COMPAGNON

DU

ROUTIER

Edité en 2001

SOMMAIRE

Chapitre 1 : Qu'est-ce que la route 4
Chapitre 2 : qu'est-ce que le clan 9
Chapitre 3 : les rencontres du clan 12
Chapitre 4 : les symboles du clan 15
Chapitre 5 : La progression au clan 18
Chapitre 6 : les activités du clan 29
Chapitre 7 : Planning d'activité d'un nouveau clan 32
Chapitre 8 : Textes fondamentaux du scoutisme 33
Bibliographie 35

CHAPITRE 1 : QU'EST-CE QUE LA ROUTE

1. QU'EST-CE QUE LA ROUTE ?

Selon les Scouts d'Afrique – Côte d'Ivoire (SACI), la route est un programme de formation pour jeunes adultes, âgés de 18 à 21 ans. Il s'agit des scouts aînés. Ce programme vise à former des citoyens modèles : adultes responsables et respectables.

2. QUI SONT LES JEUNES CONCERNES ?

Les jeunes adultes sont des personnes qui terminent l'adolescence, arrivent à la majorité et commencent la vie d'adulte. Ils sont responsables d'eux-mêmes et aussi d'autrui. Ils sont en phase de quitter leurs parents pour une durée limité (pour des études, un stage, une activité professionnelle) ou définitivement.

Les jeunes adultes sont instables. Ils s'intéressent à tout. Ils veulent :

- avoir la possibilité de prendre des responsabilités
- développer leur identité et trouver leur style de vie
- se sentir bien dans leur tête et dans leur corps
- s'engager pour la société et exercer une influence sur le monde
- voir le monde et découvrir d'autres cultures
- vivre avec un/e partenaire
- donner un sens à leur vie

C'est pourquoi, les SACI estiment qu'une bonne formation permet aux jeunes adultes d'avoir une plus grande indépendance vis-à-vis de la famille et leur permet de mener leur vie selon leurs propres idées.

3. QUEL EST LE BUT VISE PAR LA BRANCHE ROUTE

La pédagogie de la branche route, selon les SACI vise à faire des jeunes adultes, des citoyens modèles, responsables et respectables capables de relever les défis de la vie. La progression repose sur des activités attrayantes et variées afin d'élargir le champ de leur compétence et de leurs expériences selon les buts suivants :

- la relation à soi ;
- la relation à son corps ;
- la relation aux autres ;
- la relation aux choses ;
- la relation à Dieu.

3.1. La relation à soi

C'est être critique envers soi-même et conscient de sa valeur. Ainsi, les jeunes adultes :

- sont capables de se faire une opinion personnelle et s'engagent pour leurs idées et leur idéal ;
- sont critiques envers eux-mêmes et ont le courage de se remettre en question ;
- s'engagent selon leurs capacités et leurs intérêts ;
- connaissent leurs limites, les surmontent et/ou reconnaissent leurs possibilités.

3.2. La relation à son corps

C'est s'accepter et s'épanouir. Ainsi, Les jeunes adultes :

- traitent leur corps avec respect ;
- veillent à leur santé physique et mentale ;
- connaissent leurs aptitudes physiques et les évaluent correctement ;
- s'expriment par leurs corps et s'ouvrent à la perception par tous leurs sens.

3.3. La relation aux autres

C'est rencontrer et respecter les autres. Ainsi, Les jeunes adultes :

- s'engagent pour la société et au sein de celle-ci ;
- sont capables de s'intégrer dans une équipe ;
- se sentent responsables d'autrui ;
- abordent avec respect les modes de vie qui leur sont étrangers, essaient de les découvrir, de les comprendre et d'y participer ;
- profitent de la diversité culturelle du mouvement scout international et y participent.

3.4. La relation aux choses

C'est être créatif et respecter l'environnement. Les jeunes adultes :

- agissent sur leur environnement, créent et préservent un cadre de vie intact ;
- jouissent de la nature comme espace pour diverses activités ;
- font preuve de créativité et d'initiative dans le choix de leurs loisirs.

3.5. La relation à Dieu, spirituelle

C'est être ouvert et s'interroger. Les jeunes adultes :

- se basent sur la Loi et la Promesse du mouvement scout pour leur engagement ;
- réfléchissent à la religion et à la foi ;
- mènent leur vie selon leurs propres valeurs ;
- ont des convictions et sont prêts à les justifier et à les remettre en question ;
- jouissent de la vie et transmettent cette joie de vivre.

4. QUELLE EST LA METHODE UTILISEE ?

Les SACI ont choisi la méthode d'éducation par l'action à travers le jeu.

4.1. Le jeu

Les clans ou groupes se retrouvent lors des soirées de jeu pour découvrir et pratiquer toutes sortes de jeux. Les jeux de réflexion, de hasard ou de mouvement et les activités sportives sont multiples. Au sein d'une équipe, les jeux sont utilisés pour stimuler l'esprit de groupe, favoriser le travail créatif sur des thèmes précis.

4.2. La vie en petits groupes

Dans la branche route, c'est l'individu qui trouve au centre et non plus le groupe. Chaque membre est libre de décider sous quelle forme il veut vivre le scoutisme, mais il se retrouve rarement seul. Diverses possibilités sont offertes : s'organiser en groupe, rencontrer d'autres jeunes adultes, faire des plans, vivre un moment agréable avec des amis ou réaliser ses propres idées. La progression du routier est réalisée au sein d'un clan.

4.3. La progression personnelle

Par la méthode de la progression personnelle, les routiers prennent l'initiative de leur développement personnel au sein du scoutisme et dans les autres domaines de leur vie. Ils relèvent des défis de toutes sortes. Ils prennent par exemple des responsabilités envers autrui et pour des actions complexes, réfléchissent à leur manière d'agir et se fixent les objectifs personnels. Les routiers que la vie est un processus d'apprentissage permanent et qu'ils en portent eux-mêmes la responsabilité.

4.4. La pédagogie du projet

Dans la branche route, «l'action» consiste à planifier et organiser une activité.

Chacun a la possibilité de faire partager ses idées et d'assumer une responsabilité pour la réussite de l'action.

Une action est une activité planifiée en détail, dans laquelle est formulée un objectif commun au clan. Ce sont les jeunes adultes eux-mêmes qui sont responsables de tous les aspects de leurs activités.

4.5. La vie en plein air

Vivre en plein air peut désigner la vie dans la nature, les activités sportives, la vie simple de camp ou la confrontation à l'environnement. Les routiers recherchent le défi physique, jouissent de la nature et en profitent pour retrouver leur équilibre. Ils savent aussi comment se comporter dans la nature et comment la préserver. Vivre en plein air, c'est aussi être en chemin. La vie en plein air offre la possibilité de découvrir du nouveau, d'entrer en contact avec autrui, d'explorer des cultures inconnues et de rechercher ses propres limites. Les engagements pour la communauté offrent la possibilité de s'engager activement dans la société.

4.6. Les rituels et traditions

Dans cette branche, les traditions ont pour fonction de renouveler l'esprit scout et de favoriser le travail en commun. Elles peuvent même aider les membres du clan à se retrouver lorsqu'ils se dispersent pour des raisons professionnelles ou privées.

CHAPITRE 2 : QU'EST-CE QUE LE CLAN

1. DEFINITION

Le clan est l'unité pédagogique de la branche route. C'est au sein du clan que va se faire la formation du routier. Le recrutement des chefs scouts se fait à partir du clan.

Le clan regroupe les jeunes de 18 à 21 ans répartis en 2 ou 3 équipes de 5 ou 7 membres. Chaque membre suit un parcours pour devenir routier et faire son départ routier.
Les membres du clan peuvent provenir soit de la troupe à partir de 18 ans, soit il s'agit de non scout désireux de faire du scoutisme.

Le clan est dirigé par un chef de clan, son adjoint et un chef de clan assistant :

- le chef de clan porte 2 barrettes de couleur rouge.
- le chef de clan adjoint porte 2 barrettes de couleur rouge barrée de gris.
- Le chef de clan assistant porte 2 barrettes de couleur rouge barrée de marron.

Les membres du clan se préparent à prendre des responsabilités dans la communauté (travail, apprendre un métier, se mariage, etc.). La formation des membres se fait dans l'équipe. L'équipe route lui donne tous les ingrédients pour le préparer à sa vie d'adulte et d'encadreur.

2. L'EQUIPE

2.1. Qu'est-ce qu'une équipe ?

Une équipe est un groupe de 5 ou 7 membres. C'est à partir de l'équipe que le nouveau venu (le sympathisant) va faire son parcours. C'est le lieu idéal pour sa formation et surtout pour prendre des responsabilités. Dans un clan, il peut avoir 2 ou 3 équipes.

2.2. A quoi se reconnaît une équipe ?

Une équipe se reconnaît par :

- **un nom :** Ce nom doit être celui d'un grand homme africain de votre village ou du pays qui a marqué son époque.
  Exemples : Dinizulu, Senghor, Péléforo GON, Ouezzin, ...
- **une Devise (cris) :** Une équipe possède une devise qu'elle lance sous forme de cris pour montrer sa bravoure.
- **une couleur :** La couleur permet d'identifier l'équipe.
- **des rôles :** Dans une équipe, chaque membre doit avoir un rôle dont dépend la vie de l'équipe. Ces rôles doivent être tournants, pour permettre à chacun de faire sa formation personnelle.
  Exemple: secrétaire, trésorier, animateur, secouriste, etc.
- **Le chef d'équipe (CE)** : Une équipe est dirigée par un chef d'équipe. C'est lui qui représente l'équipe au conseil des chefs. C'est lui qui organise l'équipe et veille sur la progression de ses membres. Il porte deux bandes rouges sur sa poche gauche. Le C.E est choisi au moins parmi les apprentis.
- **Le chef d'équipe adjoint** : II aide le chef d'équipe dans son rôle et le remplace en cas d'absence. Pour le reconnaître, il porte une bande rouge sur sa poche gauche.
- **Les temps de rencontre** : Une équipe doit se réunir souvent pour se former et préparer les activités. Cela se fait au cours des conseils et des réunions. Les réunions de l'équipe se font en dehors de celle du clan.

  Tout le clan se réuni une fois par mois ou 1 fois tous les 2 mois. Donc c'est dans l'équipe que se vit le scoutisme des aînés.

  L'équipe doit préparer les grandes rencontres telles que le conseil des routiers, le grand camp du clan, le congrès des routiers (national). L'équipe doit faire régulièrement des week-end de formation et des sorties détentes pour favoriser l'amitié.

2.3. Comment créer une équipe ?

Une équipe c'est avant tout un cercle d'amis qui sont du même quartier, du même village, des collègues de services, etc. Ils se retrouvent pour vivre ensemble la proposition du scoutisme.

Le chef de clan doit observer les jeunes qu'il a reçu et les regrouper par affinité. Il peut aussi laisser le chef d'équipe recruter lui- même, les membres de son équipe.

CHAPITRE 3 : LES RENCONTRES DU CLAN

Plusieurs moments de rencontre sont offerts aux membres d'une équipe :

1. LE CONSEIL DE L'EQUIPE

1.1. Qu'est-ce qu'on fait au conseil d'équipe ?

Au conseil d'équipe, on :

- fait le bilan des activités ;
- discute sur les problèmes de l'équipe et du clan ;
- discute sur la progression de chaque membre.

1.2. Qui participe au conseil d'équipe ?

Ce sont les 5 ou 7 membres d'équipe qui participent au conseil de l'équipe.

1.3. Quelle est la périodicité du conseil d'équipe ?

Le conseil d'équipe se réunit chaque fois qu'il y a un besoin (au moins une fois par mois)

1.4. Qui dirige le conseil de l'équipe ?

Le conseil d'équipe est dirigé par le chef d'équipe et son second.

2. LA REUNION DE L'EQUIPE

2.1. Qu'est-ce qu'on fait à la réunion de l'équipe ?

C'est l'occasion pour le chef d'équipe pour former ses membres.

On prépare les projets de l'équipe et du clan

2.2. Qui participe à la réunion de l'équipe ?

Tous les membres de l'équipe sont conviés à participer à la réunion de l'équipe. Cependant, on peut inviter des personnes ressources pour débattre d'un sujet concernant la vie de l'équipe.

2.3. Qui dirige la réunion de l'équipe ?

La réunion de l'équipe est dirigée par le chef d'équipe et son adjoint ou le chef de clan

2.4. Périodicité de la réunion de l'équipe ?

L'équipe se réunit chaque fois qu'il y a un besoin (au moins 2 fois par mois).

3. LE CONSEIL DES ROUTIERS

3.1. Qu'est-ce qu'on fait au conseil des routiers ?

Au conseil des routiers on :

- fait le bilan général des activités ;
- récompense les meilleurs membres ;
- les nouvelles orientations du clan ;
- lance les nouveaux projets du clan.

3.2. Qui participe au conseil des routiers ?

Tous les membres du clan et la maîtrise

3.3. Qui anime le conseil des routiers ?

Le chef de clan et ses assistants animent le conseil des routiers

3.4. Quelle est la périodicité du conseil des routiers ?

Le conseil des routiers a lieu une fois par mois ou une fois tous les 2 mois.

Il doit se tenir toute une nuit pour permettre à tous les routiers d'y participer.

Remarques: Le conseil des routiers est :

- un moment important de la vie du clan ;
- un moment de retrouvailles pour les différentes équipes ;
- doit être célébré comme une fête.

On peut y inviter d'autres routiers de d'autres associations.

4. LE CONSEIL DE MAITRISE DU CLAN

4.1. Qu'est-ce qu'on fait au conseil de maîtrise ?

Au conseil de maîtrise, on :

- organise le programme des activités et la vie du clan ;
- prépare un projet ;
- prépare les bilans des projets
- discute sur la progression de chaque clanier (membre du clan)

4.2. Qui participe au conseil de maîtrise du clan ?

Tous les membres de la maîtrise.

4.3. Qui anime le conseil de maîtrise ?

C'est le chef de clan

4.4. Quelle est la périodicité du conseil de maîtrise du clan ?

Le conseil de maîtrise se réunit une fois par mois.

5. LE CONSEIL DES CHEFS (C.D.C)

5.1. Qu'est - ce qu'on fait au C.D.C du clan ?

Au conseil des chefs, on

- prépare les missions des projets
- discute des problèmes de chaque équipe
- forme les chefs d'équipe
- fait le bilan des Activités

5.2. Qui participe au conseil des chefs (C.D.C) du clan ?

Tous les membres de la maîtrise et tous les Chefs d'Equipe

5.3. Qui anime le C.D.C du clan ?

Le conseil des chefs est animé par le chef de clan.

5.4. Quelle est la périodicité du C.D.C ?

Le conseil des chefs se réunit une fois par mois

CHAPITRE 4 : QUELS SONT LES SYMBOLES DU CLAN

1. L'UNIFORME

Les membres du clan porte un uniforme qui, symbolise leur appartenance aux Scouts d'Afrique - Côte d'Ivoire et leur solidarité aux autres scouts du monde.

- II ne doit être porté que par le membre qui est à jour de ses cotisations.
- II doit être propre.
- II doit être porté avec respect, en conformité avec les dispositions du Quartier Général des Scouts d'Afrique - Côte d'Ivoire.

NB: La mauvaise utilisation de l'uniforme peut être une cause de sanction disciplinaire.

L'uniforme se compose par :

- une chemise bleu ;
- une culotte ou un pantalon kaki ;
- un foulard rouge bordé de noir.

2. LE SALUT

Un routier qui a fait sa promesse scoute (Eclaireur) a le droit de saluer avec la main droite en respectant les dispositions suivantes :

- l'annulaire, le majeur et l'index sont dressés rappelant les 3 vertus principales du scoutisme : **FRANCHISE, DEVOUEMENT ET PURETE**.
- le pouce recouvrant les 2 autres doigts signifiant que le plus fort protège et aide les plus faibles.

Qui saluer ?

Le clanier fait son salut quant il rencontre un autre scout ou un chef.

Où saluer ?

A un rassemblement, au camp, pendant une cérémonie, etc.

3. LA DEVISE

La devise du clanier est "Servir". Il est précédé du mot d'ordre "pour".

La devise du clanier est un signe de ralliement à la charte du routier. Elle rappelle que le routier est fait pour servir. Il doit tout mettre en œuvre pour être compétent afin de servir les autres.

4. LE FANION DE L'EQUIPE.

4.1. Qu'est-ce que le fanion ?

C'est le signe qui permet de reconnaître l'équipe. IL est de couleur rouge avec une bordure aux couleurs de L'équipe. Il est chargé en son fond par l'image du héros qu'il incarne. IL est accroché à un mât d'une longueur de 1,50 m.

4.2. Quel est son rôle ?

Il encourage les membres de l'équipe à acquérir plus de compétence pour La bonne marche, de l'équipe.

4.3. Qui tient le fanion ?

Le fanion est tenu par le chef d'équipe

5. L'ETENDARD DU CLAN

5.1. Qu'est-ce que l'étendard du clan?

Il représente l'emblème du clan. C'est un grand drapeau qu'on accroche sur un mât de 1,50 m pour pouvoir le brandir pendant les activités. Il est de couleur rouge bordée de bleu de nuit. II est chargé en son fond de l'insigne de promesse scoute.

5.2. Quel est son rôle ?

Il annonce la présence du clan pendant les activités. C'est un signe de ralliement des membres du clan.

5.3. Qui tient l'étendard ?

Il est tenu par l'assistant du chef de clan pendant la marche ou à un grand rassemblement.

Il est chargé en son fond par le logo des scouts d'Afrique – Côte d'Ivoire.

NB: Ne jamais suspendre l'étendard à un mât pour monter les couleurs

6. Le bâton routier

Le bâton routier est remis lors de la cérémonie de **DEPART ROUTIER.** C'est un bâton de 1,5m fourchu par le haut. Il symbolise la fidélité au sol ancestral et de l'ouverture du cœur qui sont les marques du routier SACI.

7. La Hache du routier

La hache du routier est remise lors de la cérémonie du départ route. Cette hache symbolise la volonté d'ouvrir un chemin à travers les difficultés. Et si jamais la route manque le routier doit l'ouvrir avec sa hache.

CHAPITRE 4 : LA PROGRESSION AU CLAN

La progression au clan est personnelle. Au clan, les routiers prennent l'initiative de leur développement au sein du scoutisme ainsi que dans les autres domaines de leur vie. Ils relèvent des défis de toutes sortes. Ils prennent des responsabilités et réfléchissent à leurs manières d'agir et se fixent des objectifs personnels. Chaque membre de l'équipe avance étape par étape afin d'être bien formé. La progression au sein du clan se fait en quatre (4) étapes :

- **l'étape de sympathisant**
- **l'étape de novice (ou noviciat)**
- **l'étape d'apprenti**
- **l'étape de routier**

1- LE SYMPATHISANT

1.1. Qui est sympathisant ?

Le sympathisant désigne le nouveau venu dans le clan. Il est intégré à une équipe. Il est :

- soit un ancien membre qui a achevé sa progression à la branche éclaireur ;
- soit un jeune qui aspire à pratiquer du scoutisme.

Remarque : Le jeune concerné est âgé de 18 à 21 ans. Mais s'il a plus de 21 ans, un programme adapté lui est proposé pour sa progression au clan.

1.2. Quel est l'état d'esprit du sympathisant ?

Le sympathisant est instable :

- il s'intéresse à tout ;
- Il s'intéresse aux jeunes filles ;
- Il recherche le bonheur ;
- Il recherche du travail ;
- Il se soucie de son avenir ;
- Il veut donner un sens à sa vie.

1.3. Qu'est-ce que le sympathisant doit apprendre ?

Au cours de cette étape, le jeune est formé sur :

- le scoutisme dans le monde : historique, organisation et fonctionnement ;
- le scoutisme en Côte d'Ivoire : historique, organisation et fonctionnement;
- le scoutisme selon les Scouts d'Afrique Côte d'Ivoire (SACI) : organisation et fonctionnement ;
- les textes fondamentaux du scoutisme.

Cette étape est couronnée, au cours d'une cérémonie, par la promesse scoute, si le membre ne l'a pas encore fait. A l'issu de cette étape, le sympathisant peut porter le foulard de la branche route.

1.4. Comment reconnaître le sympathisant ?

Le sympathisant porte soit son uniforme d'éclaireur (s'il vient de la troupe) soit son uniforme de base du clan sans le foulard (s'il est un nouveau membre).

1.5. Combien de temps dure l'étape de sympathisant ?

L'étape de sympathisant dure 4 mois. Les membres sont évalués enfin d'étape

1.6. Comment se fait le recrutement du sympathisant ?

Le recrutement des sympathisants se fait chaque trimestre. Il est ouvert à tous les jeunes âgés de 18 à 21 ans. La présentation des nouveaux membres est faite au cours d'une même cérémonie avec le départ des anciens membres à l'étape suivante.

1.7. Cérémonie de passage à l'étape Noviciat

Cette cérémonie intervient pour marquer le passage du nouveau venu de l'étape d'observateur à l'étape de membre actif du clan.

Le chef de clan : (prénom du routier), tu te présentes au clan et celui-ci t'accueille en frère. Es-tu prêt à t'engager sur la route de ta progression personnelle, à participer à nos activités et à donner le meilleur de toi-même ?

Le routier : Oui, chef, je suis prêt à donner le meilleur de moi-même.

Le CC : C'est un chemin exigeant et passionnant qui s'ouvre à toi. Pour le parcourir, es-tu prêt à progresser avec l'aide de ton parrain EQUIPIER NOVICIAT (EN), à vivre la route et à acquérir les compétences de ton futur service ?

Le routier : Oui, chef, je suis prêt à m'engager sur ce chemin.

Le CC : Sache que le clan compte sur ta parole. Je t'admets donc comme EQUIPIER NOVICIAT (EN). Reçois ce foulard signe montrant que tu es devenu un membre actif du clan. Qu'il te rappelle, ainsi qu'à la communauté des routiers, que tu t'es mis en route, avec la grâce de Dieu, vers l'engagement sur la charte des routiers. Reçois ces flots de couleur jaune. La couleur jaune symbolise le fruit qui se manifeste par une fleur. Cette fleur va devenir plus tard un fruit.

Tous : des bans de joie

2. NOVICIAT

2.1. Qui est le novice ?

Le novice est le membre qui a fini l'étape de sympathisant et se prépare à faire son engagement sur la charte des routiers.

2.2. Qu'est-ce que le novice doit apprendre ?

Au cours de cette étape, le novice doit apprendre :

- l'organisation et le fonctionnement du clan (conseil d'équipe, réunion d'équipe, rencontre du clan et conseil de maîtrise) ;
- les techniques de matelotage (réalisation des nœuds) ;
- les techniques de rassemblements ;
- les signes de pistes ;
- les signaux du campeur ;
- l'alphabet morse ;
- les techniques d'installation d'un camp avec toutes les commodités de séjour (mât, chapelle ou mosquée, latrines, cuisines etc.)
- le civisme (drapeau, devise, hymne nationale, Président de la République et instituions de la République)
- des notions de santé et d'hygiène (savoir panser une plaie, connaissance des infections sexuellement transmissibles ou IST,

connaître cinq plantes médicinales, connaître les principales maladies de l'Afrique et apporter des premiers soins en cas de nécessité)

- à faire une animation
- à faire une bonne action (lui faire comprendre qu'il doit apprendre à se sacrifier pour les autres) ;
- des notions de développement durable (connaissance des types de pollution, gestions des ordures ménagères) ;

2.3. Qui peut faire le noviciat ?

C'est le sympathisant qui a fait 4 mois au clan.

2.4. Combien de temps dure l'étape du noviciat ?

Cette étape dure 8 mois.

2.5. Comment reconnaître celui qui fait son Noviciat ?

Il porte des flots de couleur jaune. La couleur jaune symbolise le fruit qui commence à apparaître et qui généralement, est une fleur.

2.6. La Cérémonie d'engagement

Le chef de clan (CC): Frère **X**, tu as suivi avec succès les épreuves de l'étape du noviciat .Ce qui t'attend demain risque d'exiger de toi davantage d'énergie. Il te faudra plus de constance dans l'effort, plus de prudence dans l'action, plus de patience dans l'épreuve. Es-tu prêt à partir pour une piste plus longue où tu devras t'engager tout entier ?

L'équipier novice (EN): Oui, chef.

Le CC : Le scout est l'ami de tous et le frère de tout autre scout. Tu dois désormais te risquer pour les autres. A cette croisée des chemins, tu vas opter entre le service de tes jeunes frères du mouvement des scouts d'Afrique Côte d'Ivoire (SACI) et l'engagement dans une tâche personnelle au service d'une autre oeuvre profane ou religieuse. As-tu fait ton choix ?

L'EN: Oui, chef. Je choisis de servir comme (chef éclaireur ou chef louvetier, ou volontaire pour telle ou telle action).

Le CC : Récite la charte des routiers.

L'EN:

Le Routier a la terre en partage, il la construit de ses mains

Le Routier a un corps, il ne l'abîme pas mais il manifeste son désir de vivre

Le Routier a la liberté et doit la risquer dans sa parole et dans ses actes

Le Routier a sa place parmi les hommes, il participe avec eux au développement durable du monde

Le Routier a la vie, il ne l'enterre pas, mais il la met sur route de l'avenir

Le CC : C'est bien. Dans la vie que tu choisis, tu vas avoir à donner le meilleur de toi-même comme le stipule la charte des routiers. Tu dois être un pilier vivant, capable de regrouper autour de toi les plus faibles dans les coups durs. Pouvons-nous compter sur toi pour faire honneur au mouvement des SACI et aux chefs qui t'ont aidé à te former ?

L'EN : Oui, chef. C'est promis.

Le CC : L'ensemble des chefs ici présent t'autorise à prononcer ton

engagement

L'EN : Débout devant le baussan, l'équipier novice prononce son engagement.
« Sur mon honneur avec la grâce de Dieu, je m'engage à respecter la charte des routiers à observer la loi scoute, et je promets de soutenir en toute circonstance les membres de mon clan et des scouts d'Afrique Côte d'Ivoire. »

Le CC : Je reçois ta parole et je t'admets comme apprenti. Voici ton flot vert. Qu'il serve à rappeler à tous que tu es chargé d'une mission, celle de devenir meilleur en acquérant le maximum de brevets.

Tous : L'assemblée lance des cris et des chants pour encourager le nouvel apprenti.

3. APPRENTI

3.1. Qui peut être apprenti ?

C'est celui qui a fait son engagement sur la charte des routiers.

3.2. Qui est l'apprenti ?

A cette étape, le membre du clan sait pourquoi il est là. Il sait maintenant qu'il est venu avoir des compétences pour améliorer la qualité de sa vie (morale, spirituelle, et matérielle) mais aussi celle des autres.

3.3. Qu'est ce que l'apprenti doit apprendre ?

Cette étape permet à l'apprenti d'acquérir des compétences. Pour cela, il va préparer des brevets :

- Brevet National de Secourisme (BNS) ;
- Brevet de gestionnaire (budget, bilan financier) ;
- Brevet de protection de l'environnement ;
- Brevet des NTIC ;
- Brevet de bon campeur ;
- Brevet d'artisanat (maçonnerie, menuiserie, peinture etc.) ;
- Brevet d'animateur ;
- Brevet de cuisine;
- Permis de conduire ;
- Brevet de civisme ; Brevet de natation; Brevet de matelotage
- Etc.

Remarque : S'il n'apprend pas encore de métier, l'apprenti doit en apprendre un afin d'être autonome plus tard.
S'il n'a pas encore du travail, il doit en a chercher pour Subvenir à ses besoins et ceux de sa communauté.
L apprenti doit avoir obligatoirement 4 brevets au choix

NB : A cette étape, il peut s'inscrire au stage de 1erdégré

3.4. Combien de temps dure cette étape ?

Cette étape dure 1 an pour acquérir le maximum de compétences pour être utile à la communauté.

3.5. Comment reconnaître celui qui a fait l'étape apprenti ?

L'apprenti porte en plus un flot de couleur verte. Ce flot lui est remis après son engagement sur la charte des routiers, et signifie que le fruit est bien formé, La couleur Verte, couleur des éclaireurs, de tout ce qui grandit, symbolise l'espérance qui entraîne toujours plus loin. L'apprenti est prêt. Il sera autonome et va à son tour aider les autres à grandir. Il va à l'étape de routier.

NB: Un apprenti peut être un chef d'équipe ou stagiaire assistant chef d'unité.

4. ROUTIER

4.1. Qu'est-ce qu'un routier ?

Le routier est celui sur qui l'on peut compter au scoutisme, au travail, au village, dans la famille, etc.

4.2. Qui devient routier ?

C'est l'apprenti qui a fini son apprentissage

4.3. Combien de temps dure cette étape ?

Cette étape dure le temps d'avoir l'âge limite de 21 ans.

4.4. Qu'est - ce qu'on fait à cette étape ?

A cette étape, le routier peut devenir assistant chef d'unité ou adjoint. Il aide les autres membres du clan à progresser. Il prête main forte au chef de clan pour l'organisation des projets.

A cette étape, le routier doit faire une spécialisation pour appartenir à une brigade. Il a le choix entre les brigades suivantes :

- la brigade des **RANDONNEURS :** Il Apprend les techniques de camping,
  D'orientation, de marche, de topographie, etc.
- la brigade **VERTE :** Il apprend à protéger l'environnement
- la brigade des **POMPIERS :** Il apprend les actes de secourisme,
  Connaître les urgences de premiers soins.
- la brigade **SECURITE :** savoir travailler en sécurité, connaître les
  Conditions dangereuses, mettre en place un plan d'évacuation d'urgence.

Pour les routiers qui le désirent, ils peuvent faire leur preuve dans les 4 brigades et rentrer dans la brigade d'élite des **RAIDERS**

4.5. Comment reconnaître celui qui a fini l'étape routier ?

A l'âge limite (21 ans), le routier fait son départ routier et on lui remet les attributs suivants :

- 3ème flot de couleur rouge. Symbolisant le fruit mûr qu'on peut cueillir
- le bâton fourchu
- la hachette
- l'insigne de sa brigade

4.6- Cérémonie du départ routier

CC : Routier que désires-tu ?

Routier: Chef, s'il, plaît à dieu et à vous-même, je demande à devenir Routier SACI.

C.C.: Tu te présentes à la route, mais sais-tu comment la route se présente à toi?

Routier: Oui, chef.

C.C.: As-tu songé que pour avoir accès à la route il faut commencer par sortir de ta maison et de toi-même, renoncer à ton égoïsme, à ton confort, à ta sécurité, rechercher ce qui est difficile et vouloir vivre rudement?

Routier: Oui, le veux.

C.C.: Veux-tu demeurer viril et sobre, n'être esclave ni de tes caprices, ni des modes, ni des erreurs du jour, et garder toute ta vie une âme de pauvre?

Routier: Oui, je le veux.

C.C.: As-tu compris, par notre amour de la nature et du camp, qu'un Routier Scout ne saurait s'accommoder d'un monde truqué où les tricheurs sont rois? Promets-tu de conformer tes actes et tes pensées aux exigences du réel?

Routier: Je le promets.

C.C.: As-tu compris par la communion à la peine des hommes que nous avons recherchée dans nos entreprises et dans nos services, que la vie est à prendre au sérieux, que tout acte d'un Routier Scout compte et engage?

Routier: Oui, j'ai compris.

C.C.: En débouchant sur la route, sais-tu que tu consens d'avance au don de toi-même à tout venant, que tu n'appartiens plus à toi mais aux autres? Es-tu prêt à servir?

Routier: Oui, chef, je demande d'être considéré comme étant toujours de service.

C.C.: As-tu songé que la route ne s'arrête pas à la frontière? Te sens-tu prêts à parcourir la distance qu'il faudra pour rencontrer les autres?

Routier: Oui, chef, j'y suis prêt.
C.C.: As-tu compris à travers nos activités et nos chapitres qu'un Routier Scout doit aimer passionnément la vérité, qu'il ne se contente pas d'à-peu-près, ou de la possession tranquille de vérités toutes faites? Veux-tu, en toute chose, rechercher humblement le vrai et servir librement l'ordre retrouvé sans écraser les autres sous le poids de ta découverte?

Routier: Oui, je le veux.

C.C.: Sais-tu enfin qu'un Routier Scout n'est jamais satisfait de lui-même et ne se considère jamais comme arrivé? Veux-tu faire aujourd'hui mieux qu'hier et demain mieux qu'aujourd'hui?

Routier: Oui, je le promets.

C.C.: Promets-tu de ne jamais regarder la vie comme une partie de plaisir, mais comme une mission dont rien ne doit te détourner? Es-tu décidé à travailler et à combattre sans jamais oublier que le règne de Dieu est le but de ta route?

Routier: Oui, j'y suis décidé.

C.C.: Entre donc en Routier Scout dans une Communauté d'Hommes et renouvelle ta promesse de scout en sachant désormais que sur ta parole on doit pouvoir bâtir une cité.

Le Baussant s'incline alors devant le Routier.

Routier: Je promets:

« Sur mon honneur avec la grâce de Dieu de servir de mon mieux Dieu, mon lieu de culte, ma patrie, d'aider mon prochain en toutes circonstances, d'observer la loi scoute. Je promets en outre de soutenir le groupe de... X.... et les SACI. »

C.C.: Reçois maintenant les signes de ton nouvel état.

Prends ce **bâton fourchu**, image de la fidélité au sol ancestral et de l'ouverture du cœur qui est la marque du Routier SACI.

Accepte cette **hache**, symbole de la volonté qui t'ouvrira un chemin à travers les difficultés et si jamais la route te manque, fais-la.

Reçois **l'insigne de ta brigade** qui montre à tous que tu es Routier Scout SACI. Rappelle-toi qu'elles ne doivent jamais être portées par un lâche ou un menteur.

Reçois, enfin, **le troisième flot de couleur rouge** qui symbolise le fruit mûr prêt à être consommé. Le Rouge, couleur de la Route, symbole d'amour et de sang, pour que tu n'épargnes ni l'un ni l'autre au cours de ton existence. Avant ton départ saches que :

Un Routier Scout qui n'a pas tout donné, n'a rien donné.
Un Routier Scout qui ne sait pas mourir n'est bon à rien.

A Dieu !

CHAPITRE 6 : LES ACTIVITES DU CLAN

1. LA SORTIE DE L'EQUIPE

1.1. Qu'est-ce c'est la sortie de l'équipe ?

L'équipe se réunit souvent à travers ses rencontres (réunions et conseils) pour se former et préparer les activités de l'équipe. La sortie permet aux membres de l'équipe de pratiquer tous ce qu'ils ont appris. Surtout que le scoutisme se vit mieux dans la nature. Donc une équipe doit souvent aller en week-end pour faire une Bonne action ou pour préparer les projets de l'équipe.

1.2. Quelle est la périodicité des sorties ?

L'équipe peut faire une sortie chaque 2 mois, ou tous les mois. Chaque équipe s'organise à sa manière. Le chef de clan doit faire des inspections pour voir le niveau de compétence de ses équipes.

1.3. Qui dirige la sortie ?

La sortie est dirigée par le chef d'équipe.

1.4. Quel est le programme de la sortie ?

Le programme de la sortie dépend des projets du clan et de l'équipe.

2. LE CAMP DU CLAN

2.1. Qu'est-ce c'est le camp du clan ?

Chaque équipe s'organise pour vivre au mieux le scoutisme. Le clan qui regroupe les équipes doit proposer des activités communes à toutes les équipes pour évaluer les membres, à travers des rallyes, des raids, des camps volants, des chantiers, etc.…

2.2. Quelle est la périodicité du camp de clan ?

Le camp de clan se tient deux fois par an.

2.3. Qui dirige le camp ?

Le camp est dirigé par le chef de camp et ses assistants, s'ils ont la qualification requise et s'il possède une licence de chef de camp octroyée par le quartier général des Scouts d'Afrique - Côte d'Ivoire (SACI).

2.4. Quel est le programme du camp ?

Il est conforme aux objectifs que le clan s'est fixé en début d'année.

3. LE PROJET

3.1. Qu'est-ce c'est que le projet ?

Le projet de l'équipe ou du clan est une activité qui est préparée et réalisée par les membres. Il leur permet de rendre un service à la communauté ou d'améliorer leurs compétences techniques.

A travers le projet, les routiers se réalisent. Ils apprennent à tenir des responsabilités. C'est dans le projet que le membre du clan progresse.

3.2. Quelle est la périodicité des projets ?

Les projets se tiennent au moins une fois par an pour chaque équipe et pour le clan.

3.3. Programme du projet ?

Il est conforme aux objectifs que l'équipe et le clan se sont fixés en début d'année.

4. LE CONGRES DES ROUTIERS

4.1. Qu'est-ce que c'est le congrès des routiers ?

C'est un moment très fort pour tous les membres du clan qui ont atteint l'étape de routier.

Cette rencontre des aînés du mouvement est l'occasion de fêter les nouveaux membres qui ont atteint cette étape.

C'est aussi le moment de confirmer un routier comme assistant ou chef d'unité.

C'est encore le lieu de récompenser ou de décorer les routiers qui ont fait de grandes œuvres pour leur clan ou pour l'association.

C'est en plus l'occasion de permettre aux autorités de voir la vitalité et le dynamisme des routiers.

Les routiers en profitent pour discuter sur les maux qui minent la jeunesse en général.

4.2. Qui participe au congrès des routiers ?

Tous les membres du clan qui ont atteint l'étape de routier.

4.3. Qui anime le congrès des routiers ?

C'est le commissaire national de la Branche Route.

4.4. Quelle est la périodicité du congrès ?

Le congrès des routiers se tient une fois par an.

5. LE ROVER- MOOT

5.1. Qu'est-ce que c'est le Rover -moot ?

C'est le grand rassemblement de tous les Routiers de l'association et d'autres associations scoutes du monde. C'est une grande fête de retrouvailles. Il permet de faire des échanges

5.2. Qui anime le Rover-moot?

Le Rover-moot est animé par le commissariat Général

5.3. Quelle est la périodicité ?

Cette rencontre se fait tous les 2 ans.

6. AUTRES RENCONTRES

Les routiers peuvent participer à des forums d'échange de jeunes au plan local, national ou international pour partager leur expérience et apprendre l'expérience des autres.

CHAPITRE 7 : PLANNING D'ACTIVITES D'UN NOUVEAU CLAN

Lorsqu'un clan débute, il n'y a aucun cadre sauf le chef de clan. Celui-ci recrute 12 à 15 garçons de 17 à 20 ans et 6 garçons de 21 ans, de préférence des jeunes qui ont une activité professionnelle ou qui apprennent un métier.

Au début, le clan fait une sortie par mois et une réunion toutes les semaines avec tous les membres. Le chef de clan examine minutieusement les jeunes, puis à la fin du premier trimestre, il détecte ceux qui sont plus dynamiques et forme trois équipes :

- un d'apprenti (les plus dynamiques)
- deux de sympathisants.

Puis le chef de clan met à la tête de chacune des équipes 2 des six garçons recrutés (âgés de 21 ans). Ils sont appelés chef d'équipe, et chef d'équipe adjoint.

Pendant le premier trimestre, les activités seront basées sur la méthode du sympathisant routier. A partir du second trimestre, le chef de clan dirigera son clan normalement avec le conseil de chefs et la formation avancée des chefs d'équipe.

CHAPITRE 8 : LES TEXTES FONDAMENTAUX DU SCOUTISME

1. La loi des louveteaux

1. Le louveteau écoute Dieu et le vieux Loup ;
2. Le louveteau fait de son mieux pour être : joyeux, sportif, actif, copain avec tous, amis de Dieu.

2. La loi scoute

1. Le scout mérite et fait confiance.
2. Le scout est loyal dans sa vie.
3. Le scout est fait pour servir et sauver son prochain.
4. Le scout partage avec tous.
5. Le scout est accueillant et combat l'injustice.
6. Le scout protège la vie car elle vient de Dieu.
7. Le scout sait obéir et ne fait rien à moitié.
8. Le scout est courageux, il sourit et chante dans les difficultés.
9. Le scout respecte le travail et le bien d'autrui.
10. Le scout est pur et rayonne la pureté

3. Les principes scouts

1. Le devoir du scout commence à la maison
2. le scout est fier de sa foi et lui soumet toute sa vie
3. le scout est fils de son pays et bon citoyen

4. Les vertus scoutes

1. Franchise
2. Dévouement
3. Pureté

5. Les 5 buts du scoutisme

1. La santé et développement physique
2. l'habileté manuelle
3. La formation du caractère
4. Le sens du service
5. Le sens de Dieu

6. La Devise louveteau

De notre mieux.

7. La Devise scoute

Toujours Prêt

8. La Devise des Routiers

Pour servir

9. Maître Mot de la jungle

Nous sommes tous du même sang.

10. Les maximes du louveteau

1. Le louveteau pense d'abord aux autres.
2. Le louveteau ouvre les yeux et les oreilles.
3. Le louveteau est toujours propre.
4. Le louveteau dit toujours vrai.
5. Le louveteau est toujours gai.

11. La promesse louveteau

"Je promets de faire de mon mieux pour être fidèle à Dieu, à mon pays, à mes parents, et à la loi de la meute et pour rendre chaque jour un service à quelqu'un".

12. La promesse scoute

Sur mon honneur, avec la grâce de Dieu, je m'engage à servir de mon mieux Dieu, mon lieu de culte, ma patrie, à aider mon prochain en toutes circonstances, et à observer la loi scoute.

13. La charte des routiers

Le Routier a la terre en partage, il la construit de ses mains

Le Routier a un corps, il ne l'abîme pas mais il manifeste son désir de vivre

Le Routier a la liberté et doit la risquer dans sa parole et dans ses actes

Le Routier a sa place parmi les hommes, il participe avec eux au développement du monde

Le Routier a la vie, il ne l'enterre pas, mais il la met sur route de l'avenir

HYMNE DES SCOUTS D'AFRIQUE - COTE D'IVOIRE

Toujours prêt enseigne tes frères
A prêcher la loi scoute simple et claire
Que ta devise soit celle des chevaliers
Qui avaient tout laissé
Pour l'amour de Dieu
Refrain
Nous ferons de notre mieux
Etre toujours prêts } Bis
Pour servir notre belle Afrique

BIBLIOGRAPHIE

1. COUDRAY R.
L'AUMONIER SCOUT, Lomé, 29 juin 1967

2. Chef SERI ALBERT dit ALBATA
Entretiens, 19 mai 2001

Edité par scout d'Afrique côte d'Ivoire
(SACI)
Edition 2000

http://www.scoutafriqueci.org
Email : info@scoutafriqueci.org