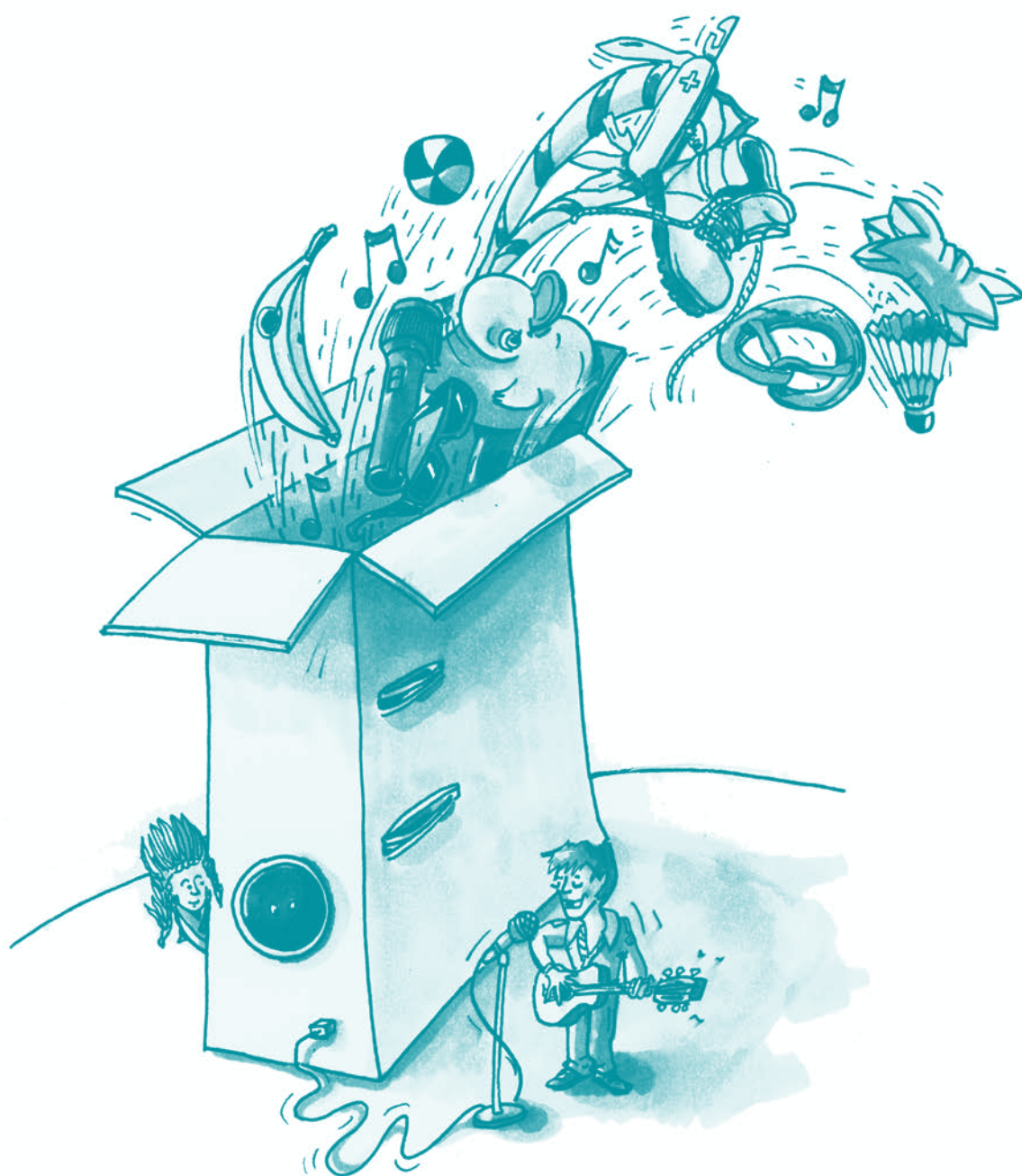
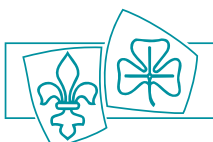


Le programme

l'essence du scoutisme



Pfadibewegung Schweiz
Mouvement Scout de Suisse
Movimento Scout Svizzero
Moviment Battasendas Svizra



Formation

| | | |
|-----------|---|----|
| 1. | Planifier – réaliser – évaluer | 3 |
| 1.1 | Planifier | 4 |
| 1.2 | Réaliser | 16 |
| 1.3 | Évaluer | 18 |
| 2. | Faire un programme | 22 |
| 2.1 | Le programme trimestriel | 22 |
| 2.2 | L'activité | 26 |
| 2.3 | Le week-end | 28 |
| 2.4 | La séance pour les nouveaux | 29 |
| 2.5 | Cérémonie de promesse | 31 |
| 2.6 | La totémisation | 32 |
| 2.7 | Moments calmes | 33 |

Impressum

| | |
|--------------------|---|
| Brochure : | Le programme – l'essence du scoutisme |
| Éditeur : | Mouvement Scout de Suisse, Berne |
| Réalisation 2018 : | |
| Remaniement : | Leandra Marti/Helix, Dominik Huwiler/Chips |
| Traduction : | Laetitia Bernau/Waykana |
| Relecture : | Hélène Conradin/Koala |
| Illustrations : | Sandra Gujer/Milou, Illuhouse, Biel/Bienne |
| Composition : | Corinne Weber/Rabatz, grafios.ch |
| Impression : | Druckform, Toffen BE |
| Tirage/Édition : | 700/2018 (Remaniement Réalisation 2013) |
| Référence : | MSdS.3036.04.fr |
| Copyright : | Mouvement Scout de Suisse Speichergasse 31, 3001 Berne +41 31 328 05 45, info@msds.ch, www.msds.ch |
| Réalisation 2013 : | Kaspar Wüthrich/Adler, Marco Gyger/Chapeau, Carolina Gurtner/Chita, Florian Haldimann/Hippo, Claudia Mirnic/Spring, Evelyn Kallweit/Wega, Daniela Villiger/Zimet |
| Réalisation 2007 : | Rahel Probst/Allegra, Agnès Pasche/Gazelle, Gaudenz Steinlin/Hamster, Andreas Mathis/Mugg, Simone Riner/Samba, Jean-Luc Riond |
| Sources : | De notre mieux, MSdS, 1995 Ta Patrouille MSdS, 1999 Sport de camp/trekking – Présentation, ESSM, 2004 |

Si tu trouves des erreurs ou des informations manquantes, tu peux nous en faire part à l'adresse ameliorations@msds.ch – un grand merci pour ta collaboration !

Le programme – un petit mot avec une grande signification. Le scoutisme offre beaucoup d'activités de styles différents : le programme d'une activité du samedi après-midi, d'un week-end, d'un camp, d'une entreprise de picos ou de routiers, etc. L'ensemble de toutes les activités constitue le programme. Un bon programme transmet de la vivacité, de la couleur, de la saveur et du suspense. C'est justement cette diversité-là qui est typique du scoutisme. Il y a rarement des limites à la créativité et à la richesse d'idées.

Grâce aux relations et aux méthodes scout, une grande quantité d'activités peut être développée afin de créer un programme typiquement scout. Ce « programme typiquement scout » n'est pas le même dans tous les Groupes. Chaque Groupe ou unité a ses propres traditions et particularités. Mais pour tous les scouts, les fondements du scoutisme donnent un cadre à leurs activités.

Ce chapitre décrit de manière détaillée la façon de planifier, réaliser et évaluer un programme. Il va tout particulièrement aborder les activités en soi, le programme trimestriel et les week-ends. La thématique du « camp » sera traitée dans une brochure spécifique.



www.profil-du-scoutisme.msds.ch



Brochure « Camp »

1. Planifier – réaliser – évaluer

Au centre de chaque activité se trouvent les enfants, les jeunes et les jeunes adultes qui y participent. Le programme doit être orienté vers leurs besoins et souhaits.

Un programme réussi est :

- adapté à l'âge ;
- varié et
- équilibré.

Grâce à un programme équilibré, nous encourageons chacune des 5 relations contenues dans les fondements du scoutisme et contribuons ainsi à l'objectif du mouvement scout. C'est de la même manière qu'intervient chacune des 7 méthodes scout. Les fondements du scoutisme et l'objectif du Mouvement scout sont décrits plus en détail dans la brochure « Le Scoutisme – notre identité » du cudesch.

L'organisation d'un programme réussi est exigeante. Lorsque tu organises un programme ou une activité, tu passes par les trois étapes suivantes : la planification, la réalisation et l'évaluation. Chacune de ces trois étapes contribue à un travail scout réussi.



Les fondements du scoutisme brochure « Le Scoutisme »

Planifier

Durant la planification, les responsables se font un « plan plus précis » sur quoi, comment, quand et où les choses se dérouleront. Il est important que les expériences et les évaluations des activités précédentes puissent être prises en considération.



Réaliser

La réalisation est intimement liée à la planification. Ce qui, jusqu'alors, existait seulement sur papier et dans les têtes des responsables va être désormais vécu avec les participants.



Planifier, réaliser, évaluer brochure « Jeu et sport »

Évaluer

L'évaluation suit la réalisation. Lors de la discussion au sein de la maîtrise ou avec les participants, il s'agira de faire ressortir les points positifs, mais également les erreurs de planification et de réalisation. En outre, on va contrôler si les objectifs fixés ont été atteints. Grâce à l'évaluation, on peut apprendre beaucoup de choses afin d'améliorer la planification et la réalisation d'activités futures.



cycle

Les trois étapes s'enchaînent et forment ensemble un cycle. Elles sont toujours influencées par des facteurs extérieurs (comme la situation, les participants, les réserves de temps, les imprévus, la météo, ...). En fonction du programme et des activités, il peut également arriver que les trois étapes se chevauchent. Par exemple, la maîtrise se rend déjà compte pendant le jeu de nuit que le terrain n'est pas assez bien défini et elle réagit directement afin d'indiquer plus clairement les limites du terrain de jeu. Certains points peuvent alors déjà être évalués et, si nécessaire, adaptés durant la réalisation.

Chacune des trois étapes va être expliquée plus précisément dans un chapitre spécifique ci-dessous.

Pour cela, la planification d'un week-end Eclais va nous servir d'exemple.

1.1 Planifier**regarder
l'évaluation**

Au début de la planification, cela vaut toujours la peine de d'abord prendre un moment pour faire une rétrospective. Quelles sont les leçons qui sont à retenir de l'évaluation de la dernière activité ? Lesquels de ces points doivent absolument être intégrés dans la nouvelle planification ?

Clarifier les conditions-cadres

La planification du week-end de l'unité Eclais de St-Julien est à l'ordre du jour. Pour la planification du programme, la maîtrise doit faire attention aux conditions-cadres suivantes : dans la maîtrise de branche active, Panda, Silenzio, Guappa et Stormy sont responsables de l'organisation. Gingo sera présent durant le week-end en tant que responsable, mais il ne peut pas participer à la préparation. Pour des raisons financières, le week-end du Groupe se déroule dans les environs. Il aura lieu sous tentes et les voyages aller et retour se feront à vélo. Cette année, il y aura beaucoup de participants qui n'ont encore jamais participé à un camp. Comme Panda et Silenzio sont en camp avec l'école durant la semaine précédente, le week-end ne peut commencer que le samedi matin.

Pour chacune des parties du programme il existe des conditions-cadres particulières qui influencent la planification. Vous pouvez les définir à l'aide des questions suivantes :

- Quoi ? Quel type de programme ou d'activités doit être prévu ?
- Dates, lieu et durée ?
- Pour qui est organisé le programme ou l'activité ? Qui sont les participants ? Où en sont-ils dans leur développement ? Quels sont leurs besoins et leurs attentes ?
- Qu'ont vécu les participants lors du programme précédent ? Qu'y ont-ils appris ?
- Y a-t-il des relations ou des méthodes des fondements du scoutisme qui doivent particulièrement être prises en considération ?
- Qui donne un coup de main lors de l'organisation, la planification et la réalisation ? Qui est responsable de quoi ?
- Quelles sont les aides supplémentaires qui peuvent être engagées en renfort ?
- Quel est le matériel qui se trouve à disposition ?
- Quels sont les moyens financiers à disposition ?
- Quels sont les handicaps et les restrictions qu'il faut prendre en considération (programme trimestriel) ?
- Quels sont les temps forts et les éléments de tradition qui doivent être incorporés ?
- Où se déroule le week-end ? Quelles possibilités offrent les environs et quelles sont les contraintes ?
- À quelle météo faut-il s'attendre ? Durant quelle période de l'année se déroule le programme ?

Fixer les objectifs

La maîtrise se fixe les objectifs suivants lors de la première réunion de préparation du week-end :

- Les participants construisent une tente « boule de Berlin » correctement et restent une nuit au sec.
- Les nouveaux éclais qui sont depuis peu dans l'équipe doivent être bien intégrés.
- Les anciens éclais prennent des responsabilités et soutiennent les plus jeunes.
- Il y a un jeu sur les nœuds avant chaque repas. Tous les éclais maîtrisent 4 nouveaux nœuds.
- Avec le déplacement à vélo et la lecture des cartes correspondantes, les participants se préparent pour un tour à vélo de plusieurs jours durant le camp d'été.
- De plus, les enfants doivent pouvoir se plonger dans le thème qui doit leur laisser une liberté d'action dans leur créativité.

Est-ce que l'activité physique est au premier plan ? Est-ce que les éclais doivent apprendre à construire un sauna ? Ou est-ce que les louveteaux doivent apprendre une nouvelle écriture secrète ? Au début de la planification, lorsque vous êtes en train d'élaborer le programme, le moment est approprié pour réfléchir à des objectifs et à des intentions : À quoi voulons-nous arriver ? Quels objectifs souhaitons-nous atteindre ?

formuler les objectifs et les intentions



Les besoins des participants et les conditions-cadres influencent le choix des objectifs. Ils vous aident lors de l'évaluation. L'activité planifiée et réalisée peut ensuite être évaluée sur la base des objectifs définis soi-même : Quels objectifs ont été atteints ? Lesquels nécessitent encore du travail ?

Définir des buts – mais comment ?

- Les buts doivent pouvoir être atteints avec les responsables, les participants et le matériel à disposition.
- Fixer des buts aussi concrets que possible. Ainsi, ils sont plus faciles à changer et peuvent être vérifiés lors de l'évaluation.
- Les buts doivent être définis tous ensemble, en équipe. Tous les responsables doivent tirer à la même corde.

Voici quelques exemples d'objectifs raisonnables pour diverses activités d'un programme :

| | |
|---|--|
| <p>Programme trimestriel</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'histoire des castors doit relier toutes les activités entre elles. • Les louveteaux connaissent les différents personnages de la symbolique de la branche Louveteaux. • Le week-end doit être un point fort du programme trimestriel. • Tous les scouts approfondissent un domaine spécifique et reçoivent un badge de spécialité. | <p>Week-end</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le week-end Castors termine l'histoire du programme trimestriel. • Les jeunes louveteaux s'habituent à dormir loin de chez eux. • Le week-end de la branche Eclais propose des activités sportives, mais aussi des moments calmes. • La cabane Picos sert de nouveau point de rencontre à l'équipe suite au week-end de rénovation en commun. |
| <p>Camp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toutes les activités Louveteaux sont intégrées dans le thème de camp. • L'excursion et le grand jeu de nuit sont les points forts du programme global du camp d'été de la branche Eclais. • Les scouts apprennent les types de sport de camp suivants : le hornuss et l'inter-cross. • La nouvelle équipe Picos planifie pour la première fois de manière indépendante une entreprise, selon la méthode de planification du « triangle ». | <p>Activités</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les histoires contées dans les livres d'images exercent les capacités de représentation et éveillent l'imagination des castors. • Les louveteaux entraînent leur habileté et leur équilibre lors de la fête des jeux. • Les louveteaux répètent leurs rôles pour la représentation du théâtre des sorcières. • Les éclais apprennent des tours de magie et les réalisent. • Tous les éclais sont capables de calculer les coordonnées d'un point sur une carte topographique. • Les picos organisent et réalisent à deux leur propre 15 heures Picos. |

noter les objectifs

Cela vaut la peine de noter les objectifs convenus et d'y jeter souvent un coup d'œil lors de la planification. Il est important que vous fixiez des objectifs qui soient réalistes et que vous puissiez vérifier s'ils ont été atteints.

Déroulement de la planification

Il s'agit maintenant de s'occuper de la planification du programme concret. Vous réfléchissez alors aux activités avec lesquelles vous pourrez atteindre vos buts fixés. Choisissez des activités variées afin que les besoins et les envies de tous les participants soient remplis. Pensez particulièrement aux plus jeunes et aux plus calmes. Les activités seront intégrées dans le thème à chaque fois que c'est possible.

Que ce soit pour la planification d'un week-end, d'une séance de découverte pour les non-scouts, d'une soirée des parents ou d'un programme de samedi après-midi, la maîtrise doit toujours réfléchir au déroulement général de la planification :

- Commencez suffisamment tôt avec la planification et prévoyez assez de temps de réserve.
- Définissez la planification au début du processus : quelles étapes doivent être réalisées, dans quel ordre et jusqu'à quand ? Ça vaut la peine d'entreprendre ces réflexions et de les fixer par écrit, en particulier pour les événements de plus grande ampleur.
- Il est judicieux de planifier tout **d'abord les points généraux, puis les choses spécifiques** et les détails. Ainsi, le programme est fait d'abord globalement et les détails du programme entrent en ligne de compte seulement par la suite. C'est le terrain de camp qui va être recherché en premier et ensuite la première activité peut être préparée.

du général au particulier

- Ça vaut la peine de fixer à l'avance les dates des réunions importantes en relation avec l'activité. Par exemple, les réunions de maîtrise, la reconnaissance ou l'envoi des informations aux participants, qui sont directement en lien avec le week-end, seront fixés de manière réfléchie et rationnelle, en harmonie avec la période de planification.
- Répartissez chaque partie de programme de manière équilibrée entre les membres de la maîtrise. Définissez suffisamment tôt et précisément qui **est responsable** de quoi. Cette répartition des tâches doit se faire par écrit. Il faut également fixer les **délais** pour chacun des points de la préparation.
- Réfléchissez bien à quand **informer les personnes** concernées et celles qui devraient être intégrées dans le déroulement de la planification (p. ex. les parents, les participants, les aides, le paysan, le concierge, les autorités, les services de sécurité et de secours).
- N'oubliez pas : **le soin et l'exactitude** dans la planification sont les meilleures conditions pour une réalisation optimale d'une partie de programme.

**définir
par écrit les
responsabilités**

Au début de la planification d'un grand événement (camp, week-end, coup de pub, grande activité de Groupe, ...), chaque secteur sera déterminé et des étapes intermédiaires importantes seront définies :

**grands
événements**

Les tâches

Lors de la première réunion, les secteurs suivants seront répartis :

- *responsable général et responsable du programme : Panda ;*
- *inscription et contact avec les parents : Silenzio ;*
- *trajet d'aller et de retour : Guappa ;*
- *reconnaissance et terrain de camp : Stormy ;*
- *finances : Guappa ;*
- *matériel : Stormy ;*
- *organisation de l'équipe cuisine et contact avec la cuisine : Gingo (il a peu de temps).*

Chaque membre de la maîtrise prend, lors de la planification, un domaine de compétence, un secteur. Dans ce domaine, il participera à tous les préparatifs et en assumera les responsabilités. Les tâches sont réparties de manière la plus équitable possible au sein de la maîtrise. Essayez d'exploiter les ressources des responsables (qualités, temps, connaissances particulières, ...). Lors des réunions générales, l'état de chaque préparatif est contrôlé, d'autres étapes de travail sont coordonnées et de nouvelles tâches sont définies.

Les étapes

Lors de la préparation et de la planification du week-end, la maîtrise s'est fixée les étapes suivantes :

- *20 semaines avant : première réunion de planification, contact avec le RG et/ou coach : qui encadre le week-end ?*
- *12 semaines avant : définir le lieu, premières informations aux participants et aux parents.*
- *8 semaines avant : définir le programme global.*
- *6 semaines avant : reconnaissance du terrain de camp et de l'itinéraire à vélo.*
- *4 semaines avant : définir le programme détaillé.*
- *2 semaines avant : les participants et les parents sont informés.*

Lors du déroulement de la planification, on définira des points fixes intermédiaires qu'on appellera étapes. Ces étapes sont des sortes de buts intermédiaires (p. ex. des tâches spécifiques dans le calendrier) sur le chemin qui mène au but final. Il est important de fixer ces buts intermédiaires de manière à ce qu'ils soient atteignables et réalistes. N'oubliez pas que les organes externes (p. ex. la compagnie de car postal) ont aussi besoin de temps pour traiter vos demandes ou vos commandes. Prévoyez de ce fait toujours assez de temps lorsque vous dépendez de tierces personnes.

Thème

Chaque responsable a trois voix qu'il utilisera au moment du vote pour les trois idées de thème qui lui plaisent le plus. Ces idées de thème sont inscrites sur le tableau du brainstorming. Il reste en jeu les quatre idées qui ont reçu le plus de voix. Pour chacune d'elles, les avantages et les désavantages vont être discutés et des idées concrètes de réalisation vont être proposées. Finalement, il ne reste plus que les thèmes « la formation des chercheurs scientifiques » et « l'homme de Neandertal » en course. L'idée « voyage sur Mars » est éliminée parce que l'équipe ne trouve pas assez d'idées d'adaptation. L'idée de « la gare de St-Julien » est également supprimée, parce que le thème de l'avant-dernier trimestre était très similaire. Un dernier vote permet de prendre la décision : le week-end aura comme thème « les chercheurs scientifiques ».

le fil rouge



Programme de camp –
Thème du camp
brochure « Camp »

Un thème donne de la vie à un programme scout. De plus, il fait participer tout le monde et permet de créer des moments et des souvenirs inoubliables. Il unit également le programme et lui donne une structure.

Un bon thème est facilement compréhensible pour les participants et doit leur donner une liberté d'action. Il doit permettre de réaliser des activités pleines de diversité. Le plus simple est d'intégrer votre thème grâce à une histoire. Les enfants de la branche Castors, Louveteaux et Eclais apprécient de pouvoir se plonger dans des histoires vivantes et dans des mondes imaginaires. Mais tous les thèmes ne doivent pas forcément être rattachés à une histoire.

Les participants les plus âgés peuvent très bien être utilisés comme acteurs dans une histoire. Pour eux, le thème et l'histoire ne sont peut-être plus aussi importants. Toutefois ils reçoivent ainsi une responsabilité adaptée à leur âge.

Toutes les bonnes idées ne se prêtent pas forcément bien à un thème. Posez-vous les questions suivantes avant le choix final :

- Est-ce que le thème permet de réaliser des activités sympas et adaptées à la branche (âge, intérêt des participants par rapport à leur développement, ...) ?
- Est-ce que suffisamment d'idées d'activités en relation avec ce thème nous viennent à l'esprit ? Lesquelles ?
- Est-il est possible d'atteindre les buts formulés avec le thème choisi et respectivement les activités sur le thème ?
- Va-t-on vivre quelque chose de nouveau ou est-ce que cela ressemble aux thèmes des années précédentes ?
- Les participants peuvent-ils prendre un rôle actif dans le thème ?
- Le thème est-il plus qu'une simple plaisanterie avec beaucoup de « gags internes (trip entre responsables) » ?
- Le thème peut-il être mal interprété par une tierce personne ? (Il faut faire particulièrement attention avec les thèmes d'actualité. Si on parle beaucoup d'un thème dans les journaux, il n'est alors peut-être pas vraiment adapté pour une activité !)



Des histoires avec un thème

En contant des histoires, on fait plaisir. L'imagination est mise en éveil. Justement durant l'enfance, l'humain est très imprégné d'histoires.

Pour votre thème, choisissez une histoire qui vous plaît et sur laquelle vous pouvez vous baser. Son contenu et son vocabulaire doivent être adaptés à l'âge des participants. Elle doit contenir des personnages, des animaux et des objets auxquels ils peuvent s'identifier.

L'action est au centre et se développe. Lorsque le suspense augmente, l'histoire atteint son apogée et se jette dans une courte fin.

Les participants ne doivent pas être uniquement figurants dans le thème, mais participer activement et pouvoir décider. Les apports théâtraux de la maîtrise doivent donner des informations sur l'histoire et non pas directement apporter la solution.

L'histoire doit être simple et compréhensible. Pensez toujours que les participants ne la connaissent pas encore !

N'ayez pas peur de laisser tomber une bonne idée lorsqu'elle ne remplit pas ces critères. Une de ces idées peut souvent être utilisée comme partie d'une (autre) histoire.

Avec un peu d'imagination, les idées qui paraissent au premier regard banales ou sans intérêt peuvent souvent être transformées en quelque chose de génial. Il n'est pas nécessaire de toujours avoir un thème absolument insolite. Il est important que les participants puissent y jouer un rôle actif.

**Est-ce que
l'idée permet
d'avoir une
bonne trame ?**





Méthode de recherche d'un thème

Collecte d'idées

Les louveteaux et les éclais peuvent aussi aider lors de la recherche d'idées. Tous les participants notent sur un billet le thème qu'ils désirent. Vous pouvez regarder ensuite chacune des idées lors de la réunion de maîtrise et probablement trouver une combinaison qui pourra être utilisée. Bien sûr, tous les vœux ne peuvent pas être réalisés en une fois et il arrive parfois que l'on ne puisse que partiellement mettre en pratique une idée ou un souhait.



Le brainstorming

La « tempête de cerveau » est la traduction de brainstorming. Toutes les idées les plus folles sortant de la tête des responsables sont inscrites sur un grand tableau. On peut utiliser les concepts déjà écrits pour orienter ses idées et se laisser ainsi inspirer par les idées des autres. Rien ne doit être tracé ou commenté. Tout est inscrit, le fait que ce soit réalisable ou non n'a aucune importance.

Ce rassemblement sauvage de concepts va être réduit et mis en ordre lors d'une étape supplémentaire. Différentes idées de thème peuvent être tracées de la liste par vote ou discussion. Lorsqu'il n'en reste plus que quelques-unes en course, dans l'idéal trois à cinq, vous devez réfléchir à chaque idée pour savoir si elles sont vraiment adaptées.

Un brainstorming peut également se réaliser dans le silence avec une grande feuille de papier au milieu de la table.



Faire passer le billet

Chacun écrit sur un billet le nom d'une personne et le donne ensuite à son voisin de droite. Chacun écrit le nom d'un objet sur le billet et le fait passer plus loin. Le tout va être répété jusqu'à ce que les billets contiennent une à trois personnes, objets, lieux, temps, etc. Ensuite des histoires vont être inventées grâce à ces différents mots-clés (éventuellement avec des suppléments).



Mindmap

Mindmap signifie « la carte de l'esprit ». Une Mindmap sert avant tout à mettre de l'ordre dans les différentes idées et éléments d'un thème et à créer un lien entre eux. Elle amène de la structure dans un « chaos ». L'une des idées centrales du thème est écrite au centre d'un papier, d'autres idées sont disposées autour et reliées avec des flèches.



Le journal

Chacun apporte un journal à la réunion. Prenez environ 15 minutes pour feuilleter les journaux et écrire des noms de thèmes possibles. Attention avec les thèmes d'actualité !



Images et chronique

Des images d'activités sont rassemblées dans une boîte au local. Il peut aussi y avoir une chronique avec un compte rendu des différentes activités. Lors de la recherche d'idées, vous pouvez vous inspirer des activités passées. Mais faites attention à ne pas copier des activités réalisées il y a peu de temps.



Tableau d'idées

Dans le local scout, on place un grand tableau sur lequel des idées peuvent être notées. Les idées peuvent être directement écrites et ne se perdent pas. Peut-être que certaines idées en suggéreront d'autres à quelqu'un.

Les livres, les films, les jeux, Internet, les anciens programmes scouts ainsi que les cours de formation peuvent être d'autres sources abondantes d'idées pour la recherche d'un thème. N'oubliez pas les anciens routiers qui n'assument plus un rôle de responsable. Ils disposent d'une expérience énorme et précieuse que vous pouvez exploiter.



Le fil rouge

Lors d'une réunion, la maîtrise tisse le fil rouge : les éclais seront des scientifiques qui devront rechercher une substance grâce à laquelle un super engrais non polluant pourra être produit. La première partie du week-end tournera autour de la formation des scientifiques. Ensuite – avec l'aide de formules, d'un laboratoire et de recherches sur le terrain – la substance pour l'engrais sera cherchée jusqu'à ce que finalement elle soit découverte. Pour finir, les chercheurs seront décorés pour leur travail par le comité du prix Nobel. Des déguisements de chercheurs, des ustensiles et des objets de laboratoire seront nécessaires pour ce fil rouge. Pour les lieux, un ancien dépôt ainsi qu'une grotte avec des roches spéciales seront, par exemple, idéals. La formation sera conduite par d'éminents chercheurs comme Albert Einstein, qui sera incarné par l'un des responsables.

Lorsque la maîtrise s'est décidée pour un thème, le fil rouge qui guidera tout le programme est développé. Les différentes idées seront amenées dans un ordre logique.

« les cinq minutes magiques »

Les « cinq minutes magiques » peuvent être réalisées en maîtrise : pendant cinq minutes, chaque membre pense pour lui-même à un déroulement de l'histoire du thème. Ensuite, les différentes histoires sont présentées et la meilleure des variantes ou une combinaison de plusieurs d'entre elles donnera le fil rouge pour le programme.

Les éléments suivants peuvent être incorporés dans le fil rouge :

- des histoires et des intrigues ;
- des personnages, des rôles pour les responsables, les participants, l'équipe cuisine ;
- des déguisements ;
- des lieux spéciaux, du matériel et des rituels.

Programme global

| samedi | dimanche |
|---|---|
| <i>Arrivée au chalet, Einstein nous présente notre mission</i> | <i>Ateliers, les chercheurs explorent et améliorent les formules du super engrais – les techniques professionnelles (technique scout – atelier de patrouille)</i> |
| <i>Excursion à vélo par patrouille, en chemin, jeux d'habileté pour les chercheurs, construction du camp des scientifiques Souper (cuisiné par les patrouilles)</i> | <i>Grand jeu : contrebande avec les ingrédients trouvés, préparation du super engrais Démontage du camp des scientifiques, retour à vélo</i> |
| <i>Programme du soir : sceller le pacte des chercheurs, exercer l'hymne, totémisation, les non-totémisés sont accueillis au sein de la communauté des scientifiques</i> | <i>Fin : présentation de l'engrais devant le comité du prix Nobel (parents)</i> |

S'il n'y a pas suffisamment d'idées d'activités, ce qui suit peut aider :

- Pouvez-vous adapter des idées venant de vos cours de formation ?
- Y a-t-il des buts qui sont encore trop peu abordés dans les activités planifiées ? Les relations et les méthodes choisies sont-elles suffisamment prises en considération ?
- Et pourquoi ne pas inventer et organiser vous-même une nouvelle forme de jeu, un nouveau style de jeu de course avec des postes ou de jeu de rôle ?
- Y a-t-il des anciennes activités, des jeux ou des parties de programme qui ont bien fonctionné et qui pourraient également être utilisés avec le nouveau thème ?

Le programme général comprend :

- le titre de toutes les activités ;
- les données générales (heures de début et de fin) ;
- la durée de chaque activité ;
- les lieux où se déroulent les activités ;
- les responsables des activités.

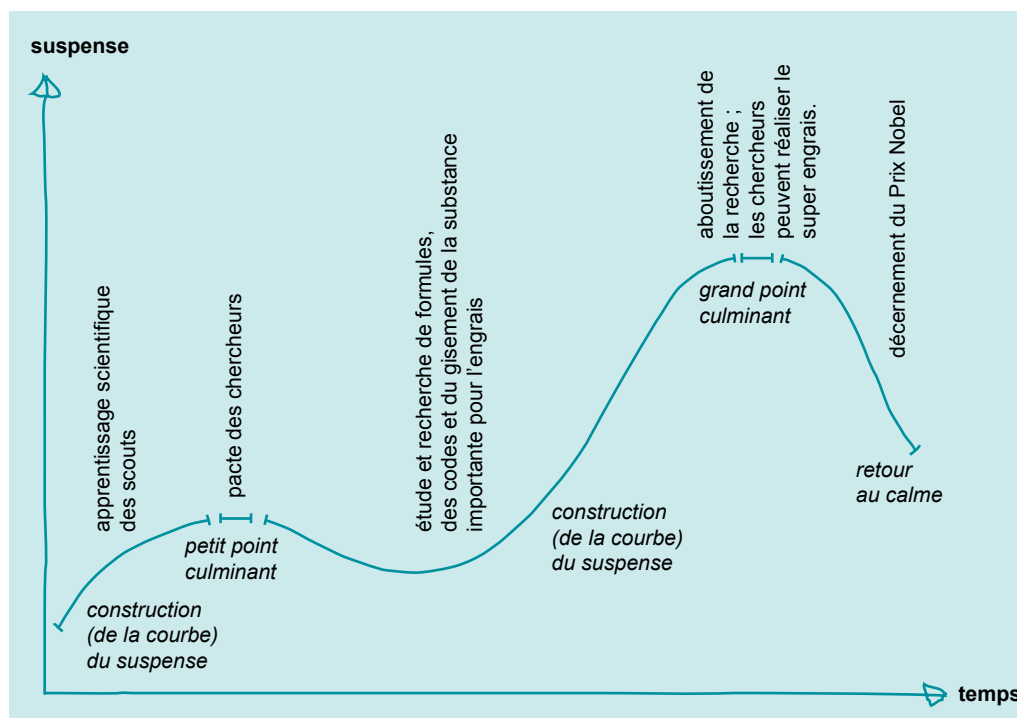


Camp – Modèle du programme général
www.cudesch.pbs.ch

Le fil rouge doit être présent dans le programme global de manière conséquente. Ainsi le suspense peut déjà être créé. Il doit être résolu vers la fin de l'activité lors d'un point culminant. La partie la plus passionnante du programme ne devrait donc pas se dérouler déjà au début. L'entrée en matière doit passionner les participants sans toutefois utiliser toutes les bonnes idées.

créer le suspense avec le programme

La courbe du suspense résume de manière figurative cette idée. Elle peut être utilisée pour tous les types de programme – une séance, un programme trimestriel ou tout un camp d'été. Ici, elle est reproduite pour notre exemple de week-end :



Contrôle de la qualité du programme

La maîtrise utilise la brochure « Le Scoutisme » du cudesch et regarde quelles relations et méthodes sont présentes dans les différentes parties du programme. La maîtrise remarque alors que le programme n'est pas vraiment équilibré. La méthode « la vie en plein air » est celle qui ressort le plus. Les relations « à son corps » et « aux autres » sont mises en avant. Différentes parties du programme peuvent encore, à ce moment, être changées ou complétées afin que d'autres méthodes et relations soient plus présentes.

La totémisation, qui était prévue avec l'enlèvement des novices suivi d'un jeu dans le terrain, sera transformée afin que les apprentis réalisent tout d'abord une activité créative. Ils feront ainsi leurs preuves en tant que chercheurs (« relation à son environnement »). Pendant ce temps, lors d'un jeu de piste, les autres éclais aborderont la loi scoutie grâce à une histoire sur les chercheurs (« la Loi et la Promesse », « la relation au spirituel »). Lors d'une cérémonie de clôture festive, les apprentis seront accueillis dans la communauté scientifique (« rituels et traditions »). Le voyage d'arrivée sera effectué durant le samedi après-midi par les patrouilles. Elles devront également faire les achats et cuisiner elles-mêmes le repas du soir (« la vie en petit Groupe », « la pédagogie du projet »).

questions pour le contrôle

Déjà lors de la planification du programme, il est important d'avoir une vision critique : plus vous reconnaitrez rapidement les faiblesses de votre programme, plus il vous sera facile de les corriger.

Pour contrôler le programme prévu, vous pouvez vous poser les questions suivantes :

- Le programme est-il adapté à l'âge des participants ? Est-il varié et intéressant ?
- Les buts prévus peuvent-ils être atteints avec ce programme ? Quel est le point culminant ? Qu'est-ce qui pourrait ne pas fonctionner ?
- Quelles parties du programme nécessitent un concept de sécurité ?
- Est-ce que les responsabilités pour chacun des points du programme sont claires ?
- Quelles parties du programme nécessitent une variante en cas de mauvais temps ?
- Y a-t-il des parties du programme qui peuvent, si nécessaire, être rallongées ou raccourcies ?

le contrôle de la qualité grâce aux fondements du scoutisme

Les fondements du scoutisme sont également une aide précieuse afin de soumettre le programme prévu à un contrôle de qualité. Vous pouvez vous demander comment et dans quelles mesures les 5 relations et les 7 méthodes des fondements du scoutisme apparaissent dans votre programme. Chacune des 5 relations et les 7 méthodes doivent être prises en considération si vous voulez réaliser un programme complet et équilibré. Vous pouvez ainsi vous assurer que tous les participants soient interpellés de différentes manières.



Les fondements du scoutisme
brochure
« Le Scoutisme »

Pour les programmes à long terme, ça vaut la peine d'effectuer un petit « check fondements » :

- Sur l'intégralité d'un camp ou d'un programme trimestriel, les 7 méthodes et les 5 relations devraient être abordées de manière adaptée.
- Pour une activité (p. ex. le programme d'un samedi après-midi), il suffit d'avoir un choix restreint de relations et quelques méthodes. Faites simplement attention que lors de la séance suivante, d'autres relations et méthodes soient abordées.
- Lors d'une planification à plus long terme, il faudrait faire attention à ce qu'il y ait une activité pour tous les participants afin que chacun soit satisfait.

Idées pour les 7 éléments de la méthode

La progression personnelle :

Les responsables laissent les éclais décider quel badge de spécialité ils veulent approfondir durant la nouvelle année scout.

La Loi et la Promesse :

Lors de la journée de BP (« Thinking Day »), tout le monde porte le foulard à l'école – signe que la loi scout est un guide au quotidien.

La vie en petit Groupe :

Les routiers vivent durant une semaine au local scout. Chacun va chaque jour à l'école ou à son travail. Le soir, la cuisine et les jeux se font en commun.

Les rituels et traditions :

Lors du Noël de la forêt, tous les routiers sont traditionnellement invités. Ensemble, ils terminent cette année avec une CO de Noël et participent à l'estafette des cadeaux.

La pédagogie du projet :

Les louveteaux peuvent amener quelques idées pour l'organisation du programme trimestriel et voter.

La vie en plein air :

Les éclais passent la nuit dans un abri qu'ils ont construit durant le samedi après-midi avec du matériel trouvé dans la nature.

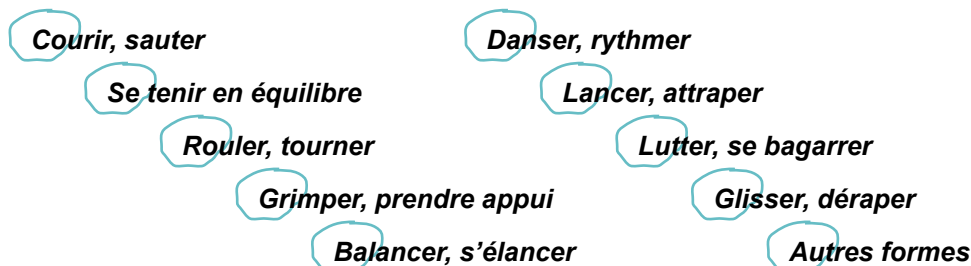
Le jeu :

Les castors passent un samedi après-midi pluvieux dans le local transformé en conte de fées et se mettent dans la peau de fées.

Dans le but de développer le répertoire des mouvements des enfants de manière holistique, il est utile d'approfondir de façon variée différentes manières de bouger. Via les formes de base du mouvement, J+S Sport des enfants a développé un modèle grâce auquel il est possible d'attribuer tous les mouvements à une ou plusieurs formes de base :

Afin de promouvoir consciemment les différents formes de base du mouvement, il est recommandé de se concentrer sur un ou deux formes différents par trimestre ou par camp. Ceci peut être fait de plusieurs manières :

- Par exemple, on peut effectuer les mêmes débuts ou conclusions lors de toutes les activités d'un trimestre ou d'un camp.
- Il est également possible d'apprendre et de développer un jeu en se basant sur une forme de base du mouvement en la construisant sur différentes activités.
- Finalement, une activité peut également être dédiée de façon intensive à une forme de base du mouvement. Au cours de l'année, une activité peut alors ressembler à un bloc SC lors d'un camp.



Contrôle de qualité à l'aide des formes de base du mouvement



Sports – Sport des enfants
www.jugendundsport.ch

1.2 Réaliser

La planification est terminée, le programme est prêt : c'est parti !

Le samedi à 10 h 00 la maîtrise est prête, Panda et Silenzio arriveront en même temps que les éclais. Les derniers préparatifs sont également terminés. Le week-end commence à 11 h 00 et les premiers participants vont bientôt arriver avec leurs parents. Avant le départ, chaque responsable peut saluer chacun d'entre eux et échanger quelques mots avec les parents. Le parcours à vélo prévu jusqu'au terrain de camp se fera par patrouille. À 11 h 15 précises, après une brève introduction au thème, la première patrouille part à vélo. Comme le parcours est assez exigeant pour les participants, l'arrivée est un peu retardée. Le programme de la soirée doit être légèrement décalé et raccourci. Il en résulte un malentendu avec l'équipe cuisine qui n'est pas prête au bon moment avec le dessert. Pour occuper les enfants, Stormy organise spontanément quelques jeux. Pendant ce temps, la cuisine prépare le dessert.

Avant la réalisation :

- Vérifiez une dernière fois, et assez tôt avant la réalisation, si les responsables sont informés des moments importants du timing, des durées, des endroits de rencontre, du matériel général, du matériel personnel et des numéros d'urgence.
- La maîtrise se rencontre au moins une demi-heure avant le début de l'activité (ou du camp). Ainsi vous pouvez parler des derniers détails, préparer le matériel nécessaire et clarifier le rôle de chacun. Le temps avant le début d'une activité doit absolument être consacré aux éclais. Accueillez-les. Il y aura peut-être même un moment pour un court échange avec les parents.
- Prenez avec vous le programme détaillé des activités sur papier. Cela vous donnera plus d'assurance et vous aidera à avoir une vue d'ensemble.
- Prévoir, pour chaque responsable, un petit programme général de taille A7 dans la poche. C'est très pratique, car cela permet, entre autres, d'avoir toujours un œil sur le timing pendant le camp.



Le contact avec
les parents
brochure
« Être responsable »

Pendant la réalisation :

- Faites attention à donner des explications compréhensibles et des règles cohérentes et définies clairement. Il n'y a qu'une personne qui parle aux participants. Faites également attention à ne pas vous contredire dans la maîtrise.



- Suivant l'activité, il peut être judicieux d'informer les participants des buts que la maîtrise s'est fixés pour l'activité.
- La qualité de la réalisation dépend de l'engagement de la maîtrise. Quand la motivation du responsable de la branche Louveteaux est visible ou que la responsable de la branche Eclais se donne à fond pour un grand jeu, c'est le meilleur moyen pour que l'activité soit un succès.
- Même la meilleure des planifications ne peut pas tout prévoir. Le jour de la réalisation, il peut arriver des choses sur lesquelles vous n'aviez pas compté, mais que vous devez tout de même intégrer dans votre programme. De tels facteurs, qui conditionnent les situations, peuvent être par exemple le mauvais temps qui n'était pas attendu, un nombre trop élevé ou trop faible de participants ou du matériel inadapté ou oublié. Soyez flexibles et essayez d'adapter votre programme aux nouvelles circonstances.
- Les aspects de sécurité sont très importants dans la réalisation du programme. En effet, s'il arrive un accident, ce sera durant la réalisation. Il est donc spécialement important que le concept de sécurité soit connu de tous les responsables et soit soigneusement mis en pratique. Sinon il ne servira à rien !
- Il peut arriver qu'il y ait des divergences d'opinions au sein de la maîtrise lors de la réalisation. Ne parlez pas de cela devant les participants ! La discussion doit être repoussée dans la mesure du possible à l'évaluation. De petits différends peuvent aussi être réglés directement après l'activité.

**des explications
compréhensibles
et des règles
cohérentes**

**avoir
le courage
de faire des
changements**



Concepts de sécurité
brochure « La sécurité »

Après la réalisation :

Vous êtes sûrement intéressés à savoir comment le programme a été perçu par les participants, ce qui les a emballés et ce qui ne leur a pas plu. Peut-être même ont-ils des propositions d'améliorations.

Quelques fois, vous pouvez directement récolter les avis des participants. Souvent il est aussi facile de savoir si le programme leur a plu ou non simplement en les regardant. Mais faites également attention à l'avis des éclais les plus calmes.

Ces avis et observations peuvent ainsi être intégrés lors de la prochaine planification.

Récolter les impressions

Vous pouvez récolter les impressions des participants de la manière suivante :

Branche Castors : chacun des points du programme est décrit par la maîtrise. S'il a plu aux Castors, alors ils se lèvent. Sinon ils restent assis.

Branche Louveteaux : le déroulement du programme est dessiné sur un tableau. Les louveteaux reçoivent des autocollants verts et rouges. Lorsque quelque chose leur a plu, ils peuvent coller un point vert. Ce qui leur a moins plu sera marqué d'un point rouge.

Branche Picos : à la fin du programme, tout le monde reçoit deux billets sur lesquels ils peuvent écrire une impression positive et une autre négative.



1.3 Évaluer

La maîtrise se rencontre une semaine après le week-end pour une réunion d'évaluation. Avant le voyage du retour, les participants ont donné leur avis sur des baromètres en collant des gommettes ; ils pouvaient ainsi indiquer si les activités leur avaient plu ou non. Ces résultats sont tout d'abord discutés lors de la réunion. Puis, de la même manière, les responsables collent des smileys sur différents panneaux avec des mots-clés (impression générale, organisation, voyages aller et retour, thème, formation des scientifiques, remise des prix) afin de donner leur avis. Pour chaque panneau, les résultats sont discutés. Stormy prend le PV de l'évaluation qui indique les conclusions de la maîtrise et ce à quoi il faudra faire attention lors du prochain week-end. Après la discussion sur le tour à vélo, il note qu'un parcours à vélo doit toujours être reconnu à vélo. Une reconnaissance en voiture ne suffit pas. Il retient par contre comme point positif que la maîtrise a bien adapté le voyage de retour, car de cette manière, il n'y a pas eu de retard. Il a aussi été relevé que lors du grand jeu, l'objectif de boutonner le plus rapidement possible des toiles de tente, a été réalisé principalement par les éclais les plus âgés et les plus entraînés, les plus jeunes n'arrivant pas à suivre. La maîtrise décide donc d'entraîner cela avec les plus jeunes jusqu'au camp d'été. À la fin de l'évaluation, toute la maîtrise mange des spaghettis au local.

apprendre de ses erreurs

Pourquoi évaluer ?

Évaluer signifie relever ce qui a fonctionné et ce qui n'a pas fonctionné dans un programme qui a été vécu, ainsi que d'évaluer si les buts fixés ont été atteints. L'évaluation est la dernière étape de l'activité scout. Mais avec elle, la planification de l'activité suivante commence déjà, car les leçons tirées de l'évaluation doivent directement être intégrées dans la planification des prochaines parties du programme. Le positif sera conservé et les erreurs corrigées. Il faudrait rediscuter des buts qui n'ont pas été atteints. Pourquoi n'ont-ils pas été atteints ? Étaient-ils trop ambitieux ? Les activités n'étaient-elles pas adaptées à ces buts ? Voulons-nous les reprendre pour la suite ou les laisser de côté ? Une bonne évaluation permet de faire avancer toute la maîtrise, chacun des responsables et finalement les participants.

fixer rapidement la réunion d'évaluation

Quand est-ce qu'on évalue ?

L'évaluation doit absolument être faite lorsque les souvenirs du programme sont encore frais. Lors de petites activités (p. ex. programme d'une séance, d'une soirée des parents, ...), elle peut directement être faite à la fin de l'activité au local, ou au début de la réunion suivante. Lors de grandes activités (p. ex. camp d'été, week-end, programme trimestriel), cela vaut la peine de prévoir une réunion spécialement pour l'évaluation (éventuellement avec le coach ou le responsable de Groupe). La date doit déjà être fixée lors de la planification. La réunion ne doit pas avoir lieu plus tard que deux semaines après l'activité. Pourquoi ne pas intégrer cette réunion à une partie plus sympathique comme les remerciements – un bon souper p. ex. ?



Processus de planification: évaluer
brochure
« SC/T – Bases »

Qu'est-ce qu'on évalue ?

Il est important que vous considériez le programme sous des angles de vue différents dans le cadre de l'évaluation. Demandez-vous si le programme était adapté aux besoins des participants et si tout a fonctionné du point de vue de l'organisation. Cela vaut aussi la peine de porter un regard plus critique sur la collaboration au sein de la maîtrise.

Les sujets suivants peuvent être évalués :

- Quelle est l'impression générale sur le programme organisé ?
- Les buts fixés au début ont-ils été atteints ? Comment ? Si non, pourquoi ?
- Est-ce que le programme était adapté aux participants ? Y avait-il des parties qui dépassaient leurs capacités ou qui ne les exploitaient pas assez ?
- Qu'est-ce qui a plu aux participants ? Qu'est-ce qui ne leur a pas plu ?
- Quelles étaient les parties du programme particulièrement réussies ? Lesquelles n'ont pas fonctionné ? Pourquoi ?

- Quel était le point fort ou le point faible de l'activité ?
- Comment s'est passé le travail d'équipe dans la maîtrise ?
- Comment le thème a-t-il été exploité ? La trame était-elle adaptée et compréhensible ?
- Comment les fondements ont-ils été pris en considération dans le programme ? Y a-t-il des relations ou des méthodes qui n'étaient pas assez présentes ? Comment est-il possible d'améliorer cela ?
- Le budget a-t-il été respecté ? Pourquoi et dans quel domaine a-t-il été dépassé ? Qu'est-ce qui a pu être économisé et pour quelle raison ?

Les points suivants peuvent être pris en considération pour les parties de programme qui suivent :

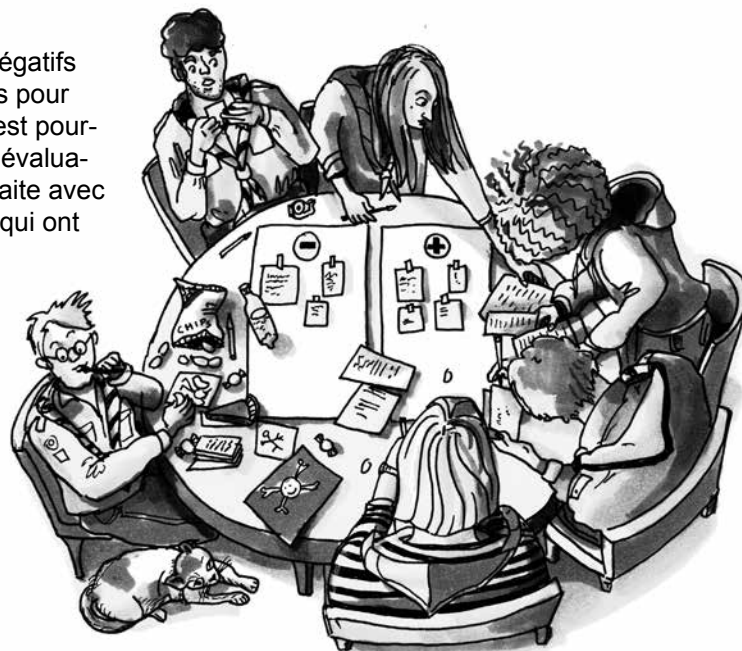
| Activité unique | Programme trimestriel | Week-end/ camp d'été |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que le timing était réaliste ? • Est-ce que la répartition des tâches était claire ? • Est-ce que les explications de la maîtrise étaient compréhensibles ? • Est-ce que tous les participants étaient contents ? • Le programme a-t-il comblé les besoins des participants ? • Y a-t-il eu des participants marginalisés ? Pourquoi ? Que peut-on faire contre cela ? | <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que les besoins des participants ont été comblés et n'ont-ils pas été surchargés ? Le programme était-il adapté à la branche ? • Le programme trimestriel était-il suffisamment varié ? • Toutes les relations et les méthodes ont-elles été prises en considération ? • Est-ce que chaque activité était reliée avec les autres par un fil rouge ? Est-ce que les participants l'ont compris ? • Le programme avait-il une courbe de suspense avec des points culminants ? Étaient-ils prévus au bon moment ? | <p>En plus des questions pour le programme trimestriel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les informations que l'on peut retirer des bilans des participants, des parents et des aides ? • Y avait-il des tensions dans la maîtrise ? L'ambiance avec la cuisine et les aides extérieurs était-elle bonne ? • Est-ce que le concept de sécurité a été complètement prévu ? |



Planifier, réaliser, évaluer
brochure « Jeu et sport »

Comment évaluer ?

Les points positifs et négatifs ne sont pas les mêmes pour chaque participant. C'est pourquoi il faut en parler. L'évaluation doit toujours être faite avec tous les responsables qui ont été présents.



**évaluer avec
toute la maîtrise**

des critiques constructives

Les conditions pour une évaluation fructueuse, c'est l'ouverture d'esprit et la tolérance en maîtrise. Des remarques honnêtes, franches et constructives sur le programme et sur les responsables sont nécessaires. Il est souvent difficile de parler des points faibles et des erreurs. Cela demande beaucoup de doigté et pas mal de courage. Amenez toujours des critiques constructives : donnez des alternatives et n'oubliez pas de souligner aussi les choses positives et de faire des éloges. Soyez également critique envers vous-mêmes.

Il y a une quantité de méthodes sur la façon d'évaluer des activités en maîtrise. En voici quelques-unes :

méthodes d'évaluation

| | |
|--|--|
| <p>Le baromètre Un baromètre avec une échelle est dessiné sur une feuille de papier. Différents mots-clés – comme le comportement de la maîtrise, la qualité de la réalisation, la collaboration, la motivation des participants, etc. – seront énoncés tour à tour. Tous les responsables posent un objet sur la « valeur » du baromètre qui correspond à leur évaluation. Pour chaque mot-clé, il peut y avoir en plus des remarques complémentaires ou des explications.</p> | <p>Le poster Des mots-clés qui doivent être évalués sont inscrits sur différentes affiches : le thème de camp, la nourriture, le jeu de nuit, la CO-photo, etc. Tout le monde fait le tour de la pièce et écrit ses remarques sur chacune des affiches. Ensuite les résultats seront discutés en maîtrise et notés.</p> |
| <p>Les smileys Des Smileys avec différentes humeurs vont être attribués à chaque bloc/mot-clé du programme. Ils peuvent être collés ou directement dessinés sur les affiches. À la fin, on discute de l'image générale.</p> | <p>L'objet de la parole Les membres de la maîtrise se font passer un objet (une balle, un porte-bonheur, la mascotte de camp, ...). La personne qui tient l'objet de la parole dans les mains doit s'exprimer sur ce qui lui a plu ou non. Les autres se taisent jusqu'à ce qu'ils reçoivent personnellement l'objet de la parole.</p> |
| <p>La discussion muette Chacun écrit sur une affiche au centre de la table, son avis sur un sujet. Sur le moment, rien ne sera discuté et les avis ne seront pas encore commentés. Ensuite il y a la possibilité de poser des questions sur chacune des remarques et les divergences d'opinions seront discutées. Cette forme d'évaluation est particulièrement adaptée à des sujets délicats et controversés.</p> | <p>Évaluation écrite à la maison Le responsable principal envoie quelques questions d'évaluation à la maîtrise avant la réunion d'évaluation. À la maison, chaque participant écrit son avis sur les questions et l'envoie par mail au responsable principal. Le responsable principal peut ensuite planifier l'évaluation et amener les différents points dans la discussion en se basant sur les retours qui ont été faits. Les évaluations écrites sont généralement prises en considération différemment que les évaluations orales. Prenez toutefois bien garde à ce qu'aucun malentendu ne survienne.</p> |

Transmettre les résultats

Les constatations qui sont faites lors d'une évaluation doivent absolument être notées. Sinon elles seront rapidement oubliées et il sera difficile de les utiliser lors de la planification de l'activité suivante. C'est seulement de cette manière que d'autres responsables pourront profiter des expériences faites et que les choses pourront être améliorées sur le long terme. Pourquoi ne pas rassembler tous les résultats d'évaluation dans un classeur au local ? Ainsi tous les responsables y auront accès. Les nouveaux responsables qui veulent organiser un programme trimestriel, un week-end ou une collecte de papier pourront profiter de ces évaluations.

**conserver
les résultats**



2. Faire un programme

2.1 Le programme trimestriel

le thème et les buts

Avec le programme trimestriel, les activités du prochain trimestre sont prévues de manière globale. Au centre de chaque programme trimestriel, il y a le thème et les buts. Il est alors plus qu'une simple liste d'activités !

Les parties suivantes font partie de la planification du programme trimestriel :

un fil rouge pour tout le trimestre

- **Les buts généraux pour le programme trimestriel** : avec le programme trimestriel, la maîtrise veut atteindre quelque chose de bien précis.
- **Le thème et le fil rouge** : toutes les activités d'un trimestre seront préparées sur le même thème. Cela donne un fil rouge et chaque activité est liée aux autres. Le suspense doit être construit pendant le trimestre par rapport à un point culminant (courbe de suspense au chapitre 1.1).
- **Les dates et la forme** : la maîtrise doit déterminer quelle activité (par unité, séance de patrouille, activité de Groupe, week-end, ...) a lieu quand et sous quelle forme. Le lieu sera aussi déterminé.
- **Déroulement global** : le déroulement global de chaque activité sera déterminé dans le programme trimestriel (programme global de l'activité).

Exemple d'un programme trimestriel pour la branche Louveteaux :

trimestre: printemps – été 2018
thème: « La malédiction du trésor du diamant royal »

buts:

- Les louveteaux plongent dans un monde de chevaliers, de forteresses et de châteaux.
- Le suspense sera construit jusqu'à la fin du trimestre.
- Le camp de Pentecôte doit être intégré de manière optimale dans le programme trimestriel.
- Les nouveaux responsables de sizaine peuvent se familiariser avec leur rôle.
- Chacun des louveteaux obtient un insigne de spécialité sur quatre durant le trimestre.

| date | histoire | forme |
|----------------|--|--|
| Sa 28 avril | <p>« Appel à l'aide de la famille royale »</p> <p>Nous sommes en l'an 1376. Tous les chevaliers du pays se rassemblent pour une fête moyenâgeuse avec un tournoi devant les portes de la ville. À ce moment-là, un messager du roi arrive à cheval. Sur un parchemin, il a un message pour tous les chevaliers présents. Il le lit : c'est un appel à l'aide de la part du roi. Il est menacé par une malédiction dans son château. Seuls les meilleurs chevaliers seront capables de combattre cette malédiction et de résoudre l'énigme. Les chevaliers doivent donc déterminer, lesquels d'entre eux sont capables de répondre à l'appel. Mais quelle surprise ! À la fin du tournoi, tous les chevaliers réussissent leurs difficiles tâches et reçoivent la distinction.</p> | <p>Introduction au thème avec la visite d'un messager. Puis tournoi du moyen-âge avec différentes disciplines : football des chevaliers, jeu du petit peuple et estafette de la châtelaine.</p> <p>Distribution des distinctions.</p> <p><i>Insignes des spécialités : les insignes de spécialité que les louveteaux peuvent obtenir durant le trimestre leur sont présentés. Choix : mouvement, premiers secours, environnement, musique.</i></p> <p><i>Chaque enfant se décide pour l'un des thèmes et l'approfondit dans le cadre du programme trimestriel.</i></p> |

| | | |
|-----------------------|--|---|
| Sa 5 mai | <p>« Le chevalier et son équipement » Les chevaliers ont désormais montré qu'ils ont pu surmonter leurs tâches. Ce qui leur manque encore, c'est le bon équipement. Ils ont besoin de casques, d'armures, d'épées et de chevaux en bois. Pendant un jeu, les chevaliers trouvent des matières pour leur équipement.</p> | <p>Jeu de stratégie dans le terrain pour gagner différents matériaux pour les chevaliers (des couleurs, du fil pour une cotte de maille, du bois pour un bouclier ou un glaive).</p> <p><i>30 minutes de travail en Groupe sur les insignes des spécialités.</i></p> |
| Sa 12 mai | <p>« L'atelier des chevaliers » Visite de l'atelier des chevaliers, où les jeunes chevaliers peuvent réaliser leur propre équipement sous la direction d'un professionnel. Cet équipement sera ensuite testé lors d'un parcours d'exercices.</p> | <p>Chaque Sizaine fabrique son propre atelier, avec le matériel pour son équipement gagné lors de l'activité précédente. Ensuite, les responsables de sizaine posent un parcours avec des signes de piste venant du Bonne Chasse. Les Sizaines suivent le parcours avec leur nouvel équipement.</p> <p><i>30 minutes de travail en Groupe sur les insignes des spécialités.</i></p> |
| Sa 19 mai | <p>« Les chevaux au repos à l'écurie »</p> | <p>Pas d'activité (samedi de l'Ascension) : La maîtrise utilise cet après-midi pour les derniers préparatifs du camp de Pentecôte.</p> |
| Sa–Lu 26–28 mai | <p>« Le mystère du château » Les chevaliers sont maintenant prêts à se présenter devant le roi. Il les invite tout un week-end dans son château. Les chevaliers ont du temps pour résoudre l'énigme sur la malédiction qui hante le château : ils découvrent qu'ils doivent retrouver le trésor du roi afin d'annuler la malédiction et délivrer la famille royale. Ils découvrent le trésor dans les greniers du château. Pour les remercier, le roi les invite à une énorme fête avec de la bonne musique, des danses et un immense buffet.</p> | <p>Camp de Pentecôte : Avec le déplacement au camp, des petites constructions, une course aux postes, un tournoi de jeux et un jeu dans le terrain, les chevaliers parviennent finalement à résoudre l'énigme de la malédiction.</p> <p><i>30 minutes de travail en Groupe sur les insignes des spécialités.</i></p> |
| Sa 2 juin | <p>« Soin des blessés » Ils ont trouvé le trésor du roi et libéré la famille royale. De manière à ce que leurs aventures ne soient pas oubliées, ils les mettront par écrit pour les générations à venir. La quête du trésor n'était pas complètement sans risque. Afin d'être préparés pour de futures aventures, les chevaliers vont être formés comme samaritains.</p> | <p>Un jeu de poste sur le secourisme est réalisé. Par ailleurs, les louveteaux écrivent/ dessinent des petits comptes rendus sur le camp de Pentecôte.</p> <p>Après l'activité du samedi après-midi, la maîtrise prépare la soirée des parents.</p> |
| Lu 4 juin | <p>« Soirée d'informations »</p> | <p>Soirée des parents <i>Le camp de Pentecôte est présenté grâce à des photos et comptes rendus. Les parents reçoivent des informations détaillées concernant le camp d'été.</i></p> |

| | | |
|---------------|---|--|
| Sa 9 juin | <p>« Visite du haras royal » Pour les remercier de leur aide précieuse, les chevaliers peuvent faire une excursion dans les écuries du roi. Chaque chevalier peut faire un tour sur le cheval de son choix. Ils doivent aider à soigner et nourrir les animaux du roi. Pour finir, il y a même un tour en calèche.</p> | <p>Excursion dans un centre équestre des environs, visite et possibilité de monter à poney et de faire un tour en calèche.</p> <p><i>30 minutes de travail en Groupe sur les insignes de spécialité.</i></p> |
| Sa 16 juin | <p>« Adieux du roi » Les chevaliers souhaitent organiser une grande fête d'adieu et pour remercier le roi pour son hospitalité.</p> | <p>Fin du programme trimestriel avec une fête pour le roi. Les louveteaux préparent une partie de la fête avec leur sizaine (repas, divertissement, ...) et reçoivent à la fin l'insigne de spécialité de la part du roi.</p> <p>Transition avec le thème du camp d'été.</p> |

les conditions-cadres

Planification d'un programme trimestriel

Au début de chaque planification de programme trimestriel, les conditions-cadres doivent être clarifiées :

- Quelles sont les activités fixes déjà déterminées dans le programme annuel par le Groupe ? Y a-t-il des activités scouts particulières comme les passages, une séance de publicité, des activités de Groupe ou une activité régionale ? Le Groupe participe-t-il à la fête du village, au carnaval, à une collecte de vieux papiers ou à un marché aux puces ? Est-ce qu'une autre association du village organise un événement auquel les scouts du Groupe participent, comme, par exemple, un tournoi de football ?
- Combien y a-t-il d'activités durant le trimestre ? À quelles dates ont-elles lieu ?
- Y a-t-il un week-end ou un camp qui doit être intégré dans le programme trimestriel ?
- À quelle saison de l'année se déroule le programme ?
- Quelle est la quantité d'argent à disposition ?
- Sur combien de participants et de responsables pouvez-vous compter ?
- À quel endroit les activités doivent-elles se dérouler ?

la planification annuelle

Certains points fixes du programme trimestriel viennent de la planification annuelle du Groupe. Une fois l'an, la maîtrise de Groupe planifie avec les maîtrises de branche et d'unité le déroulement de l'année à venir. C'est à ce moment-là que les activités de Groupe et interbranches sont fixées. Vous devez faire attention aux dates de la planification annuelle pour le programme trimestriel de votre unité.

les buts

Pour le programme trimestriel comme pour chaque activité, il faut fixer des buts. Ils décrivent ce que les scouts doivent vivre et apprendre durant le trimestre. Les buts montrent ce que la maîtrise veut atteindre avec le programme trimestriel.

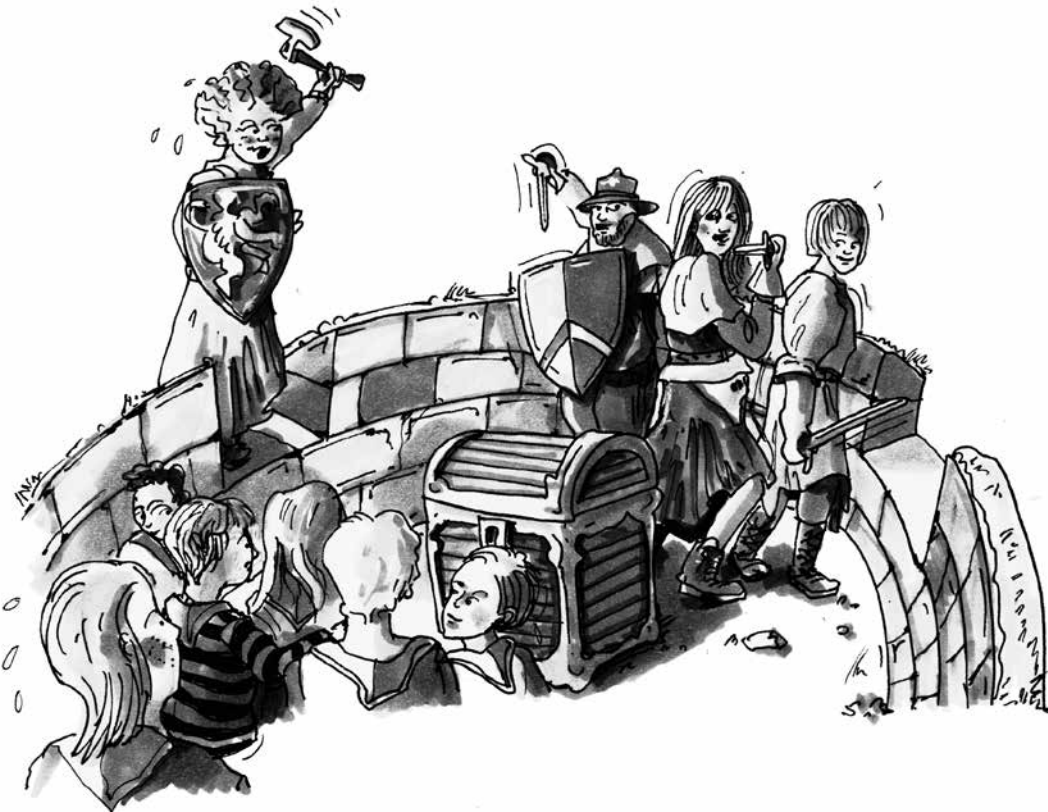
le thème

Le thème est déterminé en même temps que les buts. Il doit être un support pour atteindre ces derniers. Si vous vous êtes fixé comme but que les éclais améliorent leurs connaissances en techniques de pionniérisme, il serait adéquat de trouver un thème qui permette d'intégrer facilement des constructions. Si vous avez comme but pour vos louveteaux d'introduire un nouveau rituel de salut (chant, danse, ...), cela peut alors aider de bien l'insérer dans le thème.

Lorsque le thème et les buts sont fixés, les différentes activités peuvent alors être planifiées. Grâce à la planification générale des activités, le thème commence à vivre. Le plus simple, c'est d'intégrer le thème dans une histoire. Avec une histoire captivante, il y aura un fil rouge qui reliera facilement toutes les activités ensemble. Gardez également toujours à l'esprit d'avoir une **courbe de suspense** dans votre programme trimestriel :

**le fil rouge et
la courbe
de suspense**

- **Le début** : avec un après-midi d'introduction, vous lancez le thème. Cela peut déjà être un petit point culminant afin de motiver les participants pour la suite du programme trimestriel et les prochaines activités. Les costumes et les accessoires qui seront nécessaires tout au long du trimestre peuvent par exemple être confectionnés à ce moment-là.
- **La partie principale** : les activités suivantes doivent mener pas à pas vers le point culminant. Le thème est présent dans toutes les activités et chacune d'elles se base sur les précédentes. On peut terminer les activités avec des questions ouvertes et ainsi continuer lors de la séance suivante.
- **Le point culminant** : le suspense monte tout au long du trimestre et se termine par un point culminant génial en relation avec le thème choisi. C'est justement lorsque le programme trimestriel est planifié suffisamment tôt qu'on a une grande marge de manœuvre pour organiser un point culminant de grande envergure.
- **La fin** : après le point culminant, il doit y avoir une fin, comme p. ex. une petite fête qui termine le thème, une séance photos durant laquelle on peut discuter des expériences vécues.



Toute la planification du programme trimestriel se fait par écrit comme dans l'exemple. Il est conservé et envoyé à toute la maîtrise. Le mieux c'est d'utiliser un modèle de base. Cette planification est également donnée aux responsables de Groupe et de branches. De cette manière, ils sont informés de ce que vous ferez pendant le prochain trimestre.



Le programme –
Formulaire pour la
planification du PT
www.cudesch.msds.ch

bien vendre son programme trimestriel

Après la planification, les participants reçoivent des informations sur le trimestre à venir. Un bon programme trimestriel doit également être bien vendu ! Plus les informations seront communiquées de manière intéressante, plus les participants seront motivés pour la première activité. Essayez donc de motiver tout le monde. Les informations sur le programme peuvent être données dans le journal de Groupe ou par un envoi spécial. En règle générale, l'envoi contient :

- une lettre aux parents et aux participants ;
- les dates des différentes activités ;
- une liste d'adresses de la maîtrise.

Prenez garde à ce que l'envoi du programme trimestriel dans votre Groupe soit coordonné. Les parents qui ont des enfants dans différentes unités apprécient de recevoir toutes les informations au même moment. L'idéal est que vous fassiez un envoi commun. Cela vous permet d'économiser les frais de port et de contribuer à la protection de l'environnement.

la planification détaillée

Une bonne planification de trimestre allège la préparation des différentes activités. Il est vrai qu'elles doivent encore être préparées en détail, mais une grande partie est déjà faite. Une planification trimestrielle détaillée prend du temps, certes, mais ce temps est économisé ensuite pendant le trimestre.

l'évaluation

Après la dernière activité, le programme est évalué. Le plus simple c'est de combiner l'évaluation avec la planification du programme trimestriel suivant. Les conclusions de l'évaluation peuvent de cette manière être directement intégrées dans la nouvelle planification.

2.2 L'activité

le cœur du scoutisme

L'activité scout est le cœur du scoutisme. Le plus souvent, une activité se déroule dans le cadre d'un programme trimestriel. Elle va être réalisée par une branche entière, une unité ou une patrouille.

Vos participants viennent aux scouts, pour vivre des activités passionnantes et variées. Elles doivent donc être soigneusement planifiées et attractives. Intégrez des rituels et traditions au déroulement du programme dans votre Groupe (par exemple le rassemblement d'accueil). Ces points de repère répétitifs lors de chaque activité renforcent le sentiment d'appartenance au Groupe.

Du fait que les grandes lignes sont déjà présentes dans le programme trimestriel, vous avez déjà fourni une grande partie du travail et vous n'avez plus qu'à réaliser les activités détaillées pour les samedis après-midi. Le programme trimestriel est un programme général des activités du samedi après-midi pendant le trimestre.

La planification détaillée

Vous devez réfléchir à ce qui suit lors de la planification détaillée d'une activité d'un samedi après-midi :

- **Les buts** : les buts du programme trimestriel seront concrétisés grâce aux divers buts des activités. Avec chacune d'entre elles, une partie des buts du programme trimestriel doit être atteinte.
- **Fondements du scoutisme** : Réfléchissez si vous souhaitez prendre particulièrement en considération certaines relations et méthodes des fondements du scoutisme. Le thème : le thème général est déjà fixé lors de la planification du programme trimestriel. Les détails doivent encore être figés.
- **Le déroulement** : la planification temporelle détaillée de l'activité représente la partie centrale de la planification détaillée. Réfléchissez pour chacune des parties, combien de temps elles durent, ce qu'il s'y passe précisément et quel est le matériel nécessaire.

- **Les responsabilités** : déterminez qui est responsable de quelle partie et qui s'occupe du matériel.
- **Le lieu de rencontre** : le lieu de rendez-vous doit être connu de tous les scouts. Il doit pouvoir être atteint facilement (à vélo, en train, en bus, ...).
- **La sécurité** : y a-t-il des dangers, un concept de sécurité doit-il être prévu ? Y a-t-il besoin de responsables disposant d'une reconnaissance supplémentaire (activités de sécurité) ? Si vous ne connaissez pas encore les lieux de l'activité, il faut faire une reconnaissance.
- **Les « temps morts »** : même le programme le mieux préparé peut présenter des « temps morts ». Préparez des petits jeux et des chants pour ce cas de figure.
- **L'information** : comment les participants vont-ils être informés des détails de l'activité ? Une transmission d'informations qui correspond au thème, présentée par exemple de manière mystérieuse ou drôle, motive encore plus les participants. Les informations par mails ou sur un site Internet peuvent être présentées sous une forme captivante grâce à un petit texte ou une image.
- **L'évaluation** : réfléchissez déjà lors de la préparation comment et quand est-ce que vous voulez que l'évaluation de la séance du samedi après-midi se déroule.



Concepts de sécurité
brochure « La sécurité »



Le programme –
Planification détaillée
d'une activité
www.cudesch.msds.ch

La planification détaillée se fait par écrit. Le plus simple est de le faire avec un formulaire déjà préparé à cet effet.

Les informations pour les éclais

- La date de l'activité
- De courtes informations sur le déguisement, pour créer du suspense et motiver les scouts
- Le lieu précis et les heures de début et de fin
- Ce que les participants doivent prendre avec eux
- Les habits les mieux adaptés à l'activité
- Un contact pour s'excuser ou pour d'éventuelles questions
- Numéro de téléphone et autre pour contacter les responsables, signature

Au plus tard trois jours avant l'activité !



2.3 Le week-end

Un super week-end peut également être le point culminant d'un programme trimestriel. Un week-end est idéal pour la préparation d'un camp. La branche Louveteaux peut justement pour la première fois passer une nuit loin de la maison et s'habituer plus facilement si c'est seulement une ou deux nuits. Le Groupe se soude encore plus lors d'un week-end passé ensemble.

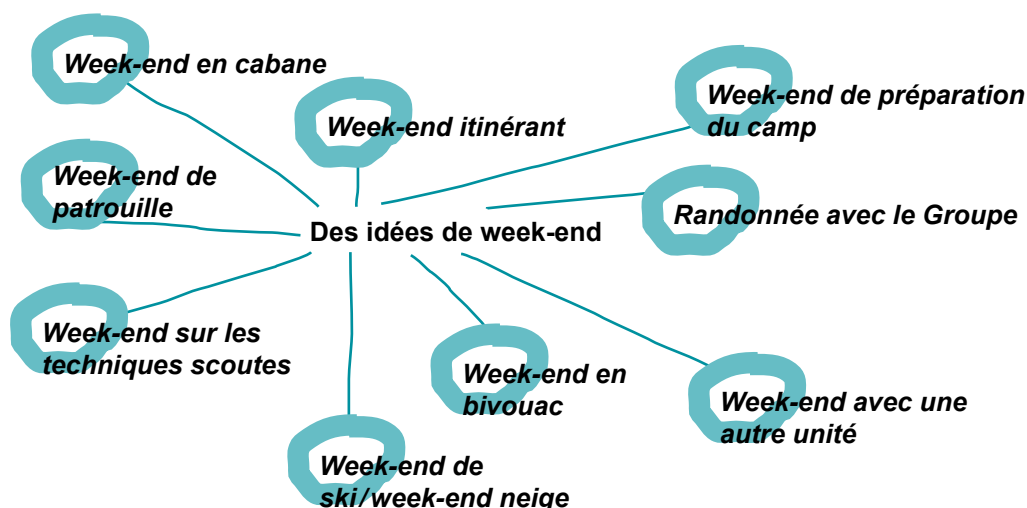
Les genres de week-end

Un week-end peut être réalisé de différentes manières. Il est important que vous choisissiez le genre qui est adapté aux participants. Pour un week-end il est possible de choisir des formes plus exigeantes que pour tout un camp. Il est en effet possible de faire un week-end de randonnée en montagne avec une unité, alors qu'un camp serait exagéré pour les plus jeunes. Avec la branche Louveteaux, il est aussi possible de passer une nuit sous tente lors d'un week-end. Mais pour toute une semaine, c'est déjà plus exigeant.

Il est même possible d'organiser un weekend sans nuitée, ce qui peut être plus adapté pour les plus jeunes, comme p. ex. pour la branche castor ou s'il y a beaucoup de jeunes/nouveaux louveteaux dans une sizaine. Le programme peut ainsi avoir lieu sur deux jours d'affilée, mais les enfants dorment à la maison.



Formes de camp
brochure « Camp »



La planification de week-end

- **Le début de la planification** : comme un week-end demande plus de préparation qu'une séance du samedi, il faut commencer la planification plus tôt.
- **L'information aux parents** : ils devraient être informés au début de l'année ou du trimestre, mais au moins un mois avant le week-end. Les informations détaillées devraient être communiquées au plus tard deux semaines avant le weekend.
- **Les informations détaillées** : les informations détaillées pour les parents et les participants doivent comprendre des indications sur le lieu, les dates, la liste de matériel, la maîtrise, les numéros d'urgence, le prix et le délai d'inscription. Il doit aussi être spécifié que les assurances sont à la charge des participants. Les informations détaillées devraient être communiquées au plus tard deux semaines avant le weekend.
- **Le logement** : le logement (p. ex. une cabane de montagne, un terrain de camp, une grange, un local scout) doit être recherché suffisamment tôt (le plus tôt est le mieux, mais au minimum quatre mois à l'avance). Lors de la recherche du logement, il faut aussi faire attention aux coûts de déplacement.
- **La nostalgie** : c'est vrai qu'un week-end c'est court, mais les jeunes enfants qui n'ont jamais passé autant de temps loin de la maison peuvent s'ennuyer de leurs parents. Réfléchissez comment réagir avec des enfants qui ont l'ennui de leurs parents !

- **La sécurité** : pour un week-end, il faut préparer un concept de sécurité. Réfléchissez aux dangers possibles et à comment les éviter.
- **La reconnaissance** : le terrain d'un week-end doit être reconnu. C'est seulement de cette manière que vous pourrez éviter les mauvaises surprises et assurer votre responsabilité par rapport à la sécurité des participants. Les excursions et les tours à vélo doivent être reconnus à pied, respectivement à vélo.
- **Informations médicales** : Y a-t-il des participantes et participants souffrant d'allergies ou qui doivent prendre des médicaments ? Si oui, comment, combien et quand ?



Concepts de sécurité
brochure « La sécurité »

La planification d'un week-end n'est pas aussi conséquente que la planification de tout un camp. Il y a toutefois de nombreuses choses auxquelles il faut penser et qui doivent être prises en considération. Si vous n'êtes pas sûrs ou si vous souhaitez du soutien, votre responsable de Groupe ou votre coach vous encadrent certainement volontiers lors de la réalisation de ces tâches. Ils peuvent par exemple relire votre concept de sécurité et vous faire un retour.

Le budget

Pour fixer le montant à payer par les participants pour le week-end, vous devez faire un petit budget. Il contient les dépenses et les rentrées d'argent. Les prix indicatifs suivants (état 2018) peuvent être utiles pour votre budget :

- le logement : Fr. 12.– à 15.– par personne ;
- la nourriture : Fr. 12.– à 15.– par personne (pour quatre repas) ;
- matériel pour l'animation : Fr. 5.– par personne ;
- coût des déplacements : Fr. 5.– à 10.– par personne ;
- coût pour les participants : Fr. 30.– à 45.– par personne.



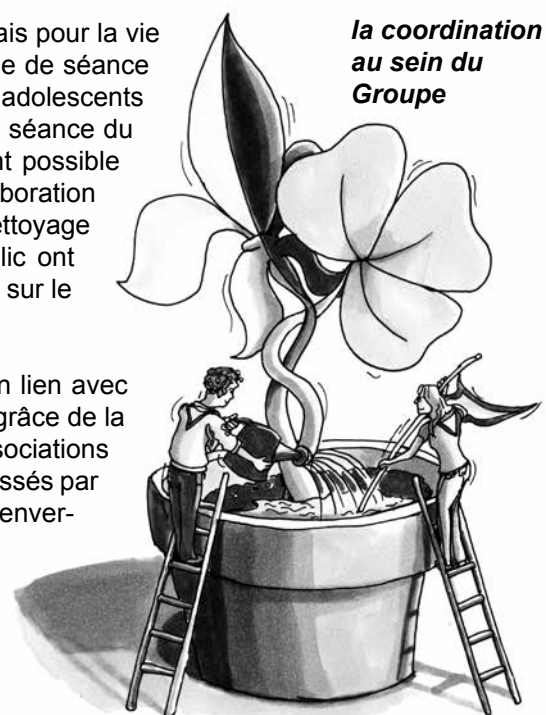
Le camp –
Budget de camp
www.cudesch.msds.ch

Lorsque vous prévoyez une action de financement avant le week-end (p. ex. laver des voitures, une vente de tresses ou de gâteaux, ...), vous pouvez vous permettre de plus grandes activités dans votre programme du week-end ou de diminuer le prix pour les participants.

2.4 La séance pour les nouveaux

Il est très important d'attirer des nouveaux louveteaux et éclais pour la vie de l'unité et du Groupe. Des activités de publicité sous forme de séance du samedi après-midi sont judicieuses, car les enfants et adolescents intéressés peuvent vivre une activité centrale – justement la séance du samedi après-midi – de la vie scout. Mais il est également possible de faire une publicité intéressante dans le cadre de la collaboration avec la paroisse, la commune, ou lors d'une action de nettoyage d'une forêt. Considérez que toutes vos apparitions en public ont une influence sur l'image de marque du scoutisme, ainsi que sur le développement de votre Groupe.

Une activité pour attirer des nouveaux doit être proposée en lien avec une action publicitaire pour tout le Groupe. C'est seulement grâce de la publicité ciblée dans les écoles, les journaux locaux, les associations de quartiers, etc. que beaucoup d'enfants pourront être intéressés par le scoutisme. Une telle action de publicité est de trop grande envergure pour une unité seule, elle sera donc plutôt organisée par le Groupe. La maîtrise de Groupe veillera aussi à choisir une date optimale pour l'action de publicité afin qu'elle ne tombe pas en même temps que d'autres événements importants du village ou du quartier.



la coordination
au sein du
Groupe

La plupart des associations cantonales ont développé des affiches et des brochures qui peuvent être utilisées lors d'action de publicité. Utilisez ces supports ! Dans les villes, avec beaucoup de parents qui parlent une autre langue, il est souvent difficile d'attirer de nouveaux membres. Il y a heureusement des brochures publicitaires qui ont été traduites en diverses langues. Avec ce moyen vous pouvez rapprocher le scoutisme des parents de langue étrangère.

3–4 activités pour attirer de nouveaux membres

Une autre possibilité, c'est d'organiser une suite de trois ou quatre activités pour les nouveaux. Elles seront planifiées comme un programme trimestriel. Après quelques activités, les nouveaux sont déjà mieux intégrés et resteront plus facilement. Avec une suite d'activités, il est également possible de montrer une plus grande diversité d'activités scoutées et il est plus facile de les rendre attractives.

Pour avoir un après-midi de publicité réussi, il faut faire attention aux points suivants :

- **Le programme** : le contenu de l'après-midi va déterminer si les nouveaux enfants auront de l'intérêt pour le scoutisme ou non. Il faut de la créativité et une bonne organisation du programme ! Un après-midi de publicité vu de manière positive par le public est une assurance de réussite. Il doit montrer le scoutisme sous son meilleur jour !
- **Suspense et intrigue** : une bonne intrigue rend une séance passionnante pour des nouveaux. L'histoire ne devrait par contre pas se terminer à la fin de l'après-midi, mais être prolongée lors des séances suivantes. Le mieux c'est de déjà introduire le thème dans le flyer publicitaire ou lors de la présentation dans une école. Ainsi le suspense est présent depuis le premier contact avec le scoutisme et perdure après la première séance.
- **La communication** : la coordination de la publicité dans les écoles, les journaux, etc. est le premier travail de la maîtrise de Groupe. Les maîtrises d'unité sont également concernées. Vous devez réfléchir aux informations concrètes qui doivent être transmises aux intéressés (lieu de rencontre, heure, habillement, matériel, personne de contact, ...). Vous pouvez aussi donner plus de chance à votre publicité grâce à vos participants. Ils reçoivent également le flyer de publicité et doivent le distribuer à leurs camarades. Avant et après la séance pour les nouveaux, vous serez aussi en contact avec les parents des nouveaux. Soyez à leur disposition pour répondre à d'éventuelles questions. Il est aussi possible de donner une petite séance d'information pour les parents.
Prenez garde à ne pas utiliser une terminologie trop spécifique au scoutisme, du fait qu'elle n'est pas encore très familière aux nouveaux. Vous pouvez ainsi garantir que vous soyez compris.
- **L'inscription** : les nouveaux enfants doivent pouvoir prendre à la maison une feuille d'information qui contient les adresses importantes et les numéros de téléphone du Groupe, ainsi que quelques courtes informations sur le programme et les activités. S'il y a également un talon d'inscription, les enfants intéressés peuvent le remplir et l'amener lors de la séance suivante. De cette façon, il est clair pour tout le monde comment est-ce qu'on participe. Pour l'adhésion définitive, il faut l'accord des parents.

Les activités suivantes doivent être aussi bonnes que la séance pour les nouveaux !

2.5 Cérémonie de promesse

Pour beaucoup de Groupes scouts, la cérémonie de promesse est une partie très importante du programme. Avec la cérémonie de promesse, le participant confirme – le plus souvent dans une atmosphère solennelle – qu’il est scout, qu’il vit avec la loi scout et qu’il appartient au Groupe.

On est libre de faire sa promesse et elle peut être renouvelée plusieurs fois tout au long du parcours scout. Une condition importante est de se plonger intensément dans le contenu de la promesse et de la loi scout. Cela peut se faire lors d’un camp d’été par exemple, durant lequel on prend chaque jour une partie de la loi scout comme thème principal.

Tu trouveras plus d’informations sur la Loi et la Promesse des différentes branches au sein de la brochure « Le Scoutisme » du cudesch.



*Loi et promesse
brochure
« Le Scoutisme »*

Lors de l’organisation de la cérémonie pour la promesse scout, les points suivants sont à observer :

- Tous les scouts décident par eux-mêmes s’ils veulent réaliser la promesse ou non.
- La promesse est souvent organisée suivant les traditions spéciales du Groupe scout. Cela a du sens et donne une ambiance spéciale et festive à l’événement. Remettez par contre de temps en temps ces traditions en question et adaptez-les aux nouvelles circonstances. Elles doivent être compréhensibles pour les participants.
- Le moment de la promesse doit être soigneusement choisi. Par exemple vers la fin du camp d’été ou pour terminer un programme trimestriel. La cérémonie peut se dérouler en soirée, tôt le matin ou également durant la journée. Selon le moment de la journée, il y a différentes façons de l’organiser.
- La promesse doit être un moment festif, un événement joyeux, façonné de manière spéciale, avec p.ex. des rituels ou des actes symboliques. Malgré tout le solennel de l’événement, la joie doit avoir sa place. Il est important que la promesse soit un moment marquant et spécial pour les participants et que grâce aux rituels vécus, le sentiment d’appartenance au Groupe soit renforcé.

2.6 La totémisation

La totémisation est une expérience qui restera longtemps gravée dans l'esprit des scouts qui la vivent. Avec la totémisation, le scout va être accueilli dans le Groupe.

Dans chaque Groupe scout, il y a des traditions qui déterminent la forme de la totémisation. Cette dernière doit rester un souvenir positif pour les totémisés ainsi que pour le Groupe. Elle peut contenir les éléments suivants :

- Les totémisés effectuent un parcours sur lequel plusieurs tâches doivent être accomplies. Celles-ci, organisées par la maîtrise, peuvent être exigeantes, mais ne doivent en aucun cas dépasser les capacités des participants.
- Les preuves de courage sont délicates et doivent être réfléchies mûrement, mais elles ne sont pas interdites. Elles doivent dès lors être bien préparées, sûres et adaptées à la branche. La maîtrise doit dans tous les cas être impliquée.
- Le nom civil va être remplacé par le totem. Réfléchissez, lors de la planification de la promesse, de quelle manière vous pouvez souligner symboliquement cette étape importante. Il est possible que votre Groupe dispose d'un rituel traditionnel pour cela (brûler le nom, boisson de totémisation, certificat de totémisation).
- La totémisation est un point du programme qui doit être bien pensé. Le déroulement doit être passionnant pour les non-totémisés, mais également pour le Groupe. Les aspects de sécurité doivent également faire partie des réflexions.
- Renoncez aux éléments qui ont pour but d'intimider ou de faire peur aux non-totémisés. Ils ne sont pas compatibles avec les buts du scoutisme qui sont que les scouts sont des personnes indépendantes et qui ont confiance en elles (« relation à soi-même »).
- Afin que la totémisation reste le souvenir d'une expérience positive, elle ne doit pas se dérouler au milieu de la nuit. Évitez donc de réveiller les participants au milieu de la nuit. La totémisation peut à la place se dérouler directement après la clôture de la journée ou apparaître durant la soirée de manière inattendue dans le programme.



www.totems-scouts.be
(en français)

Un totem doit être choisi soigneusement. Le nom doit posséder des caractéristiques positives et souligner les signes particuliers de la personne. Il ne doit en aucun cas être discriminant et blessant ! Un parcours scout peut durer longtemps, de l'enfance à l'âge adulte. Pendant ce temps, les scouts se développent. Les règles utilisées pour le choix du totem peuvent également changer. Suivant la tradition, un nouveau totem sera donné durant la branche Eclais. Ainsi le développement personnel pourra être souligné. Le mieux c'est que la maîtrise observe le non-totémisé lors des activités avant la totémisation et qu'elle discute ensuite des totems possibles.

2.7 Moments calmes

Les moments calmes donnent aux participants la possibilité de réfléchir sur eux-mêmes, de se calmer et d'aborder des questions captivantes. Les moments calmes sont aussi appelés animations spirituelles. Celles-ci doivent permettre aux participants d'aborder la relation au spirituel, c'est-à-dire à prendre conscience de leur propre personne et leur environnement en vivant des choses inconnues, en partageant des impressions et en percevant avec chacun de leurs sens. De telles activités font partie intégrante d'un programme global. Beaucoup de moments calmes peuvent être organisés avec peu de matériel. Posez-vous les questions suivantes lors de leur préparation :

**une activité
pour prendre
conscience de
son corps et
de son esprit**

- Quel est le but que je cherche à atteindre avec cette partie du programme ?
- Quel est le meilleur moment de la journée ?
- Quel thème je choisis ?
- Quelle est l'activité que je propose ? Randonnée, atelier, feu de camp, ... ?
- Comment est-ce que je choisis le lieu ?
- Où y a-t-il des éléments de paysage spéciaux qui pourraient être intégrés (lac, gorge, gravière, entrée de grotte, grand rocher, ...) ?
- Est-ce que quelqu'un joue d'un instrument de musique ?
- Comment est-ce que les scouts participent (activités musclées, jeux de rôle, chants, ...) ?



Vous trouverez ici quelques exemples très concrets de moments calmes :

Course aux postes dans la nature : avec ce moment calme, les participants ont la possibilité de voir la forêt d'une manière toute différente. Lors de différents postes, ils sentent la terre, enregistrent les sons de la forêt, ressentent les mouvements d'un ruisseau ou observent des animaux. Ils peuvent ressentir la nature avec leurs sens. L'activité se déroule de préférence en fin d'après-midi quand la lumière diminue. La course aux postes est éclairée par des bougies.



Une randonnée au coucher ou au lever du soleil :

une randonnée au coucher ou au lever du soleil est une expérience impressionnante à vivre pour un Groupe. Le parcours ne doit pas être trop exigeant. En effet, l'activité physique n'est pas le but principal de ce moment calme. Les participants doivent avoir plusieurs fois le temps de penser tranquillement, d'éprouver une expérience de Groupe inoubliable dans la nature avec un apogée – le coucher ou le lever du soleil – et de partager leurs émotions, leurs expériences avec des Groupes plus petits ou plus grands. Une randonnée de nuit avec des flambeaux est une autre variante possible.

Les sculptures de la loi scoutie : pour une fois, la maîtrise voudrait que les participants abordent la loi scoutie d'une forme tout à fait spéciale. Les huit articles de la loi seront répartis par Groupe. Chaque Groupe a comme tâche de réaliser une sculpture avec du matériel trouvé dans la nature qui convient le mieux à cet article de la loi scoutie. La patrouille Miraculo avec l'article « être attentifs et aider autour de nous » réalise une structure colorée avec des mains et des gants. La patrouille Serenada traite l'article « partager ». Deux sculptures figuratives en miroir, faites de matériaux de récupération découpent ensemble une pomme.

D'autres idées : un parcours à pieds nus, des ateliers (bricoler des lampes, maquiller, imprimer, sculpter, nouer des bandelettes, faire de la poterie), construire des tours en pierres, peindre des pierres, faire une course aux postes avec des bougies et un souper comme fin, observer les étoiles, construire une « île » avec des hamacs, faire le jeu du miroir, fabriquer des instruments, raconter des histoires et des légendes, proposer des expériences particulières dans la nature (gorges, randonnée matinale le long d'un lac), cuisiner avec des plantes trouvées dans la nature, réaliser des sculptures en matériaux trouvés dans la nature.

Bibliographie:

Il existe des brochures et des livres qui traitent de manière plus approfondie les thèmes abordés dans cette brochure. Tu trouveras une liste bibliographique récente sur le site www.cudesch.msds.ch





Le programme l'essence du scoutisme

Le programme signifie vivre le scoutisme. Il lui donne sa vivacité, sa couleur, sa saveur et son suspense. Les activités les plus diverses ont leur place dans un programme scout. Il y a rarement des limites à la richesse d'idées et à la créativité de la maîtrise.

Cette brochure vous propose une aide pour la planification, la réalisation et l'évaluation de votre programme scout. Elle vous donne des trucs et des détails sur l'organisation d'un programme trimestriel et d'un programme de week-end ainsi que des activités du samedi après-midi, qui sont, finalement, au cœur du scoutisme. Elle vous montre comment intégrer les 7 méthodes et les 5 relations des fondements du scoutisme dans différentes activités d'un programme. Vous apprendrez à trouver un thème, à développer un fil rouge et à évaluer un programme.

Des événements spéciaux comme une séance pour des nouveaux, la promesse, la to-témisation ou les moments calmes (animation spirituelle) sont également traités. Vous apprendrez ce à quoi vous devez faire attention pendant la préparation d'une telle activité.