. On en vit plusieurs par an. **Concevoir, Agir, Partager** sont les **trois étapes d'un Cap réussi** !



Varié les projets : huit domaines d'activités à découvrir

REFERENCE GPS FICHE 3-1 CODE ESPACE CHEF DOMAINES



Enrichir les compétences des jeunes : les itinéraires

REFERENCE GPS FICHES 4-2 À 4-9 CODE ESPACE CHEF ITINERAIRES

L'enjeu des **itinéraires** est de permettre à chaque jeune de choisir son chemin de progression. C'est une démarche **volontaire**, adaptée et adaptable à chacun, d'apprentissage de savoir-faire et savoir-être. Il se compose d'un **bilan personnel**, de **rencontres décisives**, et d'**actions**. Le chef d'équipe accompagne ses coéquipiers sur les itinéraires.



Six itinéraires
Pendant les trois années au sein de la caravane, **chaque jeune** parcourt un à un les six itinéraires.

Vivre avec...
énergie
des valeurs
ensemble
espérance
rayonnement
son temps

En chemin
Sur son itinéraire il réalise les actions qu'il a choisies. En chemin, il fait **trois rencontres décisives**.

Trois rencontres décisives
Ce sont un personnage contemporain et deux personnages du nouveau testament qui permettent aux jeunes de réfléchir et de faire des choix pour leur itinéraire (voir page itinéraire de l'Inukshuk).

Il a posé une pierre sur un cairn
En réalisant son itinéraire, il est arrivé à un cairn, symbole du passage des autres avant lui dans la caravane. En ajoutant sa pierre, il laisse une trace de son passage.

Il reçoit alors une pierre
Remise par son chef d'équipe devant la caravane, elle vient s'ajouter sur son insigne pour marquer sa progression.

Des actions
Dans chaque itinéraire, il choisit 1 à 3 actions à réaliser. Elles lui permettront de développer des nouvelles compétences et de s'ouvrir au monde extérieur.

Le chef d'équipe est là pour accompagner son coéquipier du choix au bilan de l'itinéraire.

Rendre les jeunes acteurs : les responsabilités

REFERENCE GPS FICHE 7-2 CODE ESPACE CHEF RESPONSABILITES

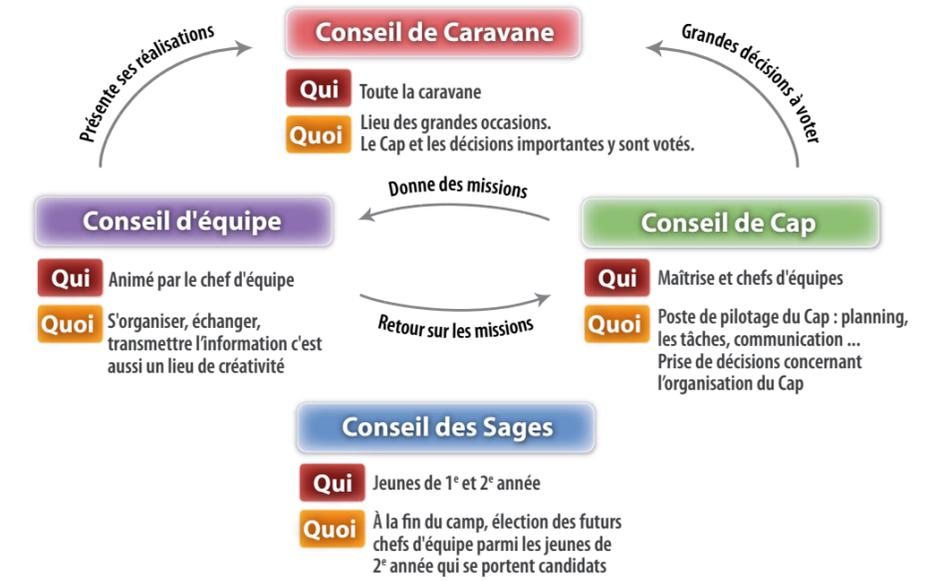
Neuf **responsabilités** sont réparties dans la caravane. À la différence des itinéraires, il s'agit d'une **fonction prise pour une durée d'un an par un jeune dans l'unité**, en priorité parmi les plus âgés. Il existe une **dixième responsabilité** : le chef d'équipe (tourne la carte pour en savoir plus).



Motiver les jeunes : le jeu des Conseils

REFERENCE GPS FICHE 7-3 CODE ESPACE CHEF CONSEILS

Véritable **outil** dans la lutte contre la **démotivation** et l'**absentéisme**, les conseils permettent d'**alterner les types de rencontre** et de **maintenir un lien régulier et constant** dans la caravane.



personnelle et d'ouverture sur le monde, vécus pendant le camp par chaque jeune.

Trek
Le temps de l'itinérance en équipe (activité en autonomie) qui peut durer jusqu'à trois jours.

Inukshuk
Livre des pionniers et caravelles remis lors du rituel de l'accueil. Inukshuk est un mot inuit qui signifie « qui ressemble à un homme ». Il est construit avec des pierres pour ressembler grossièrement à un homme. Ce cairn sert de point de repère dans les grandes épreuves symboliques de l'Arctique. Symbole d'humanité, il identifie par exemple la position d'une cache de nourriture. L'inukshuk, cairn à forme humaine, est le signe de la fraternité, de l'entraide et de la solidarité.

itinéraires
Six chemins personnels parcourus les uns après les autres, par chaque jeune au long des 3 années à la Caravane.

Pierres du Cairn
Elles sont la représentation des réalisations concrètes et personnelles accomplies par chaque pionnier et caravelle à l'issue de son itinéraire.

Rencontres décisives
Rencontres de personnages du Nouveau Testament, vécues par chaque pionnier et caravelle au cours de ses itinéraires.

Déserts
Trois repères proposés pour enrichir la vie spirituelle de la Caravane. Chaque désert comprend trois facettes et se vit sur toute une année : Sinai, Hoggar et Néguev.

Sources
Moments forts de réflexion

Caravane
C'est l'unité, l'ensemble des pionniers, caravelles et la maîtrise.

Maîtrise
Les chefs et cheffaines, adultes fiables qui travaillent en équipe.

Équipe
Petit groupe homogène de pionniers ou de caravelles.

Chef d'équipe
Pionnier ou caravelle de préférence en 3^e année, responsable d'une équipe de la Caravane.

Responsabilités
Neuf missions à répartir au sein de l'unité pour travailler le bon fonctionnement de la Caravane.

Cap
Le projet de la Caravane (Concevoir – Agir – Partager)

Lexique

La Loi des Pionniers et Caravelles

- **Cohérent et constant**, le Pionnier, la Caravelle, parle et agit en vérité
- **Loyal et honnête**, le Pionnier, la Caravelle est digne de **confiance**
- **Bienveillant** envers ses prochains et soi-même, le Pionnier, la Caravelle est au service des autres
- **Attentif et soucieux** du bien commun, le Pionnier, la Caravelle partage
- **Courageux**, le Pionnier, la Caravelle reste **optimiste** face aux difficultés
- **Respectueux et juste**, le Pionnier, la Caravelle est artisan de paix
- **Conscient de la fragilité de la planète** et attentif à l'évolution de son environnement le Pionnier, la Caravelle protège la Vie
- **Acteur**, le Pionnier, la Caravelle prend des initiatives et les réalise
- **Chercheur de Dieu**, et ouvert à son message le Pionnier, la Caravelle, avance sur le chemin du bonheur