



Projet Pédagogique 2017 - 2018

1. Les réunions

Nous fonctionnons de septembre à juin dans un local conforme aux normes exigées.

Les activités sont choisies en fonction de l'âge des enfants et du temps: bricolage, peinture, jeux de société, enseignement scout tel que lecture de carte, technique des noeuds, jeu de village, découverte de l'environnement en respectant la nature, inhibition de la peur du noir de façon pédagogique chez les petits et les moyens. Les animateurs se réunissent régulièrement par branche avant les réunions pour garantir des animations de qualités.

Pendant l'année, les réunions s'organisent comme suit: de 14h à 17h, en moyenne deux fois par mois. Des journées d'unité sont organisées ponctuellement (excursions encadrées).

Lors de chaque réunion, le temps de la collation est le moment de convivialité pendant lequel les animateurs et le coordinateur d'unité discutent avec les animés de leurs ressentis de la réunion ou autre. Ensuite un temps libre est laissé aux enfants. A la fin des réunions, un débriefing est organisé entre les animateurs et le staff.

Les parents peuvent rencontrer les animateurs et/ou membres du staff en début et fin de réunion et leurs coordonnées se trouvent sur le site internet. Le coordinateur d'unité est également disponible pendant et en dehors des réunions.

2. Le camp

Le camp clôture la saison et se déroule la dernière quinzaine de juillet. Toutes les sections se retrouvent dans une même prairie dans le but de créer des liens entre tous les enfants. Toutefois, cette prairie est suffisamment grande pour permettre aux différentes sections un minimum d'intimité (1 ha) pour leurs activités et temps de repos (sieste pour les petits).

2.1 Les activités

La participation active des enfants est demandée: construction de leur camp et décoration correspondant à un thème choisi par les animateurs, préparation et animation de veillées, jeux dans les bois, préparation du feu et entraide entre petits et grands. Toutes les activités sont réalisées à la fois à l'intérieur, mais également à l'extérieur du camp. Toutefois, si l'enfant ne veut pas participer, il ne sera pas obligé. Nous lui laissons la possibilité de rester à côté ou participer d'une autre manière (exemple, arbitrer l'activité, distribuer des cartes...).

Une journée d'unité est organisée le samedi. Cette activité rassemble toutes les sections pour découvrir un endroit, un lieu.

Les petits participent à un hike de 1 jour, les moyens un hike de 2 jours et les plus grands participent à un hike de 3 jours. Le hike, du mot anglais qui signifie "randonnée", c'est l'aventure ! Pendant le hike les patrouilles quittent le camp. L'objectif est de vivre, en autonomie, un projet que les membres de la patrouille ont rêvé

ensembles. Les animateurs organisent les parcours et la logistique : où dormir, comment transporter la nourriture (en collaboration avec l'intendance), par où passer... Partir en hike, c'est construire un projet avec tous les membres de la patrouille. Ce n'est pas passer des journées entières à marcher des kilomètres et des kilomètres !

Les enfants ont un temp libre après le repas de midi et après la collation. Pour les plus petits une sieste (ou temp de repos) est prévue après le repas de midi dans leur tente.

Les animateurs organisent avec les animés le "rocher du conseil". Cette réunion de fin de journée permet par groupe une évaluation de la journée

2.2 La durée

La durée du camp varie selon les sections. Les baladins resteront du lundi au dimanche qui correspond à la journée des parents et les plus grands restent une semaine de plus.

2.3 L'inscription

Un courrier est remis aux parents +/- deux mois avant le départ avec toutes les précisions nécessaires. Ces informations sont également disponibles sur notre site internet. Nous demandons aux parents de conduire les enfants sur le lieu de séjour. Ils peuvent ainsi mieux se représenter les conditions d'accueil des enfants. La fin de la première semaine du séjour est marquée par la journée parents.

3. Le Scoutisme

Notre unité n'est pas affiliée à une fédération scoute mais nous adhérons aux valeurs du scoutisme. Chaque enfant partage vie et activités avec d'autres enfants du même âge: Baladins de 5 à 8 ans; Meute de 8 à 11 ans; Troupe de 12 à 16 ans; et à 16 ans, ils deviennent "animant".

3.1 Accueil de tous

Notre scoutisme est un droit pour tous. Chaque jeune, fille ou garçon, est invité à découvrir les valeurs du Mouvement et à y adhérer librement. Personne unique, grandissant grâce à ses propres choix, acteur de sa propre éducation, tout jeune a sa place dans l'une ou l'autre de nos sections. Tenant compte du fait qu'elles soient ou non en coéducation, les sections sont ouvertes à tous, dans le respect de la différence de chacun, source d'enrichissement pour tous. Quel qu'il soit, le jeune se sent en confiance dans sa section où les droits à la parole et à l'écoute sont reconnus par et pour tous.

Dans le cas d'un besoin trop spécifique d'un enfant, les parents seront invités à venir visiter le local et discuter avec le coordinateur et les animateurs des problèmes et solutions à proposer. En fonction, une décision collégiale (parents, membre unité) sera prise pour encadrer au mieux l'enfant.

4. L'encadrement

Nos animateurs suivent des formations d'animateurs dans un centre agréé ONE. Le but est d'aider le jeune à devenir un "homme" autonome, libre, conscient, critique, responsable et équilibré. Nos animateurs utilisent l'éducation par l'action, la vie en petits groupes de pairs, la découverte de valeurs inscrites au cœur de la Loi scoute ou encore la relation privilégiée avec la nature.

Une intendance assure aux enfants, lors des réunions pendant l'année, un goûter. Cette intendance assure au camp un rythme de cinq repas et collation par jour. Les repas sont variés, équilibrés, en fonction de la météo. Lors des sorties un pique-nique à midi et un goûter est prévu, ainsi qu'un ravitaillement chaud si besoin est. Suivant le temps, des boissons chaudes ou froides (eau) sont à la disposition des enfants toute la journée. Nous assurons les repas dans le respect tant de la santé que des convictions religieuses ou philosophiques de tous les participants.

5. La relation avec les Parents

Les parents nous confient leur(s) enfant(s). Une relation de confiance voire d'amitié est établie. Le staff de chaque branche est présent et disponible avant et après chaque réunion.

Des courriers et mails sont envoyés avant chaque réunion spéciale et à fortiori avant le camp. Au cours de celui-ci, une journée des parents est organisée afin de permettre à ceux-ci de voir la réalisation des projets des enfants, l'environnement du camp ainsi que l'infrastructure mis à disposition.

Les parents peuvent contacter à tout moment un membre du staff. Les coordonnées se trouvant sur notre site web.

6. Les sections

Pour développer notre projet sur l'Homme, nous proposons un parcours en plusieurs étapes : Baladins, Meute, Troupe et Animant. Un cheminement cohérent et progressif de 12 ans durant lequel chaque jeune développe sa personnalité, à son rythme. Les enfants sont encadrés par des animateurs reconnus, des animateurs en formation, des animateurs assimilés que ce soit pendant l'année ou au cours du camp.

6.1 Baladins (5 - 7 ans)

Une seule devise: Baladins, c'est parti !

Le baladin est un enfant qui déborde d'énergie et de curiosité. Il a besoin d'acquérir la confiance indispensable à son épanouissement. C'est en menant différentes actions (jeux, ateliers, projets, activités de service, moments de la vie quotidienne, etc.) qu'il grandit. Ces diverses activités sont construites, le plus souvent avec lui, en fonction de ses aspirations et de ses aptitudes. Le baladin va acquérir une certaine autonomie pour faciliter le passage à la Meute.

6.2 Meute (8 - 11 ans)

La meute est composée de petits groupes. Chaque groupe choisit sa propre devise.

Le but à la Meute est d'apprendre avant toute chose à vivre ensemble, amener les plus grands à se dépasser par différentes activités qui leurs seront proposées en début d'année (badge route, troubadour, cuisine...) et de les responsabiliser en leur donnant le rôle de sizenier. C'est-à-dire qu'ils devront aider les plus jeunes à se réaliser et à mieux progresser au sein du groupe.

Mais la Meute est aussi l'endroit propice à la vie au grand air. Les grands jeux ou autres balades dans les bois, dans lesquels les plus petits y trouvent leur compte, et que les enfants se dépensent un maximum. Car ils sont à un âge où ils en ont besoin. Et nous n'oublions pas que les enfants sont d'abord là pour s'amuser.

6.3 Troupe (12 - 16 ans)

La troupe participe à la construction collective de projets dans un esprit de complémentarité et de solidarité. Grâce à ce que l'animateur met en place, le troupier développe son plaisir et sa

volonté de rêver, de faire des plans, d'être responsable, de s'outiller, d'agir pour le groupe et de vivre des aventures. A la fin de sa deuxième année à la troupe, les totémisés donnent symboliquement au troupier le nom d'un animal qui le ou la représente : le totem. Le jeune reçoit aussi un quali (diminutif de qualificatif) qui met en avant une de ses principales qualités ou défauts à améliorer.

Le troupier vit beaucoup dans la nature. Il campe, cuisine sur feu de bois, construit son bivouac et vit en autonomie. Durant le camp d'été, il y vit de longues aventures, et profite de tout ce qu'elle lui apporte : le calme, le ressourcement et la beauté.

Chacun doit y trouver son rythme : « Quelles sont mes limites quand je marche ? Quand j'ai froid ? », etc. La vie dans un camp en plein air est aussi l'occasion de s'informer des règles élémentaires pour limiter l'impact sur l'environnement.

6.4 Les assistants animateurs (16 - 18 ans et plus)

En début de saison les adolescents et jeunes adultes choisissent leur section et assistent les animateurs dans les différentes activités lors des réunions et du camp. Ils suivent des formations et participent à des stages.



Règlement d'ordre intérieur

1. Projet pédagogique

2. Les activités sont spécifiques à chaque branche suivant la tranche d'âge des enfants

Baladin: activité d'éveil pour se connaître

Meute: activité de groupe pour comprendre et vivre ensemble

Troupe: technique individuelle et de groupe

Assistant et animateur: transmettre leur savoir

3. Chaque branche est encadrée par du personnel compétent, chargé d'organiser des activités suivant la méthode propre à la branche.

4. Inscription:

En plus d'une annonce dans le journal de la paroisse annonçant notre date de reprise, nous publions sur notre site internet

(<http://scoutwaha.marche.be>) et sur les réseaux sociaux (@scoutWaha)

le calendrier de nos activités. Deux réunions d'essai sont proposées aux nouveaux membres. A l'inscription, un formulaire avec le prix de la cotisation et des uniformes est remis aux parents avec le montant à payer ainsi que le numéro de compte de l'unité. Une proposition d'échelonnement du paiement est proposée aux parents oralement.

5. Modalités financières:

Les réunions normales et les excursions sont gratuites au cours de l'année. Une petite participation financière est demandée pour les hikes. Pour ce qui est du camp, nous pratiquons un prix démocratique qui peut être réglé en une fois ou en paiements échelonnés suivant les possibilités de chacun. Pour les personnes ayant de grosses difficultés financières, le Conseil d'Unité règle toutes les modalités au cas par cas (le plaisir des enfants ne doit pas être tributaire de l'argent).

6. Documents fournis par les parents:

A l'inscription de septembre, une fiche médicale pré imprimée complète et confidentielle est à remplir par les parents pour chaque enfant. Nous demandons une autorisation de publication de photos sur notre site et page facebook (partie membre uniquement). Pour le camp, nous demandons une photocopie de la carte d'identité, une autorisation parentale signée par les deux parents et validée par la commune, un ajout ou modification à la fiche médicale (traitement en cours).

6. Journée Type:

| Réunion d'Unité | Camp |
|--|--|
| 14h: rassemblement 14h15: activités par groupe 16h-16h20: collation 16h20 - 17h: petits jeux ou temps libre 17h: rassemblement | 7h30: lever animateurs et staff 8h: lever animés 8h30: rassemblement 8h45: petit déjeuner 9h30: corvées 10h00: activités 12h30: dîner 13h30: corvées et temps libre (sieste ou repos pour les petits) 14h30: activités 16h: collation et temps libre 16h45: activités 18h: lavoir petit 19h: souper 20h30: lavoir autres branches 21h: coucher petits |

7. La symbolique : elle renforce le groupe et permet à chacun de trouver des repères. Elle est symbolisée par un foulard au couleur de l'Unité (bleu roy et gris). Chaque réunion commence et se termine par un rassemblement. Chaque petit groupe en uniforme complet montrera sa devise aux autres par un geste ou un cri.

8. Notre mouvement est ouvert à toutes et tous, peu importe l'origine, la couleur de peau, la religion, la culture ou la santé physique et mentale. Nos principales valeurs sont : le respect d'autrui, de la nature, d'hygiène, de vie en communauté. Une attention particulière est donnée à l'équilibre des enfants qui vivent une séparation (divorce, reconstruction).

9. Les règles de vie sont définies suivants les différents groupes:

Troupe: L'animateur énonce les différentes règles en début de camp ainsi que les sanctions encourues en cas de non respect de celles-ci. C'est également l'animateur qui "applique" les punitions.

Meute et Baladins: Certaines règles et sanctions sont énoncées par les animateurs en début de camp. D'autres règles sont négociées avec les animés (exemple le moment et le temps d'accès aux tentes, le partage ou non des bonbons collations apportés de la maison...).

Pour les grosses infractions ou problèmes à répétition, une sanction sera établie avec l'aide du coordinateur et le staff.

Remarques:

- a) Dans l'infrastructure du camp, il est à noter qu'un poste de premier soins est organisé par du personnel compétent: secouristes

brevetés. Ce personnel a à sa disposition des GSM, des véhicules, afin d'assurer la sécurité physique des enfants.

- b) Pour les éventuelles intempéries lors du camp, chaque section dispose d'une tente de jeux, en plus de l'infrastructure centrale (intendance).
- c) La cotisation annuelle (couvrant l'assurance) est la moitié de celle demandée par la Fédération Scoute.