SCOUT D'AFRIQUE COTE D'IVOIRE

(SACI)

Tél : 22 50 68 02 / Cel : 07 90 40 30 / 06 97 91 62

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

PEDAGOGIE

DU PROJET

INTRODUCTION

L'organisation des activités chez les scouts se fait selon 3 tranches d'âge.

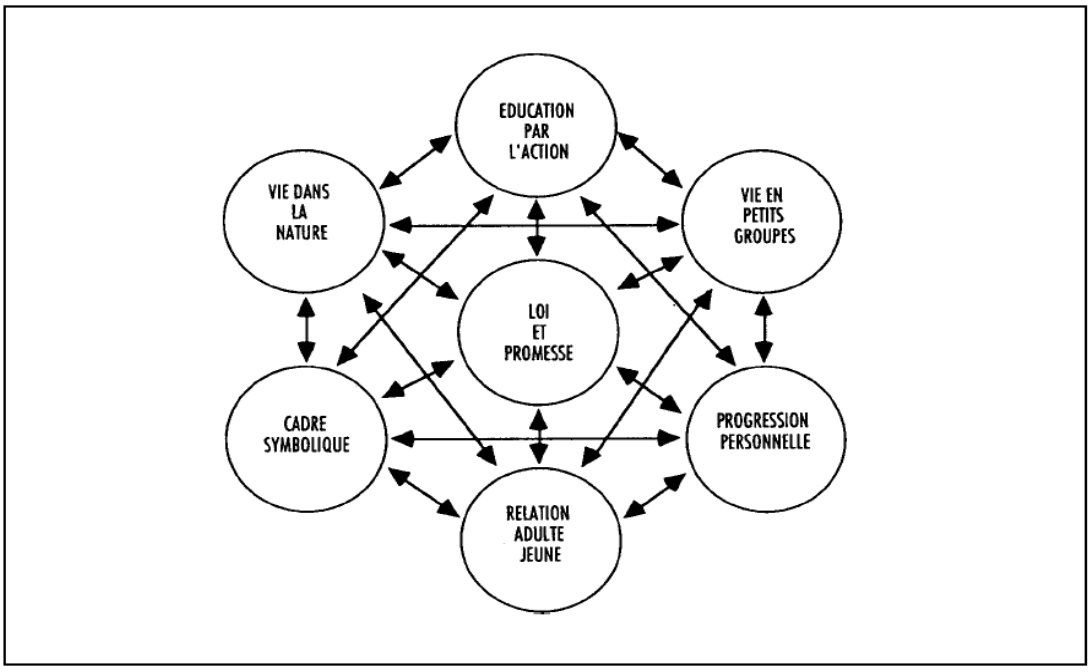
- Les louveteaux (08-12ans) : la Chasse
- Les Eclaireurs (13 – 17 ans) : l'aventure
- Les Routiers (18- 21 ans) : le projet

Chaque activité s'organise selon une pédagogie qui vise à lui à appliquer les 7 principes du scoutisme.

Dans ce document nous allons présenter d'abord les 7 principes du scoutisme, puis nous présenteront les éléments de la pédagogie du projet, et pour terminer nous donnerons des idées d'activités en fonction de la tranche d'âge.

I- Les 7 méthodes du mouvement scout

La méthode scoute est le chemin suivi pour atteindre le but éducatif du scoutisme. Elle est définie par sept éléments d'importance égale et mise en pratique en tenant compte des particularités des trois tranches d'âges dans lesquelles sont répartis les enfants et les jeunes. Cette répartition en branches tient compte de leur développement.



La progression personnelle

Tout au long de leur activité dans le mouvement, les scouts sont appelés à se fixer des objectifs de progression dans les domaines des responsabilités, du savoir-faire et des valeurs et à s'engager à les atteindre. Une fois ces objectifs atteints, l'accomplissement personnel est formellement reconnu par le groupe.

Loi et promesse

La Loi offre un système de valeurs inspirées du but du scoutisme qui trace une ligne de conduite pour la vie, allant bien au-delà des activités scoutes. En faisant leur Promesse, les scouts s'engagent librement à respecter les valeurs de la Loi scoute qu'ils auront discutées, réfléchies et intégrées. La devise les incite à s'engager.

La vie en groupe

L'apprentissage de la vie sociale en groupe se fait à tous les niveaux. Chacun est solidaire du groupe et y joue un rôle actif en prenant tôt des responsabilités selon le principe: des jeunes guident des plus jeunes. Cet apprentissage s'ouvre vers différentes formes d'engagement et de service dans des communautés plus grandes. Au sein du petit groupe, comme dans des cercles plus larges, un accent est mis sur la tolérance ainsi que sur l'attention et l'ouverture aux autres.

Cadre symbolique ou traditions

La vie du groupe et la progression de l'individu dans le scoutisme sont jalonnées de cérémonies marquant les étapes et les temps forts. Ces traditions soulignent l'importance et le sens des actes entrepris et réalisés en commun. Les traditions qui se perpétuent, renforcent un esprit de groupe. Elles doivent cependant être comprises par tous et être remises en question, si nécessaire.

La vie en plein air

Les activités scoutes se déroulent principalement dans la nature; elles cherchent à éveiller le plaisir pour les activités de plein air et elles offrent un espace de découverte et d'aventure favorisant la débrouillardise par le recours à des moyens simples. Ainsi, le respect de la nature et de l'environnement n'est pas seulement observé mais vécu.

Relation adultes et jeunes

On parle d'encadrement ou d'accompagnement des jeunes par des adultes. La présence attentive et effective d'adultes bien formés qui peuvent conseiller les jeunes et les orienter au besoin est essentielle.
Le rôle des adultes consiste à aider les jeunes à prendre conscience de leur possibilité d'assumer des responsabilités.

Ce rôle ne devrait pas être conçu comme une fonction de contrôle, puisque les jeunes ne peuvent s'épanouir que dans un climat de respect et d'appréciation de leur personnalité. Lorsqu'elle est réellement mise en pratique, cette relation entre les jeunes et les adultes comble un besoin essentiel de la société moderne, car elle offre un terrain pour le dialogue et la coopération entre les générations.

Éducation par l'action

Le scoutisme est action avant tout. C'est dans l'action que se font les apprentissages, c'est par l'action que le jeune progresse vers les objectifs du scoutisme. Un programme qui n'est pas fondé sur l'éducation par l'action ne peut pas être considéré comme un programme scout.

Le jeu occupe une place centrale dans les activités scoutes; il est utilisé pour transmettre des connaissances et des compétences ainsi comme activité sportive et communautaire. Le thème, le recours à la fantaisie et à la créativité contribuent à donner un caractère ludique aux activités scoutes.

II- La pédagogie du projet

Certaines activités scoutes sont choisies en partant des besoins des scouts. Leur préparation est constituée de différentes étapes, de la recherche d'idées à l'évaluation, qui sont gérées de manière démocratique et participative. Par cette méthode, les scouts façonnent eux-mêmes leurs activités et apprennent par la pratique: le processus et le rôle de la maîtrise sont importants. La méthode du projet porte un nom différent selon les branches. Il est aussi possible qu'il s'agisse d'activités qui servent l'intérêt public.

Le scoutisme est fondé sur ce qu'on peut appeler, sur le plan pédagogique, **l'auto éducation**. Ce mot signifie que le jeune, au lieu de se conformer à un modèle proposé ou même imposé par des adultes, devient ce qu'il est de sa propre initiative et reste l'artisan de son propre épanouissement.

Ainsi le scoutisme en est-il venu à préconiser la participation active des jeunes à toutes les étapes de leurs activités à travers la pédagogie du projet ou le schéma **VCPREF:**

Voulu : c'est l'occasion ou le jeune est appelé à émettre les idées d'activité pèle mêle.

Choisi : ici avec l'expérience du chef l'unité convient d'une activité ou d'associer plusieurs activités pour réaliser la chasse, l'aventure ou le projet

Préparé: On passe à la phase de préparation. Il s'agit de préparer le matériel, le lieu, les finances, le programme d'exécution. Tout ce qui est nécessaire pour réaliser l'activité. On peut même faire des tests.

Réalisé : la phase de réalisation est l'exécution du projet.

Évalué : A la fin de l'activité on passe à la phase d'évaluation, pour voir ce qui a marché et pas marché. Cette évaluation est importante, parce qu'elle permet d'améliorer les autres activités

Fêté : Une fête est organisée pour récompenser les membres de l'unité qui ont fait des actions remarquables. On peut faire passer la promesse, on peut faire des nominations ou permettre au jeune de passer à l'étape suivante de sa progression.

III- Comprendre le système de patrouille

Le système des patrouilles est l'aspect essentiel grâce auquel la formation **scoute** diffère de celle de toute autre organisation.

Il consiste à considérer la patrouille comme unité de base du scoutisme, que chaque jeune se sente d'abord membre **d'une** patrouille avant d'être membre d'un groupe, de manière à ce que les Éclaireurs ne se sentent pas une partie d'un grand troupeau, mais des membres d'unités indépendantes et responsables. Cette forme **d'organisation** permet une implication plus grande de chaque jeune dans la patrouille et la prise en charge de leur propre organisation, avec toutes
Les vertus éducatives qui en découlent.

La division des garçons en patrouilles permanentes de six à huit, et le fait de les traiter comme des unités distinctes ayant chacune son chef responsable est la clef qui distingue une bonne Troupe.

Les patrouilles devraient être formées selon les affinités des jeunes. Ils auront à travailler ensemble durant plusieurs mois, il est donc important qu'à la base la composition de la patrouille soit viable. Il est toutefois correct et même souhaité que les animateurs placent certaines règles afin d'équilibrer une patrouille et les patrouilles entre elles. Une patrouille composée exclusivement de jeunes de 12 ans risquerait d'avoir du mal à bien structurer la patrouille, alors qu'une patrouille avec trop de jeunes de 15 ans pourrait empêcher certains membres de faire valoir leurs talents de leader et d'organisateur. Il faut savoir créer des patrouilles harmonieuses où chaque membre est complémentaire aux autres.

Le système des patrouilles a une grande valeur pour la formation du caractère, s'il est utilisé correctement. Ce système conduit chaque garçon à se rendre compte qu'il a un peu de responsabilité individuelle pour le bien de sa patrouille. Il conduit chaque patrouille à se rendre compte qu'elle endosse une responsabilité individuelle pour le bien de la Troupe. Grâce à lui, l'animateur scout a la possibilité de faire passer aux jeunes, non seulement son instruction technique, mais également ses valeurs morales. Grâce à lui, les Éclaireurs eux-mêmes apprennent petit à petit qu'ils ont une influence considérable dans l'activité de la Troupe. C'est le système des patrouilles qui fait de la Troupe, et même du scoutisme tout entier, un véritable effort communautaire.

Le rôle du chef est très important, il doit représenter sa patrouille auprès des animateurs et avoir à cœur le bon fonctionnement global de la troupe. On doit le former à devenir un chef, un leader pour les membres de sa patrouille et de la troupe. Pour obtenir des résultats de premier ordre du système des patrouilles, vous devez donner aux chefs une responsabilité large et réelle : si vous ne leur donnez qu'une responsabilité partielle, vous n'obtiendrez que des résultats partiels. Et comme responsables du bon fonctionnement de la troupe, n'hésitez pas à consulter vos chefs de patrouille sur la manière de bien diriger la gang afin d'obtenir les meilleurs résultats possibles !

La patrouille est une école de caractère pour l'individu.
Au chef de patrouille elle offre l'occasion d'exercer son sens des responsabilités et ses qualités de chef. Aux Éclaireurs elle apprend à subordonner leur intérêt personnel à celui de l'ensemble, ainsi qu'à mettre en pratique les qualités d'abnégation et de maîtrise de soi que comporte un esprit d'équipe basé sur la coopération et la bonne camaraderie.

Le but du système des patrouilles est essentiellement de donner une responsabilité réelle à autant de garçons que possible, dans le but de développer leur caractère.
Si l'animateur scout donne à son chef de patrouille un pouvoir réel, attend beaucoup de lui, et lui laisse les mains libres pour la réalisation de son travail, il aura fait,
pour l'épanouissement du caractère de ce garçon, plus que ne pourrait faire n'importe quelle formation scolaire, même à haute dose.

IV- Quelques idées d'activités

IV.1- Chasse

- carnaval
- Sortie
- Une visite d'entreprise
- Aller au cinéma
- Un match de foot….

IV.2- Aventure

- carnaval
- Sortie
- Une visite d'entreprise
- Aller au cinéma
- Un match de foot….

IV.3- Projet

- Créer une boutique, un salon de coiffure…
- Construire un dispensaire, un puits, (action communautaire)
- Réaliser une campagne de sensibilisation…
- Faire un voyage international…

V- ACTIVITES DES BRANCHES SACI

Branche louvetisme :

- **Grand hurlement :**
  - Festi Loup
  - Loup foot
- **Top chasse :** Compétition nationale de chasse par division
- **Loup d'or :** Camp national des chefs de meute (1 fois / an)
- **Louborée :** Jamborée national des meutes de le CIS (1 fois/2 ans)

Branche Eclaireur:

- **Espoir vert** (par division) **:**
  - Pat-foot
  - Festi-Eclé
- **Top aventure :** compétition nationale d'aventure par division
- **Haute aventure :** camp national des chefs troupe (1 fois / an)
- **Jamborée :** Jamborée national des troupes de la CIS (1 fois/2 ans)

Branche Route:

- **Congrès des routiers** (par division) :
  - Route corpo
  - Festi-Route

- **Top Projet:** compétition nationale des projets inter division
- **Camp chantier national :** camp national des chefs de clan(1 fois/an)
- **Rover moot :** Jamborée national des clans de la CIS (1 fois/3 ans)