



Éclaireuses
Éclaireurs
UNIONISTES de FRANCE

CARNET DU RESPONSABLE

www.eeudf.org

PRÉAMBULE

Tu as commencé il y a peu les activités unionistes ? Du coup, tu commences à découvrir le Mouvement, ses différentes facettes et les valeurs qui l'animent...

Ou alors, ce n'est pas le cas, mais tu as une envie de prendre du recul sur tes acquis et tes activités...

Ce carnet est là pour t'aider à te repérer dans le chemin qui s'ouvre sous tes pas, pour t'aider à construire en équipe de responsables, pour comprendre comment fonctionnent les différents échelons du Mouvement, etc...

SOMMAIRE

1 ACTIVITÉS

- 4 · Projet éducatif
- 5 · Rôle du responsables
- 7 · Fonctionnement annuel
- 10 · Pédagogie de branches
- 18 · Construire un PP
- 19 · Activités thématiques

2 PARCOURS D'ENGAGEMENT

- 27 · Formation BAFA/BAFD
- 28 · Valoriser son engagement

3 ALLER PLUS LOIN

- 31 · Organigramme des EEUDF
- 32 · Organisation des échelons
- 33 · Origines du scoutisme et Scoutisme Français
- 34 · Scoutisme international et protestant
- 35 · Lexique

Carnet du responsable de l'association des Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France

EEUDF / 15 rue Klock, 92110 Clichy / Tél. : 01 42 70 52 20 /

Email : contact@eeudf.org / Site web : www.eeudf.org

Maquettes et suivi de publication : Pôle communication

Rédacteurs et rédactrices : Nicolas et Benjamin Nyitrai, pôle Développement et Bénévolat

Crédit photo : EEUDF, Vali, Patrick Balas, EEUDF

Remerciements à : la Commission Vie Spirituelle, la Commission Marine, Coralie et Yoann Deguilhaume, Daniel Cremer, Olivier Baud, Estelle Pinche



1

ACTIVITÉS

Ce chapitre recoupe des informations sur le rythme des activités, que ce soit en week-end ou à l'année. Ce qui y est présenté ne sont que des propositions.

Il est important pour le groupe de trouver son propre rythme, en fonction de son profil et des impératifs de la pédagogie.

1. PROJET ÉDUCATIF

Le projet éducatif est un texte présentant les valeurs et ambitions du Mouvement. Nous le présentons ici de manière synthétique.

Un objectif éducatif

Le développement de l'individu
Pour des enfants, des adolescents et des adultes épanouis et libres de leurs choix, engagés et responsables, ouverts et solidaires.

Une méthode

Pour atteindre ces objectifs, le mouvement propose aux enfants, adolescents et adultes : la vie en équipe, le jeu, l'engagement sur des valeurs, la vie spirituelle, la progression personnalisée, la démarche de projet, la coéducation ainsi que la tenue.

Une ambition au service de la société

Les EEUdF cherchent à impliquer chacun dans la construction d'une société : démocratique, fraternelle et soucieuse de son environnement.

La méthode scoute unioniste

Le jeu

Le jeu et l'imaginaire sont au cœur du projet scout. Le jeu pour apprendre et découvrir en s'amusant, pour bouger et se dépenser, et l'imaginaire pour permettre à la personnalité de se construire, pour rêver et créer des souvenirs communs exceptionnels.

L'imaginaire : L'histoire-à-vivre et le folklore

Il y a l'histoire-à-vivre (imaginaire mis en place en BC - Branche Cadette) et le folklore (imaginaire mis en place en BM - Branche Moyenne).

La vie dans la nature

Pour apprendre à préserver la nature, tu aides les jeunes à découvrir qu'une vie simple mais enrichie de relations humaines apporte bien plus de satisfactions qu'une consommation effrénée.

De plus, les activités dans la nature permettent aux jeunes de la connaître, de l'apprécier et de se rendre compte de sa fragilité pour mieux la respecter et la protéger.

De manière simple, la vie dans la nature est au cœur des principes fondateurs du Mouvement.

Le sens du service

Pour un scoutisme ouvert au monde et engagé dans la société, nous mettons en place avec les jeunes des actions de service et de solidarité.

Modestes ou très ambitieuses, locales ou internationales, ces actions permettent aux jeunes d'apprendre le sens de la citoyenneté et de l'engagement au service des autres.

L'éducation à la paix

Éduquer à la paix est une des ambitions de notre Mouvement. Éduquer à la paix revient à trouver des solutions pacifiques aux conflits « locaux » qui nous agitent (conflits au sein d'une équipe, difficultés relationnelles entre deux personnes...). Ceci permet, à plus grande échelle, de viser la création d'une société plus juste, où chacun peut trouver sa place.

Différents outils ont donc été mis en place :

- Cadre et valeurs : fonctionnement démocratique en groupe, dans la structure de l'association, communication sans jugement entre les différents membres de l'association...
- Activités : dans toutes les activités, les jeunes sont invités à s'exprimer et à s'ouvrir aux autres. De plus, certaines de nos activités mettent en avant des valeurs de paix. Enfin, dans les pédagogies de branche, une place importante est accordée à l'acquisition de compétences et à la reconnaissance des efforts alloués.
- Espaces de résolution de conflit, où l'on cherche à trouver des solutions aux conflits. Même si cela n'aboutit pas forcément, on cherche à « abolir » les obstacles de la communication : préjugés, non-expression de ses besoins, etc...

Rendez-vous sur la Bibliothèque numérique pour consulter le Projet Éducatif

2. RÔLE DU RESPONSABLE

Pour assurer un bon fonctionnement à l'année et pendant le camp il est nécessaire que les responsables aient **chacun un rôle** dans l'équipe. Des explications plus importantes seront apportées durant les stages BAFA.

Pour mener à bien leur projet, les EEUDF placent les bénévoles au cœur de l'action. Le bénévolat, c'est l'histoire d'une rencontre entre un individu porteur de compétence et de valeurs et une association porteuse d'un projet pour la société d'aujourd'hui et de demain. C'est la qualité de cette rencontre qui va permettre au bénévole de s'engager dans l'association et d'y apporter son expérience, son talent et son savoir être.

Concrètement, il est attendu du responsable plusieurs compétences à développer tout au long de son engagement notamment d'**organiser, animer en équipe la vie quotidienne et l'activité de son groupe dans le cadre du projet éducatif du mouvement**. De plus, pour assurer un bon fonctionnement à l'année et pendant le camp il est nécessaire que les responsables aient chacun un rôle dans l'équipe.

Quelques exemples de postes d'actions :

Responsable d'Unité : Le Responsable d'Unité a pour mission première de gérer et de coordonner une équipe d'animation. Grâce à cela, il va pouvoir, en équipe, organiser les activités d'année. Il doit aussi faire en sorte qu'il y ait une communication claire avec les parents et les cadres, notamment en se tenant informé de la vie du groupe local. Pour cela, son interlocuteur privilégié sera le CGL. La dernière de ses missions est de veiller au développement de son unité, ainsi que de faire le lien avec l'équipe régionale.

Responsable matériel : Le responsable matériel est comme son nom l'indique, en charge du matériel. Pour ce faire il doit s'assurer : de la présence du matériel lors des week-ends, de la présence de responsables au rangement du matériel.

Intendant : L'intendant met en place à l'année des menus équilibrés de produits locaux et de saison en respectant les circuits courts, avec des produits adaptés aux activités. Il doit aussi veiller à ne pas mettre dans les menus des produits trop chers afin de respecter le budget alloué à la nourriture sans pour autant prendre de la mauvaise qualité.

Trésorier : Le trésorier veille à la gestion du budget, il fait attention à ce que le groupe ne soit pas en déficit. Pour cela, il suit les dépenses de manière régulière.

Infirmier : Le responsable infirmier est celui qui fait en sorte que les trousseaux de pharmacie pour les week-ends ou pour le camp soient prêts. Il se doit de vérifier qu'aucun médicament n'est donné aux enfants si les responsables n'ont pas d'ordonnance.



Responsable communication :

- Rédaction de la convocation.
- Prise de photos durant les week-ends.
- Récit de ce qui est fait par les enfants en week-end et en sortie.

Responsable pédagogie :

- Veiller au respect du projet pédagogique.
- Veiller au respect de la Méthode Scoute Unioniste, en relisant la grille de week-end.
- Assurer un suivi de la présence des outils représentatifs du Mouvement. Drapeau unioniste ? Présence des chemises, foulards, insignes ?

Responsable folklore :

- Veille à la cohérence du folklore tout au long de l'année.
- S'assure de la présence du matériel folklorisé lors des week-ends.
- Impulse la rédaction du folklore d'année.



Étapes d'une animation

Ci-dessous, tu pourras retrouver les différentes étapes clés d'une animation et les éléments à penser pour ta to-do liste. Tu en apprendras plus en stage BAFA !

Préparation

- Prévoir le but du jeu, le lien avec le projet pédagogique, les objectifs, les règles, les différentes étapes du déroulement, le matériel, un terrain adapté...
- Identifier les risques, les dérapages, les détournements...
- Définir le folklore du jeu, prévoir les costumes, les accessoires, la pharmacie...
- Répartir le rôle de chaque animateur.

Lancement

- La gestion du groupe, avec le fait de capter l'attention des participants, de positionner le groupe, de faire des équipes et de gérer les déplacements, par exemple.
- La gestion du folklore, avec une profondeur donnée aux personnages (histoire, mimiques, vocabulaire, etc...), la place donnée à l'histoire, etc...
- Les règles : qu'il s'agisse des règles de sécurité ou des règles du jeu, celles-ci doivent être expliquées de manière claire, si nécessaire en variant les modes d'explication. On doit également vérifier la compréhension des règles.

Déroulement

- Arbitrage impartial.
- Dynamique du jeu (tenir la motivation des joueurs et la relancer si nécessaire) et adaptation (aux joueurs, au temps, etc...). Tenir le folklore, et veiller à la sécurité de tous.
- Contenu : le grand jeu contient différentes phases (suite logique) avec des rebondissements (prévus ou pas)

Clôture

- Clôturer le folklore, le jeu (annoncer les résultats) et l'animation (annoncer le temps suivant, organiser le trajet retour).
- Pour les veillées : respecter la courbe de veillée, terminer par un moment calme (chant, conte...), attention au contenu.

Rangement

- Rangement du lieu et des accessoires. Intégrer les participants au rangement, qui peut être folklorisé.

Bilan

- Sert à réguler les animations : ce qui marche, ce qui est à éviter...
- À faire avec les enfants, et entre responsables.

3. FONCTIONNEMENT ANNUEL

Grille de week-end

SAMEDI	DIMANCHE
<ul style="list-style-type: none">● 14h : Arrivée des enfants● 14h15 : Rassemblement.● 14h30 – 15h30 : Montage de tentes et installation du lieu de week-end.● 16h - 16h30 : Goûter.● 16h30 – 18h : Activité n°1.● 18h – 19h : Services en Équipes / Sizaines.● 19h – 19h45 : Repas.● 19h45 – 20h30 : Services en Equipes / Sizaines.● 20h30 – 22h : Activité n°2 : Veillée.● 22h – 22h30 : Temps Calme, coucher.● 22h30 : Extinction des feux.	<ul style="list-style-type: none">● 7h30 : Lever du responsable et de l'équipe de petit déjeuner.● 7h45 – 8h15 : Petit déjeuner en Unité / Meute.● 8h15 – 8h45 : Services en Équipes / Sizaines.● 8h45 : 1er Rass de la journée et « décrassage ».● 9h – 11h : Activité n°3.● 11h : Services en Équipes / Sizaines.● 12h – 13h : Repas.● 13h : Services en Équipes / Sizaines.● 14h – 15h30 : Activité n°4.● 15h30 – 16h : Bilan du week-end.● 16h : Départ des enfants.

Grille de journée

Les éléments qu'il faut avoir en tête lors de la construction d'une grille de journée sont les mêmes que précédemment. Il est important de ne pas trop alléger le rythme des activités, mais pas non plus de le surcharger, afin d'éviter autant la fatigue que l'ennui.

Rythme d'année

A l'année, le rythme des activités est d'une à deux activités par mois (sortie ou week-end), de septembre à juin, et d'un camp durant l'été, de deux à trois semaines environ.

Il est important de préciser que la fréquence des activités doit être ajustée selon la disponibilité des responsables, le projet pédagogique, etc.

Toujours est-il que le rythme des activités doit être en adéquation avec la tranche d'âge des enfants, mais aussi avec leur niveau d'autonomie (plus ou moins de temps en équipe en Branche Moyenne).



Événements clés du mouvement

Dans cette partie tu retrouveras les différents moments clés d'une année aux EEUDF ! Il ne s'agit là que d'une brève explication, chaque région ayant son propre calendrier et fonctionnement interne.

AREGI : Assemblée Régionale. Il s'agit de la « rentrée régionale » pour les responsables et les cadres. L'équipe régionale de l'année précédente va alors faire le bilan de l'année écoulée et l'on élira la nouvelle équipe régionale (l'ancienne peut tout à fait être réélue). Des temps de formation à destination des responsables et des cadres peuvent également être proposés.

AG : Assemblée générale. Moment où les membres de l'association se rassemblent pour rencontrer les membres du bureau et du Conseil d'administration. C'est aussi le moment où les délégués votent les propositions faites par les régions.

Week-end « prépa camp » (Toucan, The Week-end...) : week-end non facultatif de préparation et/ou de suivi des camps. Il est important pour les équipes de camp d'être présentes afin de rencontrer l'équipe régionale et de travailler sur leur camp.

Week-end chef de camp : week-end important qui rassemble les chefs de camp. C'est à ce moment là que l'équipe régionale valide ou non les camps.

FOSOLI : Formation à la solidarité internationale. Cette formation est obligatoire pour les responsables qui partent à l'étranger. De plus, en branche aînée, il y a deux week-end de formation, un spécifique aux responsables et un autre pour les aînés et les responsables.

Congrès : Rassemblement de tous les responsables et cadres du Mouvement.

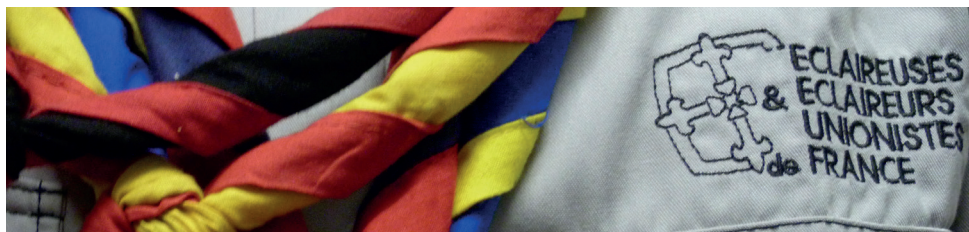
Assemblée locale : Réunion des parents, cadres et responsables d'un groupe local pour parler des problématiques de celui-ci, présenter l'année, l'équipe de responsables, etc.

En plus de tous ces événements, on peut retrouver différents événements au cours de l'année : Sizagée, Grand Coup, Camp Régional ou National, Jamboree, Croisée Aînée (régionale et Canaan), etc.

En fonction des régions, d'autres types de week-ends peuvent être mis en place.

De manière générale tous ces événements sont importants afin de créer une dynamique locale, régionale ou nationale, accompagner les responsables et assurer un scoutisme de qualité.





La tenue

Une tenue aux couleurs de chaque branche, pour faciliter l'intégration des nouveaux arrivants et rassembler le groupe autour de symbole comme le foulard ou les insignes, visibles par nos interlocuteurs extérieurs.

Le foulard

Il existe différents foulards pour les groupes locaux, les commissions, les régions, les cadres nationaux...

La chemise et les insignes



Placement des insignes communs à toutes et tous :

1. Bande de groupe : porte le nom du groupe local en lettres d'or sur fond bleu marine, cousue sur la manche droite, en dessous de la couture d'épaule.
2. Insigne régional sur la manche droite à deux doigts environ en dessous de la bande de groupe.
3. Insigne du mouvement / de la Promesse : au milieu de la poche gauche.
4. Bande du Scoutisme Français : au-dessus de la poche droite.
5. Insigne de l'OMMS (violet) pour les garçons, l'AMGE (bleu) pour les filles : au milieu de la poche droite.

La couleur de la chemise change selon la branche :



Louveteaux
et Louvettes



Éclaireuses
et Éclaireurs



Aînés
et Aînées



Cadres

4. PÉDAGOGIE DE BRANCHES

BRANCHE CADETTE (BC)

Cadre symbolique et imaginaire ●

Les 7 Animaux

« Les Sept Animaux » sont le cadre symbolique proposé aux enfants. Ils accompagnent les Louveteaux.tes dans leur quotidien et leur permettent de s'épanouir dans différents domaines de développement par la « Progression Personnelle » (voir ci-contre).



Akéla : Organiser la vie de la Meute



Kotick : Voyager, connaître et s'informer
Kotick envoie son journal à tous les enfants



Bagheera : Être actif et sportif



Baloo : Connaître la vie et bien vivre



Érénée : Être artisan de paix



Fiber : Être bricoleur et ingénieux



Rikki : Découvrir et protéger la nature

L'Histoire à Vivre

L'Histoire à Vivre est l'histoire imaginaire que les enfants vivent sur une période limitée dans le temps (année, camp), inventée par les responsables.

L'Aventure

L'Aventure est le projet d'année et/ou de camp de la Meute. C'est la réalisation concrète du Projet Pédagogique. Elle est cohérente avec l'Histoire à Vivre et implique tous les enfants



Les outils du « vivre ensemble » d'Akéla ●

La Loi

La Loi est l'un des éléments fondamentaux de la Pédagogie Scoute. Elle est commune à tous.tes les Louveteaux.ttes et véhicule nos valeurs (ci-contre).

La Charte

La Charte correspond aux règles de vie que se donnent les enfants, en fonction des besoins qu'ils.elles identifient. Elle peut être liée à l'Histoire à Vivre, aux Aventures... Chaque Meute écrit sa propre Charte d'année, de camp.

Le Conseil

Le Conseil rassemble enfants et Responsables, il élabore la Charte et règle tout ce qui touche à la vie du camp et qui ne relève pas de la seule responsabilité des Responsables.

La Sizaine et les Sizenier.e.s

Les Sizaines sont des équipes organisées au sein de la Meute (idéalement composées de six enfants), qui permettent à chacun.e de trouver une place plus facilement que dans un grand groupe. C'est aussi un lieu d'initiation à la prise de responsabilité. Les Sizenier.e.s guident la Sizaine, à leur échelle, formés et aidés par les Responsables.



Le parcours des Louvettes et Louveteaux

L'accueil

Le moment d'accueil est important. Le foulard et la chemise sont des éléments d'appartenance et d'identification qui sont remis aux enfants dès la première activité.

La Promesse et les Parrains.Marraines

La Promesse est un texte prononcé dans un moment solennel devant toute la Meute. Elle formalise une adhésion volontaire, personnelle et libre de l'enfant, qui se fait avec le soutien de tout le groupe. Elle marque l'engagement de l'enfant dans la Meute. C'est un moment personnel, chacun.e choisit où, quand et comment se déroulera sa Promesse, en prévoyant une activité qui marque ce temps (un goûter, un jeu, un chant, etc.). Néanmoins, elle doit être proposée et accompagnée sur la première année/camp de l'enfant, car elle a une fonction d'intégration et d'identité, où chacun.e dit simplement qu'il.elle est content de faire partie de la meute, est d'accord avec les règles du jeu et souhaite continuer. Le Parrainage est un outil de co-éducation entre les enfants. Ceux et celles qui préparent leur Promesse sont aidé.e.s ou soutenu.e.s par leurs Parrains.Marraines.



Avec l'aide de toute la Meute,
Je promets de faire de mieux pour :
Respecter la Loi et la Charte de la Meute
Connaître Jésus
Aider les Autres
Et... (phrase personnalisée)



La Progression Personnelle : les Pistes et le Carnet d'Aventure

Les Pistes permettent à chacun.e de grandir et s'épanouir dans ses différents domaines de développement (physique, psycho-affectif, social, manuel, intellectuel et spirituel), représentés symboliquement par les 5 Territoires de Bagheera, Baloo, Érenée, Fiber et Rikki. En suivant une Piste, les enfants s'initient à la démarche de Progression Personnelle (fournir un effort pour progresser) que les responsables valorisent. Les Pistes sont une activité à part entière, prévue dans la grille de camp ou la journée-type. Elles peuvent être en lien avec l'H.A.V. et l'Aventure.

Déroulement d'une Piste

- Présentation des Territoires et des Pistes en début d'année et/ou de camp
- Choix de la Piste et rédaction du Contrat de Piste :
« ce que je sais, ce que je veux apprendre, ce que je veux réaliser »
- Déroulement proprement dit de la Piste suivi et aidé par les responsables
- Clôture et valorisation de la Piste avec la Meute : réalisation finale (« Chef d'Œuvre », animation d'une activité...), validation de la piste (tampon dans le Carnet d'Aventure, remise d'une Trace si l'enfant a réalisé une Piste dans les 5 Territoires) en Conseil, temps festif, moment solennel...



Les Vieux Loups

Ce sont les enfants les plus âgés de la Meute ; proposer des temps spécifiques aux « Vieux Loups » leur permet de vivre des moments adaptés à leur âge, pour solliciter et développer leurs compétences. Cela les aide aussi à prendre leur place d'ainé.e (d'autant plus lorsqu'il y a plus d'enfant âgées que de Sizenier.e.s)

... et le Passage en B.M. ...

BRANCHE MOYENNE (BM)

La loi et la charte en BM

La Loi est un texte présentant les « principes » guidant chaque éclaireur et chaque éclaireuse. Plus qu'une morale, il s'agit des « règles d'un jeu » (Voir ci-contre). Il s'agit d'un texte commun à tous les éclais.

La Charte, quant à elle, est un texte propre à chaque Équipe. Elle définit les règles sur lesquelles chaque Équipe souhaite insister, nécessaires au bon fonctionnement de l'Équipe.

La progression personnelle

La progression de chacun est au cœur de la pédagogie unioniste. D'ailleurs, un des articles de la Loi des Éclaireurs est : « Une Éclaireuse, un Éclaireur, développe ses compétences et les met au service des autres ».

Mais comment faire pour que cette progression personnelle se fasse de façon claire et suivie ?

Pour cela, la progression personnelle en branche moyenne permet à chacun de développer ses compétences au travers des Talents. Les 7 talents, ou niveaux de connaissance, jalonnent et signifient cette progression aux yeux du groupe. A chaque Talent correspond un insigne de couleur, et une liste de compétences à acquérir. Il existe deux types de talents : les talents généralistes et les talents thématiques.

Quels types de talents existent ?

Il y a les Talents généralistes et thématiques. Les Talents généralistes correspondent à l'acquisition des compétences scoutes de base, indispensables au bon fonctionnement de l'Équipe et de l'Unité. Les Talents thématiques sont choisis par l'éclaireur, l'éclaireuse en fonction des thématiques proposées.



Comment l'éclai développe-t-il de nouvelles compétences ?

Par le jeu, lors des activités d'Unité, de Guilde, d'Équipe, lors des temps de la vie quotidienne...

Les temps « sur papier » ne doivent permettre que de cocher les savoirs acquis et d'identifier ce qu'il reste à apprendre.

Qui les valide ?

Après une période d'auto-évaluation (qui ira crescendo avec l'avancée dans les Talents), l'acquisition des compétences nécessaire au Talent est validée par le Pilote et/ou un responsable. La listes d'items sera à cocher en fonction des Talents. Lorsque toute la liste est validée, l'insigne du Talent est remis à l'éclai, qui lance alors dans le Talent suivant.

Et si l'éclai n'arrive pas à valider les items de la liste ?

Ce n'est pas grave, il mettra juste un peu plus de temps que d'autres. Reste à lui proposer des situations où il aura l'occasion de s'exercer pour acquérir les compétences qu'il lui manque.



La promesse

Qu'est ce que c'est ?

Un engagement de l'éclai à poursuivre l'aventure de l'Unité. L'éclai se positionne en disant qu'il aime ce qu'il fait aux éclais et qu'il souhaite continuer.

Marquant l'engagement du nouvel arrivant sur les valeurs des éclais, la Promesse doit être effectuée dans les premiers mois après l'arrivée de l'éclai.

Une Promesse doit être personnalisée.

Quels sont les indispensables de l'éclai qui fait sa Promesse ?

1. Choisir un parrain et/ou une marraine pour accompagner l'éclai dans la préparation de sa Promesse.
2. Apprendre par cœur le texte de la promesse en personnalisant la dernière phrase.
3. Préparer une petite animation, ou un chant, ou quelque chose (goûter, petit déj, jeu...) afin de marquer son engagement dans l'Unité.



Le noeud de Carrick : récapitulatif des talents

1. Éclaireur.se *Généraliste*

« Je découvre »

Découverte des indispensables de la vie scout, du fonctionnement du groupe.

Liste d'items à cocher.

Validation par le pilote.

2. Artisan.e *Thématique*

liste de domaines possibles

« Je maîtrise un domaine ».

Liste d'items à cocher.

Validation par le pilote et un.e responsable.

3. Campeur.se *Thématique*

liste de domaines possibles.

« J'acquies une certaine autonomie et maîtrise des techniques scout ».

Liste d'items à cocher.

Validation par le pilote et un.e responsable.

4. Explorateur.ice *Généraliste*

« J'approfondis des compétences ».

Liste d'items à cocher.

Validation par le pilote et un.e responsable.

5. Spécialiste *Thématique*

liste de domaines possibles plus grande.

« Je me perfectionne dans un domaine ».

Liste d'items à cocher suivie d'une réalisation personnelle (chef – d'œuvre).

Validation par les responsables.

6. Expert.e *Thématique*

« Je mets en œuvre une réalisation ».

Liste d'items à cocher suivie d'une réalisation personnelle qui peut être tournée vers l'extérieur.

Validation par les responsables.

7. Pionnier.e *Généraliste*

« Je transmets et je mets au service des autres »

Liste d'items à cocher.

Validation par les responsables.

Le Défi de la BM

Qu'est-ce que le Défi ?

Le Défi est une réalisation décidée et menée par l'ensemble de l'Équipe en un temps déterminé, d'une journée à un an.

Qu'est-ce que l'éclair apprend au travers des Défis d'Équipe ?

- Prendre part à la construction d'un projet commun.
- S'organiser en équipe.
- Prendre des initiatives.
- Au travers des Talents, acquérir des compétences permettant la réalisation du Défi d'Équipe.
- Persévérer.
- Dresser un bilan du Défi et en lancer un nouveau.

Quelle est la démarche de projet ?

Je CRAC pour le Défi !

C : Choisir le but, en fonction des envies et des possibilités de chacun des membres de l'Équipe.

R : Réaliser ; c'est-à-dire tout mettre en œuvre pour atteindre ce but, que ce soit un planning, une répartition des tâches, un échéancier...

A : Atteindre le but fixé.

C : Conclure, faire le bilan du Défi, en Équipe, et en commencer un nouveau.

Les équipes et les postes d'action

Aux éclais, l'Équipe est le groupe de référence de l'enfant. Il vit 50% des activités en équipe. Au sein de ce petit groupe, il va effectuer des services, vivre des grands jeux, mais aussi vivre des moments spécialement en Équipe : sorties et week-ends d'Équipe. Au cours du camp d'été, l'Équipe prend encore plus de place, notamment avec l'exploration.

Pour que le fonctionnement en Équipe se fasse au mieux, sont donc mis en place des Postes d'Action pour les enfants, au sein des Équipes :

- Intendant(e)
- Trésorier(e)
- Responsable matériel
- Responsable communication.

Ces postes d'actions sont le tremplin idéal pour la mise en œuvre des Talents.

Quel est le rôle du responsable dans les Défis ?

- Accompagner les Équipes, du début du Défi à son aboutissement. Il ne s'agit pas là de prendre les décisions à la place des éclais, mais de s'assurer qu'ils soient en sécurité, et qu'ils aient les réponses à leurs questions.

- S'assurer de l'enchaînement des Défis. Un Défi n'a de sens que s'il est rapidement suivi d'un autre.

- S'assurer de l'articulation entre Défi et Projet d'Unité. L'Unité peut organiser un projet collectif (camp voile, spectacle, etc...) auquel participent les Défis de toutes les Équipes.

- S'assurer de l'articulation entre Défi et Talents. Les Défis sont pour les éclais des occasions d'acquérir des compétences qui peuvent être valorisées par l'obtention de Talents. Il incombe aux responsables de mettre en évidence les Talents qui peuvent être effectués par les éclais.

- Être présent physiquement. Même si le Défi d'une Équipe se traduit par des activités en autonomie, les responsables sont présents physiquement, à minima au début et à la fin des activités.



La Guilde

Qu'est-ce que la Guilde ?

La Guilde est un outil qui rassemble tous les éclais de l'Unité qui sont âgés de 14 ans et plus. Ce groupe vit ses propres activités, en plus de celles partagées par l'ensemble de l'Unité.

Quels sont les objectifs de la Guilde ?

- Établir un groupe d'âge homogène, permettant aux plus grands d'avoir un espace adapté à leur âge et à leurs besoins.
- Créer et entretenir une dynamique pour l'Unité.
- Faire découvrir la Branche Aînée aux grands éclais.
- Vivre la rencontre entre filles et garçons.

Quelles sont les activités de la Guilde ?

- La Passerelle, cérémonie d'entrée dans la Guilde.
 - Les activités de la Guilde. Tournées vers l'extérieur, en autonomie, de réflexion, de débat, réalisation d'un projet de Guilde... le rythme optimal est de trois activités durant l'année et d'une activité durant le camp.
- Attention à ce que les membres de la Guilde ne se focalisent pas sur les activités Guilde, au détriment de la vie de l'Unité.

Comment se déroule la Passerelle ?

Les éclais entrent dans la Guilde entre 14 et 15 ans. La Passerelle se fait en petits groupes, au maximum deux à trois. Pas de Passerelle géante, englobant dix personnes de la même tranche d'âge ! Si l'Unité comporte beaucoup d'éclais de 14/15 ans, les responsables peuvent organiser plusieurs Passerelles dans l'année. La Passerelle n'est pas une épreuve, il s'agit juste du symbole de l'entrée de l'éclair chez les plus grands.

Trois éléments sont à mettre en place durant une Passerelle :

- Lecture du texte de Bienvenue officiel de la Guilde.
- Chaque nouvel arrivant dépose un objet dans le Trésor de la Guilde. Il s'agit d'un objet de petite taille, à valeur symbolique, qui représente un souvenir de sa vie passée, scout ou non. Le Trésor de la Guilde, un coffre réservé exclusivement à cet effet, s'enrichira au fil des années, fort de ce que chacun y ajoutera.
- La Missive, une lettre que chaque éclair écrit, destinée à lui-même, qui lui sera expédiée trois ans plus tard. Dans cette lettre, l'éclair évoque ses espérances pour lui-même et se projette dans son avenir : Quel citoyen serai-je ? Qui ais-je envie d'être ?...

EN SAVOIR PLUS

Rendez-vous sur la Bibliothèque numérique pour consulter les documents suivants :

- « La Guilde » (rédigé par la CoBM)
- Bivouac
- Le Dynamo
- Le Carnet d'Aventure

LA BRANCHE AÎNÉE (BA)

La pédagogie en BA

L'objectif de cette partie n'est pas de vous présenter la pédagogie aînée dans son intégralité puisque ce serait trop long et surtout parce qu'il existe déjà des documents qui la présentent très bien (Trace ta route, la boussole). Nous te parlerons des 3 étapes qui composent une route aînée et nous te proposerons des solutions sur la manière de se positionner durant ces étapes.

Ces solutions ne sont pas les seules, libre à toi de les adapter ou non.

1^{ère} étape

La première étape, aussi appelée étape des Fondateurs est l'étape où l'équipe apprend à se découvrir, à se redécouvrir au travers de Temps Passions, de Débats, du Pacte... c'est l'étape qui permet de fonder des bases solides sur lesquelles l'équipe pourra s'appuyer par la suite pour construire le projet ou tout simplement pour vivre en équipe.

Pour le responsable c'est une étape charnière puisque les aînés sortent tout juste des éclais et ils n'ont jamais vraiment vécu à part entière des temps aussi forts que ceux que l'on vit aux aînés en équipe. Ils peuvent être perturbés par le petit nombre de personnes, par le fait de faire moins de grandes activités. A toi de trouver comment rendre cette étape vivante et attractive pour les aînés.

Un indice : l'apprentissage par le jeu est à la base de notre mouvement, et reste une ressource, même chez les aînés.

2^{ème} étape

La deuxième étape, aussi appelée étape des Bâtisseurs, est l'année de la construction du projet, de la réalisation de nos convictions. Cela passe par le Pari, la recherche de partenaires, la recherche de financement, la préparation du Témoignage, l'Exploration. C'est souvent une étape où l'équipe peut être prise de cours par le temps.

Tout responsable que tu es, tu peux penser que les aînés sont devenus plus autonomes mais il faut être là pour rassurer les aînés si besoin mais surtout pour garantir le maintien et la cohésion de l'équipe. Et puis la deuxième étape est une étape charnière dans la formation, avec les week-ends FOSOLI*, le DUC* à remplir, en grande partie avec les aînés, le suivi du projet, de l'équipe... Donc comme pour les aînés il faut faire attention à ne pas se faire prendre de vitesse par le temps qui passe.



3^{ème} étape

La troisième étape, aussi appelée étape des Compagnons, est l'étape des relectures, des bilans, de(s) témoignage(s) mais aussi de choix personnels. C'est la dernière ligne droite pour l'équipe d'aînés, celle-ci sera agrémentée de temps comme la Relecture, des Bilans, un/des Témoignage(s), du Compagnonnage et l'Envoi. Pour certains, cette étape est mise en défaut par les études respectives.

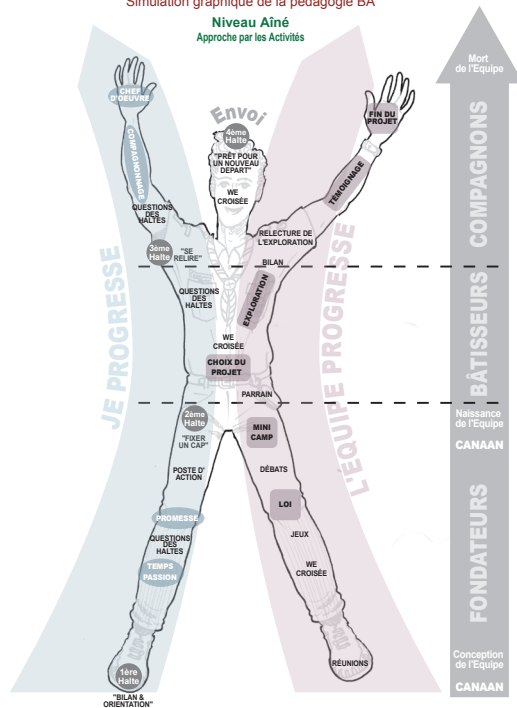
En tant que responsable, on peut être amené à se dire que c'est super, l'équipe a appris à se connaître, un projet a pu être mené à terme donc tout est fini. Il faut bien prendre conscience que si les deux premières étapes servent à se découvrir soi-même et le reste de l'équipe, et de construire un projet, la troisième étape, quant à elle, sert à analyser ce que l'on a fait durant les 2 précédentes, à envisager ce que l'on aurait pu faire, à témoigner, à réaliser ce que l'on n'a pas pu faire avec l'équipe grâce au compagnonnage, et imaginer ce que l'on peut devenir dans la société actuelle...

Bref un formidable moyen de grandir et donc un moment à ne pas négliger !

L'Aîné pédago

Simulation graphique de la pédagogie BA

Niveau Aîné
Approche par les Activités



Pédagogie Branche Aînée - Eclaireuses et Eclaireurs Unisistes de France

Version Janvier 2008

Positionnement du responsable au sein de l'équipe

Un responsable aîné est engagé aussi longtemps que son Équipe l'est.

Il est important que les aînés aient des temps entre eux, sans la présence d'un adulte (à doser !).

Concernant la relation avec les aînés, le responsable doit savoir garder une relation éduquant/éduqué, même si une complicité va s'instaurer avec la petite taille du groupe.

POUR ALLER PLUS LOIN

Trace ta route : Ce livret est à destination de l'équipe d'aîné et des responsables. Il présente de manière chronologique les 3 étapes de la route aînée, des exemples sont donnés à chacune d'entre elles afin de faciliter la compréhension et la mise en place de la pédagogie. Cependant même si ce carnet donne des possibilités pour évoluer avec son équipe, les exemples ne sont pas les seules méthodes ! Chaque équipe est unique, ne l'oubliez pas !

Itinéraire : Ce carnet est là pour aider les aînés au sein de leur progression personnelle et présente de manière assez succincte la pédagogie aînée. Il permet de se poser des questions au travers des Haltes sur différents domaines afin de réfléchir à l'évolution de l'équipe ainsi que son évolution personnelle.

La Boussole : Ce carnet est à destination des responsables. Il est là pour les accompagner dans la pédagogie aînée, il présente aussi la tranche d'âge encadrée, la structure de la branche aînée et donne également des pistes pour s'enrichir en dehors de l'équipe.

Commissions régionales et nationale (CoBRA) : Ils sont là pour t'aiguiller si nécessaire, et mettent en place des week-ends de formation.

5. CONSTRUIRE UN PROJET PÉDAGOGIQUE

Qu'est-ce qu'un Projet Pédagogique ? C'est quoi, ce fameux « PP » ?

Le projet pédagogique annonce ce qui va être fait durant l'année avec les enfants, d'où l'on « part » et là où l'on souhaite « arriver ». C'est le fil conducteur, sur l'année, de l'équipe, et ce à quoi il fait référence sert de base pour toutes les activités de l'année. Le projet pédagogique est aussi un document sur lequel peuvent s'appuyer l'équipe régionale ou les commissions afin d'avoir une vision de la meute/unité.

Il existe plusieurs méthodes pour construire un projet pédagogique, nous détaillerons ici la méthode AROME.

A nalyse	Il s'agit de faire un bilan sur son groupe d'enfants : effectif, vie spirituelle, vie quotidienne, jeux, tenue, temps par genre, temps par âge... Ce bilan est fait de sorte que l'on puisse analyser les points forts et les points faibles du groupe.
R êves	Ici sont rassemblés tous les rêves des responsables concernant le groupe d'enfants.
O bjectifs	Ce sont toutes les choses que l'ont veut transmettre aux enfants. Ces objectifs doivent être rédigés en verbe d'action : « l'enfant sera capable...».
M oyens	Ce que l'on met en œuvre pour atteindre nos objectifs.
É valuation	Ce qui nous permet de vérifier si nos objectifs ont bien été atteints.

L'objectif de cette page était de vous présenter rapidement le projet pédagogique. Une formation à la rédaction au projet pédagogique est abordée en approfondissement BAFA et détaillée en diplôme de Directeur du Scoutisme Français (DSF).

6. ACTIVITÉS THÉMATIQUES

La vie spi aux EEUdF

Les EEUdF sont un mouvement de scoutisme protestant ouvert à tous. Persuadés que le protestantisme peut nous aider à donner un sens à notre vie, nous proposons des temps de découverte de la Bible et incitons au témoignage, que l'on croit ou non en Dieu. Pour cela, le Mouvement propose, entre autres, de deux outils : les Mo'Spi et les Mo'Lou.

Le Moment Spi, moment spirituel

Un temps spi, c'est un jeu comme un autre, auquel tous participent. Seulement, il s'agit d'un jeu auquel on va donner une dimension supplémentaire, via un texte de la Bible, son commentaire et un témoignage chrétien. Ce n'est sûrement pas un temps où on s'ennuie, et où on ne joue pas.

Éléments indispensables :



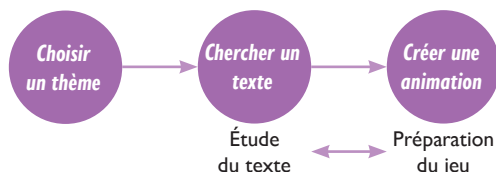
Ces quatre éléments sont des incontournables du Moment Spi. Ils doivent s'y trouver !

Cependant, il n'y a pas d'organisation type. À vous d'organiser les éléments-clefs du temps spi selon ce que vous voulez proposer aux enfants.

Important :

- Un responsable peut témoigner, mais vous pouvez proposer à un/des louveteaux/éclais/aînés de témoigner eux aussi. Un témoignage peut ressembler à « moi, dans ma vie de chrétien, ce texte veut dire ça... pour moi (...) ».
- Vous n'êtes pas chrétien ? il est quand même possible, et important, de témoigner, et de se questionner par rapport au texte, à sa vie personnelle et au jeu. « Je suis d'accord, je ne suis pas d'accord PARCE QUE... ». Des textes de témoignages chrétiens peuvent être trouvés sur Internet.
- Les Moments Spi sont des activités qui vont générer plein de questions, pas forcément de réponses... Le temps spi, par l'échange et les questions, amène à un cheminement personnel, autant pour les enfants, que pour toi ! C'est pourquoi il peut parfois être intéressant de se faire accompagner par quelqu'un (CGL, ER, pasteur...).
- Il est important de vivre un Moment Spi en équipe de responsables avant de le proposer aux enfants.

Comment créer un temps spi ?



Laisse-toi surprendre par les textes ! Tu peux tout à fait trouver un texte qui sera à l'origine de ton envie de Moment Spi. Les thèmes que l'on peut aborder dans un temps spi sont extrêmement variés.

En voici quelques-uns : la justice et l'injustice, le vivre ensemble, la sexualité, la place de l'étranger, la peur, la confiance en soi etc... Il s'agit là d'une liste d'exemples non exhaustive.

Les moments de louange

Comme le nom l'indique, les moments de louange sont des moments où l'on va louer Dieu, s'adresser à lui. Si tu n'es pas à l'aise avec cela, n'hésite pas à chercher des ressources extérieures (voir plus bas).

Ouverts à tous, nous restons cependant connectés à nos racines protestantes, et devons offrir un espace où ceux qui le souhaitent (enfants comme responsables) peuvent s'adresser à Dieu. Et pour ceux qui ne sont pas croyants, il peut s'agir d'un moment de découverte de la foi protestante. Ce temps peut tout à fait être co-construit avec l'aide des enfants.

Organiser un moment de louange :

Que faut-il prévoir ?

- des chants ;
- un moment de recueillement autour d'un texte ;
- des prières ;
- des temps de silence ;
- etc.

Très important :

- Il est obligatoire de proposer ce moment de louange, en revanche il est facultatif d'y participer.
- Il s'agit d'un moment où l'on s'adresse à Dieu et où l'on se positionne à son écoute.

Rendez-vous sur la Bibliothèque numérique pour consulter le livret de la CoVieSpi : « La Vie Spi aux EEUdF »



<http://bibli.eeudf.org/documents/la-vie-spi-aux-eeudf/>

POUR ALLER PLUS LOIN

Ze Bible : une Bible écrite pour avoir une approche thématique, pas à pas. Très intéressant.

Des membres de la paroisse proche de votre groupe local.

Peut-être y a t'il un **responsable de votre groupe local** qui pourrait vous aider à préparer un Moment Spi ou un Moment Lou ?

L'ER de ta région contient-elle un(e) équipier(e) Vie Spi ? si oui, n'hésite pas à le contacter.

La bibliothèque numérique avec des vidéos.

Le fait de proposer des temps où l'on réfléchit autour de la spiritualité, ou encore où l'on s'adresse à Dieu, fait partie de la richesse de notre Mouvement.

Alors n'hésite pas, fonce !

Parler éducation à la sexualité et à la vie amoureuse

Lancé comme ça, cela ne paraît pas évident ... Voici quelques repères pour comprendre de quoi il s'agit et pour t'aider à mettre en place un temps d'éducation à la sexualité dans ton unité.

Éduquer à la sexualité ; qu'est-ce que c'est ?

La finalité d'un temps d'éducation à la sexualité est de permettre à des enfants/adolescents de s'exprimer librement sur des questions liées à la vie relationnelle dans ses composantes amoureuses et sexuelles. (Composantes qu'ils peuvent observer, vivre ou imaginer.)

Éduquer à la sexualité, c'est :	Ce que ce n'est pas :
<ul style="list-style-type: none">- Accompagner l'enfant dans un questionnement ;- Permettre l'échange par l'écoute, l'expression et la confrontation de points de vue ;- Accepter la parole sans tabous..- Éduquer (faire prendre conscience de...) ;- Apprendre à respecter l'autre.	<ul style="list-style-type: none">- Transmettre des savoirs ou des recettes (dans ce domaine, il n'y en a pas).- Donner un avis médical.- Parler de ses pratiques, de son vécu.- Faire un rappel aux normes, à la morale.

Comment démarrer ?

Même en sachant cela, parler et faire parler ne va pas de soi.

Pour favoriser l'émergence de la parole, préserver la liberté et l'intimité de chacun, il faut poser un cadre. Il va sécuriser le groupe et permettre un échange plus serein.

Il doit être explicité au début de chaque séance.

Le voici résumé en 6 points :

- Chacun est libre de parler ou non.
- On parle de sexualité en général (ce qu'on en sait ou ce qu'on en imagine) et non de sa sexualité.
- On n'implique pas de personnes identifiables par le groupe (de l'unité, de la famille ou autre...)
- On accueille la parole telle qu'elle se présente sans censure ni tabous. (Lorsqu'on les connaît, on utilise les mots justes plutôt que les mots argotiques (« pénis » plutôt que « bite », « vagin » plutôt que « chatte », etc...). Il vaut mieux « se lancer » en employant des mots argotiques plutôt que ne rien dire de peur de dire un gros mot.)
- Il n'y a pas de secret sur ce qui est dit. (On peut cependant poser une recommandation de discrétion. En effet, ce qui est dit est propre à chaque groupe (le même thème avec un autre groupe peut déboucher sur des mots très différents) et n'a pas pour finalité de faire l'objet de comparaisons ou de commentaires dévalorisants.)
- On fait preuve d'une écoute bienveillante sans porter de jugement sur ce qui est dit (ce qui n'empêche pas d'exprimer un éventuel désaccord)

Il ne reste plus qu'à lancer le groupe sur une animation autour d'une question.

EN SAVOIR PLUS

Rendez-vous sur la Bibliothèque numérique pour consulter les revues spéciales «Amours et Sexualités» et le guide « Animer un temps d'éducation à la sexualité »

<http://bibli.eeudf.org/documents/animer-un-temps-deducation-a-la-sexualite>

L'éducation à la paix et à la fraternité

Les EEUdF veulent promouvoir une société solidaire et fraternelle en formant des citoyens de demain capables de « laisser le monde un peu meilleur qu'ils ne l'ont trouvé ». Pour construire la paix, nous agissons concrètement, près de nous ou à l'autre bout du monde.

Revisiter nos activités phares : deux exemples

Centrer l'action de service sur la rencontre

Le scoutisme invite à la gratuité du service. Mais trop souvent les actions de «service» sont consacrées à remercier le propriétaire qui nous prête son terrain. C'est bien, mais ce n'est pas encore un service réellement désintéressé...

Et si l'action de service était avant tout un moment pour rencontrer l'autre?

La rencontre n'aura lieu que si cette action est l'aboutissement d'un véritable projet porté par les enfants :

- Choisir un public cible, et éventuellement un partenaire.
- Prendre contact pour vérifier l'adéquation de ce qu'on peut offrir avec les besoins de ce public.
- Faire le bilan de l'action: retour des enfants, du public cible, du partenaire.

Une réprimande efficace et non-violente

- 1) Dire les faits,
- 2) rappeler les règles transgressées,
- 3) expliquer en quoi c'est un problème,
- 4) rechercher des solutions.



EN SAVOIR PLUS

Rendez-vous sur la Bibliothèque numérique pour consulter le guide « Guide éduquer à la paix. »



Des olympiades coopératives

Tout d'abord, ce seront des olympiades, donc on retrouvera des équipes, des épreuves, un classement, avec une équipe gagnante.

Par contre les types d'épreuve seront largement revus :

- Privilégier les épreuves où la qualité de la coopération au sein de l'équipe est déterminante pour gagner,
- Imaginer des critères originaux pour déterminer le gagnant:

Par exemple au foot, on mesure le temps de possession du ballon de chaque joueur, et pour chaque équipe, on garde le mini et le maximum (ex: 8 min pour le leader, 1 min pour celui qui n'a presque pas eu la balle).

On pourra ensuite calculer un ratio de participation (ici: $1/8 = 0,125$).

Le score de l'équipe sera: nombre de but x ratio de participation. Si l'équipe marque 4 buts, elle aura donc $4 * 1/8 = 0,5$ points.





L'éducation à l'environnement

« Un éclaireur laisse deux choses derrière lui : rien et des remerciements ». Le respect de la nature est au fondement même de la méthode scout telle qu'elle a été imaginée. Les EEUdF ont choisi de placer au cœur de leur projet éducatif la construction d'une société « plus soucieuse de son environnement » en formant des adultes de demain sensibilisés à ces enjeux et capables d'agir.

La nature, notre premier partenaire éducatif

Elle est un des piliers de notre méthode éducative et il ne viendrait pas à l'idée de l'un d'entre vous d'organiser une activité sans vous rendre, si possible, dans la plus proche clairière, l'immense forêt domaniale ou même le petit sous-bois qui jouxte votre local. Vous avez même développé une certaine expertise puisque chaque année vous organisez des camps, des camps longs, plus de 3 semaines pour certains, où vivre dans la nature n'est plus une simple question de « prendre l'air » mais bien un acte éducatif fort.



Propositions d'actions classées par thématiques :

eudf.org/pan

Bien manger pendant ses activités scout

Bien manger, c'est le début du bonheur !

Ce dicton populaire en dit peut-être beaucoup plus qu'on pourrait le croire.

Bien manger, c'est-ce que ça veut dire ? Et puis c'est quoi le bonheur ?

- Bien manger, c'est manger des repas équilibrés
- Bien manger, c'est manger des produits sains et locaux
- Bien manger, c'est manger des fruits et légumes de saisons
- Bien manger, c'est prendre le temps de cuisiner
- Bien manger, préparer de belles assiettes, où les produits sont mis en valeur
- Bien manger, c'est déjà manger à sa faim, ni trop ni pas assez
- Bien manger, c'est partager un repas dans un moment de convivialité
- Bien manger, c'est être bien installé : on digère mieux quand on n'est pas plié en deux.

Bien manger, c'est un enjeu de tous les jours !

La proposition internationale

Les EEUdF sont un mouvement d'éducation favorisant l'ouverture vers les autres et vers le monde. L'organisation de projets internationaux aux Unionistes est un moyen privilégié de faire l'expérience de la rencontre et du partage, dans un esprit de compréhension mutuelle, de fraternité et de paix. La Commission à l'international soutient et encourage dans leur démarche les groupes désireux de vivre un projet international.

Dans le cadre d'un projet international aux EEUdF :

- Les jeunes sont pleinement acteurs de la démarche de préparation et de réalisation du projet, dans les choix, décisions et actions qui permettent que le camp ne se résume pas à la consommation passive d'activités pré-organisées.
- Les activités envisagées suscitent et stimulent les échanges interculturels, sources d'enrichissement personnel pour tous les acteurs du projet. Pour un projet à l'étranger en particulier, l'action menée sur place est un moyen de pratiquer l'échange, elle n'est pas un but en soi.
- La réalisation conjointe du projet avec un partenaire local développe la capacité d'ouverture des jeunes. Au sein du partenariat, chacun reconnaît et accepte que l'autre lui apporte quelque chose.*

* cf. charte de Marrakech - www.scout.org/europe/northsouth/marrakechf.html

EN SAVOIR PLUS

Rendez-vous sur la Bibliothèque numérique pour consulter

« la charte des projets internationaux ».





Proposition marine aux EEUdF

Aux EEUdF, s'inspirant d'une pédagogie active, les responsables accompagnent les enfants et adolescents vers plus d'autonomie, de responsabilité et de solidarité. Pour cela, la voile est une bonne pratique pour la maîtrise de soi et l'action collective. Comme sur terre, associée à d'autres outils éducatifs tels que le jeu, la vie en équipe, l'imaginaire, la coéducation, la voile forme un ensemble cohérent et équilibré pour l'enfant.

Réaliser un projet voile :

- C'est choisir une histoire à vivre, un folklore se rapportant à la mer ; c'est faire des enquêtes sur la pêche, les phares, la marée, la pollution, le vent.
- C'est partir à la découverte du milieu marin qui fascine et émerveille.
- C'est aussi faire de la voile, apprendre une technique passionnante, non pas pour devenir un fin régatier, mais pour vivre au travers de la voile, l'aventure de l'équipe et de l'unité.

Qui fait de la voile aux EEUdF ?

Les unités marines font de la voile pendant l'année et au camp. Des unités terrestres se lancent également dans l'aventure marine en organisant un projet voile sur 1 ou 2 ans afin de se préparer et se former pour aboutir sur un camp d'été marin.

POUR ALLER PLUS LOIN

Cap au large : carnet de progression marine pour les louvettes et louveteaux

Cap océan : carnet de progression marine pour les éclaireuses et éclaireurs

Équipage : dossier technique marin à destination des responsables

Pédago Optimist : guide pratique, technique et pédagogique des activités sur optimists



PARCOURS D'ENGAGEMENT

1. PARCOURS DE FORMATION BAFA / BAFD

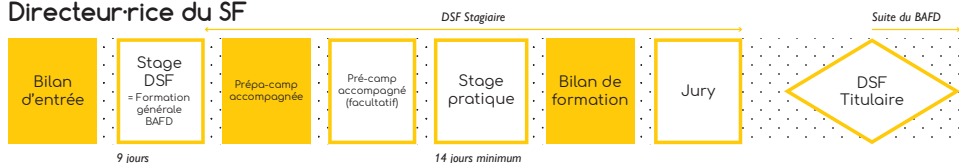
Le cursus BAFA



Le cursus BAFD



Directeur-riche du SF



EN SAVOIR PLUS

Retrouvez la rubrique formation du Lien Administratif :

<http://bibli.eeudf.org/documents/lien-administratif/>

2. VALORISER SON ENGAGEMENT

En tant que bénévole tu peux prétendre à un certain nombre de droits en terme de formation, accès facilité, valorisation de ton engagement dans ton cursus étudiant, VAE etc ... voici de quoi réfléchir à tout cela.

Unité d'enseignement : l'engagement citoyen

L'unité d'enseignement (UE) Engagement Citoyen a pour vocation de valoriser l'engagement bénévole et citoyen des étudiants et des personnels dans la société, dans le cadre de l'Université (élus étudiants, associations étudiantes) ou d'une manière plus générale (participation à la vie de la cité, associations humanitaires, etc.).

Cette UE est constituée de deux parties :

- un ensemble de conférences portant sur des thématiques ciblées sur la vie associative et sur la citoyenneté
- un projet personnel qui donne lieu à un rapport succinct et à une soutenance devant un jury

Pour qui ?

Tous les responsables et cadres en cursus universitaire

Qui est éligible à cette UE ?

Tout étudiant dont l'université la propose. Pour les étudiants, cette unité d'enseignement permet d'obtenir 3 ECTS dans le cadre des formations relevant du système LMD. Ces 3 crédits peuvent être obtenus au maximum 2 fois dans la scolarité de l'étudiant, indépendamment du cycle d'enseignement.

Comment candidater ?

Les modalités d'inscriptions et de réalisations sont inhérentes à chaque université. Tu peux aussi te renseigner directement auprès de ton université.

La validation des acquis par l'expérience (VAE)

Un bénévole avec une expérience de trois ans au moins peut prétendre à une validation des acquis de son expérience (VAE) pour l'obtention de tout ou partie d'un titre, d'un diplôme ou d'un certificat en rapport avec son activité bénévole.

Pour qui ?

Tous les responsables et cadres

RESOScout.NET

C'est la nouvelle plateforme informatique des EEUDF ! Elle a pour objectif de mettre en contact des adhérents actuels avec des anciens !

Pourquoi la mise en place de cette plateforme ?

Aujourd'hui, l'association regroupe 4500 jeunes et 1500 responsables et cadres. En tant que cadres et responsables, c'est en moyenne entre 200 et 800 heures par an que tu mets au service du Mouvement, c'est de l'énergie, du temps et de l'argent !

Nous souhaitons te soutenir du mieux que nous pouvons . Tu prends du temps pour animer des activités, faire camper des enfants, animer des régions...tu fais vivre notre association et nous t'en remercions !

C'est quoi RESOScout ?

Sur RESOScout.net, tu pourras retracer ton parcours scout,

créer ton CV scout, postuler à des offres de stage ou d'emploi, demander ton attestation de bénévolat ou encore accéder à des hébergements pour une nuit ou pour la vie !

En t'inscrivant à RESOScout.net, tu pourras faire valoir tes compétences auprès de partenaires conscients de la plus-value de ton engagement bénévole.

→ Contact : resoscout@eeudf.org

Comment cela fonctionne ?

Le candidat doit réaliser un dossier et une soutenance devant un jury. Un accompagnement est souvent utile tout au long de cette démarche. Le candidat peut s'adresser à un point relais conseil tels que le délégué départemental à la vie associative (DDVA) ou le dispositif académique de validation des acquis (DAVA). Pour les personnes en situation d'emploi, les plans de formation de l'employeur peuvent prévoir la possibilité de bénéficier d'une VAE.

En savoir + sur la VAE ? : www.vae.gouv.fr

Valoriser son engagement sur son CV

L'engagement bénévole au sein d'un mouvement de scoutisme comme le nôtre présente plusieurs atouts. Il est un gage de sérieux pour les formations de qualité qui sont dispensés par l'association. Le bénévole est aussi amené à développer des compétences relationnelles qui sont un apport essentiel dans une carrière. Aujourd'hui, en entreprise, les gens évoluent vite et travaillent de plus en plus en réseau. Un bénévole qui a réussi à animer et ou diriger des camps à faire vivre ensemble des adolescents, présente des compétences et des atouts indispensables pour un employeur.

Valoriser son CV grâce l'acquis unioniste

La plus part des recruteurs s'arrêtent sur les engagements bénévoles. C'est un moyen simple pour élargir la conversation et découvrir le candidat en profondeur. A titre d'exemple, voici l'entretien de recrutement de Laurence, responsable éclais :

Je lis sur votre CV cinq années d'animation de groupe scout, responsabilité d'encadrement de vingt adolescents, selon la pédagogie du projet ; titulaire du BAFA.

C'est déjà une expérience, NON ?

Oui, c'est un ensemble d'expériences très riches, j'y ai déjà appris très tôt des choses vraiment précieuses : le leader ship, le pilotage de projets concrets, la prise d'initiative, la résolution de conflit, dans des situations de responsabilité. Une exigence de qualité partagée avec une équipe d'adulte. Comme j'ai consacré beaucoup de temps à cette activité pendant toute mes études, j'ai du apprendre à travailler plus vite, aller droit à l'essentielle, être méthodique, m'organiser plus efficacement pour réussir dans un temps plus limité.

Je ne le regrette pas, c'était aussi une expérience de plaisir, le plaisir de s'engager bénévolement pour aider des jeunes à grandir, contribuer à les rendre autonomes, responsables et solidaire.



L'avis du recruteur ?

Laurence a su mettre son expérience en perspective. Sympa, cette idée affirmée de plaisir de l'engagement bénévole ; elle y va franco en assumant son militantisme, donc une capacité d'engagement libre. Le caractère professionnel de ces activités correspond à ce que je recherche, en particulier la gestion du temps.

En entretien, n'oubliez pas de développer ces trois thèmes :

- Professionnalisme
- Engagement
- Gestion du temps

Vous êtes crédibles !



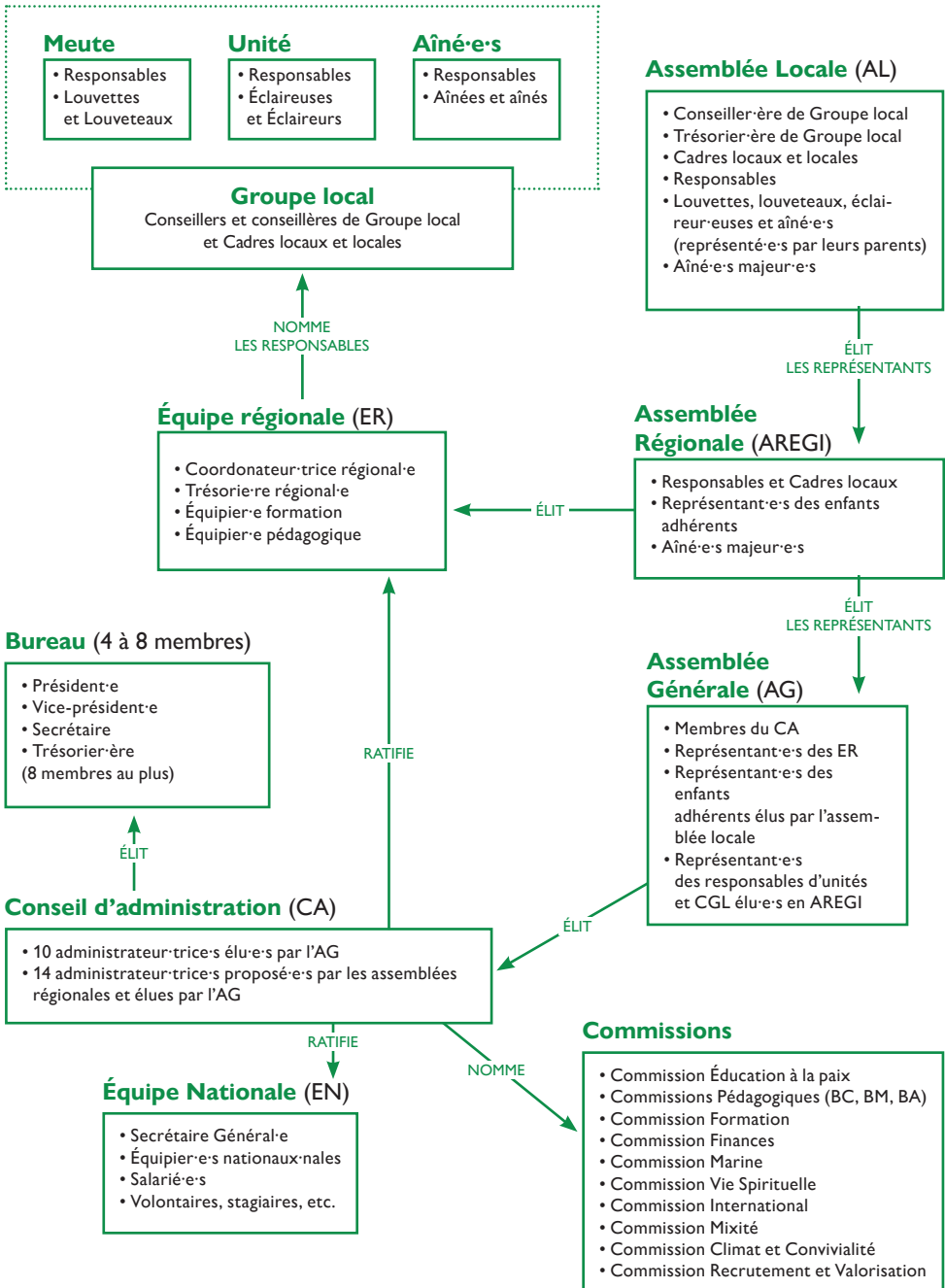
3

ALLER PLUS LOIN, LE MOUVEMENT

1. ORGANIGRAMME DES EEUoF

Cet organigramme présente de manière synthétique les différents acteurs du Mouvement.

Rendez-vous sur la Bibliothèque numérique pour consulter le Lien Administratif



2. ORGANISATION DES ÉCHELONS

Les Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France forment une association structurée géographiquement en régions réunissant des groupes locaux répartis sur l'ensemble du territoire français.

Le groupe local rassemble des enfants et des jeunes répartis en équipes et encadrés par des responsables, eux-mêmes accompagnés par des cadres locaux. Les responsables et cadres s'engagent à mettre en œuvre le projet éducatif de l'association dans toutes ses dimensions en utilisant la Méthode Scoute Unioniste (MSU).

L'échelon régional assure la mise en œuvre du programme d'action régional et le suivi des unités. Composée d'équipiers qui pilotent différents pôles (formation, pédagogie, développement, etc.), l'équipe régionale accompagne la formation de ses animateurs et animatrices et garantit des activités de qualité.

L'échelon régional assure la cohésion du Mouvement en faisant le lien entre l'échelon local et l'échelon national.

La région se donne la structure géographique et administrative nécessaire pour assurer les meilleurs fonctionnements et développements des Groupes Locaux ainsi que de bonnes relations

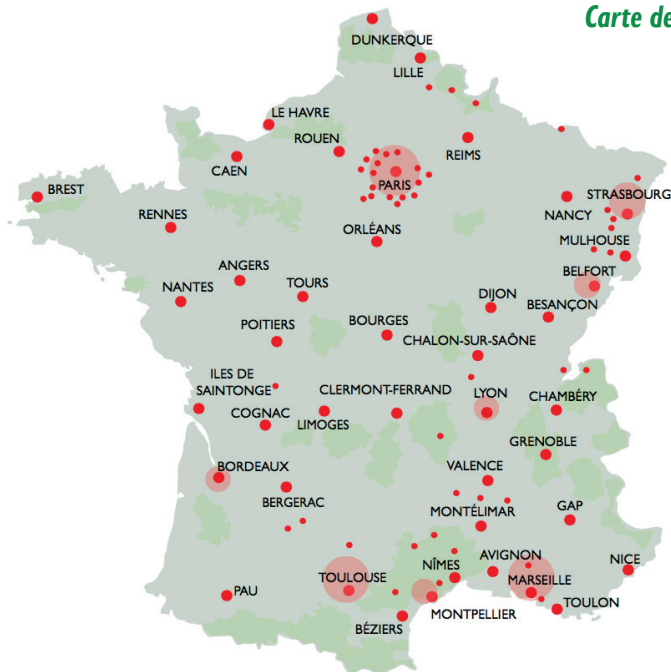
Le Bureau dirige l'association sous l'autorité du Conseil d'Administration et de l'Assemblée Générale. Il est en particulier responsable de l'élaboration d'une stratégie globale et au-delà mise en œuvre des orientations prises par l'Assemblée Générale et le Conseil d'Administration. Il assure au quotidien le fonctionnement de l'association en lien avec le Secrétaire général et l'Équipe nationale.

Composé de représentants des Régions et de membres élus directement par l'Assemblée Générale, **le Conseil d'Administration** administre l'association, élit le Bureau, nomme les commissions nationales et désigne le secrétaire général.

Sous la conduite du Secrétaire Général, **l'Équipe nationale** assure l'appui aux acteurs bénévoles du Mouvement par pôles d'actions : administration et finances, programme, bénévolat et formation, développement, communication et collecte de fonds. Elle est composée de salariés et de bénévoles.

Les commissions nationales sont chargées de la gestion, de l'animation et de la recherche pédagogique dans un secteur spécifique. Mandatées par le Conseil d'Administration, elles travaillent selon les directives définies par ce dernier. Les présidents de commission (ou leurs représentants) siègent avec voix consultative au Conseil d'Administration.

Carte des groupes locaux



3. LES ORIGINES DU SCOUTISME

- Robert Baden-Powell, le fondateur du scoutisme, est né à Londres le 22 Février 1857.
 - En 1899 et 1900, Baden-Powell est colonel de l'armée anglaise. Durant le siège de Mafeking, en Afrique du Sud, il met des jeunes garçons à contribution, comme éclaireurs ou messagers.
 - En 1907, celui qui sera surnommé « BP » choisit une vingtaine d'enfants dans différentes classes de la société, avant de les amener sur l'île de Brownsea, sur la côte anglaise.
 - Durant les deux semaines qu'ils vécurent ensemble, les garçons furent instruits au moyen de jeux et d'exercices, dans toutes sortes de domaines : comprendre la nature, suivre des pistes, cuisiner, se débrouiller par soi-même... A ce développement « technique », « BP » ajouta un code de conduite, la loi scout.
 - Cette expérience fit des émules, et en 1920, Robert Baden-Powell est nommé chef scout du monde.
- Baden-Powell mourut au Kenya en Janvier 1941.

Bénéficiant de plus d'un siècle d'expérience, le scoutisme est aujourd'hui le plus grand mouvement de jeunesse mondiale présent sur les cinq continents. Dans le monde, c'est plus de 40 millions de jeunes qui vivent le scoutisme dans 200 pays.

4. PRÉSENTATION DU SCOUTISME FRANÇAIS ET DE SES MEMBRES

La Fédération du Scoutisme Français a été créée en 1940.

Elle fédère les différentes associations françaises qui se réclament des buts, des principes et des méthodes du Scoutisme tels que définis par les constitutions de l'AMGE et de l'OMMS.

Les associations membres du Scoutisme Français sont :

- SGdF (Scouts et Guides de France).
- EEIdF (Éclaireuses et Éclaireurs Israélites de France).
- EEdF (Éclaireuses et Éclaireurs de France).
- EEUdF (Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France).
- SMF (Scouts Musulmans de France).
- EDLN (Éclaireurs de la Nature)



ÉCLAIREUSES + ÉCLAIREURS DE FRANCE



VIS MON CAMP

Vis mon camp ! est une proposition de rencontre destinée à tous les membres du Scoutisme Français. Pendant un camp ou lors des activités d'année, il est possible d'imaginer un échange entre équipes autour d'une animation commune par exemple des olympiades, un grand jeu...

Contact : vismoncamp@eeudf.org

5. LE SCOUTISME INTERNATIONAL

L'association est membre de la Fédération du Scoutisme français et des deux organisations mondiales, l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS) et l'Association Mondiale des Guides et Eclaireuses (AMGE).

Le scoutisme est un mouvement international de jeunes, avec plus de 40 millions de filles et de garçons vivant dans plus de 200 pays et territoires.



6. LE SCOUTISME PROTESTANT

Depuis 2007, notre Mouvement a engagé, sous l'égide de la Fédération Protestante de France, des rencontres régulières avec quatre associations protestantes de scoutisme, proches de différentes églises protestantes, notamment évangéliques et adventistes :

- EEF : Éclaireurs Évangéliques de France www.eclaireursevangeliques.fr
- JA : Jeunesse Adventiste www.ffja.info
- PF : Les Porteurs de Flambeau porteursdeflambeau.free.fr
- FCF : Flambeaux et Claires Flammes www.flambeaux.org

www.scoutisme-protestant.org



6. LEXIQUE

AG : Assemblée Générale.

Aîné/Aînée : Enfants âgé de 16 à 19 ans pratiquant des activités au sein des EEUdF.

AMGE : Association Mondiale des Guides et Éclaireuses.

AREGI : Assemblée Régionale.

Assemblée Locale : Réunion des parents, cadres et responsables d'un groupe local pour parler des problématiques de celui-ci, présenter l'année, l'équipe de responsables, etc...

BAFA : Brevet d'aptitude au fonctionnement d'animateur. C'est un diplôme permettant de faire de l'animation.

BAFD : Brevet d'aptitude au fonctionnement de directeur. C'est un diplôme permettant de diriger des camps.

BN : Bibliothèque Numérique du Mouvement, qui recense les différents textes des EEUdF.

CA : Conseil d'Administration.

CANAAN : Camp National Aîné Annuel. C'est un rassemblement de tous les aînés de France.

DSF : Directeur du scoutisme français

Éclaireur/Éclaireuse : Enfants âgé de 12 à 16 ans pratiquant des activités au sein des EEUdF.

ER : Equipe Régionale. Désigne également l'Équipier Régional, membre de l'ER.

FOSOLI : Formation à la solidarité internationale.

Guilde : Ce sont tous les éclais âgés de plus de 14 ans.

Louveteau/Louvette : Enfants âgé de 8 à 12 ans pratiquant des activités au sein des EEUdF.

MSU : Méthode Scoute Unioniste. Ce sont toutes nos méthodes/moyens que nous utilisons afin de permettre le développement de l'enfant.

OMMS : Organisation Mondiale des Mouvements Scouts.

PAN : Plan d'Action National. Il s'agit d'un texte adopté par l'Assemblée Générale du mouvement. Il fixe les priorités du mouvement sur une période de 5 ans.

PE : Projet Éducatif : Texte qui présente les valeurs et les ambitions de l'association.

PP : Projet Pédagogique. Projet qui part d'une analyse du groupe, et, par le biais des objectifs pédagogiques, définit les activités qui seront mises en œuvre, au cours de l'année ou du camp.

SI : Système d'Information du Mouvement. Permet la gestion administrative et financière du Mouvement.

Sizaines : Équipe de 5 à 8 louveteaux possédant un cri et un nom de sizaine.

SN : Secrétariat National.

Daniel Cremer

Le pôle Développement & Bénévolat

La CoMix

La CoVieSpi

La CoMa

MERCI

**À toutes celles et tous ceux
qui ont fait avancer ce projet**

Olivier Baud

La CoPaix

Rémi Pollard Boulogne





Coralie et Yoann Deguilhaume

Estelle Pinche



Ressources pour vivre son engagement aux EEUdF dans l'espace adhérent du site

Bibliothèque numérique : bibli.eeudf.org · Interface photos : eeudfphotos.phpnet.org

    @EEUdF #EEUdF · eeudf.org



Secrétariat National des Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France

15 rue Klock · 92110 Clichy - Tel. 01 42 70 52 20

Association reconnue d'utilité publique et membre du Scoutisme Français