



ANIMER LES SCOUTS-GUIDES



Les Scouts et Guides Pluralistes

www.scoutspluralistes.be

TABLE DES MATIÈRES

« La nouvelle méthode Adolescente »
Version 1.0

1. Introduction.....	p.4
2. Les jeunes de la Section Scout·Guide	p.5
Les caractéristiques des adolescent·es	
3. La Troupe et les Patrouilles	p.6
A) La Troupe	
B) La Patrouille	
C) L'organisation dans la Patrouille	
4. Le Staff.....	p.9
5. Les Lignes de forces du programme.....	p.11
Les 6 principes	
6. Le cadre symbolique à la Troupe	p.12
Les Personnages	
7. Accueil.....	p.16
8. Totémisation	p.17
9. Loi-Engagement-Devise	p.18
A) L'engagement	
B) La devise scout	
10. Progression	p.20
11. Quêtes	p.21
12. Envol	p.22
13. Autres conseils et coutumes	p.23
A) Les Assemblées	
B) La place du Souvenir	
C) Coucher	
D) Manger	
14. Lexique.....	p.24

1. INTRODUCTION

« Que tu sois nouvel animateur·rice ou Responsable de Section, ce guide est fait pour toi. Il te présente tout ce que tu dois savoir sur le programme d'animation pour le groupe d'âge que tu encadres ».

Pour les débutant·es : Si tu débutes en tant qu'animateur·rice, ce dossier est ton meilleur allié. Il contient toutes les informations et outils dont tu as besoin pour bien commencer. Tu y trouveras des repères clairs pour t'aider à construire tes activités et à devenir un super animateur·rice.

Pour les expérimenté·es : Même si tu as déjà de l'expérience, ce guide reste une ressource précieuse. Il est rempli d'informations et de réflexions qui peuvent enrichir ta pratique. Tu pourrais y découvrir de nouvelles idées et outils que tu n'avais pas encore envisagés.

Un soutien constant : Ce dossier est conçu pour être un support durable. Tu pourras toujours t'y référer pour clarifier un point ou trouver des détails sur le programme. Il est là pour t'aider à chaque étape de ton parcours d'animateur·rice.

Nous espérons que ces pages te seront utiles et qu'elles t'aideront à créer des animations enrichissantes pour les enfants et les jeunes. Ce guide est le fruit de notre recherche continue pour donner du sens à nos actions.

Bonne lecture et beaucoup de succès !

Les Scouts et Guides Pluralistes



2. LES JEUNES DE LA SECTION SCOUT/GUIDE

La Section Scoute/Guide accueille les jeunes de 12 à 16 ans, une période passionnante où ils-elles passent de l'enfance à l'âge adulte. C'est une phase de grandes transformations et de découvertes, où chaque jeune cherche à construire son identité.

LES CARACTÉRISTIQUES DE L'ADOLESCENCE :

- ▶ **Grands changements physiques** : La croissance, la puberté, etc.
- ▶ **Prise de conscience** : Les adolescent-es commencent à comprendre les conséquences de leurs actes.
- ▶ **Capacité d'abstraction** : Ils-elles développent la pensée abstraite et le sens de l'humour.
- ▶ **Remise en question de l'autorité** : Ils-elles cherchent à définir leurs propres valeurs, souvent en questionnant les modèles parentaux.
- ▶ **Influence de l'environnement** : Les jeunes imitent leur entourage pour se construire, ce qui peut créer un paradoxe : ils-elles veulent être uniques tout en ayant besoin des autres.
- ▶ **Sensibilité au regard des autres** : Les adolescent-es sont très attentif-ves à ce que les adultes et leurs pairs pensent d'eux.
- ▶ **Influence des pairs** : Le groupe d'ami-es joue un rôle central, aidant à la transition vers l'autonomie.
- ▶ **Besoin de reconnaissance** : Ils-elles ont besoin d'être valorisé-es, soutenu-es et de sentir que les adultes leur font confiance.
- ▶ **Recherche d'autonomie** : Ils-elles testent les limites pour se sentir indépendant-es.
- ▶ **Encadrement nécessaire** : Les adolescent-es ont besoin de repères et de suivi.
- ▶ **Recherche d'action et de contrôle** : Ils-elles veulent être acteur-rices de leur propre histoire, en prenant des responsabilités et en faisant face à l'échec.
- ▶ **Prise de risques** : Ils-elles expérimentent pour tester et repousser leurs limites.
- ▶ **Construction de l'identité** : Ils-elles découvrent leur personnalité, leur identité de genre, leur orientation sexuelle, etc.
- ▶ **Vie sexuelle** : Ils-elles commencent à explorer et partager leur vie sexuelle.
- ▶ **Sommeil** : Ils-elles ont besoin de 9 heures de sommeil par nuit.



Et n'oublions pas, les adolescent-es ont encore besoin de vivre des moments merveilleux et magiques !

3. LA TROUPE ET LES PATROUILLES

A) LA TROUPE

La Troupe est le groupe principal où les jeunes évoluent et se réfèrent. Elle est composée idéalement de 12 à 30 jeunes, et s'organise en petites équipes appelées Patrouilles, de 6 à 8 jeunes.

La Troupe est mixte et constitue le cœur de l'animation. Le bien-être de ce groupe, incluant les jeunes et le Staff, est essentiel pour vivre de bons moments ensemble.

Pour créer un cadre propice à la vie de groupe, il faut agir sur trois niveaux : établir des règles de groupe, organiser la vie quotidienne en sous-groupes (les Patrouilles) et encourager l'autonomie individuelle des jeunes.

Les règles de vie

La plupart des règles de la Troupe s'inspirent de la Loi scout. Cependant, il est utile de définir des règles supplémentaires en fonction des activités, des projets, des situations spécifiques (comme en camp) ou des objectifs pédagogiques du Staff.

Ces règles sont décidées par le groupe lors d'une Assemblée, où tout le monde peut discuter et ajuster les règles. Pour les adolescent-es, il est important d'avoir des repères clairs et des limites précises. Les décisions doivent être clairement exprimées et rappelées lors de l'Assemblée de Troupe.

À l'adolescence, les jeunes cherchent à devenir autonomes en remettant en question les règles et en créant leur propre code. Les impliquer dans la création, le choix et l'évaluation des règles les aide à évoluer et à réguler la vie de la Troupe. Cependant, certaines règles, surtout celles liées à la sécurité et au bien-être de chacun-e, doivent être définies et expliquées par le Staff.

Points à considérer pour les règles de vie :

- ▶ Organisation des tâches quotidiennes et des services
- ▶ Horaires et rythme des journées
- ▶ Place du tabac et de l'alcool
- ▶ Relations interpersonnelles
- ▶ Tenue et fonctionnement

Qu'on soit pour ou contre, les adolescent-es chercheront à multiplier les expériences, même celles qui nous semblent hors limites et celles qui les mettent en danger. C'est pourquoi il vaut mieux anticiper et aborder avec eux et elles les questions d'alcools, de cigarettes (électroniques), de drogues, sexes et autres sujets qu'on peut croire défendus. Si tu as besoin d'aide ou d'idées, consulte ton staff d'Unité, les cadres de ta Région ou les outils de la Fédération et de ses partenaires.

Chaque année, la Troupe accueille de nouveaux membres et voit partir les plus ancien-nes. Lorsque la composition de la Troupe change, il est nécessaire de rediscuter des règles de vie avec le groupe. L'évaluation régulière et l'adaptation continue des règles connues de tou-t-es sont essentielles pour le bon fonctionnement de la Troupe.



B) LA PATROUILLE

Les jeunes de la Troupe sont réparties en petites équipes appelées Patrouilles, composées de six à huit membres. Chaque Patrouille est formée pour une année, porte un nom et adopte une devise motivante.

Pourquoi les Patrouilles ?

Les Patrouilles permettent aux jeunes d'apprendre ensemble, en échangeant avec des camarades d'âges et d'expériences différents. Elles favorisent l'autonomie en laissant les jeunes organiser une partie de leur temps entre eux-elles.

L'importance de la Patrouille

La Patrouille est un petit groupe où chaque jeune se sent accepté-e et reconnu-e. C'est un espace où chacun-e a sa place et peut s'exprimer librement.

Rôle de la Patrouille pendant l'année

Tout au long de l'année, la Patrouille sert de groupe de pairs où les jeunes s'éduquent entre eux-elles, partagent leurs vécus et ressentis. Les Patrouilles contribuent à la dynamique de la Troupe. Elles aident le Staff à s'assurer que tout le monde se sent bien avant de partir en camp. Au camp, la Patrouille devient un groupe de vie pour manger, cuisiner, jouer, discuter, construire, dormir, faire des activités comme le hike, gérer le matériel de camping, et réaliser des projets.

Bien-être des membres

Le bien-être de chaque membre est essentiel lors de la formation des Patrouilles. Il est important de faire participer les jeunes à la création des Patrouilles, par le jeu par exemple, tout en veillant à ce que les groupes soient diversifiés en termes d'âges et d'expériences.

C) L'ORGANISATION DANS LA PATROUILLE

Coordination et transmission

Dans une Patrouille, les jeunes doivent se coordonner pour accomplir les tâches confiées par le Staff (comme les constructions, les services, les hikes, etc.). C'est aussi l'occasion de partager les connaissances et les techniques apprises par certain-es au fil des années.

Impliquer les jeunes

Pour que tout fonctionne bien, il est important d'impliquer les jeunes dans l'organisation de la Patrouille. Avec l'aide du Staff, chaque Patrouille peut réfléchir à la meilleure façon de s'organiser. Toutes les méthodes sont possibles, tant qu'elles conviennent à tout le monde et assurent le bon fonctionnement du groupe.

Tâches à organiser

Les tâches à organiser varient selon les activités et les habitudes de la Troupe.

Voici quelques exemples :

- Porte-parole auprès du Staff
- Porte-parole auprès des autres Patrouilles
- Coordination des services, des constructions, du matériel, de l'argent (s'il y en a à gérer)
- Animation des Assemblées de Patrouille
- Animation des veillées, si nécessaire

Ces tâches peuvent être réparties de différentes manières : au hasard, selon les intérêts des jeunes, ou redistribuées au cours de l'année. L'important est de trouver une organisation qui convient à la Patrouille.

Réévaluation annuelle

Comme pour les règles de vie, chaque modification dans la vie de groupe (arrivée de nouveaux membres et départ d'ancien-nes en début d'année, début d'un camp...) nécessite de repenser l'organisation de la Patrouille. Si pour un camp on peut souvent se contenter d'une remise au clair des règles de Patrouille lors d'une Assemblée de Patrouille, le début de l'année est lui un bon moment pour faire des modifications dans la composition des Patrouilles.

L'autonomie, un apprentissage

En début d'année, lorsque les Patrouilles se forment, il est essentiel de proposer des activités pour que le groupe apprenne à se connaître et à s'organiser. Au camp, les Patrouilles peuvent avoir leur propre coin de vie et réaliser des activités plus autonomes.

Autonomie encadrée

La Patrouille dispose d'une certaine autonomie, gérée par le Staff. Cela signifie que les moments où la Patrouille se retrouve seule sont choisis et supervisés par l'équipe d'animation. Les animateur-rices tiennent compte de la maturité et des compétences de chaque Patrouille.

Un cadre de vie adapté

La Troupe et la Patrouille sont des espaces de vie modelés par le groupe pour répondre aux besoins de chacun-e. Le Staff est garant de la mise en place de ce cadre d'animation.

L'autonomie ne signifie pas simplement "se débrouiller seul-e", mais aussi prendre des décisions réfléchies, gérer ses responsabilités et s'organiser efficacement tout en étant soutenu-e et écouté-e. C'est au Staff d'organiser cela.

4. LE STAFF

La Troupe est animée par un Staff d'animation qui accompagne, encadre et anime un groupe de jeunes. Le Staff compte un·e animateur·rice pour 10 à 12 jeunes.

Accompagnement des jeunes

Le rôle principal du Staff est d'accompagner les jeunes, individuellement et collectivement, pour les aider à grandir, s'épanouir et explorer leur potentiel. Le Staff agit comme un guide : il encourage sans imposer et adapte les défis selon les capacités, envies et besoins de chacun·e. Il propose des opportunités pour que tou·tes puissent briller, que ce soit à travers des jeux, des responsabilités spécifiques ou des projets créatifs.

Le Staff soutient également les jeunes en cas d'échec, en les aidant à tirer des leçons constructives des expériences vécues.



Encadrement des activités

Le Staff assure un environnement sûr et bienveillant où chaque jeune peut participer pleinement aux activités. Cela inclut la sécurité physique, émotionnelle, psychique et convictionnelle, pour que les jeunes se sentent à l'aise et épanouies. Cette sécurité permet aux jeunes d'explorer, de prendre des initiatives et de relever des défis sans se mettre en danger.

Le Staff veille au respect des règles de la Troupe et prend les mesures nécessaires en cas de problème (médiation, redéfinition du cadre, sanction, etc.).

Animation

L'animation englobe tous les moyens mis en œuvre par le Staff pour accompagner les jeunes dans leur développement, que ce soit l'organisation de la vie quotidienne ou les jeux. Le Staff doit réfléchir à son animation, l'anticiper, la définir, la programmer et l'évaluer. Il est important que le Staff prenne du temps pour s'exprimer, se féliciter et réfléchir à comment améliorer les choses.

Pour que l'animation soit efficace, elle ne doit pas être imposée. Le Staff recueille les idées, feedbacks et ressentis du groupe, afin que tou·tes soient pleinement acteur·rices de leur expérience.

La création de l'animation peut passer par ces réflexions :

- Quelles compétences souhaitons-nous développer chez nos jeunes ?
- Quels défis voulons-nous qu'ils-elles relèvent ?
- Comment pouvons-nous les accompagner dans leur cheminement personnel et collectif ?

L'évaluation peut passer par :

- Quelles compétences les jeunes ont-ils réellement développées ?
- Comment les activités ont-elles été vécues ?
- Les objectifs pédagogiques ont-ils été atteints ?

Accompagnement - Encadrement - Animation

Ce trio est le socle de la relation éducative entre le Staff et les jeunes. Les animateur·rices incarnent les valeurs qu'ils-elles souhaitent transmettre et s'intéressent autant au groupe qu'aux individualités qui le composent, en organisant des moments d'échanges, des Assemblées, et lors des moments informels.

Le but de cette relation éducative est d'atteindre les ambitions pédagogiques de la Section.

La relation éducative ne s'arrête pas au Staff et aux jeunes, mais inclut également le lien avec les autres acteur·rices de leur éducation (parents, tuteur·rices, médecins, etc.).

Pour aller plus loin, tu peux suivre une formation ou (re)découvrir l'outil Staff Pass qui aborde entre autres :

- Analyser ta Troupe : sa composition (genre, pyramide des âges, etc.), ses besoins, ses envies, ses points forts, ses points à améliorer.
- Se définir des grands objectifs : déterminer les priorités et les échéances.
- Élaborer un programme : imaginer des activités, des sorties, des actions à mener qui répondent aux objectifs fixés. Proposer des cadres de projets qui répondent en partie aux besoins et objectifs de la Troupe.
- Répartir son action dans le temps : établir un calendrier, tenir compte d'impératifs externes ou d'opportunités.
- Procéder régulièrement à l'évaluation : de ce qui a été entrepris et réalisé. Tenir compte du vécu, des résultats et adapter en cas de besoin.



5. LES LIGNES DE FORCE DU PROGRAMME

L'animation d'une Troupe vise à aider chaque jeune à se développer pleinement. Pour cela, elle s'appuie sur quelques points clés que l'on retrouve dans la plupart des activités de la Troupe.

Principe n° 1 : « Le quotidien du Village »

La Section utilise un cadre symbolique basé sur la vie quotidienne d'un groupe autonome, mélangé à des éléments de jeu. À travers ce cadre, les jeunes apprennent à vivre ensemble, à partager des moments, des émotions et des valeurs. Les Personnages qui accompagnent le Village transmettent l'ambition de façonner le monde selon nos désirs, pour vivre en accord avec nos aspirations.

Principe n° 2 : « Faire jouer et vivre l'imaginaire »

Le jeu est essentiel dans le Scoutisme et le Guidisme. Il occupe une place importante dans les activités de la Troupe. L'imaginaire est encore très présent chez les 12-16 ans. Utiliser des thèmes, des mises en situation, des possibilités de rêver et de jouer reste une excellente façon de stimuler cette dimension.

Principe n° 3 : « La personnalisation et le sur-mesure »

La méthode est conçue pour s'adapter à chaque jeune. En permettant à chacun·e de vivre une expérience unique à travers des moments, des cérémonies et des valeurs communes, on encourage les jeunes à exprimer ce qui les rend uniques et à partager ce qu'ils-elles peuvent apporter au groupe. Organiser des activités collectives adaptées à chacun·e aide les jeunes à devenir la personne qu'ils-elles souhaitent être.

Principe n° 4 : « La vie et les activités de plein air, l'esprit de débrouille »

C'est dans la Troupe que cette dimension prend tout son sens. Le camp et la plupart des activités se déroulent en pleine nature. Pour aider les jeunes à se développer dans ce cadre, il est important de permettre l'expérimentation et l'apprentissage par l'action, la découverte de moyens et de techniques qui favorisent l'adaptation en toutes circonstances. Cet aspect du Scoutisme et du Guidisme offre de nombreuses possibilités d'animation et de progression pour chaque jeune.

Principe n° 5 : « L'autonomisation par le projet et les responsabilités »

À travers les "Quêtes", la coéducation en Patrouille et les attitudes du Staff, chaque jeune peut s'exercer à prendre des responsabilités. L'apprentissage du civisme par l'expérience est soutenu par l'organisation du Village, l'exercice de la démocratie à l'échelle des jeunes et la personnalisation des expériences vécues.

Principe n° 6 : « La force de l'engagement »

La découverte des valeurs collectives contenues dans la Loi est un moteur important du développement spirituel chez les adolescent·es. Les activités autour de la Loi, le questionnement du cadre, l'exercice de la démocratie, les cérémonies et la vie de groupe permettent aux jeunes de développer leur propre système de valeurs et de s'engager vis-à-vis des valeurs qui leur sont chères.

« Ces 6 principes guident le Staff dans l'organisation des activités de la Troupe et sont soutenus par le cadre symbolique dans lequel le Village évolue ».



6. LE CADRE SYMBOLIQUE À LA TROUPE

La Troupe, c'est... Vivre avec son Village !

Le cadre symbolique de la Troupe suit directement celui de la Colonie et de la Meute. Les petit-es humain-es qui ont été pris pour des castors par les ami-es de la Forêt, une fois devenu trop grand-es pour les barrages ont rejoint la Jungle et la Meute des loups. Ils-elles ont parcouru la Jungle mais en grandissant, le désir d'explorer en-dehors de cette Jungle et de vivre entre humain-es commence à se faire sentir. C'est là que les plus âgé-es des louveteaux et louvettes traversent la Waingunga pour se rendre à l'Orée de la Jungle et sont alors accueilli-es par une Troupe d'humain-es organisé-es en Village.

Le Merveilleux du Village repose sur la vie quotidienne et la vie de groupe. Il s'inspire des valeurs d'autonomie et d'organisation.

Les jeunes forment une Troupe d'humain-es qui, pendant l'année, explorent les Contrées en dehors de la Jungle. L'été venu, ils établissent leur Village dans l'une de ces Contrées. Pour organiser leur vie, la Troupe s'inspire de différents Personnages et organise divers rituels en différents lieux.

Il n'y a pas d'histoire fixe et fermée que chaque Troupe suivrait ; il y a ce fichier de personnages, décor et événements dans lequel le Staff de la Troupe puisera l'essence, le squelette des histoires que la Troupe vivra.

Ce cadre symbolique est une base pour le Staff, qui peut créer des histoires riches en enseignements, des aventures pleines de rebondissements et des jeux captivants en mettant en scène les Personnages, les lieux et les traditions de la Troupe et de son Village. L'animation devient ainsi un véritable jeu de rôle. Chaque Troupe vit sa propre histoire, mais toutes les Troupe suivent les mêmes règles du jeu.

Les personnages

Dans le Village, il y a cinq personnages principaux, appelés les Personnages. Ce sont des camarades qui ont créé la Troupe et le Village. Chacun-e a des forces et des faiblesses qui résonnent avec les jeunes, en pleine exploration d'eux-mêmes. Ces personnages servent de modèles variés auxquels les jeunes peuvent s'identifier.

Des personnages uniques

Chaque personnage est reconnaissable par sa personnalité, sa couleur, son signe et son outil

particulier. Leur parcours les a mené-es à occuper une place spécifique dans la vie du Village et à y exercer une activité particulière, d'où leur nom.

Les Voies

Chaque personnage représente un aspect du développement des jeunes, appelé une **Voie**. Cette idée de chemin reflète le développement personnel, qui est complexe et sans fin. Les Voies des personnages se croisent et s'entrecroisent, montrant l'importance d'explorer les liens entre eux et de les faire interagir de façon organique.

Rencontres avec les Personnages

La Troupe rencontrera ces Personnages, incarnés par un-e animateur-riche portant leur couleur et leur symbole. Ces rencontres permettent de vivre des histoires, d'être accompagné-es lors de cérémonies ou de moments importants comme la Totémisation ou l'Engagement.

Les Cinq personnages

L'Aubergiste

Habillé-e d'un tablier rouge et portant une louche scintillante, il-elle est chaleureux-se et généreux-se. Il-elle aime prendre soin des autres et offrir son hospitalité. Dans son **Auberge**, il-elle s'attache à réunir les sourires et aventures de ses comparses autour d'une table toujours bien garnie. Mais derrière sa nature altruiste, il-elle cache une profonde solitude et s'oublie parfois derrière son sourire affectueux. **Sa Voie est celle du développement social et affectif.**



L'Acrobate

Accompagné-e de son ruban virevoltant, est l'enfant du vent et de l'équilibre et s'exprime par le mouvement dans sa combinaison bleue. Chaque défi physique est pour lui-elle une occasion de se dépasser. Il-elle cultive une relation intime avec son corps, percevant dans chaque geste, chaque saut, une manière de se connecter aux autres et à son environnement. Son corps est son langage, et il-elle cherche sans cesse à améliorer ses capacités physiques dans son **Cirque**. Pourtant, dans cette quête acharnée de performance, il-elle flirte souvent avec ses propres limites. Sa soif de challenge l'amène parfois à ne pas comprendre les agissements des autres, qu'il-elle juge moins aventureux-ses que lui. **Il-elle incarne la Voie du développement physique.**



Le-la Sage

Enveloppé-e dans sa robe jaune, est le-la gardien-ne des souvenirs et des traditions conservées dans son mystérieux grimoire. Depuis sa **Cabane**, il-elle contemple le monde avec une profonde réflexion et se porte garant-e de la mémoire collective du village. Spirituel-le, il-elle s'interroge sans cesse sur le sens de l'existence, la nature des liens qui unissent les membres de cette communauté nomade. Derrière une image réfléchie, il y a un poids immense : celui de détenir la mémoire et les traditions du village. Le-la Sage est hanté-e par la peur de l'oubli, et cette peur le-la pousse parfois à rigidifier les coutumes et rituels, composantes conséquentes de la vie du groupe. **Sa Voie est celle du développement spirituel.**



Le-la Nomade

Vêtu-e de son équipement mauve et aiguillé-e par sa boussole légère, parcourt le monde en quête de nouvelles merveilles à explorer. Toujours **Ailleurs**, il-elle parcourt sans relâche les Contrées ainsi que les idées, avide d'apprendre, de rencontrer et de débattre. Le-la nomade est désireux-euse de découvertes et de liberté, mais son insatiable besoin de nouveauté le-la prive de tout ancrage émotionnel. Il-elle fuit toute attache durable et son ouverture d'esprit peut également se transformer en une incapacité à prendre position, préférant ne pas s'engager par peur de perdre cette liberté qu'il-elle chérit. **Il-elle emmène le Village sur la Voie du sens critique et du développement de la personnalité.**



L'Instrumentiste

Muni-e de son marteau fiable et de sa blouse verte, est un-e créateur-riche infatigable et débrouillard-e, un-e as de l'invention. Mains habiles et esprit inventif, l'Instrumentiste est le-la bricoleur-se du groupe. Toujours prêt-e à créer, réparer ou inventer, il-elle transforme dans son **Atelier** ce qu'il-elle trouve en outils utiles ou en œuvres d'art. Sa débrouillardise en fait un pilier essentiel de la communauté, capable de donner forme aux idées les plus folles. Cependant, son perfectionnisme le-la ronge de l'intérieur, l'isolant parfois dans ses projets inachevés. **Il-elle parcourt la Voie de la créativité et du développement du sens pratique.**



Les lieux :

La Jungle

C'est le lieu de vie de la Meute, d'où viennent principalement les jeunes humains qui rejoignent la Troupe.

L'Orée de la Jungle

La bordure de la Jungle où la Troupe va à la rencontre des nouveaux·elles.

Les Contrées

Ce sont les différents univers que la Troupe peut explorer (par exemple : la Contrée des Pirates, la Contrée d'Alice au Pays des Merveilles, etc.).

Le Village

C'est l'endroit où la Troupe s'installe pendant le camp d'été.



La Croisée des Voies

Le lieu où se rencontrent toutes les Voies, et où chacune peut choisir de s'engager sur l'une d'elles.

Le Foyer Éternel

Dans le Village, c'est l'endroit où on allume le grand feu alimenté par la flamme de chaque jeune et animateur·rice. C'est autour de ce Foyer que la Troupe célèbre son union, notamment lors de la Cérémonie Au Foyer Éternel.

Agora

La place centrale du Village où la Troupe se réunit pour prendre les décisions qui la concernent, célèbre son union, notamment lors de la Cérémonie Au Foyer Éternel.

+ chaque lieu que le Staff souhaite voir exister !

Quelques histoires à vivre avec la Troupe

Parmi toutes les histoires que peut vivre la Troupe et qui seront imaginées par les Staffs de chaque Troupe, voici quelques-unes qui peuvent être utilisées ou dont les Staffs peuvent s'inspirer.

En parallèle de ces épopées vécues épisodiquement, la Troupe vit régulièrement certains événements tout au long de l'année.



En parallèle de ces épopées vécues épisodiquement, la Troupe vit régulièrement certains événements tout au long de l'année.

7. ACCUEIL

Les louvards et louvardes, après avoir passé 4 ans à explorer la Jungle, commencent à se sentir à l'étroit. Ils-elles sont curieux-ses de découvrir l'Orée qui entoure la Jungle depuis toujours. Un jour, décidé-es à découvrir de nouveaux horizons, ils-elles quittent la Jungle et arrivent dans un Village, situé au milieu de l'Orée. Les habitant-es du Village les accueillent chaleureusement et les accompagnent dans leur Traversée.

Ce moment unique a pour but d'accueillir les louvard-es à la Troupe. Il permet aux plus jeunes de rencontrer les ancien-nes de leur nouvelle Section, de faire connaissance le temps d'une journée, de leur souhaiter la bienvenue et de célébrer leur arrivée à la Troupe. Toute la Troupe et le Staff participent à cet événement.

La Traversée marque l'arrivée dans la Section et est la première animation que chaque jeune vivra lors de son parcours à la Troupe (lors de la journée de passage). Le groupe de pairs étant très important à

l'adolescence, il est essentiel que le-la jeune s'y sente à l'aise. Pour cela, il faut que le-la jeune comprenne les règles et le fonctionnement, et se sente accepté-e par le groupe. Lors de la Traversée, le groupe offre un espace au/à la jeune pour se présenter et, au fil de l'activité, lui permet de comprendre ce nouvel environnement (les autres membres du groupe, le nouveau Staff, le fonctionnement de la Troupe et le cadre symbolique dans lequel elle évolue).

“Vu que c'est une transition entre Meute et Troupe, consulte la Meute de ton Unité pour préparer une activité de passage conjointe.”

Pour des idées concrètes d'animation, voir la fiche annexe « La Traversée ».



8. TOTÉMISATION

Après avoir été accueilli-e durant la Traversée, le-la jeune a passé presque une année entière au sein de la Troupe. Pendant cette période, il-elle a découvert la magie de la Troupe et a commencé à y apporter sa propre touche. Pour marquer ce nouveau départ et l'encourager à s'engager davantage, le Village célèbre son intégration et la fin de ce premier cycle en lui proposant de porter un nouveau nom : celui d'un animal, un Totem. Ce Totem est ancré en lui-elle et reflète son parcours dans les autres Sections et au contact des autres animaux totems de la Troupe.

Cette célébration a pour but de marquer l'intégration au groupe. Elle est destinée aux premières années et aux nouveaux-elles arrivant-es, et se déroule au début du grand camp, avec toute la Troupe.

La totémisation valorise et accompagne l'intégration du-de la jeune. Elle clôt un cycle commencé à la Traversée, permettant au-à la jeune de s'approprier le groupe et d'y trouver sa place, symbolisée par un Totem. Pour que ce moment soit réussi, il doit être :

- **Transformateur** : Inviter le-la jeune à réfléchir à sa place dans le groupe et à sa part animale.
- **Original** : Adapté aux personnes qui le vivent et le font vivre.
- **Total** : Impliquer tout le groupe.
- **Engageant** : Donner envie de le vivre avec intensité.
- **Mémorable** : Laisser une empreinte durable, fédérant autour d'un signe d'appartenance commun.

Ces éléments sont indispensables pour une animation d'intégration porteuse de sens et marquante. L'importance de ce moment pour le Village est marquée par la présence du Cadre Symbolique tout au long de l'activité (décorum, cérémonie, vocabulaire du Village, Personnages, etc.).

Pour des idées concrètes d'animation, voir la fiche annexe « La Totémisation ».

Tout cela, bien entendu, sans oublier le cadre sain, bienveillant, sécurisant et respectueux que vous offrez à chaque moment à vous et vos jeunes. Gardez en tête que ces activités sont comme les autres, et que vous atteindrez vos objectifs seulement si vos jeunes se sentent aidé-es, soutenu-es, écouté-es et épaulé-es.



9. LOI – ENGAGEMENT – DEVISE

(Les trois piliers du Scoutisme)

Ces trois éléments sont les fondations de tout groupe scout et guide, partout dans le monde. Pour les jeunes de 12 à 16 ans, cela se traduit ainsi :

A) LA LOI SCOUTE/GUIDE

La guide, le scout...

- Dit la vérité et tient parole ;
- Respecte les autres dans leurs convictions ;
- Se rend utile ;
- Travaille en équipe, offre son amitié ;
- Fait preuve de courtoisie ;
- Aime et protège la nature ;
- Sait s'organiser ;
- Aime l'effort et ne fait rien à moitié ;
- Respecte le travail et le bien de toutes ;
- Reste maître de ses paroles, actes et pensées.

Cette Loi propose un esprit, un style de vie, un système de valeurs que le mouvement scout veut transmettre aux jeunes.

Vivre la Loi au quotidien

Comprendre et appliquer la Loi au quotidien est un processus long. Tout au long de leur parcours, il est essentiel que chaque jeune enrichisse sa compréhension de la Loi et en expérimente la portée. Il faudra souvent expliquer, reformuler et encourager les jeunes à s'exprimer à ce sujet.

Le rôle du Staff est d'offrir des opportunités pour que cette réflexion et cette maturation se fassent. La Loi Scoute/Guide fait partie du quotidien de la Troupe. Elle propose les règles communes du Scoutisme mondial. C'est en vivant les principes de la Loi que "l'esprit scout" se développe.

Le cadre symbolique

Dans le cadre symbolique, la Loi est le code que se sont donné les Personnages lorsqu'ils-elles ont fondé le Village, et qui continue de les inspirer. Elle répond à des questions fondamentales sur l'organisation de la vie, comme les relations entre les gens, les tâches, l'environnement, la prise de décision et l'autorité, l'investissement et la bonne conduite.

Bien que la Loi propose une réponse à ces questions, il est important de permettre aux adolescent-es – en

pleine construction de leur système de valeurs – et à la Troupe – groupe en perpétuelle évolution – de réfléchir à ces sujets en dehors de la Loi, en particulier au moment de l'Engagement, afin qu'il soit éclairé après une critique de la Loi voire une construction par le jeune de sa Loi personnelle.



B) L'ENGAGEMENT

Le Village, nomade et en perpétuel mouvement, a vitalement besoin que ses membres s'investissent pour le faire vivre et évoluer. La Troupe prend donc régulièrement le temps de questionner, constater et célébrer son engagement. Ceci se fait pendant la cérémonie de la Croisée des Voies, qui est le lieu idéal pour que les jeunes puissent choisir une Voie, une manière de s'engager.

Au cœur de la pédagogie scout et guide, l'Engagement est l'expression de notre volonté de changer le monde, le rendre plus conforme à nos aspirations. C'est aussi un signal d'intégration que le-la jeune envoie au groupe, quand la Totémisation est une marque d'intégration du groupe vers le-la jeune. Par nature, l'Engagement est individuel, changeant et cumulable. C'est pour ça qu'il faut respecter la volonté de chacun-e de ne pas s'engager

plus que par sa présence, de changer d'engagement chaque année, ou bien de le réitérer sous la même forme ou une autre. Néanmoins, à cet âge-là, respecter un cycle d'un an entre deux cérémonies permet de prendre la mesure et l'importance de cette notion d'Engagement.

En amont de cette cérémonie, le Staff accompagne les jeunes dans une réflexion sur leur engagement. Il est nécessaire de prévoir du temps pour le questionnement, une figure de référence (un·e animateur·rice ou non), de la diversité dans les manières de montrer son engagement et la possibilité de le réitérer.

Concrètement, pour animer l'Engagement, il faut passer par plusieurs étapes. Premièrement une présentation de ce qui peut composer l'engagement du/de la jeune (la Loi, une découverte des Voies, une discussion, un jeu, la construction d'une autre loi...). Deuxièmement, vient l'accompagnement et la préparation où le-la jeune approfondit sa compréhension de l'Engagement, et du moyen d'expression souhaité pour celui-ci. Enfin, viendra la cérémonie où toutes les expressions de l'Engagement seront célébrées. Des exemples plus concrets et précis sont donnés dans la fiche d'animation "Croisée des Voies".

Pour le cas particulier de la Promesse sur la Loi Scoute/ Guide, celle-ci s'articule autour d'un texte officiel, qui peut être complété par un apport personnel. Le texte est le suivant :

"Je promets sur mon honneur de m'efforcer de servir Dieu/ma Religion/un Idéal Élevé*, mon pays et l'amitié entre les hommes; d'aider mon prochain en toute occasion; de vivre la Loi du Scout et de la Guide."

Dans ce texte, la proposition de servir un Idéal élevé c'est, par exemple, choisir une valeur à défendre - comme la solidarité - ou une lutte à mener - comme s'opposer au racisme, construire un monde meilleur... Le texte de la Promesse ne signifie pas que le-la jeune a déjà choisi son Idéal élevé, mais qu'il s'engage à en chercher un. La personne qui accompagne le-la jeune dans sa Promesse a un rôle important dans la compréhension de ce point.

Par essence, le Scoutisme et le Guidisme sont des activités engagées.

Que ce soit les animateur·rices ou les jeunes, le faire vivre, y participer, prendre part à la vie du camp sont déjà des expressions d'engagement. Néanmoins, il est important que les jeunes conscientisent leur engagement, pour qu'ils-elles puissent se rendre compte de la force de ce qu'ils-elles font déjà et qu'ils-elles puissent réfléchir aux possibilités de faire plus.



Quelques manières d'exprimer son engagement sont :

- La présence et la participation
- La prise de position (sur la Loi ou autre)
- L'adoption de (nouveaux) comportements
- Le projet

Plein d'autres sont possibles, mais celles-ci sont souvent appropriées dans le cadre de la vie de la Troupe.

C) LA DEVISE SCOUTE/GUIDE

« TOUJOURS PRÊT·E ! »

Qu'est-ce que ça veut dire ? C'est la façon scoute de dire "Je suis là, je veux faire des choses et vivre à fond avec les autres de la Troupe".

C'est aussi un état d'esprit qui pousse chacun·e à apprendre, découvrir, observer et explorer. Cela montre que les scouts et guides sont toujours disponibles et prêts à se rendre utiles en toute occasion.

En parallèle, la Troupe a aussi une devise de groupe :

« VILLAGE EN MOUVEMENT ! »

Cette devise symbolise la solidarité entre les membres du Village qui avancent ensemble, mais surtout la quête d'action, de renouveau, et le rejet de l'immobilisme partagé par toute la Troupe.

10. LA PROGRESSION

Chaque jeune du Village évolue tous les jours : il-elle acquiert de nouveaux savoirs, de nouvelles compétences, découvre des choses du monde, apprend à connaître les autres et se découvre lui-elle-même. Que il-elle s'en rende compte ou non, il-elle progresse constamment. Cependant, le-la Nomade n'est pas souvent présent-e au Village pendant l'année, vagabondant ailleurs. Il-elle ne sait donc pas grand-chose de ce que les jeunes du Village ont appris au cours de l'année. Le Village organise donc chaque année la Cérémonie Au Foyer Éternel pour que chaque jeune puisse partager sa progression avec le-la Nomade.

Le but de cette cérémonie est de rendre visible et de conscientiser (pour le-la jeune et pour le groupe) la progression de chacun-e au cours de l'année écoulée. Concrètement, le Staff propose une série d'activités,

certaines plus réflexives, d'autres plus créatives, d'autres encore plus actives, autour de la question de la progression et du changement. Parmi ces moments, il y a un temps de réflexion pour que chaque jeune prenne conscience du chemin parcouru en un an. Ces réflexions seront notées et immortalisées dans le Grimoire gardé par le-la Sage. Le Staff propose également aux jeunes de vivre un moment en étant regroupé-es par année, où ils-elles peuvent réaliser un projet collectif propre à leur année. Cette journée se termine par la Cérémonie au Foyer Éternel, qui célèbre la progression de chacun-e.

La Cérémonie au Foyer Éternel a lieu chaque année, à la fin du camp (idéalement, le dernier jour de camp). Des idées concrètes d'animation se trouvent dans la fiche d'animation « La Cérémonie au Foyer Éternel ».



11. QUÊTES

Le Village vit à travers les projets menés par ses habitant·es. Les Quêtes sont ces projets menés par les jeunes, individuellement, en Patrouille ou tou·tes ensemble, de petite ou grande envergure. Les Quêtes personnelles peuvent être proposées à tout moment de l'année par un·e jeune. Celui-ci, ayant une idée de projet précis en tête ou désirant simplement s'engager dans une Voie, en parle avec le Staff qui convient alors avec lui·elle d'une manière de l'accompagner dans cette idée et de présenter le résultat à la Troupe.

Les Quêtes collectives sont décidées en Assemblée. Cette Assemblée est réunie par un ou des Personnages après que la Troupe ait vécu une Épopée (une histoire dans le merveilleux du Village) ou bien à l'initiative du Staff. L'Épopée a abordé une thématique chère au Personnage qui propose à la Troupe de l'approfondir, ce qui la conduira à mener un projet collectif. Le Staff a pour rôle de garantir un cadre dans lequel chaque jeune peut s'exprimer et participer à la réalisation de la Quête.

L'aboutissement de ces projets est fêté par le Village lors de la Cérémonie Au Foyer Éternel.

Dans la pédagogie scout et guide, le projet permet à chaque jeune de devenir maître·sse d'une partie de son apprentissage et de son expérience au sein de la Troupe. Il accompagne les ambitions pédagogiques d'autonomisation, de responsabilité, de coéducation, etc.

Les projets à la Troupe sont appelés les Quêtes, et peuvent se mener sur 3 plans différents : collectif, en Patrouille et individuel.

- **Projet collectif** : Après avoir vécu une "Épopée", la Troupe se lance dans une Quête collective. Après la réalisation d'une Quête collective, le·la Sage propose à la Troupe de laisser une marque de celle-ci dans le Grimoire (un dessin, une description, une photo, un morceau de la réalisation, etc.).
- **Projet Patrouille** : La Patrouille choisit – si elle le souhaite – collégialement de suivre une Voie. Le Personnage attitré suivra alors cette Patrouille dans son avancée. Il est conseillé de d'abord faire vivre une première Épopée et d'avancer dans une Quête collective avant de proposer des Quêtes aux Patrouilles. Après la réalisation d'une Quête de Patrouille, celle-ci reçoit de la part du Personnage concerné un signe distinctif

et ostentatoire (pin's pour sa floche de Patrouille, un écusson pour le fanion de Patrouille, encart dans le Grimoire, etc.).

- **Projet individuel** : Le·la jeune qui le souhaite fait le choix de s'engager sur une Voie en proposant une idée aboutie de projet ou en faisant part de son désir au Staff. Le Personnage attitré suivra alors ce·cette jeune dans son avancée. Il est conseillé de d'abord faire vivre une première Épopée et d'avancer dans une Quête collective avant de proposer des Quêtes aux Patrouilles. Après la réalisation d'une Quête personnelle, le·la jeune reçoit de la part du Personnage concerné un signe distinctif et ostentatoire représentant la Voie dans laquelle il·elle s'est engagé·e.

Pour cultiver le désir des jeunes de s'engager dans une Quête, le Staff doit régulièrement en parler, proposer des Épopées, aborder de nouvelles thématiques, proposer des remises en question et donner des exemples de Quêtes comme :

Il y a des projets que tu organises déjà avec ta troupe :

Constructions, concours bouffe, une patrouille qui anime une veillée, les aîné·es qui organisent une journée, le hike.

Il y a aussi d'autres projets, moins récurrents, que tu peux mettre en place avec ton groupe

Construire des cerfs-volants, réaliser un journal, repeindre le local, un camp à vélo, animer une radio pendant le camp, tourner un clip, découvrir un sport...

La liste est longue et tu trouveras plus d'idées dans les annexes de ce document.



12. ENVOL

Après quatre années passées à la Troupe, les aîné-es ont soif de découvertes. Envieux-ses de suivre les pas du-de la Nomade qui explore le monde, les plus âgé-es quittent les Contrées pour partir à la découverte de l'inconnu.

Cette cérémonie de l'Envol accompagne les aîné-es de la Troupe dans leur passage vers les Pionniers. C'est un moment où les jeunes se reméorent ce qu'ils-elles ont vécu pendant les 4 années au Village. Ils-elles échangent sur leur vécu avec le Staff qui les a accompagnés-es tout au long de leur parcours, et fabriquent un objet-souvenir symbolisant leur passage par le Village.

C'est un moment chargé en émotion, un des premiers grands "au revoir" que la vie propose aux jeunes adultes. La ritualisation est clé pour accompagner ces émotions. Il est important d'offrir à chaque jeune qui part un moment d'expression autour des émotions, de l'incertitude et de l'excitation d'un nouveau groupe, des marques laissées par les personnes qu'il-elle quitte. Mais aussi à chaque jeune qui reste, l'occasion de dire au revoir, de remercier, de s'inquiéter du groupe qui change, etc.

L'Envol est la dernière cérémonie que les jeunes vivent à la Troupe. Elle se déroule donc en fin de 4^{ème} année, ou au tout début de la 1^{ère} année pionnier. Plus d'éléments concrets pour l'animation se trouvent dans la fiche "Envol".



13. AUTRES CONSEILS ET COUTUMES

A) LES ASSEMBLÉES

C'est le moment où le groupe se rassemble pour discuter de son fonctionnement, des règles de vie, des activités, et prendre des décisions. On ajuste ce qui ne fonctionne pas encore bien et on se félicite de ce qui marche. Il peut y avoir plusieurs niveaux d'Assemblées : Assemblée de Troupe (avec tout le groupe) ou Assemblée de Patrouille (avec les membres de la Patrouille). Les objectifs et les manières de gérer ces moments peuvent varier selon les envies, besoins et intentions du groupe.

Pour assurer le bien-être et l'adéquation des règles à chacun-e, il faut que ces assemblées soient régulières (par exemple tous les 2 jours).

B) LA PLACE DU SOUVENIR

Les Souvenirs de la Troupe sont immortalisés dans le Grimoire, gardé par le-la Sage. On y retrouve les réflexions des jeunes lors de la Cérémonie au Foyer Éternel, mais aussi tout autre souvenir que les jeunes souhaitent laisser aux générations futures : photos de camps, poèmes, récits d'aventures, traces de projets, etc.

C) COUCHER

Pour profiter des aventures, le Village doit se reposer. Tout le monde n'a pas le même rythme, et les jeunes ont aussi besoin de temps entre eux-elles pour souffler de leur journée. Le coucher se passe en deux phases : un moment pour calmer les esprits et préparer au coucher, accompagné d'un chant signifiant "à vos tentes". Puis, le Staff signale qu'il est temps de prendre des forces pour le lendemain, avec un autre chant. Ces éléments peuvent être adaptés selon le groupe et le Staff.

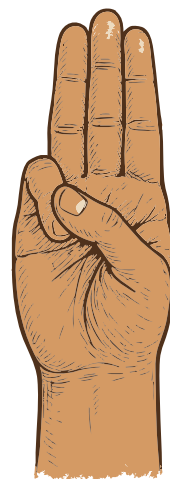


D) MANGER

Le repas est un moment primordial de la journée et de la vie d'un groupe. Il est important de le penser et de l'organiser. Le repas est un moment de sociabilité, mais pour certain-es, la nourriture peut être une source d'insécurité. Pendant l'année, le Staff s'assure que chacun-e a assez à manger et assez de temps pour le manger. Pendant le camp, organiser les repas est une occasion de créer de l'autonomie et de la responsabilisation chez les jeunes, ainsi qu'un esprit d'équipe dans les Patrouilles. Attention cependant à ce que cela ne devienne pas une source de tensions entre les jeunes, et qu'ils-elles mangent des aliments bien cuisinés.

E) LE SIGNE SCOUT

Ce signe est partagé par les scouts du monde entier. Au Village, les trois doigts levés sont trois flammes qui s'élèvent, une pour chaque dimension de la spiritualité (le rapport à soi, aux autres et au monde) tandis que le pouce et l'auriculaire sont la base de ce foyer qui représentent la nécessité de s'unir dans la différence (car le pouce et l'auriculaire sont les doigts les plus éloignés) afin de nourrir ce feu.



14. LEXIQUE

I. Les lieux

- **La Jungle** : cadre dans lequel se passe l'animation de la Meute
- **L'Orée (de la Jungle)** : frontière de la Jungle, de l'autre côté de la Waigunga (la rivière qui passe dans la Jungle). C'est là où les Villageois-es viennent rencontrer les louveteaux et louvettes de 12 ans qui passent à la Troupe.
- **Le Village** : lieu où se retrouve la Troupe. Il peut désigner le local, le lieu de camp ou juste le centre d'un jeu. La plupart des cérémonies s'y déroule. À l'intérieur du village on retrouve plusieurs lieux :
 - ▶ **Les habitats de 4 des 5 Personnages** : Atelier (Instrumentiste), Auberge (Aubergiste), Cabane (Sage), Cirque (Acrobate). Le-La Nomade ne vit pas dans le Village, il-elle est toujours Ailleurs.
 - ▶ **Le Foyer Éternel** : un grand foyer au centre du Village qui brûle de toute la vie, de toutes les expériences, les progressions des membres de la Troupe.
 - ▶ **La Croisée des Voies** : c'est là où se croisent (physiquement, comme symboliquement) les chemins des 5 Personnages. C'est à la fois un carrefour physique, mais aussi et surtout un point de départ pour chaque personne pour s'engager dans la Voie d'un Personnage.
 - ▶ **L'Agora** : c'est la place centrale du Village où ses membres discutent, prennent des décisions ou décident de partir à l'aventure.
 - ▶ **Les Contrées** : ce sont tous les lieux en dehors du Village. Elles peuvent à la fois représenter des lieux physiques, ou bien métaphoriques (comme la contrée des dessins animés par exemple). C'est le concept de la méthode qui représente les thèmes de journée et de camp ainsi que l'idée que la Troupe change régulièrement de territoire pour se confronter à l'inconnu - à l'inverse de la Meute qui évolue dans son territoire.
- **Le Bord des Contrées** : aller en dehors de cet endroit, c'est trop éprouvant pour l'ensemble de la Troupe. C'est pourquoi c'est ici que la Troupe dit au revoir à ses aîné-es qui désirent s'envoler vers le reste du Monde.
- **Le Monde** : c'est littéralement le monde, le terrain de jeu du Relais.

II. Les personnes

- **Les villageois-es ou habitant-es du Village** : ils et elles représentent toute la Troupe, jeunes et Staff compris.
- **Les aîné-es** : groupement des dernières années, des plus âgé-es parmi les jeunes de la Troupe.
- **Les totémisables** : groupement de tou-tes celles et ceux qui ne se font pas appeler par un totem.
- **Les Personnages** : le Village a été fondé par 5 Personnages, 5 ami-es. Chacun-e représente une Voie, c'est-à-dire un ensemble de valeurs, qualités, compétences, vision du monde... Ils-Elles sont présent-es à la plupart des cérémonies et le Staff peut choisir de les faire intervenir dans l'animation (soit en les incarnant, soit en y faisant référence ou en utilisant p.ex. une lettre envoyée par l'un-e des Personnages).
 - ▶ **L'Acrobate** : de couleur bleue, équipé-e d'un ruban, sa Voie est celle du développement physique, artistique, de l'expression corporelle et de l'effort.
 - ▶ **L'Aubergiste** : de couleur rouge, équipé-e d'un tablier, sa Voie est celle du développement social et émotionnel, de la cuisine et la nourriture, de l'amitié et de la fête.
 - ▶ **L'Instrumentiste** : de couleur verte, équipé-e d'un mètre ruban, sa Voie est celle du développement du sens pratique, de la bricole et de la déboruillardise.
 - ▶ **Le-La Nomade** : de couleur mauve/rose, équipé-e d'une boussole, sa Voie est celle de la remise en question, du sens civique et de l'exploration de l'inconnu.

- **Le-La Sage** : de couleur jaune, équipé-e d'une lanterne, sa Voie est celle de la spiritualité, des traditions, de la quête de sens.

III. Cérémonies

- **Traversée** : c'est la cérémonie d'accueil des louveteaux et louvettes qui sortent de la Jungle. Elle a lieu à l'Orée de la Jungle, le premier jour de l'année.
- **Totémisation** : c'est la cérémonie d'intégration des jeunes qui ont rejoint la Troupe durant l'année. Elle a lieu dans le Village et se conclut à l'Agora au début du camp d'été.
- **Croisée des Voies** : c'est la cérémonie où le Village célèbre l'envie de s'engager de ses membres. Elle se déroule à la Croisée des Voies (d'où la cérémonie tient son nom) vers le milieu du camp d'été.
- **Cérémonie au Foyer Éternel** : c'est la cérémonie où le Village célèbre la progression de chacun de ses membres et se remémore l'année écoulée. Elle se déroule au Foyer Éternel à la fin du camp d'été.
- **L'Envol** : c'est la cérémonie où le Village dit au revoir à ses aîné-es. Elle se déroule au Bord des Contrées lors de la réunion (ou camp) de passage, avant de faire la Traversée.

IV. Autres

- **Les Quêtes** : c'est le nom donné aux projets menés par les jeunes. Il y a des Quêtes personnelles, des Quêtes de patrouille et des Quêtes collectives, rassemblant toute la Troupe.
- **Le Grimoire** : c'est un livre qui regroupe tout ce qui s'est passé dans le Village, avec en particulier les réflexions des jeunes lors de leurs précédentes préparations à la Cérémonie du Foyer Éternel. Mais on peut aussi y garder des photos, des listes de Totems, on peut proposer à chaque réunion à un-e ou deux jeune(s) d'écrire une anecdote de la réunion...
- **Les Épopées** : ce sont des histoires qui se déroulent dans le cadre merveilleux du Village.
- **Totem** : c'est un nom d'animal choisi avec le-a jeune lors de la cérémonie d'Intégration (la Totémisation). Il représente la somme des apprentissages des précédentes sections où le jeune a été encadré par des animateur-ices incarnant des animaux.
- **Le Chef d'œuvre** : c'est un bricolage, un symbole créé par les aîné-es avant leur départ de la section (cérémonie de l'Envol).



Les Scouts et Guides Pluralistes

38 Avenue de la Porte de Hal - 1060 Bruxelles

Tél : 02 539 23 19

www.scoutspluralistes.be

info@sgp.be