



Scouts Unitaires de France

Association de Scoutisme Catholique
Agréée par le Secrétariat d'Etat chargé de la Jeunesse et des Sports
Reconnue d'Utilité Publique

Projet pédagogique Eclaireurs

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

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 la mise en application de la subsidiarité au sein de celles-ci. C'est-à-dire qu'une tâche est confiée à la plus petite entité (patrouille ou éclaireur selon l'ampleur de la tâche) capable de la réaliser, avec une liberté laissée aux moyens employés et la responsabilité d'en assumer le succès ou l'échec, tout en gardant un contrôle bienveillant, dans le souci de faire grandir l'autre et ne pas le laisser seul face à une difficulté qu'il ne saurait surmonter seul.

- **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. *"L'homme parfait éblouit et éloigne, tandis que l'homme exemplaire touche et engage."*

- **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 aiguisent 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 Azimut, 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. Par celle-ci, il montre son adhésion aux valeurs scoutées, à sa loi et son désir de faire partie de la troupe. Ce rite permet de l'intégrer pleinement au groupe et forge ainsi un sentiment d'appartenance fort, aidant la construction de sa personnalité.

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 ».

"Mieux vaut adapter la loi à l'homme plutôt que l'homme à la loi."

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).

« Différents en termes de résultats mais égaux dans la capacité à se dépasser. »

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. Le danger d'une grosse patrouille est de diluer la responsabilité de chacun et de faire se sentir chaque éclaireur moins indispensable au bon fonctionnement de celle-ci.

1.4) Lien avec les familles

La pédagogie scoutée 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'une 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

"L'exemplarité est la meilleure forme d'autorité."

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). Cette exigence d'âge minimum est fondée sur l'expérience que pour faire grandir des éclaireurs, un chef a besoin de grandir lui-même d'abord pour passer du statut d'éclaireur à celui d'éducateur. Un an complet de césure entre la sortie de la troupe et l'arrivée dans la maîtrise permet de prendre du recul sur sa vie d'éclaireur, progresser au sein d'un clan et vivre d'autres expériences humaines.

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 1er 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. La vie scout trouve sa source et son sommet dans la relation au Christ, les temps de prière qui vont favoriser la rencontre et le dialogue avec Jésus sont des points centraux de la journée.

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. Il est recommandé d'avoir 2/3 d'activités en patrouille et 1/3 d'activités de troupe. 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 : il est recommandé d'en vivre un dès le début de l'année (septembre/octobre) et un autre au début du second semestre. Ces WE sont l'occasion pour les chefs de transmettre et de tisser un lien de confiance indispensable entre eux et les HP, moteurs de la troupe.
- camp de Troupe à Pâques (1 semaine) : ce camp est l'occasion de se mettre en condition pour le camp d'été. Il est aussi l'occasion d'exécuter les étapes de progression (raids, épreuves techniques...) et de les concrétiser pour les éclaireurs qui ont atteint leurs trois tiers. Le camp d'été ne doit pas être le seul lieu où se vivent et où sont remises les progressions. « Un scout heureux et motivé progresse toute l'année »
- 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). Le raid individuel pour les éclaireurs âgés d'au moins 15 ans, et avec l'autorisation de leurs parents est particulièrement riche puisqu'il permet à l'éclaireur de se confronter à lui-même, de faire le silence en soi et autour de soi afin de se mettre à l'écoute du Christ, d'éprouver son courage et sa force et sa capacité à faire des choix qui vont l'engager (prendre une route quand on est pas sûr de l'endroit où l'on se trouve, c'est prendre le risque de faire des kilomètres en plus). A ce titre, il a donc toute sa place dans la vie d'un éclaireur aguerri.
- 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.