



CHAPITRE 7. ORGANISER L'ANNÉE - LE PLANNING

| | |
|---|-----|
| Chapitre 7. Organiser l'année - le planning | 93 |
| 1. Échéances | 96 |
| 2. Comment s'y prendre | 98 |
| A. Établir le programme de l'année | 99 |
| B. Outils indispensables pour une animation scoutie réussie ! | 100 |
| C. Les rencontres et réunions | 109 |
| a. Les types de rencontres | 109 |
| b. La place des réunions de Section | 109 |
| Fiches et annexes | 111 |

L'ensemble d'une année scout se compose de réunions, de week-ends ou mini-camps et d'un grand camp. Tout est à organiser, tout est à faire, c'est pourquoi, à travers ce chapitre du Staff Pass, nous vous invitons à animer votre Section en pensant un peu plus loin que simplement « qu'allons-nous faire à la prochaine réunion ? »

Planifier ça peut paraître pompeux mais ça aide à voir plus clair dans ce que l'on fait, pourquoi et comment on le fait.

*Cela permet d'avoir une **longueur d'avance** sur les activités et leur organisation ; cela permet également de prendre du temps pour sortir des sentiers battus, surprendre, trouver de nouvelles idées, se renouveler. C'est aussi se donner des garanties pour réussir ce qu'on met en place, assurer la qualité de ce qu'on entreprend et y trouver du plaisir !*

Facile à dire oui mais... facile à faire !

Nous vous proposons dans ce chapitre, une démarche pour construire votre programme d'année ainsi qu'une série de fiches pratiques pour réaliser cette démarche en Staff.

Évidemment, fixer tout ça en début d'année dans une grille figée pour un an, ce n'est pas très intéressant, peu réaliste et un peu lourd. Le groupe qu'on anime évolue ; il peut se passer un tas de choses qui remettront en question le programme.

L'idéal est d'établir un programme de septembre à décembre en ayant une bonne idée de ce qui pourrait se passer lors du second semestre. Ensuite, faites le point sur la façon dont cela s'est déroulé avant de construire la suite du programme de janvier à août.

1. ÉCHÉANCES



AOÛT (LE COMMENCEMENT DE L'ANNÉE)

- Prévoir la **rentrée**, anticiper la composition de la Section, les passages, les accueils, les projets...
- Lire le **Staff Pass**.
- Établir les **bases** du **premier trimestre** d'animation et le calendrier d'activités.

SEPTEMBRE

- Reprendre tôt les **réunions** d'activités – réussir la rentrée.
- Tenir compte des **paramètres extérieurs** - analyser les contraintes, les opportunités, la ligne du temps, les projets déjà existants - pour établir le programme de l'année. (fiche 7.C.)
- Définir les **buts et objectifs** de l'année. (fiches 7.A. et 7.B.)
- **Établir le programme** pour les premiers mois de l'année et avoir une vague idée pour le 2e semestre. (fiches 7.C. et 7.D.)
- Choisir le type de grand camp et la période (à communiquer aux parents !) et **fixer les dates** des mini-camps.

OCTOBRE

- Le **programme** de l'année est **préparé** et présenté à la Section.

NOVEMBRE

- **Rencontre** avec un-e Cadre régional-e et le-la Responsable d'Unité : besoins, soutien, aide aux projets, à l'organisation, les camps...
- Participer à la formation pour Animateur (**FAn**) pendant les vacances de la Toussaint.
- **Mini-camp** de Section à la Toussaint.
- **Anticiper** les périodes d'**examens**, connaître les disponibilités de tout le monde pour pouvoir organiser des réunions jusque mi-décembre et recommencer tôt en janvier.

DÉCEMBRE

- Période d'**examens** : avoir un programme pour continuer à animer (sorties communes, réunions courtes...).
- **Mini-camp** de Noël.
- Établir les **bases** du **second trimestre** d'animation et le calendrier des activités. Prendre connaissance du calendrier Fédéral.

JANVIER

- **Faire le point** sur le programme de début d'année. (voir aussi chapitre 18)
- Adapter la suite du **programme** d'année, de janvier à août.
- Préparer la période de **stage** dans les **Sections** pour les pionniers en dernière année.
- **Rencontrer** un-e Cadre régional-e et le-la Responsable d'Unité pour faire le point et évoquer les projets en cours (fête d'Unité, portes ouvertes, projets et évolutions de la Section, les camps, etc.).

FÉVRIER

- Participation au **FAn 2** (Carnaval).
- Inscrire les Animateur-ric-e-s pour les **FAn de Pâques** ainsi que les pionniers en dernière année ayant participé à un stage dans une autre Section. (voir aussi chapitre 6)
- Profiter du thème du **Carnaval** pour lancer des activités créatives dans votre Section ou avoir une activité « extra » lors de cette période.
- **Mini-camp** de Carnaval
- Un événement, autour du **Thinking Day**, le 22 février ? Pourquoi pas une action de service ?

MARS

- Lancer clairement la **préparation des camps** d'été : avec les jeunes et les Animateur-ric-e-s, recherche d'idées de projets, thèmes, activités à développer pour le camp. Mettre en place un programme spécifique de préparation pour le camp (préparation physique, culturelle, technique...).
(voir aussi chapitre 16)
- **Fête d'Unité** ou journée « **portes ouvertes** ».

AVRIL

- Participation aux **FAn de Pâques** : étape 1,2 et 4.
- **Mini-camp** de Pâques.

MAI

- **Rencontre** avec un-e Cadre régional-e et le-la Responsable d'Unité au sujet du camp d'été.
- Suite du programme spécifique de **préparation pour les camps** (préparation physique, culturelle, technique...).
- Participer à une session de formation **Bosses & bobos** ou **BEPS**.
(voir aussi chapitre 6)

JUIN

- **Période d'examens** : gardez le contact et continuez aussi longtemps que possible à proposer des rendez-vous d'animation légers (sorties, piscine, visites culturelles...).

UN MOIS AVANT LE CAMP AU PLUS TARD

- Dernière occasion de **rencontrer** un-e Cadre régional-e et le-la Responsable d'Unité au sujet du camp.

2. COMMENT S'Y PRENDRE

Nous vous proposons de suivre une démarche qui a déjà fait ses preuves sur le terrain depuis de nombreuses années !

Le principe est assez simple : en s'appuyant sur le programme de votre branche et l'animation chez les scouts pluralistes, il s'agit de suivre les différentes phases de la boucle ci-dessous.

Construire, planifier et réussir un programme d'année scout c'est, au travers d'activités, mettre en œuvre le programme propre à sa branche et au Scoutisme pluraliste !

Tout ce qui est à savoir sur cet aspect des choses se trouve dans différents outils à destination des Animateur-ice-s. Vous en trouverez la liste dans le point B de ce chapitre « Outils indispensables pour une animation scoutée réussie ! »



A. Établir le programme de l'année

Phase 5 - Fixer des objectifs d'année
Savoir où l'on veut aller, ce qu'on veut réaliser précisément

Phase 4 - Voir le temps dont on dispose, fixer le calendrier, le rythme des rencontres
Établir la liste de ce dont il faut tenir compte pour le calendrier : les vacances, les formations, les congés, les examens, la fête d'Unité, la rencontre régionale de rentrée, les événements régionaux et fédéraux.
Se renseigner sur tous les événements de la vie locale (braderie, fête d'école ou de quartier, carnaval etc.) et voir ce qu'on pourrait y faire (s'y intégrer, se faire connaître...) Il s'agit de prendre en compte les événements récurrents et particuliers de l'année pour ne rater aucune occasion et anticiper les périodes creuses.

Pour les phases de 4 à 6, référez-vous aux Fiches 7.A, 7.B, 7.C, et 7.D.

Phase 6 - Construire le programme d'année
Mettre en parallèle les cinq éléments précédents et en faire votre sauce ! En fonction du groupe et de ce qu'on veut lui faire vivre ; en fonction de votre Staff ; en fonction du calendrier etc.

Phase 7 - Vivre le programme d'animation

Phase 1 - Faire le point sur le groupe
Quelles sont les caractéristiques de la Section et de ses membres ?
Établir la pyramide des âges. Le groupe est-il jeune ? Y a-t-il plus d'anciens ?
Quelle est la proportion entre les filles et les garçons ?
Comment est perçu chacun des membres (timide, difficile, facilitateur, joyeux, ...)?

Quelles sont les différences qui pourraient influencer le type d'animation (possibilités physiques, spécificités culturelles, milieux sociaux, ...)?
À quelle étape de progression personnelle se situe chacun des membres ?
Il faut tenir compte des caractéristiques individuelles et du groupe pour la conception des activités.

Fiche 6.A. (ce que tu as déjà fait lors du précédent chapitre)

Phase 2 - Faire le point sur le Staff
Quelles sont les compétences de chaque animateur ?
De quelle disponibilité chacun dispose-t-il ?
Où en est la formation FAN de chacun ?
Il y aura-t-il un animateur breveté depuis plus d'un an à la date du grand camp prochain ?
Quel projet d'animation de Section le Staff veut-t-il ?
Quelles envies par rapport au Scoutisme le Staff a-t-il ?

Vos compétences, vos personnalités, vos disponibilités, etc. influencent la façon dont vous fonctionnez ensemble, ce que vous allez pouvoir faire en matière d'animation et le temps que vous allez pouvoir consacrer à votre Section.

Fiche 6.B. (ce que tu as déjà fait lors du précédent chapitre)

Phase 3 - Prendre en compte les attentes des jeunes et des animateurs
Comment savoir ce que les membres aiment et veulent vivre ?
Comment privilégier ce que les enfants, les jeunes désirent ?
Comment y intégrer le projet du Staff ?

Les enfants, les jeunes du groupe ont des envies, des idées, des attentes. Votre Staff a également des envies, des idées, des attentes. Il faut les prendre en compte pour que le programme d'animation corresponde à chacun.

Fiche 6.C. (ce que vous avez déjà fait lors du précédent chapitre)

Phase 8 - Évaluer le programme d'animation

Phase 9 = Phase 1

À l'issue de la Phase 5, le programme se construit autour des réponses aux questions suivantes :

- Que va-t-on réaliser au cours de l'année ?*
- Pourquoi, que veut-on développer ?*
- Quand fait-on quoi ?*
- Comment s'y prend-on ?*
- De quoi avons-nous besoin pour réussir ?*

Si vous pouvez, en Staff, répondre à l'ensemble de ces questions, il y a de fortes chances que vous viviez une année scout animée et riche en aventures !

B. Outils indispensables pour une animation scout réussie !

Ils sont destinés à vous aider dans de nombreuses situations, à vous soutenir dans l'animation de votre Section et dans vos actions, à vous transmettre des astuces et conseils, à vous donner de nouvelles idées. N'hésitez donc pas à les consulter, ils existent pour vous et sont des références pour bien agir et réaliser votre mission d'Animateur-riche chez les Scouts et Guides Pluralistes !

Voici la liste exhaustive des outils disponibles (en 2018) via la zone de téléchargement de notre site, notre Magascout ou sur demande au Siège fédéral :

- **Le Règlement fédéral des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique :**

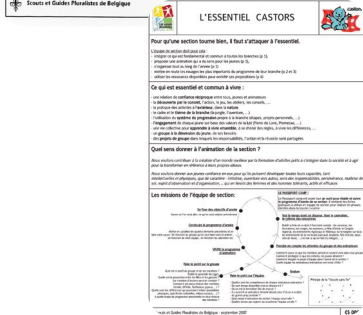
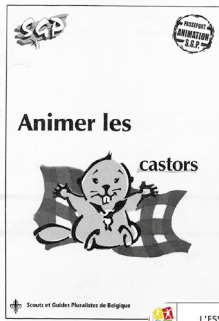
Il décrit les principes fondamentaux des scouts pluralistes ainsi que les modalités et les règles de fonctionnement de notre fédération.
C'est LE document à parcourir pour bien cerner et comprendre, entre autres, sa mission d'Animateur-riche !



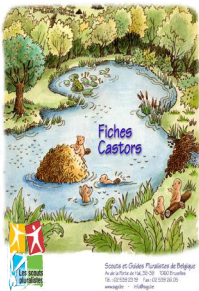
- **La Charte des Animateurs, Animatrices et des Responsables des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique:**

Il s'agit d'un texte de référence, construit avec des Animateur-riche-s, qui décrit les attitudes et les rôles des Animateur-riche-s dans notre Mouvement.

• **Les outils pour la branche Castors :**



- Pour cerner tout ce que la branche propose en matière de programme d'animation : **«Animer les castors»**. On y trouve, entre autres, les thématiques suivantes : - L'enfant, le groupe; - Le thème Castors; - Les activités; - La vie à la Colonie; - Les chants Castors; - Les cérémonies etc.
- Pour bien construire un programme pour sa Colonie et ne rien oublier : **«L'Essentiel Castors»**
- Pour illustrer les lieux importants de la Colonie : la **«carte Castors»**
- Pour créer les activités pour la Colonie : les **«fiches Castors»**
- Pour animer les rituels et les cérémonies : le **«CD Castors»**
- Pour chaque castor : **«l'Écorce»**:

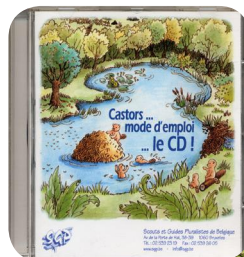


C'est le carnet de vie d'un castor à la Colonie. Il contient des présentations du cadre de la vie à la Colonie (décors, personnages, etc.) et un espace de créativité où le castor consignera les faits qui l'ont marqué : événements, lieux visités, objets magiques, ce qu'il-elle a appris, ce qu'il-elle a fait, etc.



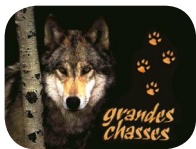
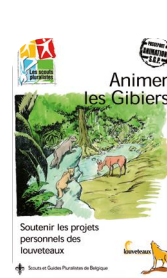
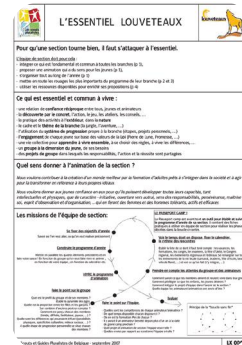
En particulier, les progrès qu'il-elle a fait selon lui-elle dans le cadre de l'Arbre de Vie, ainsi que les engagements qu'il-elle a pris autour de la Pierre de Lune. «L'Écorce» est donc également un soutien à sa progression personnelle.

C'est un outil de communication, de présentation, d'intégration, de structuration pour chaque enfant.



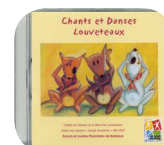
• **Les outils pour la branche Louveteaux :**

- Pour cerner tout ce que la branche propose en matière de programme d'animation : **«Animer les louveteaux»**. On y trouve, entre autres, les thématiques suivantes : L'enfant à l'âge Louveteau - La Jungle - La progression personnelle - Les activités à la Meute - La Loi - La Devise - L'engagement - Les cérémonies et les coutumes etc.
- Pour bien construire un programme pour sa Meute et ne rien oublier : **«L'Essentiel Louveteaux»**
- Pour lancer le projet à la Meute : **«Animer la Piste»**
- Pour lancer les projets personnels des louveteaux : **«Animer les Gibiers»**
- Pour animer le merveilleux Jungle (les lieux, les cérémonies, les noms, la veillée Jungle etc.) : les **«fiches Louveteaux»** et la **«carte Louveteaux»**
- Pour chanter et danser avec la Meute : le **«Ferao»** et le **«CD Louveteaux»**
- Pour chaque louveteau : le **«Grandes Chasses»**



Ce carnet présente les divers aspects de la vie à la Meute et de la Jungle.

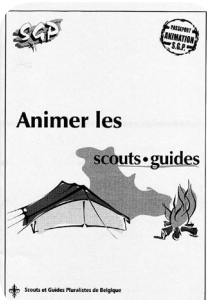
Il recèle plus ou moins l'ensemble des éléments du programme Louveteaux expliqués et illustrés à destination des enfants. Le «Grandes Chasses» est également le carnet de progression personnelle du louveteau. Il l'accompagne donc dans sa vie à la Meute et constitue à la fois un repère constant par rapport à ce qui se passe autour de lui-elle et un souvenir vivant de ce qu'il-elle aura vécu durant ses années de Louvetisme.



- Le **«Compagnon de chasses»** : le carnet technique du louveteau
- Les livres **«Histoires de Jungle»** (reprenant deux histoires originales : L'ivoire du temps et Les loups de Panjur) et «Le jour de la fleur rouge» peuvent être utilisés pour conter à la Meute, organiser une Grande Chasse, une veillée Jungle etc.



• **Les outils pour la branche Scouts-Guides :**



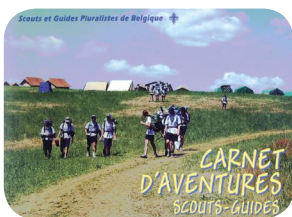
- Pour cerner tout ce que la branche propose en matière de programme d'animation : «**Animer les scouts-guides**». On y trouve, entre autres, les thématiques suivantes : Le jeune - La Troupe - L'équipe - Les activités - Le projet en Troupe et la progression personnelle - Le projet personnel - La Loi - L'engagement - La Devise - Les cérémonies, conseils et coutumes, etc.



- Pour bien construire un programme pour sa Troupe et ne rien oublier : «**L'Essentiel Scouts-Guides**»
- Pour réussir l'animation d'un projet de Troupe : «**Animer l'Aventure**»
- Pour lancer et réussir l'implication des scouts et des guides dans un projet personnel : «**Animer les sentiers**»



- De très nombreuses **fiches techniques** sont à la disposition des Animateur-ric-e-s. Elles présentent des techniques dans différents domaines : campisme, pionniérisme, orientation, expression, créativité etc.
- Pour la meilleure implication de chaque guide, chaque scout et le bon déroulement de la vie de la Troupe : le «**Carnet d'Aventures**»



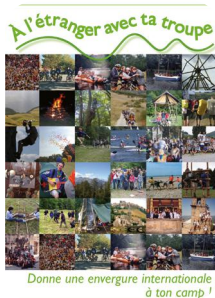
Il offre un précieux support à chacun-e pour : l'organisation des Aventures et des missions ; s'exprimer lors de la Promesse, du conseil des Aventuriers ; exprimer son vécu à la Troupe ; réaliser des sentiers ; découvrir et comprendre les règles du jeu scout ainsi que les différents éléments qui sont proposés de vivre à la Troupe et au sein des scouts pluralistes. Il sert de repère et de trace de ce que le jeune vit à la Troupe.

C'est également un outil pour faciliter l'animation de la Troupe.

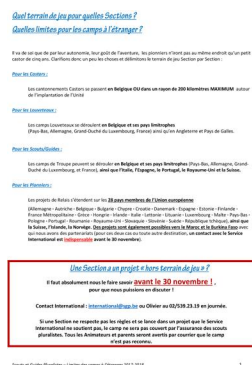
Il sert à :

- réaliser les préparatifs, la mise en œuvre et l'évaluation des Aventures;
- assurer le suivi d'un jeune qui se lance dans un sentier;
- favoriser la compréhension des éléments symboliques de la Troupe et ainsi faciliter l'intégration des nouveaux-elles dans le groupe;
- permettre l'expression de chacun-e dans son parcours scout-guide.



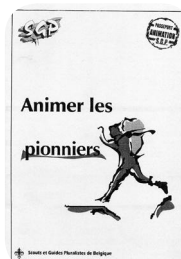


- La plaquette «**À l'étranger avec ta Troupe**» - éditée chaque année
Zoom sur le camp à l'étranger avec les scouts-guides : le «terrain de jeu», les moments clés, les démarches obligatoires, les différents types de camps avec des propositions de camps internationaux pour l'année.



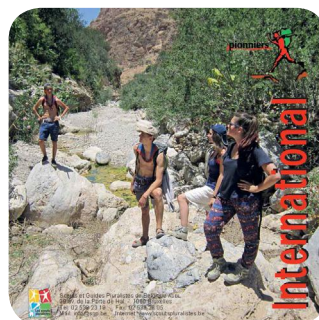
• **Les outils pour la branche Pionniers :**

- Pour cerner tout ce que la branche propose en matière de programme d'animation : «**Animer les pionniers**». On y trouve, entre autres, les thématiques suivantes : Le jeune - Le Relais - Les activités - La Loi - L'engagement - La Devise - Les cérémonies - La progression, etc.
- Pour bien construire un programme pour son Relais et ne rien oublier : «**L'Essentiel Pionniers**»
- Pour réussir un projet d'envergure avec son Relais : «**Animer l'Entreprise**»
- De très nombreuses **fiches techniques** sont à la disposition des Animateur-ric-e-s. Elles présentent des techniques dans différents domaines : campisme, pionniérisme, orientation, expression, créativité etc.
- Pour la meilleure implication de chaque pionnier dans le programme d'année et le bon déroulement de la vie du Relais : le «**Sagagenda**».



C'est le carnet pour le pionnier, la pionnière. Chaque mois se décline un sujet pour agir, réfléchir ou s'engager dans la vie du Relais. Le «Sagagenda», c'est surtout un agenda pour aider les pionniers et les Animateur-ric-e-s à s'organiser tout au long de l'année. Car de la coordination du groupe dépend notamment la réussite du projet.

- La plaquette «**À l'étranger avec ton Relais**» - éditée chaque année.
Zoom sur le projet à l'étranger avec les pionniers : les pays autorisés, les moments clés, les démarches obligatoires, les formations complémentaires.



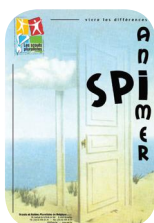
• **Les outils pour les quatre branches**

- « **Nous, animateurs ? Même pas peur !** » - Ce mémento de l'animateur fixe le cadre dans lequel se déroule la vie de l'animateur et définit toutes ses missions et responsabilités. Tout au long de cet outil se trouvent des pistes, des conseils et des clés pour accomplir ce rôle qui occupe une place importante dans la vie des jeunes et du Mouvement.
- Le document « **Quel terrain de jeu pour quelles Sections ? Quelles limites pour les camps à l'étranger ?** »



- La plaquette « **Camper en France** » - Tout ce qu'il faut savoir pour organiser un camp en France où la législation est assez rigoureuse. De nombreuses informations sur la sécurité et l'hygiène.

- La plaquette « **Trucs et astuces pour réduire le coût de ton camp** » Cet outil pratique donne plusieurs pistes pour réduire les dépenses et, si besoin, augmenter les recettes pour vivre un camp au prix le plus juste pour tou-te-s.



- L'outil « **Animer SPI** » - Quelques explications au sujet du développement spirituel dans le Scoutisme et plus particulièrement dans le scoutisme pluraliste ! Et des tas de fiches pratiques d'activités pour une animation scoutie pluraliste qui se doit d'intégrer le développement spirituel de chaque jeune !

- Les fiches « **Loi Promesse** » - La Loi, la Promesse et la Devise font, depuis toujours, partie des lignes de forces de la Méthode scoutie universelle. Des fiches reprécisent la façon dont on approche ces trois piliers dans notre Mouvement. Une fiche principale reprend « les trois devoirs du scout » et reprécise le caractère volontaire de la Promesse. Des fiches par Branche aident les animateur-ice-s à intégrer ces fondements du scoutisme dans leur animation.



- L'outil « **AgiTaTerre** » - « La guide, le scout aime et protège la nature ». Vu l'état alarmant de notre Terre, les scouts pluralistes se doivent de mettre en œuvre et de vivre plus que jamais ce point de notre Loi scoutie. Cet outil pratique reprend des pistes de réflexion, des idées d'actions, des animations, des partenaires, des ressources. Pour une animation plus durable tout au long de l'année. Et aussi montrer l'exemple d'une voie plus verte pour tes jeunes, adultes de demain. Et oui, notre planète en a grandement besoin !

- **L'outil « Vivre les différences avec ta Section »**

«Vivre les différences», c'est le slogan de notre Mouvement. Il est donc particulièrement important que les enfants et les jeunes des Scouts et Guides Pluralistes soient conscients de ce message et puissent, à leur échelle, le vivre dans leur Section.

Les différences peuvent mener soit à la discrimination, soit à des échanges. Votre rôle, en tant qu'Animateur-riche, est de favoriser ces échanges en suscitant l'intérêt pour l'autre, l'envie de partager, les activités qui ouvrent les yeux sur le monde, sur les autres, sur la richesse des différences et la tolérance.

D'autant plus que la mission des Animateur-riche-s des scouts pluralistes est d'accompagner les enfants, les jeunes à développer progressivement un système personnel de valeurs. Les moyens d'y arriver sont notamment par la vie en groupe, le partage et la confrontation des idées, des identités et des croyances.

Pour vous aider à vivre les différences dans et avec votre Section, cet outil pratique décline des idées de jeux, d'activités, des conseils, des réflexions, des ressources pour les réunions de l'année comme pour le grand camp. Il existe une fiche commune aux quatre branches

- **Le document «Les positions du Mouvement en matière de totémisation»**

Un document qui décrit ce qu'il faut mettre en place pour que les jeunes soient valorisés dans cette tradition du scoutisme. Il précise également ce qui est interdit de proposer.

- **Le document «Fermer la porte aux dépendances : l'affaire de tous»**



Un document concernant l'usage du tabac, de l'alcool et du cannabis au sein de notre Mouvement. Il indique aux Responsables d'Unité et aux Animateur-riche-s ce qui est possible, dangereux ou interdit.



- **Le texte «Je me définis pluraliste»**

Être « scout », cela signifie beaucoup mais être « scout pluraliste », ça veut dire quoi ? un texte de référence en la matière !

• « **Les fiches Bientraitance** »

Dans ces fiches, la bientraitance est vue dans son sens le plus large : des besoins de base (sommeil, hygiène, sécurité...) à l'animation de qualité (consignes, organisation de la vie collective, communication...). Pratiques et transportables, ces fiches vous aideront à vous rendre compte des pratiques déjà acquises et à réfléchir à de possibles améliorations.



• **Le livret « Anim'Pocket » - Accueillir et garder les membres !**

Ce livret, qui tient dans la poche d'une chemise scoute, est un condensé d'idées simples et non énergivores pour mieux recruter, mieux accueillir, mieux garder et mieux motiver les enfants, les jeunes. Accueillir un-e nouveau-elle et réussir son intégration dans le groupe. Assurer le suivi de chaque jeune. Organiser une journée copains-copines. Penser aux périodes creuses et au type d'activités à prévoir pour ne pas perdre le contact, etc. Des trucs que vous faites déjà, d'autres auxquels vous n'avez peut-être pas encore pensé ! Rien que des bons plans !



• **Les cartes « copains »**

Le concept global reste le même pour les quatre cartes (une par branche) :

- Une carte personnalisable au nom de l'enfant ou du jeune qu'on souhaite inviter,
- Des informations pratiques à compléter par un-e animateur-riche (heure et lieu de rendez-vous, numéro de téléphone d'un-e responsable...)
- Une zone à customiser par les jeunes de la Section, sous la forme d'un étang (pour les castors) ou d'un cadre en brêlage (pour les scouts-guides)...
- Le but de cette customisation, faite par les enfants et les ados eux-mêmes pour leurs copains/copines, est de dépasser l'impression d'une « invitation standard » émanant d'un quelconque organisme.



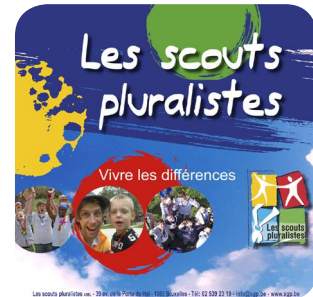
Son intérêt est double :

- L'enfant ou l'ado s'approprié le carton d'invitation et le fait sien ; il-elle peut déjà projeter mentalement qui il-elle va inviter.
- Le copain ou la copine qui le recevra aura quelque chose d'unique et se sentira valorisé-e ; l'effet sera similaire chez les parents du copain ou de la copine.



Pour mener d'autres actions de recrutement ou de visibilité, il existe des outils spécifiques que vous pouvez demander à votre Responsable d'Unité.

- La plaquette accueil et les tracts associés
- Les roll-up (prêt sur réservation)
- Le flyer «sur mesure» (sur commande)
- Les affiches et les cartes postales «Campagne animateurs»
- Les DVD clips de présentation du Mouvement
- Les tonnelles (prêt sur réservation)
- Le drapeau
- La charte graphique des scouts pluralistes (pour papier à en-tête, missive, site web...)
- Les quatre posters «valeurs du mouvement», en lien avec nos valeurs et notre centenaire



Ajouté à ces outils, notre revue fédérale, **Le Mag** (<http://www.scoutspluralistes.be/-Le-Mag-.html>) regorgent d'idées d'activités et d'articles en lien avec l'animation. Plus intéressants les uns que les autres, ils sont aussi de précieuses ressources pour les animateur-ric-e-s !

Parce que c'est là que vous pouvez y télécharger tout un tas d'outils utiles pour votre animation, mais aussi à travers de news régulières ou les rubriques «Animation» et «Vie d'Unité» dans l'onglet «Ressources», **notre site www.scoutspluralistes.be** est une ressource importante pour chaque animateur-ric-e. De quoi alimenter votre boîte à idées d'activités ou approfondir davantage un sujet qui vous intéresse.

Sans oublier qu'il y a un outil indispensable et unique pour l'animateur-ric-e qui doit organiser une année scout : **les FAn** ! Vous trouverez toutes les informations sur la Formation pour animateurs dans le *Chapitre 6* (page 105) et dans la Plaquette Formation.

À côté des outils que nous produisons, il existe **d'autres ressources** que nous utilisons et qui sont aussi disponibles, soit sur notre site, soit dans notre bibliothèque au Siège.

En voici quelques exemples :

- «Le livre de la jungle» et «Le second livre de la jungle» - R. Kipling. (Le merveilleux de la branche Louveteaux)
- «Mille pistes Nature» - P-M. Gambarelli, P.Royer. (Une référence en camping, pionniérisme et nature)
- «Jeux coopératifs pour bâtir la paix» - M. Masheder, A. Rousseau et B. Vos pour l'Université de Paix. (De nombreux jeux coopératifs)
- «La cause des adolescents» - F.Dolto. (Pour mieux comprendre les adolescents)
- «Île de contes» - Île de Paix. (Des histoires à raconter)
- «Charte pour les camps» – Les Scouts et Guides Pluralistes de Belgique, Guides Catholiques de Belgique, Fédération Nationale des Patros, Les Scouts. (Pour une bonne relation entre Communes et Mouvements de jeunesse lors des camps d'été)



C. Les rencontres et réunions

Tout au long de l'année, veillez à organiser des réunions avec les différent-e-s intervenant-e-s de l'Unité. Celles-ci permettent de discuter du programme d'année, du planning et des échéances mais aussi de voir où la Section en est, ce qu'elle a déjà réalisé mais doit être amélioré, ce qu'il reste à prévoir, régler les problèmes...

Profitez de ces rencontres pour passer en revue certains points de l'outil et ainsi prendre le pouls de l'Unité : sécurité, encadrement, administration, le groupe, développement durable, événements à venir, évaluation des événements passés ou des activités, comment améliorer les prépas, l'entente...

a. Les types de rencontres

En Staff de Section: Animateur-ric-e-s, Animateur-ric-e Responsable de Section.

En Conseil d'Animation Local : Animateur-ric-e-s, Animateur-ric-e-s Responsables de Section, Responsable d'Unité, Responsable d'Unité adjoint-e, Animateur-ric-e d'Unité.

En Conseil d'Unité : Animateur-ric-e-s, Animateur-ric-e-s Responsables de Section, Responsable d'Unité, Responsable d'Unité adjoint-e, Animateur-ric-e d'Unité, Équipier-ère-s.

Avec le-la Responsable d'Unité ou un-e Cadre : ceux-ci-elles-ci sont avant tout là pour accompagner, soutenir, conseiller tout au long de l'année ! C'est pourquoi il est important d'avoir un contact régulier avec votre Responsable d'Unité. Le-La Cadre peut également vous aider à tout niveau, n'hésitez donc pas à établir des rendez-vous.

b. La place des réunions de Section

La proposition scout se veut ambitieuse. Elle propose au jeune toute une série de développements personnels. Pour réussir ce challenge éducatif, il faut du temps.

Du temps pour vivre ensemble et pour réaliser des activités de qualité.

Faire vivre la proposition scout sur base de deux réunions par mois de trois ou quatre heures, c'est peu pour impliquer les jeunes dans des projets, c'est peu pour réaliser une « communauté scout ».

Ne faire vivre notre projet éducatif que quelques mois par an, c'est insuffisant.

30 rendez-vous par an ! Un pari ! Se voir trois fois par mois pour s'amuser et vivre une aventure, c'est possible !

Assurer une continuité de l'action tout au long de l'année en minimisant les périodes creuses, c'est possible !

On peut, par exemple, organiser des rotations entre les Animateur-ric-e-s des différentes Sections lors des périodes d'exams pour des sorties courtes et groupées (piscine, patinoire, activités au local). On peut prévoir une ou deux activités en août, qui rassembleraient les jeunes qui ne sont pas partis en vacances, ou qui attendent la reprise avec impatience...