



Table des matières



Concept de bientraitance

- Qu'est ce que la bientraitance ?

Besoins de base

- J'ai besoin de dormir !
- À table !
- En toute sécurité
- L'hygiène
- 1, 2, 3 soleil !
- Les locaux
- L'endroit de camp
- Les relations de groupe
- L'énurésie ou le pipi au lit
- Le jeune médicalisé
- Allô maman bobo !

Animation de qualité

- À chacun son âge, à chacun ses besoins
- Le jeune porteur d'un handicap
- Le jeune au comportement difficile à gérer
- L'organisation de la vie collective
- Jacques a dit
- Règles, sanctions et félicitations
- La communication non-violente, ni hérisson ni paillason
- Le côté obscur de l'animation

Réflexion d'Animateur

- Rôle et place de l'Animateur
- J'arrête quand je veux...
- La maltraitance
- Témoin d'une situation non adéquate de la part d'un autre Animateur ou Intendant...
Comment réagir ?



Introduction

Tu as entre les mains un outil qui a pour objectif de t'aider à accomplir ton rôle d'Animateur de manière bientraitante.

Il pourra te servir dans ton animation de tous les jours, au camp, et même dans ta vie.

La bientraitance, on n'en voit pas toujours l'intérêt. Un peu comme une araignée : quand tu en vois une, tu veux la chasser, jusqu'à ce que tu te rappelles de son utilité.

D'ailleurs, tu animes souvent de manière bientraitante, sans spécialement y penser. Cet outil t'aidera à te rendre compte des pratiques que tu as déjà acquises et à réfléchir à des améliorations.

Nous avons construit ces fiches afin qu'elles soient pratiques et rapides à consulter.

Tu y trouveras :

- des infos sur la bientraitance : ce que c'est et ce que cela apporte à ton animation ;
- des infos sur des thématiques liées à la bientraitance ;
- des conseils, des idées, des pistes de réflexion ;
- des références pour aller plus loin.

Pas de recettes toutes faites, simplement une source d'informations et de réflexion pour façonner ta propre démarche d'Animateur !





Qu'est-ce que la bientraitance ?



C'est l'absence de maltraitance et de négligence... mais pas seulement !

- Ce sont toutes les attitudes et les pratiques qui assurent le bien-être et l'épanouissement d'une personne ou d'un groupe.
- Ces attitudes et pratiques dépendent du contexte et évoluent.
- C'est une démarche active, c'est être prévoyant, aller au-devant des besoins.
- C'est permettre le bon développement du jeune à travers le respect, la dignité et la singularité.

La bientraitance, pourquoi ?

- Pour contribuer à la qualité de l'animation.
- Pour influencer la dynamique de groupe de manière positive.
- Pour tisser des liens de confiance et d'amitié avec nos jeunes, augmenter la qualité de notre relation éducative avec eux.
- Pour que des jeunes encadrés avec bienveillance se sentent plus confiants et donc plus disposés à jouer, découvrir, explorer, s'investir...
- Pour participer de manière active et positive au bon développement des jeunes, les aider à grandir, à se construire.



En animation, comment cela se passe ?

C'est mettre en place un cadre (sécurité, hygiène, attitudes, environnement...) qui permet au jeune de se développer positivement à tout niveau (physique, social, spirituel, pratique, affectif et émotionnel).

C'est entre autres :

- S'assurer du respect des **besoins physiologiques primaires** (sommeil, nourriture, température corporelle...) et de la **sécurité physique** des jeunes.
- Respecter leur **rythme** et leur offrir des activités variées, stimulantes, sensées.
- Être à l'écoute des **besoins affectifs et émotionnels** : pouvoir rassurer, consoler, encourager... les petits comme les grands.
- Leur laisser de la place pour s'exprimer, avoir un rôle actif et une part de responsabilité en adéquation avec leur âge, **les reconnaître comme personne à part entière**.
- Leur mettre des limites, des règles et sanctionner si nécessaire.
- Prendre conscience de l'image que nous avons de nos jeunes (la fameuse étiquette "sportif" ou "pleurnich(i)eur" !) et de l'impact que cela a sur nos actions.

Pour aller plus loin :

- ✓ Mag Anim' chaque mois.
- ✓ "Nous, animateurs ? Même pas peur !", SGP.
- ✓ Dossier "La bientraitance, concept peu connu mais tellement essentiel !", Badje Info n°58.
- ✓ "Mômes en santé. La santé en collectivité pour les enfants de 3 à 18 ans", ONE, p.19 - 27.



J'ai besoin de dormir !



Le sommeil est l'un des besoins les plus importants pour la santé et le développement.

Le sommeil n'est pas une perte de temps : il est nécessaire pour de bonnes performances physiques et intellectuelles, il contribue à la croissance, permet d'être de meilleure humeur et donc d'installer une meilleure ambiance de groupe. Une personne en forme sera plus alerte face aux dangers et moins encline à être victime d'un accident.

Les besoins en heures de sommeil évoluent avec l'âge et varient selon les personnes :



castors

de 10 à 11 heures



louveteaux

de 9 à 10 heures



scouts-guides

de 8 à 9 heures



pionniers

au moins 7 à 8 heures

Le sommeil se divise en cycles d'environ 1h30. La personne se réveille naturellement à la fin d'un certain nombre de cycles (4, 5, 6... en fonction de ses besoins). Réveiller quelqu'un, c'est donc briser un cycle et en altérer les bénéfices. L'idéal est donc de ne réveiller la personne qu'en cas de nécessité et de le faire en douceur : un réveil violent n'a aucun impact positif.



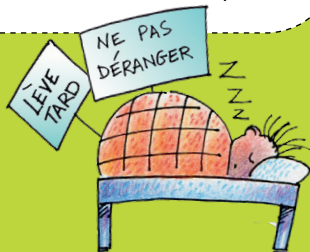


Pour favoriser un sommeil de qualité :

- Créer un environnement adapté (calme, obscurité...) et préparer les enfants au sommeil (pas d'activité hyper excitante juste avant, cf. courbe de veillee).
- Penser à un rituel avant le coucher: bonne nuit, histoire, chant... Une habitude rassurante pour l'enfant.
- Expliquer où trouver un adulte en cas de besoin.
- Imaginer une tranche horaire variable de coucher et de lever pour respecter le rythme de chacun.
- Prévoir un espace en dehors du dortoir pour les enfants qui se lèvent plus tôt.
- Pour les ados : même s'ils aiment aller dormir tard, veiller à respecter leurs besoins.
- Être attentif aux troubles du sommeil (cauchemars, somnambulisme, insomnie, énurésie...).
- Prévoir un temps libre en début d'après-midi pour ceux qui ont besoin de se reposer.
Pour les Castors et les plus jeunes Louveteaux, une sieste ou un moment calme peut s'avérer nécessaire.
- Prendre conscience des besoins et des limites des animateurs : eux aussi ont besoin de sommeil.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Staff Pass": Chapitre 16, Organiser un camp, SGP.
- ✓ Fiche À Ta Santé, "Le sommeil", Les Scouts.
- ✓ "Mômes en santé. La santé en collectivité pour les enfants de 3 à 18 ans", ONE, p.19 27.

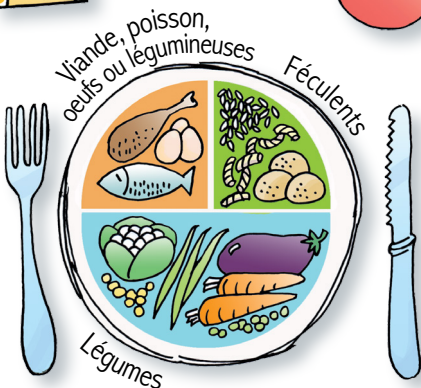




Bien manger, c'est permettre au jeune de reprendre des forces et de donner à son organisme les nutriments, les fibres alimentaires et l'eau dont il a besoin.

L'apport de ces éléments ne se fait pas sur un un seul repas, ni une seule journée, mais sur plusieurs jours.

Nous n'avons pas besoin de tous ces apports dans les mêmes proportions, il faut trouver un juste équilibre dans ce que nous mangeons.



Modèle d'assiette équilibrée





Pour arriver à cet équilibre :

- Varier le menu au maximum, en adéquation avec les habitudes alimentaires de chacun (allergies, régimes particuliers).
- Trouver des repas originaux, être ingénieux pour les aliments moins appréciés. Par exemple, pour les légumes, proposer de la soupe...
- Organiser une activité pour sensibiliser les jeunes à l'importance de manger sain et équilibré.
- Répartir la quantité de nourriture en prévoyant un nombre suffisant de repas : trois repas et deux collations par jour.
- Adapter les quantités aux besoins de chacun : un Scout mangera plus qu'un Castor, deux Louveteaux n'auront pas forcément le même appétit.
- S'assurer que tout le monde boive suffisamment et régulièrement, même quand il fait froid.
- Préférer des produits frais et bio ainsi que les pratiques AgiTaTerre.

Un cadre agréable (c'est-à-dire serein et confortable) joue également un rôle important dans l'alimentation :

- Avoir un endroit propre et à l'abri de la pluie, où tout le monde peut s'asseoir.
- Donner le temps à chacun de manger à son rythme.
- Respecter un certain calme.
- Veiller à la présentation du repas.
- Éviter de jouer avec la nourriture.
- Respecter l'appétit du jeune :
 - Observer son comportement alimentaire sur la durée, plutôt que sur le seul repas où il aurait moins mangé.
 - Tenir compte des aversions, inviter le jeune à goûter.
 - Ne pas forcer, ni punir un jeune qui ne mange pas.





L'hygiène alimentaire

La cuisine est l'un des endroits les plus favorables à la multiplication des microbes, tant au niveau des aliments que du matériel.



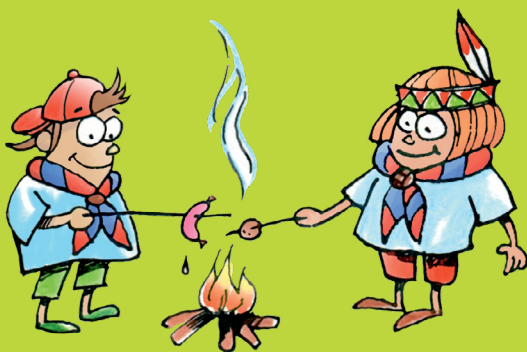
Quelques pistes pour s'approcher d'une hygiène presque parfaite :

- Se laver les mains avant toute manipulation d'aliments, porter une tenue propre.
- Nettoyer son espace de travail et son matériel pendant et après utilisation. Par exemple, entre le découpage de la viande et celui des légumes.
- Faire attention à la vaisselle (bien rincer la vaisselle, bien sécher ce qui va être empilé).
- Faire sécher et laver les essuies régulièrement.
- Stocker les denrées dans des endroits appropriés (frigos, endroits secs et en hauteur...).
- Avoir un frigo et un congélateur en bon état, les nettoyer avant utilisation.
- Respecter la chaîne du froid : laisser les produits laitiers, la viande au frigo ; ne pas recongeler les denrées décongelées...
- Décongeler les aliments dans un endroit frais plutôt qu'à température ambiante.
- S'occuper directement des restes de nourriture.
- Faire attention à la potabilité de l'eau (demander une attestation au minimum 3 semaines avant le camp qui garantit que l'eau est potable), désinfecter les bidons avant le camp.
- Cuire les viandes à point.
- Laver les fruits et légumes.
- Être attentif aux dates de péremption des aliments.



Pour aller plus loin :

- ✓ "Staff Pass", chapitre 10 : Cuisine et intendance, SGP.
- ✓ "Staff Pass", annexe 10B : Demande d'analyse d'eau, SGP.
- ✓ Fiche Intendance, AgiTaterre, SGP.
- ✓ Fiche A ta santé, "L'alimentation", Les Scouts.
- ✓ "Une intendance au top !", Les Scouts.
- ✓ www.onmangecamp.be
- ✓ www.mangerbouger.be
- ✓ Publications Mutualité Chrétienne (allergies, alimentation...).
- ✓ "Guide-repères Alimentation : Comment gérer les situations liées à l'alimentation en collectivité", Latitude Jeunes, Solidaris.
- ✓ "Comment égayer le repas des enfants ?", www.linternaute.com





Pour l'épanouissement du jeune/de l'Animateur, il est important que celui-ci se sente en sécurité.

Sécurité affective :

- Le jeune se sent en confiance et entouré.
- Le jeune a tous les repères dont il a besoin : repères temporels (quel jour on est, combien de jours il reste lors d'un camp), repères dans l'espace (où il se trouve, lieux d'intimité...), repères dans les relations (petits groupes de vie, référents fixes, cohérence entre ce qui est dit et fait...).
- Les personnes de son groupe ont un comportement respectueux entre elles et si ce n'est pas le cas, il sait qu'un adulte interviendra.

Sécurité matérielle :

- Les endroits utilisés par les jeunes sont sécurisés et les endroits dangereux sont balisés.
- L'endroit de camp en dur est conforme aux normes de sécurité (agrément des pompiers).
- Les déplacements sont encadrés : matériel adéquat (gilets fluos, trousse de secours...), routes appropriées...
- La circulation se fait au maximum sur les trottoirs. Quand il n'y en a pas, les déplacements sur la route se font en file indienne :
 - à gauche pour une personne seule et pour les groupes de maximum 5 personnes;
 - à droite pour les groupes de plus de 5 personnes.
- Les Castors et les Louveteaux ne circulent jamais sans Animateurs. Les ados savent toujours comment contacter leurs Animateurs.
- Lors d'un déplacement en voiture, s'assurer que tout le monde attache sa ceinture et que le véhicule soit en bon état.



La sécurité, c'est avant tout prévoir, observer et être attentif au groupe et à ce qui nous entoure.



Quelques pistes :

- Repérer les dangers potentiels de l'endroit de camp, du parcours futur...
- Faire le tour des lieux avec les jeunes (sous forme de jeu, par exemple).
- Établir un plan d'évacuation et un plan en cas d'accident (n° de téléphone utiles, répartition des rôles...).
- Donner des consignes claires, des limites temporelles et spatiales compréhensibles.
- Informer et sensibiliser les jeunes sur les déplacements en groupe (le port du gilet fluo, la marche en file indienne...).
- Pour les plus âgés, prévoir des points de contrôle lors du hike.
- Les éclairer sur les dangers de l'auto-stop (qui reste une activité proscrite !).
- Avant une activité spécifique (vélo, piscine), vérifier le niveau des jeunes, réfléchir aux règles de sécurité, les transmettre aux jeunes (de façon ludique).
- Donner à chaque jeune un document (une carte, une feuille...) reprenant les coordonnées du camp, de l'Unité et de l'Animateur responsable, au cas où il se perdrait.
- Faire une formation de premiers secours (BEPS, Bosses et Bobos...).

Et si un accident se produit ?

- Avant tout, pas de panique !
- Rassurer la victime et éviter le sur-accident (éloigner les autres jeunes des sources d'aggravation possibles).
- Observer l'état général de la victime.
- Agir en fonction du degré de gravité (appeler les secours, soigner...).
- Surveiller l'évolution.





Les numéros à connaître :

- **112** : Urgence médicale ou incendie
- **101** : Police
- **070 245 245** : Centre anti-poison
- **02/539.23.19** - Siège fédéral des Scouts et Guides Pluralistes
- **0498/51.72.23** : Numéro d'urgence SGP en cas d'accident ou de problème important durant les camps d'été.



Pour aller plus loin :

- ✓ "Staff Pass", Chapitre 9 : Sécurité et secours, SGP.
- ✓ "En sécurité à pied ou à vélo, seul ou en groupe", <http://www.ibsr.be>
- ✓ "Sécurité des cyclistes et piétons", www.belgium.be
- ✓ Carnet "Réflexes" de la Croix-Rouge.
- ✓ Fiche À Ta Santé, "Circuler en toute sécurité", Les Scouts.







Se sentir propre et évoluer dans un environnement sain est primordial, autant dans sa vie quotidienne que chez les scouts.

Quelques réflexions :



- Veiller à la propreté des endroits où l'on dort, où l'on mange, où l'on se lave.
- Veiller à l'hygiène dans les toilettes et "feuilles" (papier w.c., odeurs inconfortables...).
- Gérer les déchets, y compris les "oubliés" (ex: pique-nique pourri du premier jour).
- Aérer les pièces et les tentes.
- Être attentif à ce que chaque jeune se change et se lave quotidiennement :
 - Veiller à ce que tous se changent pour dormir.
 - Prévoir un temps de douche.
 - Se laver les mains avant chaque repas.
 - Se brosser les dents matin et soir.
 - Prévoir des essuies, des gants de toilette et des brosses à dents supplémentaires.
- Préserver l'intimité de chacun :
 - Séparer les filles et les garçons.
 - Pour les plus "pudiques", prévoir un endroit pour s'isoler (par exemple, un espace avec des bâches).
- Gérer les vêtements et chaussures sales ou mouillés :
 - garder un œil sur le sac à linge, pour éviter que les jeunes y laissent des affaires humides.
 - faire sécher les chaussures mouillées (par exemple en les bourrant de papier journal).
- Lors des coups d'œil/inspections, être particulièrement attentif à respecter la vie privée des jeunes, faire un retour constructif et positif. Ce n'est pas une inspection militaire !



- Être attentif aux filles qui auraient leurs règles pour la première fois. Si besoin, leur expliquer ce qui leur arrive. Dédramatiser.
- Prévoir une petite poubelle dans les toilettes et une réserve de serviettes hygiéniques et de tampons dans la pharmacie.
- **Être attentif aux poux :**
 - Inspecter les cheveux régulièrement (surtout derrière les oreilles et au niveau de la nuque).
 - Dédramatiser (avoir des poux ne veut pas dire qu'on a une mauvaise hygiène).
 - Peigner les cheveux méthodiquement et utiliser une lotion anti-poux, traiter la literie.
 - Interdire l'échange des brosses à cheveux, élastiques, casquettes...
- **Être attentif aux tiques :**
 - Regarder sur tout le corps, surtout les zones chaudes (pli du genou, du coude, parties intimes, nombril, nuque...).
 - Si une tique est présente : l'enlever entièrement avec une pince à tique (sans éther ni un autre produit) et désinfecter. Tuer la tique.
 - Si on n'arrive pas à l'enlever, faire appel à un médecin ou un pharmacien.
 - Garder une trace écrite des morsures de tiques (Qui ? Où ? Quand ?), au cas où une maladie due à la tique est suspectée.
 - Prévenir les parents pour qu'ils surveillent l'évolution de la morsure.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Staff Pass", Chapitre 11: L'hygiène, SGP.
- ✓ "Phil chez le dentiste", Mutualité Chrétienne.
- ✓ "Les règles, c kwa ça?", Mutualité Chrétienne.
- ✓ "Pou, qui es-tu, où es-tu, que fais-tu? On ne te veut plus!", Mutualité Chrétienne.
- ✓ Fiche À Ta Santé, "Les tiques attaquent", Les Scouts.
- ✓ « Mômes en santé. La santé en collectivité pour les enfants de 3 à 18 ans », ONE, p. 21-23.



1, 2, 3 soleil !



La météo est un facteur à prendre en considération pour le bien-être des jeunes.

En effet, participer à un jeu d'eau alors qu'il fait 5°C dehors ou construire des pilotis sous un soleil de plomb n'amusera pas grand monde.

Au lieu de participer à l'activité, le jeune sera focalisé sur ce que ressent son corps (froid, sensation d'humidité...). Il ne se sentira pas bien et cela aura une influence directe sur le groupe et sur l'activité, voire même sur la suite de sa participation au camp...

Quelques précautions à prendre :



De manière générale :

- Prévoir un plan B au cas où la météo ne se prête pas à l'activité organisée.
- Écouter les prévisions météo en cas d'alerte orage, d'alerte canicule...

Sous le soleil :

- Faire porter un couvre-chef (casquette, chapeau, bandana, voire le foulard scout).
- Prévoir et rappeler de mettre de la crème solaire (et ne pas utiliser celle de l'année précédente).
- S'hydrater régulièrement (éviter les sodas).
- Adapter le planning: privilégier des activités demandant peu d'efforts physiques aux heures les plus chaudes, éviter les trop longues périodes sous le soleil, se mettre à l'ombre.





Sous la pluie :

Ce n'est pas grave si on joue sous la pluie mais il faut :

- Être habillé en conséquence (imper, bottes).
- Adapter le timing de l'activité (éviter de rester 2h sous la pluie battante).
- Prévoir un endroit où faire sécher les vêtements et du papier pour les chaussures.
- Prévoir de quoi se réchauffer (par exemple, du chocolat chaud, des couvertures...).

En cas d'orage :

- Stabiliser les tentes et constructions.
- Mettre à l'abri (ou démonter) ce qui pourrait s'envoler.
- Être attentif aux inondations : prévoir une solution de repli avant le camp (école, salle de fête, grange...)

En cas de froid :

- Veiller à ce que chaque jeune ait des vêtements adaptés (c'est-à-dire chauds et imperméables) et soit bien couvert (veste, grosses chaussettes, bottines, bonnet, écharpe, gants...).
- Faire attention à l'hypothermie. En cas de signes (frissons, engourdissements, lèvres/bout des doigts bleus...), se mettre au chaud rapidement.
- Privilégier les jeux actifs, où l'on bouge.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Staff Pass", Chapitre 6 : La section, SGP.
- ✓ "Plan wallon forte chaleur et pics d'ozone", socialsante.wallonie.be
- ✓ Mag Anim' # 6.

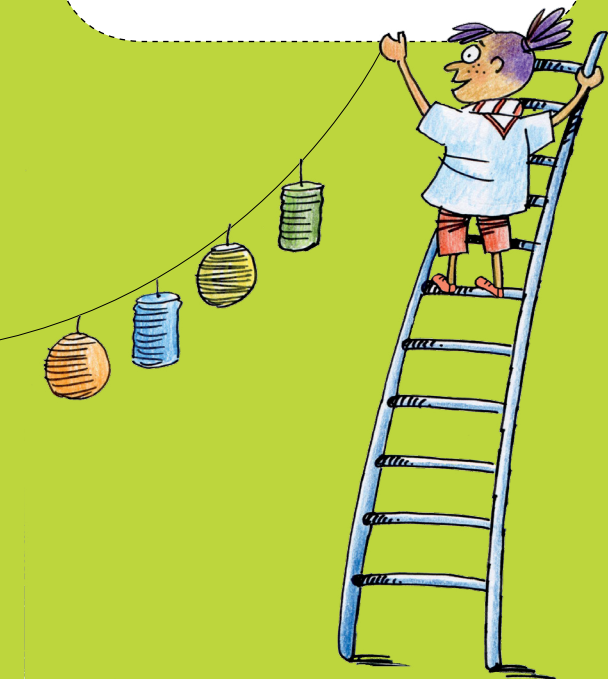




Le local est l'un des endroits où une grande partie de la vie scout se organise et se vit. Il se doit donc d'être pratique, propre et agréable pour tout le monde. Chacun doit pouvoir s'y sentir bien et en sécurité.

Quelques questions à se poser :

- Est-ce que mon local est **sécurisé** ?
Comment le rendre le plus sûr possible ?
- Comment garder mon **local propre** ?
- Que faire pour que tout le monde s'y sente bien ?





Quelques idées

- Déterminer quel matériel est utile durant l'année et stocker celui qui est moins souvent utilisé.
- Faire en sorte que le matériel pour les jeunes soit facilement accessible.
- Entreposer le matériel dangereux (produits d'entretien corrosifs, objets tranchants...) à un endroit spécifique, accessible seulement aux animateurs.
- Impliquer les jeunes dans la gestion du local : son aménagement (agencement intérieur quand c'est possible, décoration...), son utilisation quotidienne (que peut-on y faire ou pas), son entretien (nettoyage...), son rangement.



L'endroit de camp



Bien choisir et agencer l'endroit de camp, c'est faire attention à l'hygiène, à la sécurité et à l'aspect pratique de tous les lieux où les jeunes et les Animateurs vont vivre durant 7, 10, 15... jours.

Quelques réflexions :



- Avant tout, choisir un endroit de camp conforme aux **normes de sécurité et d'hygiène** (sécurité incendie, capacité maximale, hygiène et qualité des installations...), en se référant à www.atoutscamps.be par exemple.
- Choisir l'endroit de camp en fonction du nombre, des besoins et de l'âge de ses jeunes : Est-ce qu'il y a assez d'espace et d'équipement pour tout le groupe ? Est-ce que les toilettes, les éviers sont adaptés à la taille des plus petits ?
- Réfléchir à l'**agencement de l'espace** (espaces de jeux, de repas, de sommeil, du stockage de matériel, vestiaire...) :
 - Déterminer une véritable place pour l'infirmerie, un endroit au calme, et y placer tout ce dont on a besoin (trousse de secours, fiches santé, déclaration d'accident, liste des numéros de téléphones utiles...).
 - Pour les plus jeunes, placer le dortoir proche des toilettes pour s'y rendre plus facilement la nuit.
 - Ne pas placer la pièce des Animateurs (pour les réunions et les moments conviviaux) trop près du dortoir des jeunes, pour ne pas risquer de les réveiller.
 - Prévoir un endroit pour que les jeunes puissent s'habiller/se déshabiller en toute intimité.



- Réfléchir à la **gestion quotidienne** : tri et évacuation des déchets, vaisselle, nettoyage...
- Faire visiter l'endroit à tous les jeunes. Leur donner la possibilité de **personnaliser leur lieu de vie**.
- Penser à un endroit où l'on peut faire sécher le matériel et les vêtements mouillés.
- Se renseigner auprès de la Commune sur ce qui est permis ou non (feux, accès aux bois...).

Spécifiquement pour les camps sous tentes :



- Placer les tentes à l'abri des inondations et des vents violents.
- Construire les toilettes sèches/la feuillée loin d'une source d'eau, idéalement à l'ombre, un peu à l'écart du reste du campement, mais pas dans un endroit effrayant non plus.
- Allumer les feux loin des tentes et toujours avec du matériel pour les éteindre à proximité (eau, extincteur...).
- Protéger le matériel (tables, bancs...) de la pluie.
- Lors de la reconnaissance de l'endroit de camp, chercher un endroit de repli en cas de fortes intempéries ou de canicule.

Pour aller plus loin :



- ✓ "Staff Pass", Chapitre 14: Le choix du camp, SGP.
- ✓ Fiche À ta Santé, "L'endroit de camp", Les Scouts.
- ✓ www.atoutscamps.be



Les relations de groupe



Un groupe est constitué d'individus différents, avec leurs spécificités (culture, éducation, croyances...). Ce qui les unit, c'est un intérêt commun (par exemple, le scoutisme), le plaisir d'être ensemble, des valeurs communes, l'envie de réaliser des projets, de partager des activités...

En connaissant son groupe et les individus qui le composent, l'Animateur sait proposer des activités adaptées. Il permet à chacun de vivre son identité, favorise la tolérance, l'intégration et le respect. Chacun a une place à prendre dans cette société miniature.

Quelques réflexions :



- Analyser son groupe: âges, progressions, attitudes globales (cf. "Pour aller plus loin").
- Apprendre à connaître chaque membre de la Section et être attentif aux signaux d'alarme (coup de cafard, colère...).
- Prévoir des espaces de discussion en petit et grand groupe (ex : humeur du jour/retour sur la journée/la bonne entente du groupe/le vécu/le ressenti de chacun à travers une assemblée, via des stickers smileys, un thermomètre de l'humeur...).
- Créer des lieux/moments où ceux qui s'expriment le moins peuvent le faire sans stress.
- Tenir compte des envies pour les projets, thèmes, apprentissages, activités en travaillant la cogestion.
- Faire vivre des activités ensemble pour souder le groupe (ex: jeux coopératifs).
- Adapter le rythme à la tranche d'âge.
- Favoriser les valeurs scoutes : l'entraide, le partage, la coopération, la modestie, la compétition saine...





- Marquer sa confiance, montrer une vision positive, encourager.
- Faire attention aux phénomènes de clans néfastes, aux boucs émissaires, aux étiquettes, aux préjugés, aux rivalités malsaines...
- Donner des responsabilités différentes en fonction des envies et des compétences et de l'équilibre entre les membres d'un même groupe.
- Prévoir une ou plusieurs journées/activités maillon pour diminuer l'appréhension liée au futur changement de section et permettre aux jeunes de prendre des repères et se sentir à l'aise.
- Veiller à répondre aux besoins primaires (nourriture, sommeil, sécurité...) : ils ont plus d'impact sur un groupe qu'on ne pourrait l'imaginer.

Que faire en cas de conflit ?

- Analyser la situation (la cause, les besoins de chacun, les comportements passés et potentiels...).
- Permettre à chacun de s'exprimer dans un environnement favorable à tous, où chacun a la place pour donner son point de vue.
- Rester calme, confiant et objectif. Si nécessaire, prendre le temps de discuter en Staff.
- Conclure un accord qui convient à tous.

En cas de relations amoureuses :

- Respecter les sentiments.
- Avoir une discussion avec les personnes concernées et fixer des limites pour ne pas nuire à la vie de groupe et à l'organisation collective.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Staff Pass", Chapitre 6 : La section, SGP.
- ✓ Dossier "Love Story", GCB.



L'énurésie ou le pipi au lit



Il s'agit d'une fuite involontaire et inconsciente d'urine au cours du sommeil. Cela concerne les enfants à partir de 5-6 ans (avant cet âge, la maîtrise de la vessie est en cours d'acquisition).

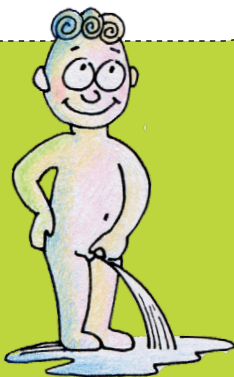
Les causes possibles sont nombreuses : diminution de la capacité d'éveil (l'enfant ne se réveille pas, ne perçoit pas le "signal" de sa vessie), vessie physiologiquement défaillante, surproduction d'urine...

Sur base de son diagnostic, le médecin pourra proposer diverses solutions.

À côté de l'énurésie, il y a également les "accidents", ceux qui arrivent de manière plus ponctuelle. Avoir quelques "accidents" ne signifie pas que l'enfant est énurétique.

D'autres explications sont possibles, par exemple :

- le stress, l'angoisse;
- le mal-être;
- la peur de se lever la nuit;
- une trop grande consommation de boissons avant le coucher.





Cette situation est souvent mal vécue par l'enfant : rejet social, anxiété, honte, culpabilité...

- Ne pas punir ni menacer l'enfant : il n'en est pas responsable.
- Dédramatiser : ce n'est pas grave.
- Faire le nécessaire en terme d'hygiène (changer la literie, le pyjama, se laver...).
- Si l'enfant porte un linge, lui offrir un endroit discret où il pourra le mettre et le jeter.
- Rester discret vis-à-vis du groupe sans pour autant en faire un tabou.
- Diminuer la quantité de boissons le soir, proposer à l'enfant d'aller plus souvent aux toilettes (éventuellement le réveiller doucement et l'emmener une dernière fois aux toilettes au moment où les Animateurs vont se coucher).
- Faire en sorte que les toilettes soient facilement accessibles la nuit (lumière...).
- En parler aux parents :
Est-ce une situation courante ? Que font-ils à la maison ? Dédramatiser auprès d'eux également.

Pour aller plus loin :

- ✓ "La prise en charge de l'énurésie nocturne primaire", www.cps.ca
- ✓ "L'incontinence nocturne", www.soinsdenosenfants.cps.ca



Le jeune médicalisé



Il arrive qu'un jeune soit médicalisé, c'est-à-dire qu'il doit suivre un traitement à jours et heures fixes.

Peu importe son cas, le jeune ne doit pas être réduit à sa maladie. Une bonne organisation est par contre nécessaire.

Au début de l'année et avant le camp :

- Prendre connaissance de la fiche médicale du jeune (bien lire la posologie des médicaments et les principaux effets secondaires).
- Se renseigner sur la maladie du jeune et dialoguer avec celui-ci et ses parents.
- Être conscient de l'ampleur du traitement et de ce que cela implique durant l'année/le camp :
 - Est-ce que le jeune devra prendre des médicaments durant les activités?
 - Que faire en cas de symptômes, de crises liés à la maladie du jeune ?



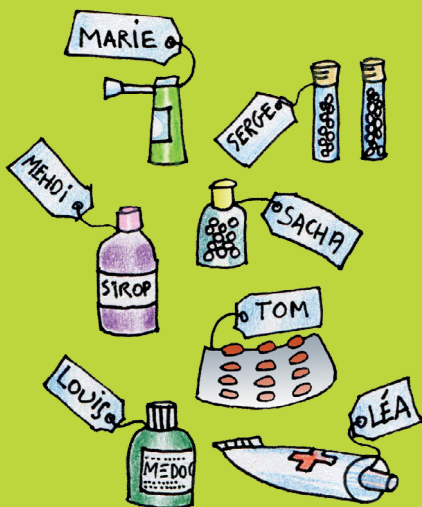


Pendant l'année/le camp :

- Identifier une personne responsable de la prise des médicaments.
- Créer un système pour la gestion quotidienne du traitement (par exemple: une boîte nominative, un panneau récapitulatif, une fiche-calendrier pour le suivi des prises...).
- Si possible, responsabiliser le jeune.
- Si nécessaire, informer les autres jeunes, après en avoir parlé au jeune concerné.

Pour aller plus loin :

- ✓ Fiche médicale individuelle, Staff Pass, www.scoutspluralistes.be
- ✓ Fiches A Ta Santé, "Tamalou", Les Scouts.
- ✓ www.sidasos.be
- ✓ <http://asthme-allergies.org>



Allô Maman bobo !



Gérer un jeune blessé, malade, c'est tenir compte de ses besoins physiques et affectifs.

Prendre en compte les besoins physiques, c'est soigner sa blessure, traiter sa maladie, lui permettre de se reposer ou de rester au calme si besoin...

Prendre en compte les besoins affectifs, c'est rassurer le jeune, lui expliquer ce qu'il va se passer, être à son écoute, prendre en considération son ressenti.

Quelques pistes pour une gestion des soins optimale :



- Désigner un responsable capable de prodiguer les soins.
- Avoir une pharmacie et la tenir à jour : contenu (voir la liste dans le Staff Pass), validité (date de péremption).
- Tenir un carnet de soin reprenant le nom du jeune, la date, les symptômes, les soins, le suivi.
- Créer un espace infirmerie où seront regroupés la pharmacie, les fiches médicales individuelles, les cartes d'identité, le carnet de soin et les déclarations d'accident.
- Prévoir un plan d'attaque en cas d'accident (qui part avec le blessé/malade ? qui reste avec les autres jeunes ?).
- Être conscient de ses limites face à une blessure grave ou à une maladie.
- Trouver la bonne manière de soigner (un médicament est-il nécessaire ? un peu de repos ne serait-il pas suffisant ?).
- Participer à une formation aux premiers soins.





Et si le jeune se plaint de douleurs, mais qu'aucune cause physique n'est évidente ?

- Revérifier la fiche médicale individuelle.
- Si la douleur persiste, se tourner vers un médecin (certaines pathologies n'ont aucun signe évident).
- Si malgré cela, ça ne passe pas, il faut peut-être envisager des causes affectives. Elles ne sont pas moins graves, et les moyens d'agir existent : parler, rassurer, essayer de comprendre pourquoi le jeune se sent mal...
- Dans le doute : appeler les parents pour en discuter; ça veut peut-être dire que le jeune est en inconfort.

Pour aller plus loin :



- ✓ "Quels sont les actes de soins que peut poser un Animateur ?", www.scoutspluralistes.be
- ✓ "Staff Pass", Chapitre 9 : Sécurité et Secours, SGP.
- ✓ "Mômes en santé. La santé en collectivité pour les enfants de 3 à 18 ans", ONE.
- ✓ Carnet "Réflexes", Croix-Rouge Jeunesse.



À chacun son âge, à chacun ses besoins



De 5 à 18 ans le jeune évolue sur différents plans : physique, intellectuel, social, affectif...

Lorsqu'un staff prépare ses activités, il se doit d'être attentif aux caractéristiques et aux besoins de la tranche d'âge qu'il anime.

Les caractéristiques reprises ici sont générales. Chaque jeune se développe à son rythme et son évolution se fait de manière continue.

Les Castors (5 - 8 ans)

- Leurs **capacités motrices** sont en plein développement, leurs mouvements deviennent plus précis :
 - Besoin d'entraîner leur motricité globale (corps) et fine (mains).
- En pleine **évolution physique**, ils dépensent beaucoup d'énergie :
 - Besoin de sommeil.
- Ils ont acquis les premiers **repères dans l'espace et le temps** (ici et maintenant) :
 - Besoin de repères sur le loin et le longtemps.
- Leur capacité de **concentration** est minimale :
 - Besoin d'activités courtes et concrètes.
- Ils ont envie d'apprendre et sont **curieux** :
 - Besoin d'un imaginaire riche et de créativité.
- Ils sont très dépendants de ce qu'ils perçoivent et confondent parfois le vrai et le faux, **le réel et l'imaginaire** :
 - Besoin de beaucoup de repères (rythme de la journée, adulte référent) pour évoluer en toute confiance.
 - Besoin de faire semblant, de se déguiser.



- Ils apprennent les bases de l'**autonomie**
 - Besoin d'être acteur, de faire eux-mêmes en présence de l'adulte.
- Ils expriment les **valeurs** parentales. D'autres adultes (instituteurs, animateurs...) commencent à devenir eux aussi des **références**.
- Ils sont **égocentriques** (centrés sur eux-mêmes, leurs envies, leurs points de vue) :
 - Besoin de règles de vie (par exemple, attendre son tour, partager...) ;
 - Besoin d'attention et de valorisation.
- Ils développent des **relations** basées sur le respect, l'amitié, le jeu, où l'autre n'est pas toujours un concurrent :
 - Besoin de jeux en groupe, axés sur la collaboration plutôt que la compétition.
- Ils apprennent à **anticiper** les résultats de leurs comportements :
 - Besoin de "répétition", de faire une même chose plusieurs fois ;
 - Besoin de limites claires et de vérifier ce qu'il se passe lorsqu'on ne les respecte pas.
- Ils ont parfois des difficultés à identifier et réguler leurs **émotions** :
 - Besoin d'être rassurés, écoutés ;
 - Besoin d'aide pour mettre des mots sur les émotions vécues mais pas toujours comprises.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Animer les Castors", SGP.





Les Louveteaux (8 – 12 ans)

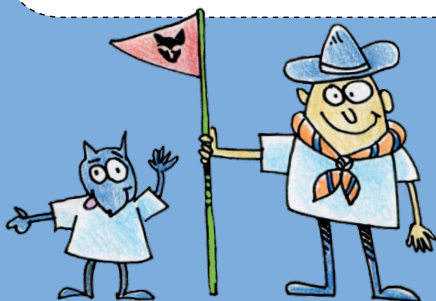
- C'est une tranche d'âge où ils vivent beaucoup d'évolutions. Parfois, ils se comportent un peu comme des ados, parfois comme des petits :
 - Besoin de sécurité.
 - Besoin d'autonomie.
- Les principales **capacités motrices** sont acquises, s'améliorent et s'affinent :
 - Besoin de bouger.
- Ils sont particulièrement expressifs, créatifs et réceptifs aux activités entourées de merveilleux :
 - Besoin de s'exprimer et de créer.
- Ils sont **curieux**, ont envie d'apprendre, s'ouvrent au monde et diversifient leurs centres d'intérêt :
 - Besoin de diversité dans les jeux et les environnements.
 - Besoin de sécurité pour évoluer en toute confiance.
- Ils font la part des choses entre l'imaginaire et le réel. Ils sont capables de **raisonner** et, progressivement de nuancer et généraliser :
 - Besoin d'observer, d'expérimenter de manière concrète.
- Ils commencent à se construire un système de **valeurs** qui oriente leur comportement :
 - Besoin d'expériences collectives.
 - Besoin de justice et d'équité.



- Ils peuvent **comprendre** les tenants et aboutissants des règles, des décisions, des comportements :
 - Besoin d'être responsabilisés.
- Ils prennent **conscience** de leurs capacités et se forgent une **opinion d'eux-mêmes**.
 Une **dimension intérieure** apparaît (objectifs personnels, prise d'initiative, réflexion...).
 Ils recherchent l'**interaction** avec leurs pairs, s'adaptent bien au groupe et ils aiment rendre service :
 - Besoin de tisser des liens durables ;
 - Besoin d'évoluer dans le même groupe à travers différents rôles.
 - Besoin de se confronter aux autres (jeux de compétition).
 - Envie de moments séparés filles/garçons.
- Ils peuvent avoir plusieurs **adultes référents** et ils relèvent les contradictions :
 - Besoin d'explorer les limites de l'adulte, de le "désacraliser" mais en même temps de lui plaire.
- Ils sont de plus en plus aptes à identifier et réguler leurs émotions.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Animer les louveteaux", SGP.





Les Scouts et Guides (12 - 15 ans)

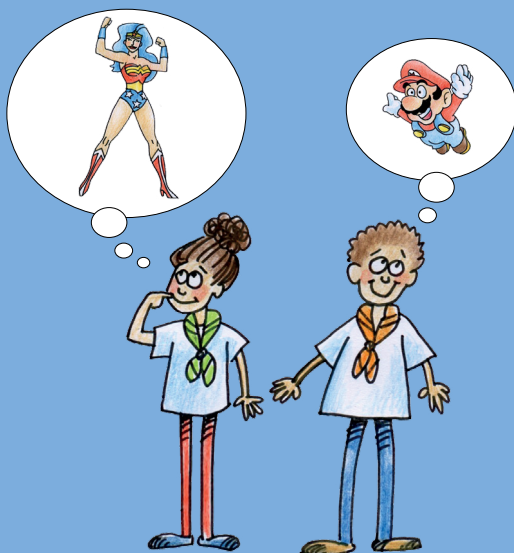
- C'est une tranche d'âge charnière entre l'enfance et l'âge adulte :
 - Besoin de jouer, de vivre un "imaginaire" adapté, d'être entouré d'adultes stables et sécurisants ;
 - Besoin d'autonomie, de s'opposer, de remettre en cause ;
 - Besoin d'explorer leur vie affective et sexuelle.
- Ils vivent de grands changements physiques et le début de la **puberté** :
 - Grand appétit ;
 - Besoin de sommeil.
- Ils sont sensibles au **regard des autres** (adultes et pairs), à l'apparence et ont envie de plaire :
 - Besoin de reconnaissance ;
 - Peur du jugement, du rejet.
- Il est possible qu'ils ressentent un certain **mal-être**, leur estime de soi est fluctuante :
 - Besoin de revivre une phase d'égoïsme (centré sur leurs sentiments et leurs idées) ;
 - Besoin de valorisation, de soutien ;
 - Besoin de s'exprimer et d'être écoutés.
- Le **groupe de pairs** est important :
 - Besoin de moments entre eux ;
 - Besoin de référents proches en âge.
 - Besoin de moments séparés filles/garçons.
- Ils sont très **influencables** et pas toujours conscients du danger :
 - Besoin de modèles positifs, y compris dans leur groupe ;
 - Besoin de limites claires, de règles de vie discutées ensemble.



- Ils peuvent se montrer détachés, **indifférents**, ils n'ont "pas envie" :
 - Besoin d'affirmer leur indépendance et leur identité ;
 - Besoin d'être impliqués, responsabilisés.
- Ils vivent une **désillusion** par rapport à des modèles ou des personnes dont ils perçoivent les failles (leur famille, la société...) :
 - Besoin de remise en question ;
 - Besoin de tester des nouvelles choses, de rencontrer d'autres modèles.
- Ils sont capables d'**abstraction**, d'imaginer quelque chose sans concrétisation.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Animer les Scouts et Guides", SGP.
- ✓ "Animer Spi", SGP.





Les Pionniers (15 – 18 ans)

- Certains débutent leur **puberté**, d'autres la finissent. Ils ont une véritable soif de **liberté** et d'**indépendance** :
 - Envie d'expérimentation, de vivre des choses fortes, de dépasser leurs limites ;
 - Rejet du modèle parental pour concrétiser leur propre modèle.
- Ils construisent et défendent leur système de **valeurs**. Ils aiment se regrouper avec ceux qui les partagent :
 - Besoin de rencontres pour confronter les idées et partager ;
 - Besoin d'adultes qui savent où ils vont ;
 - Besoin de discussions de fond.
- Leur confiance en eux se développe, leur **identité** est de plus en plus cohérente et le regard de l'adulte a moins d'importance :
 - Besoin de braver les interdits, de bousculer les modèles tout faits ;
 - Besoin d'implication, d'engagement.
- Leurs acquis sont consolidés et ils s'ouvrent à de nouvelles connaissances :
 - Sentiments de révolte et d'injustice ;
 - Exaltation, désir de changer le monde ;
 - Naissance de projets de vie.



- Ils ont développé une meilleure conscience du danger.
- Ils connaissent (ou pensent connaître) leurs propres limites, ils ont tendance à être "consommateurs", passifs :
 - Besoin de défis motivants, d'aller plus loin.
- Les **amis** et le groupe occupent une place prédominante :
 - Besoin d'appartenance et de reconnaissance ;
 - Besoin d'apprendre à se démarquer et à s'affirmer.
- La **vie affective et sexuelle** a une place importante.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Animer les Scouts et Pionniers", SGP.
- ✓ "Révoltes utiles ", SGP.



Le jeune porteur d'un handicap



Un enfant porteur d'un handicap est avant tout un enfant. C'est-à-dire que, comme tout enfant, il a envie de jouer, de se faire des amis, de s'épanouir et d'apprendre. Chaque enfant, qu'il ait un handicap ou non, est unique, ne demande pas la même attention, n'a pas les mêmes besoins...

Accueillir un jeune porteur de handicap dans sa section est une source de bonheur et d'apprentissage autant pour lui que pour le groupe qui l'accueillera. C'est également une source de questionnement : Quel est son handicap ? Comment cela va-t-il se passer dans la section ? Que faire pour son bien-être ? Quels seront ses besoins ?

Pour accueillir au mieux un jeune porteur d'un handicap :



Discuter en Staff de la possibilité d'accueillir le jeune :

- Est-on suffisamment nombreux dans le Staff ?
- Que connaissons-nous de ce handicap ?
- Quel est le degré d'autonomie du jeune (pour les repas, l'hygiène, les soins...) ?
- Les autres jeunes de la section sont-ils prêts pour cet accueil ? Que faut-il mettre en place ?





Si le Staff décide d'accueillir le jeune, il faut préparer son arrivée et penser à son intégration :

- Prévenir et sensibiliser les autres jeunes en organisant des activités, par exemple.
- Rencontrer le jeune et ses parents :
 - Faire connaissance ;
 - S'assurer de son envie de participer aux activités scoutes ;
 - Percevoir son rapport au groupe.
- En fonction du handicap, vérifier si certaines adaptations ne sont pas nécessaires dans le local ou lors du camp. Par exemple, installer une rampe pour les personnes à mobilité réduite.

Une fois que le jeune est accueilli :

- Avoir un dialogue permanent avec les parents ;
- Maximiser l'autonomie et la participation du jeune.
- Réfléchir et adapter les activités : endroit de camp, déplacement, jeux...
- S'assurer de la compréhension du jeune. Si nécessaire, utiliser un moyen de communication alternatif (pictogrammes, gestes, méthode de communication Sésame...).

De manière générale, il ne faut pas tout changer, mais garantir que chaque jeune trouve sa place et s'épanouisse dans la section.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Accueil d'un enfant handicapé", www.scoutspluralistes.be
- ✓ Malle "Viv(r)e la différence", Fédération Nationale des Patros, 2011.
- ✓ "Carnet de bord de l'intégration", Les Scouts.



Le jeune au comportement difficile à gérer



Il arrive que les jeunes présentent des comportements que nous avons du mal à gérer. Ceux-ci peuvent entraîner des problèmes dans l'animation et dans la vie de groupe.

Deux types de comportements "difficiles" sont à distinguer :

- Les comportements non pathologiques, c'est-à-dire qui ne sont pas liés à un diagnostic médical. Par exemple, un jeune à la personnalité affirmée/ violent/ impulsif/ peu respectueux des autres/ très distrait/ très introverti...
- Les comportements pathologiques, c'est-à-dire liés à un trouble ou un handicap diagnostiqués par un médecin. Par exemple, un jeune caractériel, un jeune TDA-H (trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité), un jeune ayant un retard mental ou atteint d'autisme...

Attention ! Tous les jeunes porteurs d'un handicap n'ont pas forcément un comportement difficile !





Quelques réflexions :

- Ne pas coller d'étiquette sur les éventuels problèmes d'un jeune (ce n'est pas le "job" de l'Animateur).
- Certains comportements sont normaux mais fatigants. Par exemple, c'est habituel qu'un enfant de 6 ans ne sache pas tenir en place et se concentrer trop longtemps.
- Communiquer avec les parents permet de recueillir des informations intéressantes.
- Éviter de s'énerver :
 - Se faire aider ;
 - Passer le relais à un autre Animateur si besoin.
- Se déculpabiliser (tout le monde a ses limites, les difficultés doivent se gérer en équipe).
- Établir une relation de confiance avec le jeune et le valoriser en mettant en avant ses qualités, ses comportements adéquats.
- En fonction de ses difficultés, voir avec le jeune quelles stratégies mettre en place pour l'aider au mieux. Par exemple : fixer des objectifs, établir un contrat, le faire s'exprimer et travailler sur les règles...
- Être à l'écoute du reste du groupe par rapport au comportement difficile de leur camarade.
- Faire comprendre aux autres membres du groupe que leur attitude peut aider ou compliquer la démarche du jeune (par exemple, aller vers quelqu'un de très timide, l'inviter à formuler un avis).

Pour aller plus loin :

- ✓ Dossier "Les enfants difficiles ont toujours quelque chose à nous dire", yapaka.be



L'organisation de la vie collective



Pendant l'année et surtout durant le camp, les jeunes vivent ensemble. Il n'est pas toujours facile de concilier les besoins et les envies de chacun, tout en gardant un certain cadre.

Pour que la vie collective se passe au mieux, voici quelques pistes :



- Instaurer un climat de dialogue et de confiance.
- Être particulièrement attentif aux jeunes qui participent aux activités ou au camp pour la première fois. Par exemple, leur demander comment se passe la transition vie à la maison/vie au camp.
- Chez les plus âgés, responsabiliser et donner un rôle à chacun.
- Donner la possibilité de s'isoler si un jeune en ressent le besoin.
- Établir une Charte (des règles de vie) tous ensemble.
- Installer des repères et des rituels à différents moments de la journée.





- Répartir les temps d'activités et les temps libres, prévoir des moments d'animation où ils peuvent choisir : des contes pour ceux qui veulent être au calme, un sport d'équipe pour les plus actifs, un atelier bricolage pour ceux qui ont les doigts qui démangent...
- Réfléchir à tous les moments hors activités (réveil, repas, services, toilette...).
- Ménager des espaces de repos pour ceux qui en ont besoin.
- Répartir équitablement les tâches/services sur toute la durée du camp (en y incluant les animateurs, quand c'est possible).
- Réfléchir aux "privilèges" des animateurs :
 - Pourquoi ne pas respecter les mêmes règles de vie ?
 - Lieux tabous : est-ce vraiment nécessaire ? Si oui, expliquer la raison aux jeunes.
- Agir en cohérence, donner l'exemple.
Être bien raccord entre les membres du Staff (éviter les contradictions).



Pour aller plus loin :

- ✓ "Staff Pass", chapitre 13 : Organiser la vie collective, SGP.





Donner une consigne est a priori simple, surtout quand on sait à quoi faire attention.

Avant de transmettre une consigne, il est important d'être dans de bonnes conditions.

Pour cela, il faut :

- Attirer l'attention.
- Se mettre à un endroit où l'on peut être vu et entendu de tous.
- Prévoir un moment de calme avant d'entrer dans l'explication.
- Être clair, captivant et enthousiasmant.





Quelques ingrédients pour transmettre une bonne consigne :

- Savoir à l'avance tout ce que l'on doit dire.
- Faire une consigne aussi courte que possible. Si besoin, découper la consigne en plusieurs phases.
- Formuler de manière positive.
- Vérifier la compréhension.
- Si nécessaire, se mettre à la hauteur des interlocuteurs et reformuler.

Dans le cadre d'une activité, il faut aussi faire attention à :

- Expliquer le fonctionnement global en allant de l'essentiel au moins important.
- Donner un exemple.
- Ne pas oublier d'étapes (penser au "PréPré-LilouSanCon") :
 - PRÉparer
 - PRÉsenter
 - Limiter (donner les règles)
 - JOuer
 - SANctionner (arbitrer)
 - CONclure le jeu
- Écrire les consignes lorsque une activité le nécessite (hike, excursion...).



Règles, sanctions et félicitations



Animer c'est (aussi) établir des règles. C'est mettre un cadre, poser des limites et les faire vivre.

Les caractéristiques d'une règle de qualité :

- La règle est **connue** et **formulée**, elle est **claire** pour chacun.
- Elle est **logique** et **pertinente** : nous sommes capables de l'expliquer et de dire pour quoi elle existe.
- Certaines règles sont **non négociables** (sécurité).
- **D'autres le sont** (vie collective et quotidienne...) : elles sont alors discutées avec le groupe et évaluées régulièrement.
- Elle est **juste**, s'adresse à **tous** mais elle est en même temps **adaptée** à chacun (âge, rôle dans le groupe, capacités...).
- Lorsqu'elle n'est pas respectée, il y aura une **conséquence** et le jeune le sait. Il connaît la sanction et sait pourquoi il la reçoit.



Sanctionner ...



Une sanction "idéale" est :

- **Éducative** : elle apprend à l'enfant, le responsabilise.
- **Réparatrice** : autant sur le plan matériel que symbolique (ex : s'excuser).
- **Adaptée** : à l'âge et aux capacités de l'enfant ainsi qu'à la gravité de l'acte ou du comportement.

La sanction ne sera jamais :

- Dangereuse ou violente : tant sur le plan physique que psychologique.
 - Humiliante : pas de brimade, d'intimidation ou de "vengeance".
 - Impulsive : un comportement inadéquat est arrêté immédiatement, la sanction peut arriver plus tard (mais pas trop non plus !).
- Ne pas prendre le risque d'agir sous le coup de l'émotion et de sanctionner de manière abusive.

L'enfant doit ressentir la sanction comme un acte de réparation face à une règle non respectée et non comme un acte de vengeance de la part de l'adulte.

Discuter avec l'enfant de la sanction (par exemple, lui demander quel type de réparation il peut mettre en place) peut l'aider à mieux comprendre et à se responsabiliser.

... et féliciter

On ne l'évoque que trop rarement : s'il faut sanctionner les comportements négatifs, il faut AUSSI renforcer les comportements positifs en faisant remarquer à l'enfant que ce qu'il fait est bien, tout simplement.





La cohérence entre animateurs

S'assurer d'une cohérence entre les animateurs d'un même Staff et d'une même Unité est important. Quoi de plus insécurisant pour un jeune que l'incohérence, la désorganisation ?

Quelques conseils



Avant le début de l'année, créer une ligne de conduite entre animateurs :

- Quelles sont les règles que l'on se fixe avec nos jeunes, quelles réactions à avoir ou à proscrire ?
- Quelles sanctions éventuelles et comment les appliquer, quels rituels mettre en place en début et fin de réunion ?
- Réévaluer cela régulièrement en cours d'année.
- Mettre en place le cadre (règles de vie) avec les jeunes dès la première réunion, faire des rappels durant l'année et les réévaluer avec eux.
- Sensibiliser les intendants aux règles mises en place et définir avec eux leur rôle dans ce contexte.
- Lorsqu'il y a des différences (entre sections, entre animateurs, entre jeunes...), anticiper les questions en expliquant pourquoi. Il est plus facile d'accepter une règle ou une exception quand elle a du sens !

Pour aller plus loin :

- ✓ "Staff Pass", Chapitre 13 : Organiser la vie collective, SGP.
- ✓ "Choisir une sanction éducative", GCB.





La communication non-violente

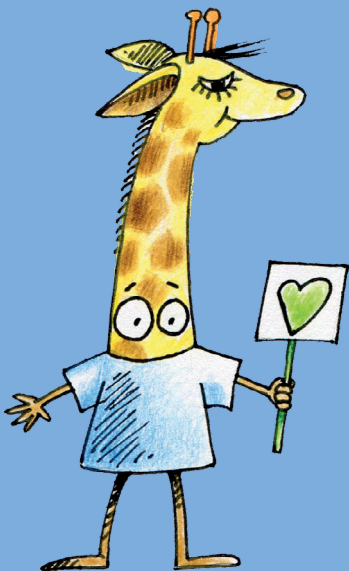
Ni hérisson ni paillasson



Communiquer, c'est établir une relation avec autrui, exprimer et entendre des idées, des demandes, des besoins, mettre des mots sur un vécu.

Il est important de faire attention à la manière de dire les choses. Lorsque l'on se montre blessant, trop direct ou sans nuances dans nos propos, le message ne passe pas. Le destinataire se focalise sur la forme du message, vécu comme violent et agressif.

Le modèle de communication non-violente de Marshall Rosenberg est un exemple de pratique qui permet d'éviter le conflit ou d'en sortir.





Marshall Rosenberg propose de structurer son discours en quatre étapes :

1. Énoncer les faits **sans jugement**, décrire sans interpréter : « *Tu n'étais pas là...* » au lieu de « *Tu es un lâcheur, tu t'en fous !* »
2. Exprimer l'**émotion** ressentie en utilisant la première personne : « *Je suis en colère car j'étais seul pour débiter la réunion (avec les 20 louveteaux).* » au lieu de « *Tu fais ch***, on ne peut jamais compter sur toi !* »
3. Exprimer le **besoin** en lien avec l'émotion ressentie : « *J'aimerais ne pas commencer une réunion seul et dans le stress.* » au lieu de « *Tu dois être là à 8h30, c'est pas compliqué !* »
4. Exprimer une **demande/proposition** concrète : « *Qu'est-ce qui t'empêche d'arriver à temps ? Comment peut-on s'organiser pour commencer ensemble la réunion ?* »

De plus, être attentif et **éviter de véhiculer des stéréotypes**, par exemple à travers des expressions comme « *Tu cours comme une fille !* » ou « *Arrête de faire ta chochette !* », est également bénéfique pour communiquer de manière non violente.

Pour aller plus loin :

- ✓ "La communication non-violente", www.lesscouts.be
- ✓ Campagne Always "#Commeunefille", www.youtube.com



Le côté obscur de l'animation



Activités qui portent atteinte aux besoins et aux valeurs des jeunes, et donc à leur sécurité physique et affective. Ces activités ne sont donc pas compatibles avec les principes du scoutisme.

Atteintes physiques :

- Réveil en pleine nuit pour commencer un jeu (atteinte à leur besoin de sommeil et à leur sentiment de sécurité).
- Obligation d'avaler des mixtures.
- Coups, gifles et brutalités.
- Traques motorisées (atteinte à la sécurité des jeunes) et auto-stop.

Atteintes psychologiques-affectives :

- Humiliations, notamment durant la totemisation.
- Virer un camp (le jeune ne se sentira plus en sécurité dans son endroit de vie).
- Harcèlement (aussi entre jeunes).
- Droping dans un endroit inconnu et activités de "survie".
- Porte-à-porte pour trouver un endroit où dormir pour le hike, mendicité.
- Faire peur volontairement ou ne pas tenir compte de la peur d'un jeune durant un jeu de nuit/crépuscule.
- Les pratiques qui nécessitent le secret définitif et absolu.
- Faire subir le mauvais caractère, mettre le bazar, lors d'une "journée à l'envers" par exemple.





Atteintes morales :

- Obligation de manger quelque chose de contraire à son régime alimentaire.
- Activités discriminantes, voire racistes.
Par exemple, une activité, un jeu, une discussion qui se moque d'une religion, d'une nationalité, d'une culture.
- Obligation (ou insistance) d'adopter des comportements ou des pratiques non désirées (se salir, manger sans couverts, consommer de l'alcool, fumer, "gages"...)

Pour ne pas tomber dans ces excès :

Se poser les questions suivantes :

- Quel est le sens de cette activité, son objectif ?
Par exemple : se dépenser physiquement, exprimer sa créativité, renforcer la cohésion du groupe...
- Qu'est-ce qu'elle apporte au groupe et aux individus ?
- Est-ce qu'elle est conforme aux valeurs du scoutisme ?
- Penser aux limites et aux besoins des jeunes.
- Définir correctement les activités proposées pour éviter les abus.

Pour aller plus loin :

- ✓ "Cher animateur, j'ai deux mots à te dire...", SGP.
- ✓ Mag Anim' #6.
- ✓ La Loi scout.
- ✓ Le règlement fédéral.



Rôle et place de l'Animateur



Au fond, c'est quoi être Animateur ?
Quelle est notre place auprès du jeune, du parent ? Sommes-nous un éducateur, un ami, un grand frère... ?

Animer un jeune, c'est avoir une place importante dans son éducation, même s'il ne s'agit que de quelques heures par semaine.

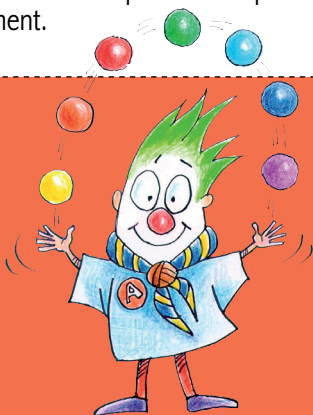
Souvent idéalisé, l'Animateur est généralement un modèle et un référent. Ayons donc conscience de notre influence !

La question des limites

Quelles sont les limites dans notre relation avec les jeunes ? Dans quelle mesure sommes-nous en contact avec eux en dehors de nos activités, sur Facebook ? Peut-on devenir leur confident ?...

En tant qu'Animateur, notre attitude se doit d'être responsable, bienveillante, éducative et équitable avec chacun de nos jeunes.

Il n'y a pas de réponse toute faite sur le rôle et la place de l'animateur mais il existe une charte qui nous donne des points de repère sur notre engagement.





Nous, animateurs et responsables des Scouts et Guides Pluralistes, nous nous engageons :

Vis-à-vis des jeunes :

À être attentifs à leurs aspirations;
À les aider à cerner leurs valeurs;
À les éduquer par des attitudes de haute qualité, respectueuses de leur devenir et de leur personne;
À éveiller en chacun et chacune un besoin de responsabilité.

Vis-à-vis de nous-mêmes :

À nous efforcer d'être naturels, sans masque;
À devenir des adultes actifs et prêts à améliorer la société autour de nous;
À réussir nos projets, nos défis.

Vis-à-vis des autres :

À nouer des liens d'amitié;
À agir pour un meilleur environnement et pour une société plus juste;
Nous nous engageons ainsi à défendre les valeurs de justice et de démocratie.

Ce texte sert de base à notre engagement.
Il n'est pas immuable et peut être adapté à la réalité du monde qui nous entoure.

À suivre donc...



Pour aller plus loin :

- ✓ "Nous, animateurs ? Même pas peur !", SGP.
- ✓ Vivre responsable, Animer Spi, SGP.
- ✓ lexemplecestnous.org



J'arrête quand je veux...



Les animateurs ou les jeunes consomment parfois des produits dits addictifs, c'est-à-dire pouvant provoquer une dépendance physique ou psychique.

C'est le cas de la cigarette. Certains de ces produits, comme l'alcool et les drogues, ont également un effet psychotrope : ils agissent sur le cerveau et modifient nos perceptions, nos réflexes, notre humeur, notre capacité de jugement...

Avec ou sans dépendance, leur consommation peut avoir des répercussions négatives sur la vie du groupe et sur l'animation.





Dans le cadre scout :

- Respecter la Loi belge :
 - En dessous de 16 ans = pas de vente, d'offre et de distribution d'alcool.
 - En dessous de 18 ans = pas de vente, d'offre et de distribution de spiritueux (dits "alcools forts").
 - Interdiction pour un jeune de moins de 16 ans d'acheter des cigarettes.
 - **Tous les autres produits stupéfiants (= drogues) sont interdits.**
- L'Animateur doit être en permanence en pleine possession de ses moyens : la journée, le soir, quand les jeunes ne sont pas à proximité directe (ex : hike).
Si un accident survient et si l'animateur n'est pas sobre, sa responsabilité pourra être engagée.
- L'Animateur sert de référence aux jeunes.
Il est important de décider en Staff quelle image on veut donner. Par exemple, ne pas fumer devant les jeunes.
- Pour les produits légaux (surtout les cigarettes), le Staff peut en discuter avec ses jeunes pour fixer les règles ensemble :
 - Rappeler que les Scouts et Guides pluralistes sont contre toute forme de dépendance, car nous aspirons à la liberté de chacun.
 - Tendre vers une non-consommation (mais veiller au bien-être de chacun).
 - Si la cigarette est permise, définir des temps et des lieux où le jeune peut fumer et faire attention à ce qu'elle ne devienne pas "sociale", ce qui pourrait pousser d'autres jeunes à fumer. Par exemple, être à deux maximum pour fumer.





Un nouveau type de dépendance : les nouvelles technologies et les réseaux sociaux.

- On peut parler de dépendance aux réseaux sociaux quand on passe la majeure partie de son temps à poster des statuts, envoyer des photos, suivre un fil d'actualité.
- Le risque est de penser que nous créons des liens forts, alors qu'ils ne sont que virtuels. On ne profite pas réellement du moment vécu et on est dépendant du regard des autres. De plus, on peut penser que ce qu'on fait sur le réseau social est sans conséquence sur la vie réelle.

Et en animation ?

Les jeunes ne se parlent pas, ils sont tous sur leur smartphone... Une dispute éclate suite à une publication de l'un des membres sur Facebook... Une photo prise pendant une activité circule sur la toile sans que toutes les personnes sur la photo ne soient au courant...

Face à ces nouvelles technologies, il est utile de se poser certaines questions :

Est-ce que les jeunes sont conscients de leur potentielle dépendance ? Et le Staff ?

Comment sensibiliser ?

Quelles règles établir pour le GSM/smartphone ?

Peut-on l'utiliser en réunion ? Et si on profitait du camp pour se "désintoxiquer" ?



Pour aller plus loin :

- ✓ "Fermer la porte aux dépendances", SGP.
- ✓ Dossier Unités "Feel good ! Feel guide !", GCB.
- ✓ Thématique "drogues et addiction", "tabac", "alcool" et "réseaux sociaux", www.et-toi.be
- ✓ "Éclaireurs, Pionniers et alcool", Les Scouts.
- ✓ www.jeunesetalcool.be
- ✓ www.infordrogues.be
- ✓ "Petit cahier d'exercices de digital détox", Editions Jouvence.
- ✓ www.2025exmachina.net/jeu
Jeu sur les dangers des réseaux sociaux (entre autres).



La maltraitance



Tout comportement ou attitude qui ne tient pas compte des besoins du jeune, qui entrave son épanouissement. Elle peut être intentionnelle ou le résultat de négligence(s).

Physique

- coups, brutalité, brûlures...

Psychologique

- insultes répétées, dénigrement systématique, rejet, menaces, chantage affectif, humiliation, absence d'attention bienveillante, déni des besoins fondamentaux...

Négligence

- tenue inadaptée, logement insalubre ou dangereux, défaut de surveillance, absence de soins médicaux appropriés, non-respect des besoins primaires (hygiène, alimentation, sommeil, etc.)...

Je pense être face à une situation de maltraitance...

- Je ne reste pas seul.e.
- J'en parle à mon Responsable de Section et d'Unité pour choisir ensemble comment réagir.
- J'appelle le **103** - "Service écoute enfant" pour réfléchir ensemble à la situation
Service gratuit disponible tous les jours de 10h à 24h.
- J'appelle les services spécialisés : les équipes SOS enfants.





Équipes SOS enfants

Bruxelles

- SOS enfants - ULB - 02/535.34.25
- SOS parents-enfants - UCL - 02/764.20.90

Brabant Wallon

- SOS enfants - Genappe - 067/77.26.47

Hainaut

- Aide et Prévention Enfants-Parents - Charleroi - 071/33.25.81
- Aide et Prévention Enfants-Parents - La Louvière - 064/22.41.41
- SOS Enfants - Mons-Borinage - 065/36.11.36
- SOS Parents-Enfants - Mouscron - 056/34.70.14
- SOS Parents-Enfants - Tournai - 069/84.84.05

Liège

- SOS enfants Aide et prévention - ULG - 04/342.27.25
- CRAF - Huy - 085/25.02.28
- SOS Famille - Montegnée - 04/224.98.56
- AEDAV - Verviers - 087/22.55.22

Luxembourg

- ALEM - Bertrix - 061/22.24.60

Namur

- SOS Parenfants - Namur - 081/22.54.15
- SAILFE - SOS Enfants - Dinant - 081/77.68.05

Pour aller plus loin :

- ✓ "Que faire lorsque je suspecte une maltraitance ?", www.yapaka.be
- ✓ <http://www.103ecoute.be/>
- ✓ "Maltraitance de l'enfant", spw.wallonie.be/sitesante/
- ✓ Formation en ligne : <http://mooc.yapaka.be/>





Tu es témoin d'une situation non adéquate de la part d'un autre animateur ou Intendant... Comment réagir ?

Si c'est un défaut de bientraitance :

Ex : l'animateur n'a pas laissé la place au jeune pour s'exprimer.

- Relever le comportement : l'animateur/intendant s'en est-il rendu compte ?
- S'interroger ensemble par rapport à la situation : quel était le contexte ? Était-ce adéquat dans ce cas là ? Comment faire mieux ?

Si c'est une négligence :

Ex : défaut de surveillance

- Interpeller l'animateur sans entrer dans l'affrontement. Est-ce normal que... ?
- En fonction du degré d'urgence, intervenir en prenant le relais auprès du jeune si l'animateur ne réagit pas.
- En reparler par après entre adultes en faisant intervenir le Responsable d'Unité si nécessaire, surtout s'il s'agit de négligences répétées

Si c'est un acte de maltraitance actif :

Ex : coups, insultes...

- Intervenir directement en prenant en charge le jeune, le mettre en sécurité.
- Ne pas discuter directement avec l'animateur/intendant mais avertir un responsable compétent (Responsable d'Unité, Équipier ou personne de confiance au sein de l'Unité, un Cadre de la Région).

Ne jamais rester sans réaction ou sans suites !





Rédaction :

Céline Mathieu, Simon Tonon, Chrystel Turek,
Lune Zapico.

Avec la participation de :

Jo Obbiet, Céline Van Caillie.

Un merci particulier à Thibault et Manon Gaudin
pour la fiche "Le jeune porteur d'un handicap".

Mise en page, illus. :

Claudine De Moor.



Quelques numéros utiles

- **100** Pompiers et ambulances (24h/24)
- **112** Pompiers et ambulances - Numéro d'appel d'urgence européen (24h/24)
- **101** Police - Numéro d'appel d'urgence belge (24h/24)

- **103** Service Ecoute Enfant (10h-minuit)
- **105** Croix rouge (24h/24)
- **107** Télé-accueil (24h/24)

- **070/245.245** Centre antipoisons (24h/24)
- **0900/10.500** Service de garde pharmacie
- **0800/32.123** Centre de prévention du suicide (24h/24)
- **02/227.52.52** Infor-drogues (lu-ve 8-22h, sa 10-14h)
- **0800/20 120** Aide Info Sida (18h-21h)

- **1307** Renseignements en Belgique
- **1304** Renseignements à l'étranger

Siège fédéral des Scouts et Guides Pluralistes

- **02/539.23.19** - info@sgp.be
- **0498/51.72.23** Numéro d'urgence SGP en cas d'accident ou de problème important durant les camps d'été

