



Année 2007-2008

Scouts Unitaires de France - Branche Eclaireurs

Projet pédagogique d'année

Nom de la Troupe :

Nom du Groupe :

Ville :

Nom et coordonnées du Chef de Troupe :

Nom et coordonnées du Chef de Groupe :

*Le scoutisme a la vie pour objet, le jeu pour moteur,
la nature pour cadre et le bonheur pour finalité*

Présentation du projet pédagogique

Le *projet pédagogique d'année* précise les conditions de réalisation du projet éducatif mis en œuvre dans la troupe pendant l'année. Il est à la fois une présentation publique des activités de l'unité et un outil pour le Chef de Troupe.

Le projet pédagogique d'année comprend trois parties :

1. une partie générale commune à l'ensemble de la branche Eclaireurs, qui rappelle les fondements de la pédagogie des Scouts Unitaires de France (S.U.F.),
2. une partie particulière à l'unité (pages 7 à 11),

Cette partie particulière est à remplir par la Maîtrise de Troupe au début de l'année. Outre la présentation de la Troupe, elle s'appuie sur les points clés de la Cour d'Honneur de rentrée, à savoir :

- le diagnostic des points forts et des points à améliorer pour la Troupe
 - les objectifs d'année qui en découlent
 - le thème d'année
 - le plan d'action d'année
 - le choix des épreuves communes de 2^{nde} et 1^{ère} classe
3. deux documents complémentaires en annexe
 - *le planning des activités*
 - *le tableau de suivi de la progression des Eclaireurs*

Pour les camps, ce *projet pédagogique d'année* est complété par des dossiers de camp qui suivent des procédures particulières.

La rédaction du projet pédagogique d'année est une obligation réglementaire.

Le *projet pédagogique d'année* doit être validé par le Chef de Groupe et communiqué aux parents des scouts dès la rentrée.

Ce document et ses deux annexes doivent également être tenus à la disposition des agents de la Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports et des autres autorités de l'Etat pendant les activités de l'année, week-ends et sorties, ainsi que pendant les camps.

Le scoutisme a la vie pour objet, le jeu pour moteur, la nature pour cadre et le bonheur pour finalité. Dans la branche Eclaireurs, nous voulons aider les jeunes qui nous sont confiés à poser les bases de leur vie d'hommes libres, de citoyens utiles et de chrétiens engagés. Toutes nos activités sont tournées vers cette ambition.

L'Equipe National Eclaireurs

1) Pédagogie de la Branche *Eclaireurs*

1.1) Fondements

La pédagogie repose sur :

- **la prise de responsabilités progressive**, à la mesure de l'âge de chacun (12 à 17 ans). Cela se traduit
 - par l'attribution de responsabilités individuelles au sein de la patrouille (cf. définition en 2.1) et de la troupe
 - par l'exercice de la réflexion et de la prise de décisions au sein de conseils : Conseils de patrouille (Membres de la patrouille), Conseils des Chefs (Maîtrise et Chefs de patrouille), Cours d'Honneur (Maîtrise et aînés de la Troupe).
- **l'éducation des plus jeunes par les plus âgés**, appelé aussi « pédagogie du grand frère » :
Chaque patrouille est animée par un Chef de patrouille, un garçon de 16 ou 17 ans qui a sous sa responsabilité des garçons de 12 à 15 ans. Les plus jeunes progressent en regardant le plus grand, qui est lui, conscient, d'avoir la charge des plus jeunes et de devoir montrer l'exemple.
- **une pédagogie par le jeu** : l'apprentissage, quel qu'il soit, passe toujours par le jeu. « Le scoutisme est un jeu plein d'entrain » disait Baden Powell, fondateur du scoutisme. Les activités ludiques aiguïssent l'intérêt de l'adolescent et stimulent sa curiosité, lui permettant ainsi d'acquérir de nouvelles compétences et de nouveaux talents sans se lasser.
- **un contact avec la nature** : la plupart des activités se déroulent en extérieur. Ce contact avec la nature développe les capacités d'observation, d'adaptation et d'émerveillement des enfants. Il favorise également les activités sportives. En invitant, en outre, les adolescents à la débrouillardise et en les éveillant au sens du respect et au sens du temps, ce contact avec la nature constitue un moyen essentiel de maturation pour chaque adolescent.

La pédagogie de la branche Eclaireurs des Scouts Unitaires de France est entièrement explicitée dans *Azimuth*, le manuel de l'Eclaireur (édité par les Scouts Unitaires de France, 1996) ainsi que dans *La Boussole*, le manuel du Chef Eclaireur (édité par les Scouts Unitaires de France, 1994).

1.2) Finalité

Le scoutisme est un mouvement d'éducation qui s'adresse à la personne dans toutes ses dimensions cœur, esprit, corps et âme.

Notre ambition est de rendre heureux les garçons qui nous sont confiés par leurs parents et de les aider à devenir des adultes actifs, joyeux de vivre, heureux de leur foi de chrétiens engagés, utiles à la société, sachant prendre des responsabilités, et respectueux des autres et de leur environnement.

1.3) Développement personnel des Eclaireurs

4 étapes de progression

L'engagement central dans le scoutisme est appelé « Promesse » : il est libre et dépend d'une démarche volontaire et individuelle de l'adolescent.

Les étapes de la progression (Aspirance à la Promesse, Seconde classe, badges, Première classe) sont fondées de même sur le volontariat. Ces étapes sont adaptées selon les dons et les centres d'intérêts de chacun afin d'en faire une pédagogie « sur mesure ».

Pédagogie de l'effort et pédagogie du résultat

Lors de la première année à la troupe, l'Aspirance met en œuvre une « pédagogie du résultat » (arriver à un objectif donné, le même pour tout le monde), car il s'agit de découvrir les bases du scoutisme.

Puis dès la deuxième année avec la Seconde classe, l'accent est mis sur la « pédagogie de l'effort » (quelque soit le niveau de départ, l'important est l'effort fourni par le jeune, sa progression sur un point donné, plutôt que le seul résultat).

Postes d'action

Au sein de la patrouille, chacun occupe un poste d'action, ou rôle, correspondant à une responsabilité particulière indispensable à la bonne marche de la patrouille : intendant, cuisinier, matérialiste, trésorier, reporter...

L'objectif est d'impliquer et de motiver chaque garçon afin de les rendre acteurs des activités, de la vie quotidienne et ultimement de leur propre existence.

1.4) Lien avec les familles

La pédagogie scoutie s'inscrit en complément de l'éducation des familles qui sont constamment informées et régulièrement impliquées. La relation de confiance entre familles et Maîtrise est fondamentale. La Maîtrise rencontre les parents au minimum deux fois par an lors de réunions de présentation des activités.

Le livre *Au cœur des SUF, le livre pour les parents* (édité par les Scouts Unitaires de France, 2000) s'adresse particulièrement aux familles pour leur présenter la pédagogie mise en œuvre par les SUF.

2) Organisation

2.1) Troupe et patrouilles

Qu'est-ce qu'un Troupe ?

Une Troupe d'Eclaireurs regroupe habituellement une trentaine de garçons de 12 à 17 ans répartis entre plusieurs patrouilles.

Une patrouille est composée de 6 à 8 garçons animés par l'un d'eux, le Chef de patrouille, généralement le plus âgé. La patrouille permet à chaque garçon d'apprendre à s'adapter à la vie en groupe, en respectant les règles de vie commune, ce qui fait du scoutisme une expérience forte de socialisation pour l'adolescent.

La Troupe est le cadre qui permet

- de faire vivre le système des patrouilles, notamment en créant une émulation entre les patrouilles (grand jeux, concours...)
- de responsabiliser les Eclaireurs les plus âgés en les impliquant dans l'animation et l'organisation des activités de la Troupe.
- de profiter de la présence de jeunes adultes (le scoutisme est un mouvement de jeunes), dont le rôle d'éducateurs passe avant tout par l'exemple

La Troupe fait partie d'un Groupe SUF

Une Troupe d'Eclaireurs fait partie d'un Groupe, composé d'unités de toutes tranches d'âges : louveteaux (8-12 ans), jeannettes (8-12 ans), éclaireurs (12-17 ans), guides (12-17 ans), routiers (18-25 ans) et guides-aînées, (18-25 ans).

Chaque Groupe SUF est rattaché à une paroisse ou à un établissement scolaire, et placé sous la responsabilité du Chef de Groupe.

2.2) Responsabilités et équipe d'encadrement (Maîtrise)

Le Chef de Troupe

La Troupe est sous la responsabilité du Chef de Troupe (19 ans minimum) qui assume la responsabilité civile, pénale et pédagogique. Il est secondé par des Assistants (18 ans minimum).

La formation de la Maîtrise s'articule autour :

- d'une formation continue durant l'année au sein du Groupe,
- d'une formation spécifique : les Camps Ecoles Préparatoires 1^{er} et 2nd degré, d'une durée de 7 jours, organisés au niveau national, tout au long de l'année, par l'Equipe Nationale Eclaireurs.

Le Chef de patrouille

Le Chef de Troupe confie l'animation de chaque patrouille à un Chef de patrouille (16-17 ans) qu'il forme, aide et accompagne, notamment au travers des Conseils (cf. 1.1).

Le Chef de Groupe

Le Chef de Troupe est nommé par le Chef de Groupe, responsable de la déclaration des activités, de l'animation de la communauté des chefs et de la formation de la Maîtrise.

Le Chef de Groupe est lui-même nommé par le Commissaire général et doit se former lors d'une session spécifique appelée Tripode.

2.3) Modalité d'accueil

Une Troupe d'Eclaireurs SUF est ouverte à tout garçon âgé de 12 à 17 ans qui adhère au projet éducatif, sans discrimination d'aucune sorte, ni contrainte confessionnelle.

Les SUF sont un mouvement d'éducation catholique. Les parents sont conscients et acceptent que leur enfant participe à toutes les activités de la Troupe, y compris les activités religieuses.

Le recrutement des garçons et Assistants relève de la responsabilité du Chef de Troupe, qui s'assure ainsi que chacun est en accord avec le projet pédagogique.

Un effort particulier est fait pour permettre à chacun de participer quel que soient ses moyens financiers.

L'assiduité à l'ensemble des activités de l'année est de mise.

3) Activités

3.1) Type d'activités pendant l'année

Les activités se déroulent tout au long de l'année scolaire :

- **Activités de Troupe** : réunions, sorties, week-ends campés, mini-camps de 4 à 7 jours durant les vacances scolaires. Elles sont organisées et animées par la Maîtrise de la Troupe.
- **Activités de patrouille** : réunions, sorties, week-ends campés, mini-camps de 3 jours durant les vacances scolaires. Ces activités se déroulent en autonomie.

Après préparation avec la Maîtrise, la patrouille effectue les activités sous la conduite du Chef de patrouille.

Les activités autonomes de patrouille permettent à la fois le développement de chacun dans la patrouille et la préparation concrète des camps.

3.2) Rythme des activités

Il est d'environ un week-end campé par mois, soit en général 2 week-ends de patrouille et 1 week-end de Troupe par trimestre.

Ces week-ends sont complétés par les activités et sorties de patrouille une fois tous les 15 jours.

3.3) Les camps

Il existe 4 types de camps :

- mini-camps de patrouille pendant les vacances scolaires ou les week-ends prolongés
- camp de Haute Patrouille (3 à 7 jours) regroupant les Aînés de la Troupe et la Maîtrise
- camp de Troupe à Pâques (1 semaine)
- camp de Troupe l'été (3 semaines), l'aboutissement de l'année.

Exemples d'activités de camp :

- *Installations* : 3 à 4 jours de travail du bois pour s'installer confortablement dans la nature (exemple : table).
- *Exploration de patrouille* : 3 à 4 jours de randonnée pour découvrir les environs du lieu de camps en patrouille (bivouacs chez l'habitant ou en plein air, randonnées, visites de sites remarquables, rencontres des habitants, ...).
- *Grand Jeu* : le jeu et l'imaginaire étant les ressorts essentiels de la pédagogie scout, le grand jeu participe à ce titre à la construction de la personnalité de l'adolescent au travers d'activités liées par un scénario imaginaire.
- *Concours divers* : cuisine, olympiades... afin de stimuler l'apprentissage technique par l'émulation entre les patrouilles.
- *Le raid de progression* : il peut s'effectuer seul ou à plusieurs et comporte trois dimensions : un tiers marche, un tiers repos, un tiers réflexion. (Voir également le document pédagogique et les consignes de sécurité sur les raids de progression rédigé par l'Equipe Nationale Eclaireurs, mars 2001).
- *Promesses et autres étapes de progression* : elles marquent les étapes de la formation personnelle de chaque garçon par un cérémonial en présence de toute ou partie de la Troupe, afin de le structurer et de l'intégrer dans une communauté.

Les camps font l'objet de l'élaboration d'un projet pédagogique particulier qui complète et décline le projet d'année.

4) Projet pédagogique de l'unité

(à développer et à compléter par la Maîtrise)

4.1) Présentation de l'Unité

Effectif total : ...

Nombre de patrouilles : ...

Répartition des âges au 31/12/07	12 ans	13 ans	14 ans	15 ans	16 ans et +
Nombre d'enfants					

4.2) Age et formation de la Maîtrise

Prénom et Nom	Date de naissance	Statut ¹	Autres formations (AFPS, etc.)

¹ : Statut :

- S : stagiaire. Un stagiaire est un chef en formation continue dans la communauté des chefs, mais qui n'a pas encore de CEP.
- ACT : Assistant Chef de Troupe (qualifié). Un Assistant est un chef en formation continue dans la communauté des chefs qui a un CEP 1.
- CT : Chef de Troupe. Un chef de Troupe est un chef en formation continue dans la communauté des chefs qui a un CEP 1 et un CEP 2.

4.3) POINTS CLES DE LA COUR D'HONNEUR DE RENTREE :

4.3.1) Diagnostic : observer et analyser

Points forts de la Troupe :

- 1)
- 2)
- 3)

Points à améliorer pour la Troupe :

- 1)
- 2)
- 3)

4.3.2) Objectifs de l'année : décider

Objectifs pour la Troupe (c'est-à-dire ce dont les adolescents ont besoin pour grandir) :

Objectifs individuels de progression : cf. Annexe 1 « Progression des Eclaireurs ».

4.3.3) Thème d'année : imaginer (dans quel scénario imaginaire se dérouleront toutes les activités)

Description synthétique du thème :

Modalités de déclinaison dans les activités de Troupe et de patrouille

4.3. 4) Plan d'action d'année : agir

Joindre en annexe le planning des activités de la Troupe et des patrouilles (Annexe 2)

5) Moyens d'évaluation

Les décisions quotidiennes pour la Troupe sont prises par le Conseil des Chefs (CDC) réunissant la Maîtrise et les Chefs de patrouille. Ultimement, en cas de conflit, la décision revient au Chef de Troupe.

Les grandes orientations (objectif et thème d'année, progression personnelle) sont prises par la Cour d'Honneur (CDH) réunissant les CP, les scouts de 1^{ère} classe et la Maîtrise. La CDH se réunit à la rentrée en septembre, puis une fois par trimestre et 2 à 3 fois pendant les camps.

Le Chef de Groupe est responsable du contrôle et de l'évaluation des activités.

Les camps écoles préparatoires et les visites de camp réalisées par l'Equipe Nationale Eclaireurs permettent d'évaluer les Maîtrises et les camps tant sur un plan pédagogique que réglementaire, mais aussi d'apporter des conseils concrets aux Chefs pour les aider au mieux dans leur mission.

PROGRESSION PERSONNELLE				PROMETTANTS			
Patrouille 1	Objectifs	Quand ?	Suivi par qui ?	Nom	Date de Promesse	Dates de rencontre avec le parrain (CP)	Date de rencontre avec l'Aumônier
CP							
SP							
3°							
4°							
5°							
6°							
7°							
8°							
Patrouille 2				EPREUVE COMMUNES CHOISIES PAR LA COUR D'HONNEUR			
CP				Seconde Classe			
SP				Pour camper			
3°							
4°				Pour explorer			
5°							
6°				Pour intervenir			
7°							
8°				Pour construire			
Patrouille 3							
CP				Pour animer			
SP							
3°				Première Classe			
4°				Pour camper			
5°							
6°				Pour explorer			
7°							
8°				Pour intervenir			
Patrouille 4							
CP				Pour construire			
SP							
3°				Pour animer			
4°							
5°				Remarques :			
6°							
7°							
8°							