

**NOUS** SOMMES SCOUTS ET GUIDES, FILLES ET GARÇONS, CHACUN AVEC NOTRE HISTOIRE. CHEZ **NOUS**, TOUT LE MONDE EST BIENVENU. **NOUS** PARTONS ENSEMBLE À LA DÉCOUVERTE DU MONDE ET OSONS PLONGER DANS LA VIE. LA NATURE EST NOTRE ATOUT. **NOUS** CROYONS EN NOUS-MÊMES, LES UNS DANS LES AUTRES, ET EN QUELQUE CHOSE DE PLUS. LE JEU QUE **NOUS** JOUONS N'EST PAS ÉPUI SANT, ET NOTRE TEMPS LIBRE N'EST PAS VIDE. AVEC UN PLAISIR IMMENSE ET PAR DES ACTIONS MODESTES, **NOUS** OEUVRONS POUR NOTRE ENVIRONNEMENT ET POUR UNE FLANDRE RICHE EN COULEURS. C'EST AINSI QUE **NOUS** RÉVONS TOUT HAUT D'HOMMES HEUREUX DANS UN MONDE MEILLEUR.



2000000041346



SC  
OUTS  
VLA  
SEW  
VLAANDEREN

# REGARD SUR LE SCOUTISME

FÉUILLE DE ROUTE POUR ANIMATEURS GUIDES ET SCOUTS

**COLOPHON**

**RÉDACTION**

Jan Van Reusel, Wouter Hillaert,  
Barbara Goethals, Bart Devos,  
Hans Verbeeck, Bob Jacobs, Rudy  
Verhoeven, Els Bosmans, Skrolan  
Hugens, Jolien Legrand, Jo Deman

**TRADUCTION**

Veerle Haverhals

**PHOTOGRAPHIE**

Jeroen Broeckx, Joris Bulckens,  
Jasna Schramme, Floor Bruggeman,  
Marc Demeyer, Pieter Fillet

**MISE EN PAGES**

Magnifik.be

**EDITEUR**

Christophe Lambrechts  
Scouts en Gidsen Vlaanderen vzw  
Lange Kievitstraat 74  
2018 Antwerpen

Troisième édition révisée © 2013



**DU SCOUTISME**

**AVEC UN GRAND S**

**QUE TU T'AMUSES DANS LE SCOUTISME, C'EST ÉVIDENT. AMBIANCE ET PLAISIR SONT ÉVIDEMMENT LE CIMENT DU SCOUTISME. MAIS LE SCOUTISME C'EST PLUS QUE CELA. REGARD SUR LE SCOUTISME TRAITÉ DU SCOUTISME AVEC UN GRAND S : QU'EST-CE QUI NOUS REND UNIQUES ? QUELLES SONT NOS VALEURS ? ET COMMENT LES METTONS-NOUS EN PRATIQUE ?**

# TABLE DE MATIÈRES

---

## QU'EST-CE QUE LE SCOUTISME ? 7

Notre but	9
Notre mission	9
Notre vision	11

---

## PILIER S 13

Initiatives	16
Engagement	17
Gestion conjointe	18
Service	22
Travail d'équipe	23

---

## THÈMES À LA LOUPE 25

Bien vivre ensemble	27
Indépendance et émancipation	28
Environnement	29
Philosophie	30
Flandre	31
Solidarité	32
International	34

---

## TERRAINS DE JEU 35

Camp	38
Jeu	38
Techniques	39
Marche	39
Expression	40

---

---

## TRANCHES DE VIE 41

Baladins et petits 'loups de mer'	44
Lutins et Louveteaux (marins)	
Jeunes guides et jeunes éclaireurs (marins)	45
Guides et éclaireurs (marins)	46
Routiers (marins)	47
Akabe	47
Animateurs	48

---

## TRAVAIL EN SECTIONS 49

Grandir à travers du scoutisme	51
--------------------------------	----

---

## CADRE DE PROGRESSION 53

---

## QUALITÉ 57

---

## ETRE MEMBRE 59

---

## L'UNIFORME 61

---

## LE BUREAU NATIONAL 63

---

## HOPPER MAGASIN SCOUT 64

---

**SCOUTS**  
**SERV**  
**VLAANDEREN**

**QU'EST-CE QUE**

**LE SCOUTISME ?**

## LE SCOUTISME : UNE MÉTHODE POUR & PAR LES JEUNES

Le scoutisme, c'est une méthode au travers de laquelle enfants et adolescents peuvent grandir de manière active. Cette méthode fut imaginée par Baden-Powell en 1907 et se développa à travers les temps et les cultures en un projet éducatif incarné aujourd'hui par des mouvements scouts et guides dans le monde entier. En tant que mouvement de jeunesse, **Scouts en Gidsen Vlaanderen** a lui aussi son propre regard pédagogique sur le scoutisme; avec ses propres objectifs, sa mission et sa vision de cette méthode, qui s'appuie sur cinq piliers: initiatives, travail d'équipe, gestion conjointe, service, et engagement.

### NOTRE OBJECTIF POUR LE SCOUTISME

**Scouts en Gidsen Vlaanderen veut contribuer à l'épanouissement d'enfants et de jeunes comme individus, en groupe, et dans la société.**

### NOTRE MISSION

'Nous sommes scouts et guides, filles et garçons, chacun avec notre histoire. Chez nous, tout le monde est bienvenu. Nous partons ensemble à la découverte du monde et osons plonger dans la vie. La nature est notre atout. Nous croyons en nous-mêmes, les uns dans les autres, et en quelque chose de plus. Le jeu que nous jouons n'est pas épuisant, et notre temps libre n'est pas vide. Avec un plaisir immense et par des actions modestes, nous oeuvrons pour notre environnement et pour une Flandre riche en couleurs. C'est ainsi que nous rêvons tout haut d'hommes heureux dans un monde meilleur.'

Avec la mission de Scouts en Gidsen Vlaanderen, nous rêvons tout haut d'un autre monde, d'un monde meilleur.

Nous cherchons une manière de vivre nous permettant de réaliser ces rêves.

Le scoutisme permet aux enfants et aux adolescents de découvrir, individuellement et en groupe, comment ils peuvent s'engager les uns pour les autres et pour la société.

### AVEC DES ENFANTS ET ADOLESCENTS COMME INDIVIDUS

C'est dans l'action qu'enfants et adolescents apprennent dans le Scoutisme à faire plaisir, à profiter de la vie, à se connaître et à s'accepter eux-mêmes. La première fois que tu cuisines au camp, on mange des patates crues. Mais quelques années plus tard, c'est toi le chef-coq du concours cuisine. Et celui qui n'aime vraiment pas cuisiner fait du feu mieux que personne, a le chic pour inventer de nouvelles chansons ou n'a pas son pareil pour les décorations de table.

Scouts et guides sont poussés à essayer de nouvelles choses, et à affronter les problèmes avec imagination. C'est ainsi qu'ils apprennent à persévérer et 'à tirer leur plan', et qu'ils découvrent ce qu'ils font bien, et ce qu'ils aiment faire ou pas. Chacun reçoit la possibilité de se développer au moment où il est prêt à le faire.

### EN GROUPE

Bien que chacun soit important, le Scoutisme tire sa plus grande force du jeu et de la vie en groupe. Depuis les baladins, scouts et guides reçoivent des petites et des grandes responsabilités. En faisant la vaisselle ou en ramassant du bois ensemble, ils apprennent à se motiver et à aller jusqu'au bout, même lorsque c'est moins agréable.

Les scouts et guides apprennent à dire ce qu'ils ont sur le cœur, et à se présenter pour ce qu'ils sont et pour ce qu'ils veulent. Les lutins hésitent entre un cache-cache ou une course-relais, et les routiers se disputent pour savoir s'ils monteront une pièce de théâtre ou une exposition. A chaque fois, c'est un exercice de respect mutuel, dans la richesse des différences.

Et voici la plus courte définition d'un groupe: à côté de moi il y a un autre. En te mettant en route avec d'autres, tu te retrouves face à un miroir. Et ce que tu y vois peut renforcer ton orgueil ou te tirer des larmes amères, mais c'est toujours riche d'enseignements.

Tu apprends à mettre tes propres intérêts de côté, dans l'intérêt du groupe. Pierre par exemple, qui a toujours détesté tenir sa patrouille en laisse en randonnée, parce que cela l'empêchait de faire l'imbécile lui-même. Il est maintenant tellement content d'être chef d'unité. Il préfère la vie quand il peut se donner pour les autres, dit-il. C'est ainsi que, par le jeu et la vie en groupe, scouts et guides deviennent plus impliqués pour eux-mêmes, pour les autres, et pour le monde.

## DANS LA SOCIÉTÉ

Dans le scoutisme, nous sommes à l'écoute, nous partageons, nous acceptons et nous valorisons, ou en tous cas nous essayons très fort d'y arriver. Certains appellent cela la démocratie. Cette manière de vivre ensemble et de collaborer te porte comme guides et scouts au-delà des frontières de ton unité.

À la maison, à l'école, dans ton unité ou ailleurs, ton environnement t'intéresse. En bref: en apprenant à s'engager pour la qualité de vie dans leur unité, scouts et guides apprennent aussi à s'engager pour la qualité de vie dans notre société.

C'est plus important qu'il n'y paraît. Grâce au scoutisme, nous donnons à des enfants et des adolescents une vision pleine d'espoir sur l'avenir, et sur une existence qui en vaut la peine. Nous en sommes convaincus: une société démocratique a besoin d'hommes et de femmes honnêtes et solidaires les uns envers les autres, et qui s'engagent pour cela.

Via le scoutisme nous aidons à 'laisser le monde un peu meilleur que nous l'avons trouvé'.

## NOTRE VISION DU SCOUTISME

**Initiatives, travail d'équipe, gestion conjointe, service et engagement sont les piliers du scoutisme. Notre vision de cette méthode se décline en sept thèmes, et en un cadre défini par un travail par branches d'âge.**

Tu trouveras plus de détails sur cette vision dans cette brochure.



**Vivre intensément. C'est de ça qu'il s'agit dans le scoutisme. Jouer dehors et en retirer un plaisir inimaginable. Faire des expériences et chercher l'aventure. Affronter la nature et découvrir ensemble. Le scoutisme est tout ça, et bien plus. Se faire des bleus, c'est un droit de l'enfant. Nous en sommes convaincus chez Scouts en Gidsen Vlaanderen. Nous défendons leur droit à 'bien se salir' de temps en temps. Le scoutisme veut être un lieu où les jeunes peuvent encore être vraiment eux-mêmes, dans un environnement accompagné – et donc en sécurité – avec un panel de jeux large, motivant et adapté. L'ouverture et l'accessibilité sont des priorités dans notre vision. Chez les scouts et les guides il y a une place pour chacun, quels que soient son milieu, ses origines, ses limites... Dans le scoutisme, ils apprennent que chacun est différent et que cela n'a que peu d'importance. Le scoutisme n'est pas exclusif. Jamais. Nous voulons par contre pousser les jeunes à explorer leurs propres possibilités et à développer leurs talents. Nous avons un grand respect pour les particularités de chacun et croyons dans le pouvoir du travail en équipe. C'est ainsi que nous offrons à des jeunes gens la chance d'expérimenter ce qu'ils peuvent devenir les uns pour les autres, et pour la société.**



# PILIERS

**LE SCOUTISME EST UN REVE SUR LE MONDE, REALISE POUR ET PAR LES JEUNES. LES THEMES T'ORIENTENT DANS LE MONDE. LES PILIERS SONT LES PRINCIPES SUR BASE DESQUELS NOUS DONNONS FORME AU SCOUTISME.**

**COMME SCOUTS ET GUIDES NOUS ESSAYONS DE VIVRE D'INITIATIVES, D'ENGAGEMENT, DE GESTION EN COMMUN, DE SERVICE ET DE TRAVAIL EN EQUIPE. TU NE RETROUVERAS PAS TOUS CES PILIERS DANS TOUTES LES ACTIVITES. MAIS CE N'EST PAS INDISPENSABLE, CAR UNE ANNEE OFFRE BIEN ASSEZ DE POSSIBILITES POUR PERMETTRE DE LES VIVRE ENSEMBLE OU ALTERNATIVEMENT.**

**JEUX, REACTIONS, EMOTIONS, PETITES CHOSES ET PARTICULARITES DE TES MEMBRES RENDENT TON GROUPE UNIQUE. TON COMPORTEMENT, TES INITIATIVES, TES CONSIGNES COMME ANIMATEUR (D'UNITE) METTENT CES PILIERS EN PRATIQUE.**

## **ON VOLE DE SES PROPRES AILES (INITIATIVES)**

**PRENDRE DES INITIATIVES, C'EST ENTREPRENDRE.  
PRENDRE DES INITIATIVES, C'EST DÉCOUVRIR,  
EXPLORER, SE DÉVELOPPER.  
PRENDRE DES INITIATIVES, C'EST SE DÉMARQUER.**

### **EN ACTION**

Scouts et guides se mettent en route. Ils marchent, découvrent en jouant, goûtent ce que la vie peut leur offrir. Dans le scoutisme, le Capitaine Crochet rencontre Blanche-Neige, et ils chantent ensemble un morceau de rap. Par essais et erreurs, on retrouve le chemin qui mène la maison, à soi-même, et aux autres. Le scoutisme est un voyage d'exploration, mais sans risques. Comme animateur, tu invites tes animés à aller plus loin et à grandir.

### **CAPACITES ET LIMITES**

Lutin ou louveteau, jeune guide ou éclaireur, routier ou animatrice, chacun peut découvrir ce en quoi il excelle, selon ses capacités. Cela s'accompagne d'une tape sur l'épaule, d'un encouragement ou d'une motivation pour tout le groupe. Cette manière de travailler fait grandir les membres, et leur donne le courage de se montrer comme ils sont. Et s'ils n'osent pas, tu es prêt(e), comme animateur/trice, à les pousser gentiment dans le dos.

Animer des scouts et guides permet des activités attrayantes adaptées à ses membres. Arbitrer un match entre baladins, monter un concours de statues avec des guides ou des éclaireurs, mettre un projet sur pied avec des routiers. C'est dans les petits groupes que les membres peuvent le mieux découvrir ce en quoi ils excellent. Un espace sans danger nous paraît important, il offre la possibilité de dire non. Et l'animateur veille à ce que les limites soient respectées.

### **CENTRES D'INTERET**

Un jeu sur les injustices, une excursion dans un musée, un atelier djembé: les centres d'intérêts sont illustrés de toutes sortes de manière et peuvent développer de grands talents. Eva, chanteuse et meneuse de son groupe de musique, se souvient encore bien de son premier spectacle comme baladin. Philippe, l'éclaireur, connaît la forêt comme sa poche, et donne des explications sur la gestion forestière. Tom et Lucie construisent un lit, chacun à leur manière. Chacun devient ainsi une personne indépendante.

## INITIATIVES

Découvrir, explorer, se développer... cela se fait de préférence à son rythme, de sa propre initiative. Un jeu improvisé avec des baladins lors d'un moment calme, des guides ou des éclaireurs qui organisent une activité de patrouille sous la supervision d'un(e) animateur/trice: donne à tes membres assez d'occasions de se prendre eux-mêmes en charge. A leur manière, avec leurs possibilités. C'est ainsi que le scoutisme permet vraiment de découvrir, d'explorer, et de se développer.

---

## ON S'ÉPAULE ! (ENGAGEMENT)

---

**L'ENGAGEMENT, C'EST CHOISIR EN  
CONNAISSANCE DE CAUSE  
L'ENGAGEMENT, C'EST LIBÉRER DE L'ÉNERGIE  
L'ENGAGEMENT, C'EST FAIRE EN SORTE  
QU'ILS PUISSENT COMPTER SUR TOI  
L'ENGAGEMENT, C'EST FAIRE LE GRAND SAUT**

### SE FIXER DE BONNES RÈGLES

Le scoutisme c'est un choix volontaire. Scouts et guides son prêts chaque semaine à le relever ensemble. En uniforme, en signe d'unité. Celui qui est absent une fois prévient à l'avance. Sinon, on l'attend.

Scouts et guides veillent l'un sur l'autre. Ils veillent ensemble au bon déroulement d'une activité. Si Stéphane n'est pas régulièrement présent, tu vas le rencontrer lui, ou ses parents, car il y a sûrement une bonne raison. Avec les autres animateurs, tu cherches une solution si nécessaire.

S'écouter l'un l'autre, arriver à temps après une nuit particulièrement festive, attendre son tour,.. Les bonnes règles font les bons amis. Animés et animateurs fixent ensemble leurs règles, et les communiquent aux parents. Et leur avis à eux aussi est important. Comme animateur, tu tiens au moins compte de leurs remarques.

### ENGAGE-TOI, LANCE-TOI

Décharger le camion après le camp, organiser un barbecue pour réparer les fuites dans le toit du local ou pour repeindre les chaises de la remise. Ton groupe est plus fort avec toi.

Le scoutisme en a pour tous les goûts. Diego s'occupe de la peinture, Anna des pinceaux, Greg du projet. En petits groupes, chacun peut briller sous son meilleur jour et c'est comme ça que des chaises deviennent de petits bijoux.

Un engagement, c'est un engagement, voilà qui est certain. Se charger de la tâche la moins attractive, collaborer dans des circonstances difficiles: cela aussi c'est de l'engagement.

### VALEURS

Tu es jeune et tu en veux. Le scoutisme contient une promesse: envers soi-même, envers l'unité et envers la société. Cette promesse gagne en profondeur au fur et à mesure que tu grandis. Comme baladin du partages ce que tu as, comme animateur/trice tu organises un camp, comme responsable d'unité tu sièges au conseil de la jeunesse. C'est ainsi que scouts et guides s'engagent les uns pour les autres.

Scouts et guides s'expriment sur ce que le scoutisme signifie pour eux. La promesse, les formations, une chanson au coin du feu ou une activité de réflexion sont autant de moments d'unité et d'occasions idéales pour faire entendre qui nous sommes et ce que nous voulons.

---

## ON MET LA MAIN À LA PÂTE! (GESTION CONJOINTE)

---

**LA GESTION CONJOINTE,  
C'EST FIXER LE CAP ENSEMBLE.  
LA GESTION CONJOINTE,  
C'EST ÊTRE SOUCIEUX DU TOUT.  
LA GESTION CONJOINTE, C'EST ENSEMBLE CHERCHER  
DES SOLUTIONS, FAIRE DES CHOIX, ET DECIDER.**

### FORMEL OU INFORMEL

'C'était chouette' ou 'C'est un jeu idiot': souvent, les animés donnent spontanément leur avis sur un jeu ou une activité. Chaque opinion compte, même celle de Tom le taiseux. Ecoute ce que tes animés et les animateurs ont à dire. Le début et la fin d'un activité sont des moments idéaux pour savoir comment les autres se sentent et ce qu'ils pensent: de toi, de l'activité, de leur section, de leur unité.



Ce qui est bien dans le scoutisme c'est que tu ne dois pas te tenir à un programme strict. Même si tu n'as fait que la moitié de ton jeu ou si ta sculpture n'est pas tout-à-fait finie, si tu en as profité et que tu as fait de ton mieux, personne n'aura rien à redire.

Comme animateur ou animatrice scout ou guide, tu restes à l'écoute des animés et des autres animateurs. Que pensaient-ils de la dernière activité, du week-end, du camp? Qu'est-ce qui doit certainement être conservé, qu'est-ce qui peut changer? Que la fête d'unité ait rapporté plein d'argent, c'est important. Que tout le monde se sente à l'aise avec la manière, c'est tout aussi important. C'est comme ça que scouts et guides avancent vers quelque chose de plus vrai, de meilleur, et de plus solide.

#### **ORGANISER ET EVALUER**

Sarah préfère le dire avec un grand chapeau, tandis qu'Ernesto le fait plus facilement sur un rocher. Mais c'est bien de la même chose qu'il s'agit: faire le point. Chaque scout et guide a son avis, une envie, une idée. De manière ludique, tu peux découvrir ce que veulent tes baladins, ou ce que tes routiers ne veulent pas. L'écoute est le maître mot.

#### **DECIDER ENSEMBLE**

Les baladins choisissent entre des spaghetti ou des frites pour le repas du soir. Les places pour dormir sont attribuées en présence des louveteaux, les plus jeunes guides et éclaireurs ont leur mot à dire dans la formation des patrouilles, et les guides et éclaireurs participent aux décisions concernant les activités, qu'ils aident d'ailleurs parfois à préparer.

Scouts et guides décident en fonction de leurs capacités et de leur évolution, dans la vie quotidienne de leur section. Comme animateur ou animatrice, tu les guides en proposant des alternatives précises. Et tu remets les 'je-sais-tout' et les 'je-décide-seul' en question.

#### **RESPONSABILITE**

Plus les scouts et guides grandissent, plus ils endossent de responsabilités dans leur sizaine, leur patrouille ou leur section. Cela fait partie de notre apprentissage à tous. Consciemment ou inconsciemment.

Les deuxième ou troisième années épaulent automatiquement les nouveaux, grâce à leur expérience. Un louveteau de troisième année aide un baladin de première année à ranger sa lampe de poche près de son lit, au moment du coucher, pour se retrouver facilement dans le noir. Les tâches se répartissent, on fixe des règles, et comme animateur tu suis cela à distance en aidant tes animés lorsque c'est nécessaire.

#### **RESTER ATTENTIF ET ATTENTIONNE**

Les baladins se disent que leur maman leur manque, tes routiers décident en randonnée d'adapter la distance parce que Sandra ne sait pas suivre, en conseil d'unité les animateurs des louveteaux marins font savoir qu'ils ne sont pas satisfaits de la répartition des locaux. Scouts et guide passent ainsi, petit à petit, d'une bande de jeunes à une vraie unité. Leur influence sur le groupe augmente au fil de leurs remarques constructives, des bonnes décisions prises et des explications données.

## ON SE RETROUSSE LES MANCHES ! (RENDRE SERVICE)

**RENDRE SERVICE, C'EST DONNER UN COUP DE MAIN,  
RENDRE SERVICE, C'EST PRENDRE SOIN  
DES AUTRES, POUR LA SOCIÉTÉ  
RENDRE SERVICE, C'EST S'ENGAGER  
DE MANIÈRE DESINTÉRESSÉE**

### DONNER UN COUP DE MAIN ?

Rendre service n'est pas toujours lié à des contrées lointaines ou des peuples exotiques. Cela signifie aussi que tu peux, et que tu oses compter sur les autres dans ta propre unité. Même si tu sais que Claire n'est pas douée en orientation, si elle est sûre du chemin, alors tu la suis. Théo le baladin console Tom, tandis que Max apporte un biscuit à Gaspard qui n'y arrive pas avec sa chaise roulante. Les guides aident leurs animatrices à ranger le local à matériel, les routiers organisent le repas lors de la journée des baladins du district et Jehan reçoit sa deuxième chance dans l'organisation de la soirée.

Et tu sais ce qui est chouette? Ils ne demandent rien en retour. Même si un simple merci est bienvenu.

### EN CONSCIENCE

Scouts et guides ne sont pas indifférents à ce qui se passe autour d'eux. Ils jouent ou parlent de choses qui les concernent de près ou de loin: les pluies acides, le chômage, la pauvreté, un attentat à la bombe au Liban, la vie au Soudan ou en Belgique: tout ce qui touche le monde nous touche aussi.

Toi, comme animateur ou animatrice scout ou guide, tu peux motiver à jouer ou à parler de ces thèmes. Une discussion sur les comportements agressifs dans ta section louveteau, un jeu sur la pauvreté, une action commune avec le Point Nature: il y a assez de façons de montrer que le scoutisme n'est pas indifférent. Scouts et guides cherchent ensemble des réponses, et s'érigent avec plaisir contre ce qui est inéquitable.

### ACTION

Sur la route pour les Îles de Paix, la plateforme 11.11.11 ou Greenpeace? Scouts et guides ne craignent pas de participer à une action de société. De petites actions font une grande différence lorsque l'on est nombreux et que l'on sait pourquoi on rassemble de l'argent. Le scoutisme choisit des actions qui ont du sens. Ensemble, nous cherchons des solutions aux problèmes. C'est ainsi que, au fil des jours, nous montrons notre rêve: des gens heureux dans un monde qui tourne rond.



## ON AVANCE MAIN DANS LA MAIN ! (TRAVAIL D'ÉQUIPE)

**TRAVAILLER EN ÉQUIPE,  
C'EST TIRER PROFIT DE LA COHESION  
TRAVAILLER EN ÉQUIPE,  
C'EST ENTREPRENDRE ENSEMBLE  
TRAVAILLER EN ÉQUIPE, C'EST BIEN  
SE COMPORTEUR AVEC LES AUTRES**

### ENSEMBLE

Chaque semaine tu retrouves les autres scouts et guides. Au début, parce que papa et maman l'ont décidé, parce que tu aimes bien jouer ou parce que tes petits amis sont aussi chez les scouts ou les guides. Par la suite, parce que tu sais ce que tu peux en retirer, parce que tu t'y sens chez toi, ou parce que ta sizaine, ta patrouille ou ton unité n'est pas tout à fait la même sans toi. Bien plus tard, parce que tu partages tout avec ta meilleure amie, parce que tu es amoureux d'une des autres animatrices, ou simplement parce que tu adores jouer, comme tu le fais depuis 15 ans !

### ENTREPRENDRE

Scouts et guides ne viennent pas seulement pour jouer. Chaque semaine nous partons bien équipés pour affronter le monde, toujours en quête d'une nouvelle aventure. En petits groupes, parfois auto-formés, en sizaines, en patrouilles ou en section, on se fraie un chemin à travers les arbres, on prépare un repas ou on organise une fête d'unité.

Se fixer de bonnes règles, apporter chacun sa petite pierre, et décider au maximum au consensus: voilà les mots d'ordre des scouts et guides. Les rêves les plus fous deviennent réalité, et la pièce d'unité un succès. Evidemment, parfois on butte violemment contre un mur, ou contre les autres. Mais cela aussi contribue à faire du scoutisme ce qu'il est.

### VALORISATION

Les baladins font la vaisselle et désignent celui qui essuiera, les scouts rédigent la liste des tâches pour le camp. Parfois tu dois rattraper la sauce, parce qu'elle a un petit goût de brûlé, ou parce qu'un autre animateur a oublié de payer l'endroit de week-end. Cela aussi, c'est du travail d'équipe. Etre là pour soi et pour les autres, c'est important pour nous.

Une fois c'est toi qui lis la carte, une autre tu dessines le plan durant le jeu dans les bois. C'est comme ça que scouts et guides découvrent en quoi ils sont doués. Ou moins doués. Le grand protège le petit et remarque alors que celui-ci est meilleur pour autre chose. Petit à petit, scouts et guides prennent des responsabilités pour eux-mêmes, pour les autres et pour le groupe. Chacun à son niveau, chacun à sa manière.

Etre en route ensemble n'est pas toujours facile, nous l'admettons volontiers. Mais scouts et guides restent à la recherche de ce qui est bon en l'autre, ils s'encouragent volontiers et expliquent aux autres ce qui les rend si uniques. Parfois les scouts et guides le font spontanément, parfois à des moments spéciaux comme les évaluations, les totémisations ou les promesses.



# THÈMES

## À LA LOUPE

DEPUIS PLUS DE CENT ANS, SCOUTS ET GUIDES PARTENT À LA RECHERCHE D'EUX-MEMES, DES UNS DES AUTRES, ET DU MONDE. CHAQUE GÉNÉRATION ÉCRIT SA PROPRE HISTOIRE, ET SE LAISSE INSPIRER PAR CE QUI LA TOUCHE. LES SCOUTS ET GUIDES D'AUJOURD'HUI PASSENT SEPT THÈMES À LA LOUPE: BIEN VIVRE ENSEMBLE, INDÉPENDANCE ET ÉMANCIPATION, ENVIRONNEMENT, PHILOSOPHIE, FLANDRE, SOLIDARITÉ, ET INTERNATIONAL.

## BIEN VIVRE ENSEMBLE

### ENSEMBLE

Scouts et guides se retrouvent chaque semaine. Ils réfléchissent à ce qu'ils veulent atteindre et à comment ils veulent y arriver. Ils mettent les points sur les i. Ensemble, ils peuvent faire plus que seuls: les constructions sont plus grandes, les fêtes plus originales. Et qu'à travers ces projets ils s'écoutent l'un l'autre et décident ensemble, cela coule de source.

### OUVERTURE

Chacun est différent, chacun a plus ou moins que l'un ou l'autre. Nous voulons inclure tout le monde. La tolérance est le maître mot. En parlant et en jouant avec d'autres, on apprend à mieux se connaître et à mieux connaître les autres, et le respect grandit.

L'ouverture signifie aussi: se départir des préjugés et oser penser différemment. Un petit « loup de mer » se lie d'amitié avec un nouvel arrivant d'Asie, des baladins apprennent à interagir avec un camarade de leur âge qui réfléchit un peu plus lentement, les éclaireurs reprennent les méthodes de construction des guides. Et ainsi, les rassemblements créent les rencontres.

### RENCONTRER

Dans le jeu nous nous rencontrons les uns les autres. Ta section est un 'laboratoire'; un espace rassurant où tu peux jouer et travailler, et donc grandir avec les autres et te sentir chez toi. Les différences sont acceptées et utilisées de manière positive. Tim aime cuisiner, Lola n'a pas son pareil pour allumer un feu; les étincelles entre eux viendront plus tard.

Nous combattons les comportements provocants. Les promesses sont mises en œuvre. C'est ainsi que scouts et guides apprennent la valeur du vivre ensemble et la signification de 'l'amitié'.

## INDÉPENDANCE ET ÉMANCIPATION

### TIRER SON PLAN ?

Les baladins apprennent à faire leurs lacets et les jeunes guides trouvent leur chemin à travers les bois. Scouts et guides sont connus pour 'tirer leur plan'. A chaque étape, nous prenons notre sort entre nos mains sur tous les tableaux.

Tu apprends l'orientation en t'égarant: c'est un chouette défi! Evidemment, tu te brûles de temps en temps: les garçons aux filles, ou les jeunes éclaireurs au feu de camp. Mais c'est ça le scoutisme: donner une chance ou la prendre, en tombant et en se relevant. Et devenir le responsable, c'est chercher le juste milieu entre lâcher complètement prise et tout diriger d'en haut. C'est en alliant sentiment de sécurité et sagesse que l'on guide ses petits, nous en sommes convaincus.

### DES CHOSES OU DES VALEURS ?

Scouts et guides pèsent et évaluent, regardent et écoutent, se taisent et parlent, attentifs à ce qui se passe pour eux et autour d'eux. Ils se sentent liés au monde et cherchent des solutions à ce qui les touche, même si ce n'est pas toujours simple. Dans leurs conversations, atterrissent aussi bien le dernier conflit mondial bien que le nouveau modèle de téléphone portable. C'est ainsi que le scoutisme nous aide à être conscients du monde, et à rester présent en son sein.

Tout le monde discute, nous avons tous une solution, et chaque semaine nous découvrons quelque chose de neuf. De toutes ces choses nouvelles, scouts et guides apprennent à faire des choix et à percevoir la différence entre biens et valeurs, entre 'avoir' et 'être'. C'est ainsi que scouts et guides deviennent des adultes responsables qui travaillent à ce qu'ils trouvent vraiment important.

### COTE A COTE

Fille et garçon, riche et pauvre, allochtone et autochtone, en jouant ensemble nous montrons que tout peut se vivre autrement. Depuis qu'Ivan, qui est dans l'enseignement spécial, est louveteau, il connaît d'un coup beaucoup plus d'enfants dans le quartier. Milan vient de Russie et ne parle pas encore bien néerlandais. Depuis qu'il joue avec ses amis éclaireurs Arthur et Iskander, il crie "imbécile" en "fais une passe" et eux peuvent compter de 'odin' à 'desyat'. Ce qui paraît injuste, les scouts et guides le combattent. Dans le scoutisme, nous restons ouverts aux enfants et adolescents moins favorisés.



## ENVIRONNEMENT

### NOTRE ATOUT

es scouts et guides, tu les trouveras dehors : dans les bois, près de la rivière, ou en rue. Attraper des papillons, construire des digues, découvrir les constellations ou se laver les pieds dans un ruisseau glacé: être dehors nous réchauffe de l'intérieur. La nature nous met au défi.

### RESPONSABLES

Sécheresses, raz-de-marée, fonte des glaces: la nature semble de plus en plus souvent perdre le Nord. Jusqu'à quel point en sommes-nous responsables ? Pas toujours aussi attentifs, nous abandonnons cannettes et bouteilles en plastique sur nos lieux de pique-nique ou répandons de la peinture sur les arbres durant un fantastique jeu dans les bois.

Par respect pour notre environnement nous voulons, tout en jouant, garder un comportement responsable, parce que les scouts et guides peuvent faire la différence chaque jour: trier les déchets, laver écologique, consommer responsable au camp, laisser de temps en temps la voiture de côté,... En agissant, les scouts et guides se font entendre: une action de nettoyage avec les routiers, collaborer avec une association locale pour la nature, organiser un dîner bio,...

### CIRCULATION : ENSEMBLE A VELO VERS LES NORMES KYOTO

Le scoutisme c'est explorer, découvrir de nouveaux chemins, et se mettre en route. Dans le scoutisme, nous le faisons littéralement, et de manière aussi responsable que possible. Nous partons en tram, train ou bus, et mettons notre monde en mouvement. A vélo vers leur local ou depuis celui-ci, scouts et guides roulent vers les normes Kyoto.

Scouts et guides apprennent à s'intégrer de manière responsable dans la circulation. Ils cherchent les chemins les plus sûrs, se font visibles, et ne se risquent pas à des droppings près des grandes axes routiers. C'est ainsi qu'ils montrent le bon exemple et participent à une circulation sécurisante pour eux-mêmes et les autres usagers.

## PHILOSOPHIE

### IDEE

Le scoutisme ne se vit pas seul. Avec les autres tu formes un groupe. Ce groupe d'amis t'aide à grandir. Et ce qui est chouette dans le scoutisme, c'est que tu peux y être toi-même.

Nous partons ensemble à la découverte de nous-mêmes et des autres, vers quelque chose de plus authentique, de meilleur. Parfois tu es celui qui découvre, parfois celui qui veut être découvert. Parfois tu portes le groupe, parfois c'est toi qui es porté. Mais cela arrive toujours grâce à la cohésion du groupe. C'est pour nous l'idée de base du scoutisme.

### LE SCOUTISME A DU SENS

Dans le scoutisme, tu vis évidemment de jeux et d'aventures, mais nous ne nous limitons pas à cela. Nous découvrons toutes sortes de choses sur nous-mêmes et sur la vie. Et parfois nous y consacrons des moments spéciaux.

Durant les promesses, tu fais l'expérience de l'émotion jusqu'au bout de tes ongles, et lorsque tu peux crier ton totem aux quatre vents, ta voix se brise de fierté. Tu te sens devenir un avec le groupe, et tu garderas toujours ce moment en toi. Promesse, totémisation ou rocher du conseil prennent tout leur sens si tu y participes pleinement.

### L'INSPIRATION EST NECESSAIRE

Scouts et guides partent ensemble à la recherche de réponses à des questions difficiles. Qui suis-je ? Que pense l'autre de moi ? Que m'apportera demain ?

Le scoutisme a et donne du sens. Scouts en Gidsen Vlaanderen propose de donner du sens d'inspiration chrétienne, mais chacun est bienvenu avec sa propre histoire. Nous faisons de la place pour la philosophie et la spiritualité au sens large: l'histoire de Jésus, Mohammed, Bouddha, une chanson de Faithless,... ou parfois simplement quelques étoiles dans le ciel pour donner du sens.

---

## FLANDRE

---

La Flandre est l'endroit où nous vivons. Depuis Bruxelles, tu peux parcourir toute la Flandre. Trois heures pour aller de Poperinge à Kinrooi, une heure et demie de Hoogstraten à Halle.

Notre langue est ce qui relie ce petit patchwork. Quelles que soient les difficultés d'un louveteau de Blankenberge pour comprendre un baladin de Hasselt, ils peuvent hurler ensemble un morceau de Spring à plein poumons. Ce mic-mac de Flamands célèbres, d'écrivains, de dialectes et de produits régionaux s'infiltrer dans nos vies et nos actions sans que nous ne nous en rendions plus compte. Ils font notre culture flamande, que nous voulons partager avec des gens d'autres cultures.

### FIERTE

Une excursion dans les dunes de Westende, une visite au Gravensteen à Gand, les aventures de Bob et Bobette comme thème de camp ou une soirée de chants typiquement flamands pour le quarante-cinquième anniversaire de ton unité... Autant d'exemples de la culture flamande, dont nous pouvons être fiers à juste titre.

Nous rêvons d'une Flandre et d'une ville de Bruxelles fières de leur histoire commune, sans s'y accrocher aveuglément. Nous voulons en connaître le meilleur, et en reconnaître le moins reluisant.

### HOSPITALITE!

Eva est née à Zwevegem et Layla à Marrakech. L'une porte une croix, l'autre un foulard. Mais elles font ensemble des tatouages au henné et elles aiment toutes deux les frites.

Une promenade en ville dans le quartier juif permet aux éclaireurs de comprendre pourquoi ces jeunes juifs portent ces rouleaux bouclés bizarres et ce qu'ils ont eux-mêmes comme coutumes 'étranges'.

Scouts et guides construisent ainsi un monde ouvert d'esprit, hospitalier et paisible. Cela signifie rester soi, ne pas se laisser démonter, laisser les autres être eux-mêmes, si différents qu'ils soient, et se battre pour cela si nécessaire. C'est ainsi que nous construisons une Flandre et une ville de Bruxelles multicolores.

### BELGIQUE!

Nous partons en camp dans les Ardennes, parcourons les cantons de l'Est. La Flandre et Bruxelles sont un morceau de Belgique, des membres importants au niveau européen, une partie du monde. Être là pour une Flandre et une ville de Bruxelles démocratiques, multiculturelles et paisibles, c'est donc aussi être là pour un monde démocratique et tolérant.

---

## SOLIDARITÉ

---

### LES YEUX ET LES OREILLES GRAND OUVERTS

Le scoutisme n'est pas une île. Un groupe de scouts et guides n'est pas pas la seule association du village, de la commune ou de la ville. Et même s'il y a des frictions quant aux recrutements d'un autre mouvement de jeunesse, dans les moments qui comptent tous les animateurs forment au conseil de la jeunesse un seul et même front. Scouts et guides sont ainsi pleinement au cœur de la société.

Scouts et guides ne sont pas seulement scouts et guides pendant leurs activités. Les valeurs du scoutisme s'insinuent sous ta peau sans que tu t'en rendes compte. Dans ton quartier, tu te montres respectueux, tu parles ouvertement avec les autres, tu aides quand tu peux.

Parfois, nous allons plus loin et nous nous engageons dans la société. Avec de petites actions dans notre unité: des produits équitables comme goûter ou une banane Oké durant le feu de camp. Ou de plus grandes actions, en dehors de l'unité: nettoyer autour du local, aider à construire un orphelinat, rassembler de l'argent pour une bonne action, partir à l'étranger pour aider à fonder une unité scout ou guide.

### POSSIBILITES

Valentine pleure dans tes bras parce que ses parents se séparent, Ferida raconte aux autres éclaireurs et guides la situation difficile de son pays d'origine. Johan et son handicap, Luka et sa situation difficile à la maison: nous voulons que chacun reçoive sa chance, et le respect nécessaire pour trouver sa place parmi nous.

Et même si ça ne marche pas toujours la première fois, c'est seulement comme cela que les enfants et les adolescents

considèrent leurs préjugés pour ce qu'ils sont et s'engagent pour l'intérêt de tous les animés.

### RETROUSSONS-NOUS LES MANCHES !

La solidarité suppose l'action. Scouts et guides entreprennent des actions pour conscientiser les autres à la justice et à la solidarité. Être attentif à l'environnement, à la paix et à la pauvreté au sein de leurs activités rendent les jeunes sensibles à des thèmes qui sortent du quotidien. Un jeu sur le quart-monde, une activité ouverte sur la place du quartier, participer à un Open Kamp ou même en organiser un soi-même: scouts et guides agissent en jouant.

Scouts et guides partent ensemble à la recherche d'initiatives pleines de sens pour attaquer l'injustice. Parfois à petite échelle, en réduisant les dépenses de leurs propres activités, ou en mettant leur matériel à la disposition des autres. Parfois en participant à un plus grand projet dans leur quartier ou leur village. C'est aussi comme cela que le scoutisme fait chaque jour un plus la différence.



## INTERNATIONAL

Des scouts et guides, on en trouve partout dans le monde. Nous sommes 38 millions, dans 180 pays sur tous les continents, tous membres du grand mouvement scout ou guide. Beaucoup de points communs donc, mais aussi autant de différences.

### DEPUIS LE PLUS JEUNE ÂGE

Un jeu venant d'Afrique, un film chinois ou une soupe de bananes équatoriennes sont autant de manières de développer la conscience internationale des scouts et guides. Et si tu y rajoutes ce que ton inspiration t'apporte, ils auront vue sur le monde.

Près de chez toi, tu pourras aussi découvrir d'autres cultures avec ton groupe dans une promenade interculturelle, un centre pour demandeurs d'asile ou une pièce de théâtre de deux africains. C'est un pas de plus, mais il en vaut la peine.

### ESPACES INCONNUS

À la recherche de régions, d'hommes ou de coutumes inconnus, les guides et éclaireurs, routiers et animateurs apprendront quelques mots d'anglais ou de français. Scouts et guides partent au camp pleins de curiosité et de respect pour l'environnement et les coutumes locales. Ils entrent en contact avec les groupes locaux, et partagent un jeu si possible ou partent ensemble un jour ou deux. C'est ainsi qu'ils rendent le scoutisme si fascinant, malgré tous les préjugés.

### CAMPS INTERNATIONAUX

En camp avec des scouts et guides du monde entier, c'est toujours passionnant: 'bonjour' en dix langues différentes, en route avec ta patrouille internationale, en silence lors du méga spectacle final, échanger ses foulards, jouer un jeu ougandais, se faire des amitiés pour la vie.

Scouts et guides apprennent peu à peu qu'ils font partie d'un grand mouvement mondial.

Et grandir en unité, c'est grandir en solidarité. La 'Fraternité mondiale' devient donc progressivement concrète.



# TERRAINS DE JEUX

**SCOUTS ET GUIDES PARCOURENT  
LES RUES ET LES PLACES, JOUENT  
UN JEU, CONSTRUISENT DE FIERES  
CONSTRUCTIONS, SE METTENT EN  
ROUTE. C'EST AINSI QUE L'HISTOIRE  
DU SCOUTISME PREND FORME.**

**LES THEMES ET PILIERS DU  
SCOUTISME RESSORTENT SUR  
DE MULTIPLES TERRAINS;  
DES ACTIVITES QUI FONT DES  
UNITES SCOUTES ET GUIDES  
DES GROUPES VERITABLEMENT  
SCOUTS. NOUS EN METTONS CINQ  
EN LUMIERES: CAMPER, JOUER,  
MAITRISER LES TECHNIQUES,  
MARCHER ET S'EXPRIMER.**

---

## CAMPER

---

En camp, tu expérimentes le scoutisme pur jus mieux que partout ailleurs. Tu quittes ton univers familial et en découvres un autre: une certaine manière de se loger, un rapport au temps particulier, un rythme propre et une ambiance à part. Partir en camp c'est découvrir la nature et les autres, le nez au vent. Cette expérience forte, tu peux l'utiliser pour rendre un jeu scout ou jeu plus vert, et plus riche.

Non seulement durant le camp, mais aussi avant le départ, scouts et guides doivent réfléchir ensemble. Trouver ensemble un thème de camp, convenir de ce dont chacun s'occupera: jeunes et vieux, grands et petits, chacun donne forme au scoutisme à sa manière. Les louveteaux rêvent de légendes, et des personnages qu'ils rencontreront au camp. Les routiers se demandent où ils veulent aller au camp, ce que ça coûte et comment ils vont y arriver.

Les baladins partent pour la première fois cinq jours d'affilée loin de chez eux, un toit et un local confortable est donc pour eux une nécessité. Les guides et éclaireurs dorment sous tente et cuisinent leur propre repas. Les routiers traversent les Pyrénées ou travaillent durant leur camp au service de la communauté locale. C'est ainsi qu'un départ en camp reste toujours nouveau, et toujours excitant !

---

## JOUER

---

Jouer, c'est courir, imaginer, expérimenter, et laisser le champ libre à ton énergie. En jouant, tu vois comment la vie s'organise. C'est comme ça que scouts et guides rencontrent leurs camarades, le monde, leurs possibilités et leurs limites aussi. Jouer c'est chouette. Jouer c'est apprendre.

En jouant, tu apprends à t'exprimer, à collaborer, à imaginer des solutions, à t'expliquer, à choisir entre le bon et le mauvais. Le jeu rend agile, et fort. Il apprend à gagner et à perdre. Jouer c'est aussi bien sauter dans les flaques avec tes bottes que rigoler dans l'herbe ou bâtir des constructions compliquées sur base de consignes tirées par les cheveux.

Le jeu d'un louveteau de 8 ans diffère de celui d'un scout de 17 ans, mais nous sommes fiers d'affirmer que le jeu est un art de vivre qui ne s'oublie pas. Et le type de jeux, de thèmes,

d'instructions, d'explications, de règles, de lieux ou de matériel pourra être adapté à chaque section.

---

## MAÎTRISER LES TECHNIQUES

---

Scouts et guides apprennent progressivement à s'armer d'expériences et de techniques. Elles aident à résoudre les problèmes, à tirer son plan et à réaliser ses rêves. Utiliser carte et boussoles, faire des noeuds, couper du bois et faire du feu sont des techniques que les scouts et guides utilisent volontiers pour mettre leurs activités sur pied. Les baladins découvrent dans leurs jeux de piste non seulement un trésor, mais aussi le plaisir de trouver eux-mêmes leur chemin. En plus de la carte et de la boussole, guides et éclaireurs découvrent le GPS pour trouver leur chemin en ville.

Les techniques que tu proposes évoluent avec le développement des enfants. Les baladins apprennent à téléphoner, les routiers surfent sur Internet. Les lutins font des noeuds plats, les jeunes guides tressent leur propre table.

La sécurité est d'une importance capitale. Laisser des louveteaux couper du bois à la hache n'est pas responsable. Les jeunes éclaireurs maîtrisent rapidement cartes et boussole, mais il est préférable de réserver les droppings aux guides ou aux éclaireurs. Petit à petit, les techniques sont enseignées, utilisées et intégrées. C'est ainsi que cela reste sécurisant et amusant à la fois.

Les techniques ne doivent pas exister pour elles-mêmes. Intégrées dans un chouette jeu ou dans un week-end actif, elles en deviennent encore plus intéressantes. Elles démontrent leur utilité au camp ou en route, et souvent aussi en dehors du scoutisme. Combien d'architectes n'ont pas imaginé leur première construction chez les scouts ou chez les guides... Et tant de capitaines ont ait leurs premières brasses chez les scouts marins. Ce large panel de techniques permet à chacun de trouver chaussure à son pied.

---

## MARCHER

---

Se mettre en route, c'est par excellence errer quelque peu, toujours à la recherche de quelque chose. Tu découvres un chouette bunker de la deuxième guerre, ou tu regardes intrigué

comment un paysan ardennais récolte ses pommes de terre. Et tu apprends à découvrir la nature, à en profiter et à la respecter.

La marche, c'est aussi un travail d'équipe : porter le sac d'un autre, ou aider à traverser un ruisseau. Chaque âge appelle son propre parcours: les baladins explorent les abords du local, guides et éclaireurs partent quelques jours.

Le chemin compte autant que la destination. C'est en offrant des variations, un terrain attirant, des pauses appropriées, une distance adaptée et un bon rythme, que la marche gagne en qualité. Au fil du chemin, tous tes sens restent en éveil: alimenter un feu pour la cuisine trappeur, tomber sur des grenouilles dans un fossé, ou chercher son chemin dans des marais. Et tout-à-coup tu t'arrêtes au moment le plus inattendu, ému ou étonné de ce que tu découvres.

---

## S'EXPRIMER

---

Chanter en marchant, faire de la peinture-action, un défilé, jouer de la guitare au coin du feu, faire tes premiers pas sur le podium de la fête d'unité: scouts et guides apprennent à développer leurs talents et à les mettre à l'épreuve.

Scouts et guides sont des chevaliers en quête de dragons, mais c'est sur eux-mêmes qu'ils tombent. Dans le rôle du géant, Manon apprend à expliquer d'une voix forte pourquoi elle est fâchée. Dans un chant improvisé au coin du feu, Oscar peut laisser libre cours à son humour. Lors d'une improvisation, Camille dit pour la première fois, et le rouge au joue, 'je suis amoureuse' à Nathan. Plus tard, c'est elle qui ira la première raconter aux autres comment elle se sent.

En s'exprimant, les émotions et les idées trouvent l'espace nécessaire pour émerger. En chantant, en dansant ou en mimant, scouts et guides apprennent à exprimer clairement leurs opinions et à défendre leurs propres idées. Et avant même de s'en rendre compte, ils sont la star de la soirée.

# TRANCHES DE VIE



**EST-CE IMPORTANT DE BIEN CONNAÎTRE SES ANIMES ET LES AUTRES ANIMATEURS? EVIDEMMENT! EN EFFET, LE SCOUTISME EST FAIT DE PERSONNES: DE LEURS BAGAGES, DE LEURS REVES ET DE LEURS DESIRS. REPENDRE A CE QUI PREOCCUPE TES ANIMES PERMET D'ATTIRER LEUR ATTENTION PLUS VITE ET PLUS LONGTEMPS. ILS SE SENTENT PRIS AUX SÉRIEUX, SOUTENUS ET ENCOURAGES. ET LEUR CONFIANCE EN EUX ET EN TOI GRANDIT.**

**ON NE DEFINIT PAS PLUS DE 70.000 SCOUTS ET GUIDES EN CINQ PAGES. MAIS SI ON LES APPROCHE PAR TRANCHES D'AGE, ON LES VISUALISE DEJA BIEN MIEUX.**

**LA PLUPART DES SCOUTS ET GUIDES ONT LA TERRE COMME TERRAIN DE JEU, MAIS ON EN TROUVE AUSSI SUR L'EAU. LE FAIT DE RAMER, DE NAVIGUER OU DE NAGER ENSEMBLE CONSTITUE L'APPORT PARTICULIER DU SCOUTISME, ET LES JEUNES QUI ONT LE PIED MARIN Y TROUVENT RAPIDEMENT LEUR COMPTE.**

**TU DECOUVRIRAS CE QUI INTERESSE TES ANIMES EN LES Ecoutant, EN LEUR RENDANT VISITE, EN ORGANISANT UNE JOURNEE DEGUISEE-DANS-TON-HOBBY OU EN ALLANT VOIR LEURS FILMS PREFERES. CELA DEMANDE UN PEU DE CREATIVITE ET UN REGARD PARTICULIER SUR LE MONDE, MAIS CELA LE REND SI VITE PLUS INTERESSANT.**

---

## **BALADINS ET PETITS 'LOUPS DE MER' (6 – 8 ANS)**

---

Les baladins sautent, jouent, imaginent, connaissent des chagrins intenses et peuvent se rouler par terre de rire. Ils passent d'une idée à l'autre et foncent à travers la vie. Ils voient un policier diriger la circulation et l'imitent, jusqu'à ce qu'un trou de lapin les fascine et les lance sur une nouvelle histoire imaginaire.

Les baladins réagissent impulsivement à tout ce qu'ils voient. Ils ne restent pas longtemps attentifs sur le même sujet. Une bonne activité chez les baladins passe donc aussi par le jeu, l'imagination, les changements de rythme, pour rentrer dans ce que les baladins découvrent en route.

Les baladins et petits 'loups de mer' ont en effet tant de choses à découvrir. Ils découvrent le monde avec de grands yeux ébahis. Leur famille est le centre du monde. Pour eux, c'est un foyer inconditionnel, et le lieu où ils apprennent tellement de choses. Beaucoup d'enfants prennent l'école comme elle vient, et sont fiers d'apprendre à lire et à écrire. Ils parlent aussi joyeusement de leur institutrice que de leur papa. Eux-mêmes et ce qui leur arrive est donc central pour eux. Ils doivent encore apprendre à travailler en équipe, et c'est ce qu'ils font sans s'en rendre compte dans le scoutisme. Ils changent souvent d'amis: tous les enfants qu'ils connaissent et avec lesquels ils peuvent jouer, peuvent gagner leur cœur.

Durant leurs deux années comme baladins, beaucoup de changements s'opèrent. Ils apprennent à lire, parfois à rouler à vélo, font leur première communion. En week-end, ils dorment pour la première fois ailleurs que dans leur lit, ils apprennent à essuyer la vaisselle et découvrent que tout le monde n'aime pas le thé. Le scoutisme offre aux baladins l'occasion de vivre des choses 'différentes', en dehors des 'obligations' de l'école et des 'habitudes' de la maison. La section Baladin est donc un lieu à part pour l'amusement, les expériences et la débrouillardise.

---

## **LUTINS ET LOUVETEAUX (MARINS) (8 – 11 ANS)**

---

De 8 à 11 ans, les scouts et guides sont louveteaux ou lutins.

Avec cet attrait naturel pour les interdits, lutins et louveteaux grimpent dans les arbres, creusent des trous, franchissent des fossés, et font la ronde. Petit-à-petit, ils vont au delà de leur petite personne et trouvent en d'autres enfants des amis. Au fil de cette période d'exploration, ils apprennent les limites. Que puis-je faire ou non? A leurs yeux, certaines choses sont ridicules, d'autres géniales.

Le jeu, l'excitation, l'aventure, l'action et le changement sont importants. Lutins et louveteaux aiment laisser courir leur imagination. Dans leurs histoires, les hommes de l'espace rencontrent sans difficulté des princesses, tandis qu'ils rêvent tout haut de devenir docteur, garde forestier, ou directeur d'une usine de jouets.

Chagrin, amour, colère, peur et joie émergent souvent dans leurs jeux. A travers les seynettes, les petits jeux, les discussions, la danse et la musique, ils apprennent à nommer et à exprimer de mieux en mieux ces sentiments.

Lutin et louveteaux imitent ce qu'ils voient, puis soudain repartent en disputes méchantes, et plus tard encore les voilà qui forment un clan secret avec ses règles et ses mots de code secrets. C'est ainsi qu'ils grandissent en autonomie et en 'image'. Leur caractère se révèle progressivement.

---

### **JEUNES GUIDES ET ÉCLAIREURS (MARINS) (11 – 14 ANS)**

---

Etre jeune guide ou éclaireur signifie faire face à de grands changements. Ils passent de leur instituteur à des professeurs, et deviennent les plus jeunes de leur nouvelle école alors qu'ils étaient les plus âgés de l'ancienne. Ils grandissent comme jamais auparavant, même si cela avance plus vite chez certains que chez d'autres.

Les jeunes guides et éclaireurs sont insécurisés par tous ces changements. C'est pourquoi ils jouent souvent avec ce qu'ils connaissent. Imiter des idoles, et leur ressembler est le sujet de prédilection dans leur section. Tu vois et tu entends souvent émerger de nouvelles modes: tous les mêmes chaussettes, 'bises ou baffes' comme activité préférée... et la semaine suivante c'est tout le contraire.

Les jeunes guides et éclaireurs disent ce qu'ils pensent. Sans nuance, noir sur blanc. Ils trouvent certaines choses supercool, d'autres ridicules. La prochaine activité avec l'unité voisine Akabe est vivement discutée. Est-ce que notre patrouille participera? Les personnes handicapées sont en effet inconnues, et peut-être même pas très propres. L'un ose relever le défi: 'On n'a qu'à essayer, nos animateurs l'ont bien fait et de toute façon on est plusieurs si ça va vraiment pas avec les autres'. L'activité est un succès, et tous se rendent compte que ça peut être chouette avec des jeunes scouts avec un handicap, qui sont en fait d'abord et avant tout des scouts. C'est ce qui rend les réunions scouts si chouettes: l'unité est bien connue et donne confiance, les activités sont des défis et des découvertes.

Ils sont à la recherche d'autonomie, et s'opposent volontiers à leurs parents et à leurs professeurs. Les grandes gueules sont souvent des petits coeurs. Ces derniers temps, Diane parle toujours haut et fort de sexe et de préservatifs. Lorsque les animateurs lui demandent, lors d'un moment calme, pourquoi elle en parle si souvent, elle a tout d'un coup plein de questions sur la sexualité. Des questions qu'elle n'a jamais osé poser durant le cours d'éducation sexuelle. Par le comportement ouvert de leurs animateurs et animatrices, les jeunes éclaireurs et guides osent poser leurs questions compliquées. En partant seuls en patrouille pendant deux jours, en se perdant en route, les jeunes guides et éclaireurs se découvrent, découvrent les autres et découvrent le monde.

Si tu montres que tu les écoutes, que tu apprécies ce qu'ils font, ils montreront aux momens les plus inattendus qui ils sont vraiment. Etre différent devient chouette et intéressant, et cette exigente recherche de soi est finalement récompensée par un totem: la cerise sur le gâteau.

---

### **GUIDES ET ÉCLAIREURS (MARINS) (14 – 17 ANS)**

---

Avec Shakira, Eminem ou Che Guevara comme modèle, scouts et guides renvoient une image d'eux-mêmes ou des autres. Ils consacrent des heures à leur coiffure, ou justement pas. Ils recherchent ce qui est unique, spécial, excentrique...

Une semaine, ils fument un joint, la semaine suivante ils sont totalement abstinents. Guides et scouts expriment ainsi leur envie d'indépendance. Expériences, c'est le mot qui leur convient. Accompagne-les dans la recherche de nouveaux défis, va voir avec eux la nouvelle pièce de Catherine, laisse Eva guider les autres guides dans Bruxelles, et élargis ainsi ton propre horizon et celui des autres.

Guides et éclaireurs ne changent pas seulement extérieurement, mais aussi intérieurement. En débattant et en expérimentant intensivement, ils peuvent aussi imaginer d'autres possibles. Leurs parents, leurs professeurs, leur classe, la religion, la société,... Leur besoin de changement ne signifie pas qu'ils ne sont pas en recherche d'un lieu où ils se sentent chez eux.

Amis et jeunes d'un même groupe d'âge prennent beaucoup d'importance dans leur vie, tandis que beaucoup de parents ont bien du mal à motiver leur éclaireur pour une réunion de famille. Leur groupe d'amis est l'endroit où ils peuvent lâcher leurs soucis, leurs émotions, leurs doutes et leurs rêves. Intense, voilà comment la vie d'un éclaireur ou d'une guide peut être décrite au mieux.

---

## ROUTIERS (MARINS) (17 – 18 ANS)

---

Les routiers sont des chercheurs. Avec gourmandise et les yeux grand ouverts, ils attaquent la vie. Des choix, il y en a à la pelle: pédagogie ou informatique, Louvain ou Gand, les scouts ou le basket.

Les routiers tentent de réaliser leurs propres objectifs et leurs envies, et profitent donc de la liberté et de l'autonomie qui leur est laissée dans leur section. C'est un endroit sécurisant, où il y a de la place pour des erreurs et où les idées les plus folles peuvent être réalisées.

C'est ainsi que la première soirée organisée par les routiers fut un terrible flop: la date était fautive sur les affiches. Mais l'idée de Lucas et Zoé de rouler jusqu'à la mer avec un go-car bricolé fut une vraie réussite. Et ils profitent tout autant de l'activité de détente proposée par les animateurs, la semaine suivante.

En montant ensemble un projet ou en préparant un camp, les routiers n'apprennent pas seulement à se connaître eux-mêmes, mais aussi les autres. Ils profitent de moments où ils peuvent laisser libre cours à leurs folies et leur créativité, mais sont aussi demandeurs de moments plus intenses, comme l'attribution des qualificatifs, où ils peuvent montrer leur côté sérieux, et adulte.

---

## AKABE, 'AUTREMENT PEUT ÊTRE MIEUX'

---

Les unités Akabe permettent de travailler avec, pour et par des enfants et des jeunes avec un handicap.

Les sections Akabe existent sous plusieurs formes. Chacune est spéciale à sa manière. Tu trouveras des sections akabe au sein de groupes 'normaux', et des unités akabe où toutes les sections s'ouvrent à des enfants avec un handicap. Et des unités akabe 'ouvertes'. Ces unités sont ouvertes à des enfants sans handicap. Par ailleurs, tu trouveras aussi des unités 'normales' qui restent ouvertes à des enfants et des adolescents avec un handicap, au milieu d'une grande majorité d'animés sans handicap. Scouts et guides avec un handicap



ne sont finalement pas si différents des scouts et guides sans handicap. Essaie, tout comme avec d'autres animés, de découvrir ce qui occupe tes animés. Si cela ne marche pas verbalement, trouve d'autres manières d'y arriver. Laisse-les te présenter une ambiance exotique, demande-leur de se déguiser en leur héros favori,... On parie que tu en apprendras un paquet, sur ce qui occupe tes animés en dehors du scoutisme ?

---

## LES SCOUTS MARINS

---

Flotte différente, destination identique

Dans un bateau, en mer ou sur l'Escaut, sur un fleuve ou sur une grande flaque d'eau, ou sur la terre ferme: vous trouverez des scouts et guides marins. Les scouts marins, c'est le jeu du scoutisme sur l'eau et autour de l'eau. La camaraderie se développe en ramant, en faisant de la voile et en s'éclatant ensemble.

---

## ANIMATEURS

---

Vicky est en kot, suit des cours de musique et dirige des entraînements de basket. Etre animatrice signifie pour elle qu'elle passe ses dimanches à jouer avec les lutins. Michaël habite tout près, a fini tôt son boulot et n'a pas d'autre grand hobby que le scoutisme. Il est toujours là lorsque l'unité organise quelque chose. Michaël trouve que le scoutisme est d'abord un lieu où se marrer, tandis que Vicky s'engage pour les autres.

Des animateurs, tu en trouveras de toutes sortes, tout comme des animés. Mais tu remarqueras que petit-à-petit ils se montrent plus patients, apprennent à relativiser. Le style et l'image ont de moins en moins d'importance, les sujets de conversation tournent autour du bonheur, des bons choix à faire. Bien que leur vie se caractérise par des changements, ils deviennent plus sûrs d'eux dans ce qu'ils sont et ce qu'ils veulent.

Tous les scouts et guides peuvent devenir animateurs. Jonas, qui a un léger handicap mental, se révèle extraordinaire avec les lutins. Ivan, un autre animateur, envisage après une demi-année d'arrêter l'animation pour se consacrer uniquement à la gestion du matériel de l'unité.



**FONCTIONNEMENT**

**PAR SECTIONS**

## APPRENDRE À GRANDIR DANS LE SCOUTISME

Scouts et guides ne se retrouvent pas en un seul et même groupe, de 6 à 18 ans. Nous jouons le grand jeu du scoutisme par groupes d'âges, et appelons ceux-ci 'sections'. La plupart des sections fonctionnent sur deux ou trois ans. C'est un choix réfléchi. C'est comme ça que tu apprends à évoluer dans un nouveau groupe, avec des enfants ou des ados qui sont plus jeunes ou plus âgés que toi. Tu as la possibilité de prendre progressivement des responsabilités, et d'apprendre des plus âgés, qui sont plus habitués au fonctionnement de ta section. Tu trouveras le nom des sections dans le chapitre 'tranches de vie'.

Apprendre à grandir dans le scoutisme signifie que tu fais ce qui convient à tes animés en fonction de leur âge. Ainsi, tu leur donnes la possibilité de grandir, en connaissances et en capacités. Pour la première fois, les baladins ne dorment pas chez eux à la maison, tandis que des éclaireurs dorment sous tente au camp. Lutins et louveteaux aident à la vaisselle pendant un souper d'unité, les routiers s'occupent de la 'bodega' prévue juste après. Ils apprennent à faire face à leurs attentes et à leurs besoins, avec leurs limites et les règles qui sont fixées. Même si les guides veulent partir en camp à l'étranger, c'est une activité que l'on réserve au routiers. De cette manière, tu peux aussi leur faire profiter des caractéristiques propres à leur âge. C'est la chance qu'ils reçoivent au sein du scoutisme.

Dans le fonctionnement par sections de Scouts en Gidsen Vlaanderen se recontrent les thèmes, les piliers, les milieux de vie et les terrains de jeux. Ce mélange particulier reste toujours nouveau et assez excitant. Dans cette brochure nous avons voulu donner des exemples de moyens pour y arriver. Tu trouveras plus d'exemples, d'explications et de détails de tout ceci dans les manuels de sections.

Si tu regroupes tous ces exemples, tu pourras les rassembler dans un 'cadre d'apprentissage'. Ce cadre d'apprentissage, tu pourras l'utiliser pour les thèmes, les terrains de jeux, et les piliers. En guise 'd'exercice', nous l'avons proposé pour les piliers. Penche-toi avec ton unité ou ta section, sur les autres cadres que nous avons décrit pour toi. De quelle manière vivez-vous ces thèmes? Comment remplissez-vous ces terrains de jeu? Où sont vos forces? Et vos faiblesses? Ça ne se fait pas en cinq minutes, mais si tu prends le temps de le faire, tu verras que cela en vaut la peine.



# CADRE DE PROGRESSION

## BALADINS / LOUPS DE MER

- S'intéresser au scoutisme.
- Jouer ensemble.
- Les deuxièmes années expliquent spontanément aux nouveaux comment fonctionne la section.

## ENGAGEMENT

## LUTINS / LOUVETEAUX (MARINS)

- Promesse personnelle, fortement individualisée. Le but est de prononcer deux promesses, sur des petites choses de la vie quotidienne qu'on veille à "améliorer". Le texte de la promesse propose une impulsion.
- Les troisièmes années peuvent jouer un rôle dans la prise en charge des plus jeunes de la section.
- Porter l'uniforme et avertir quand tu ne peux pas venir, c'est aussi important.

## SERVICE

- Faire des choses dans son environnement immédiat.
- Se soucier les uns des autres.
- Aider pour la vaisselle.

## ENGAGEMENT

## JEUNES GUIDES ET JEUNES ECLAIREURS (MARINS)

- Promesse personnelle, orientée vers les autres éclaireurs et la section.
- En conseil, on s'accorde sur la présence de chacun toutes les semaines et sur le port de l'uniforme.
- Avec la totémisation, on exprime l'importance qu'a l'investissement de chacun à nos yeux.
- Aux troisièmes années, on demande un engagement particulier dans la section et la patrouille.

## SERVICE

- Prendre soin les uns des autres en patrouille, en équipe ou en section.
- Durant les moments de parole, les guides et éclaireurs apprennent à tenir compte de l'opinion et des sentiments de chacun.
- En travaillant les centres d'intérêts, on n'oublie pas les thèmes de société.
- Sens du service spontané.

## GESTION CONJOINTE

- Etre sensibilisé à la possibilité de participer aux décisions.
- Les animateurs sont à l'écoute des initiatives spontanées. Ce qu'ils disent est pris aux sérieux.
- Exprimer ses sentiments, être vrai.
- Les animateurs prévoient de courts moments formels de parole (passation de la parole)
- Des choix limités sont faits.

## GESTION CONJOINTE

- Durant les moments de parole formels (conseil), déterminer ensemble quelle direction donner à la section. S'accorder, répartir les tâches et résoudre les problèmes.
- Amener spontanément des idées, et apprendre à mettre des mots sur ce qui les intéresse ou leur parle.
- Prendre progressivement ses responsabilités dans sa patrouille ou son équipe. En patrouille, tout se discute.
- Les troisièmes années ont la responsabilité de leur patrouille ou de leur équipe, et en discutent avec les animateurs à des moments définis.

## TRAVAIL D'ÉQUIPE

- Jouer ensemble, créer et expérimenter c'est important.

## TRAVAIL D'ÉQUIPE

- La patrouille est la base au sein de laquelle chacun s'occupe des autres, et à partir de laquelle les projets s'entreprennent ensemble.
- Des âges différents se retrouvent dans une patrouille, et apprennent les uns des autres.
- Entre les patrouilles, il y a une saine compétition, basée sur l'ingéniosité et la collaboration.

## INITIATIVES

- Interagir spontanément avec son environnement.
- Apprendre en faisant (beurrer une tartine, nouer ses lacets, ...).
- Les animateurs suivent et créent des occasions d'expérimenter.

## INITIATIVES

- Le travail par centres d'intérêts permet de multiples activités. Les jeunes éclaireurs découvrent, explorent et repoussent leurs propres possibilités et leurs limites.
- Durant les réunions de patrouilles, les initiatives sont possibles et les jeunes éclaireurs se présentent avec leurs propres centres d'intérêts.

# CADRE DE PROGRESSION

GUIDES ET ECLAIREURS (MARINS)	ROUTIERS (MARINS)	ANIMATEURS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ils expriment leur engagement envers ceux de leur âge et de leur section.</li> <li>Ils prennent des engagements en unité.</li> <li>Ils peuvent prendre des responsabilités au sein de petits groupes. Aussi bien dans des groupes fixes que dans des groupes changeants, où ce ne sont pas uniquement les troisièmes années qui sont mis en avant.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ils s'expriment sur leur engagement et sur la manière dont ils s'investissent pour la section. A la fin de l'année, ils expliquent comment ils poursuivront leur engagement après leur temps comme routier.</li> <li>Ils prennent des responsabilités individuelles, ou au sein de groupes de travail.</li> <li>Ils se soucient de l'évolution de l'unité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ils expriment leur engagement vis-à-vis de la section et de l'unité.</li> <li>Ils s'engagent aussi en dehors du scoutisme, pour représenter l'unité.</li> <li>Ils sont responsables de leur section (avec leurs collègues dans la section) et de leur unité (avec tous les animateurs).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Choisir ensemble son action : rassembler des informations pour que le sens devienne clair. Aider pour des actions au sein d'un contexte plus large (ramassage de déchets abandonnés, aider pour 11-11-1,1...).</li> <li>Sens du service spontané.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Choisir ensemble des actions pour lesquelles ils s'informent et s'organisent eux-mêmes.</li> <li>Aussi bien dans l'environnement immédiat que dans un cercle plus éloigné.</li> <li>Sens du service spontané.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le fait même d'être animateur relève du sens du service.</li> <li>Une équipe d'animateurs peut décider de s'engager pour des actions déterminées, dans un plus large contexte.</li> <li>Sens du service spontané.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a un moment de parole formel qui permet la discussion et l'échange (ambiance de groupe, activités, suivi et évaluation des engagements).</li> <li>Des engagements sont pris avec les animateurs. Ils sont (eux-mêmes) responsables du suivi et de l'évaluation de ces engagements.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La section choisit et décide de tout, sous supervision.</li> <li>Ils organisent et distribuent les responsabilités.</li> <li>Il (s')évaluent régulièrement.</li> <li>Ils prennent part à la prise de responsabilité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ils choisissent et décident pour leur section en concertation avec les autres animateurs au conseil de section.</li> <li>Ils sont ensemble responsables de leur section et de leur unité (conseil d'unité, partage des tâches, ambiance).</li> <li>Ils sont conscients de l'importance de la discussion, et y veillent.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Le sentiment d'un « foyer » est important. C'est pourquoi le travail en petits groupes fixes et temporaires (patrouilles et groupes de travail) est alterné avec des moments en section. Guides et éclaireurs apprennent ainsi à travailler en plus grand groupe.</li> <li>Une bonne collaboration, de l'attention aux autres et l'organisation de réunions et de tâches pratiques sont essentielles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avec la section, ils développent le programme de l'année, organisent leur camp et se répartissent en groupes de travail.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'équipe de section est responsable de la section : la discussion et la collaboration priment.</li> <li>Au sein de l'unité ils sont ensemble responsables de l'évolution des choses. Ils peuvent trouver un équilibre entre les intérêts personnels et l'intérêt de la section ou de l'unité.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Guides et éclaireurs sont plus libres de choisir et de décider eux-mêmes. En travaillant par projets, ils ont l'opportunité de développer un sujet qui les intéresse (projet).</li> <li>La liberté qu'ils ont en petits groupes permet aussi de prendre ses propres initiatives.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un projet à long terme dans lequel les routiers décident seuls de l'objectif et de la manière de l'atteindre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le conseil de section ou d'unité peut décider d'entreprendre une action.</li> <li>Formation : explorer ses propres possibilités et limites, les repousser, découvrir de nouvelles choses.</li> </ul>

ENGAGEMENT

SERVICE

GESTION CONJOINTE

TRAVAIL D'ÉQUIPE

INITIATIVES

ENGAGEMENT

SERVICE

GESTION CONJOINTE

TRAVAIL D'ÉQUIPE

INITIATIVES



Dans le scoutisme, la qualité est particulièrement importante, et nous y veillons de plusieurs manières.

Dans notre mouvement, nous désignons des responsables. Comme animateur ou animatrice des baladins ou de la troupe, tu veilles à ce que tes animés pratiquent un scoutisme chouette et sécurisé. Comme chef d'unité, quand vient ton tour, tu guides les nouveaux animateurs pour améliorer leurs capacités d'animation. Le commissaire de district (CD) relit le programme de camp et le commissaire régional supervise le travail des CD's.

Chacun exerce donc un certain contrôle, et est contrôlé. Le grand avantage, c'est que tu n'es jamais seul face à tes tâches. On est là pour s'entre-aider et pour éviter à l'autre de faire des erreurs. Si une erreur est commise, on en tire les enseignements. Par essais et erreurs.

Les enfants sont les bienvenus à partir de 6 ans, mais pour les animateurs aussi il y a une limite d'âge: selon nos règles de jeu, on ne peut devenir animateur que lorsque l'on a 18 ans, ou dans le courant de l'année l'on aura 18 ans.

Les manuels de section, les visas, des brochures ... sont à disposition de tous les animateurs. Toutes les six semaines paraît notre magazine Over en Weer, la revue Krak?Boem! est destinée aux animés, chaque année nous travaillons sur un thème spécifique, et sur le site web [scoutsengidsenvlaanderen.be/leiding](http://scoutsengidsenvlaanderen.be/leiding) se trouvent beaucoup d'informations pratiques et de contenu. Dans "Speel op veilig" (Sécurité dans le scoutisme) tu trouveras les réglementations et des conseils, et une liste de réponses aux questions les plus fréquentes (FAQ). Ces canaux d'information t'apporteront une vision, des conseils pratiques et de chouettes idées pour renforcer ta manière de vivre le scoutisme.

Scouts en Gidsen Vlaanderen propose également des formations. En jouant, tu réfléchis sur le scoutisme en tant qu'animateur, entouré par notre équipe de formateurs. Cette équipe de guides et scouts forme les animateurs, animateurs responsables, et des formateurs eux-mêmes.

**QUALITÉ**

# ETRE MEMBRE

Etre membre de Scouts en Gidsen Vlaanderen n'est pas sans obligations. Nous attendons de chaque membre qu'il soit aussi actif que possible dans le mouvement. Et nous partons du principe que, en tant que membre de Scouts en Gidsen Vlaanderen, tu soutiens les règles et les valeurs de notre mouvement.

En payant la cotisation en début d'année scoute, tu deviens membre effectif de Scouts en Gidsen Vlaanderen. Cela te permet d'utiliser le service complet offert par l'équipe nationale: tu bénéficies d'une assurance pendant les activités de Scouts en Gidsen Vlaanderen, tu reçois les communications qui te sont destinées, tu peux suivre les formations comme chef,... Etre membre de Scouts en Gidsen Vlaanderen suppose aussi un certain engagement: la participation régulière aux activités et un investissement dans ton unité.

Des nouveaux membres peuvent évidemment s'inscrire en cours d'année. Si cela se produit après le 1er mars, nous parlons d'un membre semi-annuel, et seule la moitié de la cotisation doit être payée. Pour les nouvelles unités (créées depuis moins d'un an) et les enfants issus de familles en difficulté financière, un arrangement spécial est pris pour la cotisation; ils paient la moitié du montant annuel.

Les enfants ne peuvent adhérer que s'ils ont six ans avant le 1er janvier de l'année, ou sont en première année primaire. C'est ce que nous avons convenu avec les autres mouvements de jeunesse.





# UNIFORME

On en voit sur les places et dans les rues, dans les bois ou dans les prés: une joyeuse bande de jeunes, venant de nulle part pour aller n'importe où. A l'uniforme, tu vois d'abord qu'il s'agit d'un groupe de scouts et guides.

En portant ton uniforme, tu montres que tu es membre de Scouts en Gidsen Vlaanderen et tu renvoies aux valeurs du mouvement. Un uniforme donne la possibilité aux membres et aux chefs d'exprimer quelque chose de commun.

L'uniforme se compose de quelques pièces simples. Ce sont des vêtements de jeu robustes, laissant place à l'imagination et à la créativité. Avec des taches de boue et un peu de peinture ici et là, l'uniforme devient parfait. Filles et garçons de différentes sections portent les mêmes vêtements, une solide chemise beige en coton naturel, un pull brun avec un logo vert clair, un pantalon vert (long ou court) ou une jupe verte.

L'uniforme des scouts marins se compose d'un pull bleu, un pantalon bleu et un foulard jaune. Une casquette sur la tête, ils parcourent les eaux du large en portant leur capuchon/casquette.

Nous pensons qu'un style commun aux scouts et guides ne prend son sens que lorsqu'il est porté sobrement, en laissant de la place à des touches personnelles. L'uniforme ne peut pas devenir une tenue de parade. Cela reste un vêtement de jeu, dans lequel chacun peut facilement bouger.

L'équipe nationale offre différents vêtements de base et des badges, que l'on ne peut acheter que dans les magasins Hopper de notre fédération. Les unités définissent elles-mêmes leur style particulier.

C'est vrai, l'uniforme est l'expression de valeurs communes, mais renvoyer un louveteau chez lui parce qu'il a oublié sa casquette, cela va trop loin. Tu peux demander à tes animés de se conformer au style de l'unité, mais cela doit rester chouette. Garder quelques pièces de rechange pour les animés qui ont oublié un élément, peut être une option intéressante.

Dans certaines familles, il y a peu ou pas de ressources financières pour s'acheter un uniforme. Sois compréhensif sur l'état de l'uniforme, surtout si la situation de tes animés laisse penser qu'il n'y a pas moyen de faire autrement. Prévoir une bourse aux uniformes de seconde main, peut faciliter l'adaptation aux règles de ton groupe.

# LE

## BUREAU NATIONAL

Le gros du travail au sein de Scouts en Gidsen Vlaanderen (donner les formations, faire le site web, représentation, etc.) se fait par des bénévoles. Nous travaillons également avec un certain nombre de professionnels pour soutenir et inspirer le mouvement.

### LE SECRÉTARIAT NATIONAL ET LA PLUPART DES SERVICES SONT SITUÉS DANS:

Scouts en Gidsen Vlaanderen  
Lange Kievitstraat 74  
2018 Antwerpen  
telefoon: 03 231 16 20  
fax: 03 232 63 92  
e-mail: [info@scoutsendgidsenvlaanderen.be](mailto:info@scoutsendgidsenvlaanderen.be)  
web: [www.scoutsendgidsenvlaanderen.be](http://www.scoutsendgidsenvlaanderen.be)

# HOPPER

WWW.HOPPER.BE

**LE MAGASIN SCOUT HOPPER** Scouts en Gidsen Vlaanderen a ses propres magasins. Dans ces magasins, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin sur la route pour ton mouvement de jeunesse: uniformes, manuels, équipement pour la marche, matériel de camping, chaussures, cadeaux, ... Tous ces produits sont respectueux de l'environnement et présentés à un bon rapport qualité-prix. Qui achète Hopper, soutient le scoutisme.

**LES CENTRES HOPPER** Saviez-vous que Scouts en Gidsen Vlaanderen a aussi des centres d'hébergement privés? Sept dans la campagne flamande, un en ville. Des centres uniques à découvrir et à apprécier, pour y jouer ou y camper. Egalement idéal pour les voyages scolaires.



AALST | ANTWERPEN | GENT | HARELBEKE | LEUVEN | HASSELT | NEW YORK | HERENTALS  
ST.-JORIS-WEERT | OVERPELT | WESTMALLE | LOPPEM | DE PINTE | KINROOI

**SC  
OUT'S  
& GID  
SEN**  
VLAANDEREN