WELCOME

RELÈVE LE DÉFI DE L'ACCUEIL !

SCOUTS GUIDES DE FRANCE

pionniers caravelles

WELCOME

OPEN

since 1907

CHEF, CHEFTAINE, WELCOME !

Welcome, c'est une aventure ! Une aventure scoute et guide, qui nous invite à la faire vivre au plus grand nombre !

Merci d'être venu au weekend Welcome, lancement de la démarche d'année !

Alors, à l'heure où le vivre ensemble est un enjeu éducatif fort, à l'heure où le mouvement a les moyens de se développer, c'est notre rôle, à chacun, de pouvoir proposer le scoutisme plus largement. Ensemble, nous sommes réunis pour nous fixer ce Cap, cet objectif, d'offrir le scoutisme à de nouveaux jeunes.

Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin. C'est sur cette idée que nous vous proposons ce weekend, avec l'ensemble des éducateurs et éducatrices de la branche Pionniers-Caravelles, pour s'élancer ensemble dans cette démarche. 2400 chefs et cheftaines au 31 août dernier, portant le même projet et la même chemise : nous sommes convaincus de notre force commune !

L'objectif de ce livret est de vous donner des moyens concrets de s'ouvrir et d'accueillir plus largement dans notre mouvement. Il est conçu comme un guide clef en main. Ce weekend est l'occasion de se l'approprier pour l'adapter à votre caravane et à votre contexte local.

BON WEEKEND !

L'équipe nationale Pionniers et Caravelles
Adélaïde, Alain, Benoît, Cyrille, Laure, Matthieu, Marie-Charlotte, Pauline, Pierre, Suzon, et Gaëtan

Y'A QUOI DANS CE KIT ?

TON OBJECTIF : faire expérimenter le **vivre ensemble** et **proposer le scoutisme** à de nouveaux jeunes

On a déjà essayé, mais ça ne s'est pas bien passé...

J'ai aucune idée de par où commencer ! On n'a jamais fait ça...

Mais toute la caravane a changé

SE PRÉPARER p.6

INVITER p.12

ACCUEILLIR p.22

Un des jeunes de la caravane est hyper partant pour inviter un ami

C'était top, mais le vivre ensemble, c'est parfois pas si simple...

C'était ouf ! Tous les jeunes ont adhéré à fond, et nous avons accueillis 4 nouveaux pionniers et caravelles.

RELIRE p.36

Les jeunes sont trop
hauds, on a déjà accueillis
3 nouveaux cet été !

Mais maintenant,
qui inviter ?

Il ne me manque qu'un
#hastag pour me lancer.

Les équipes ont
plein d'idées !

On a un partenaire partant
pour découvrir le scoutisme
avec la caravane !

ALORS, PRÊT ?

SOMMAIRE

p.6 Se préparer à la rencontre

p.12 Inviter de nouveaux et nouvelles

p.22 Accueillir dans la caravane

p.36 Relire l'expérience

PRÉPARER !

Une rencontre, ça se prépare. Et ça n'est pas la partie la plus simple : c'est accepter de se laisser décaler, de ne pas tout faire comme on l'avait rêvé. Pour s'appercevoir que le résultat est bien mieux !

SE PRÉPARER À LA RENCONTRE

Accueillir est une étape importante, mais qui ne peut pas se faire sans une préparation. C'est à la fois commencer à s'ouvrir, à se dire que la rencontre va nous changer et nous transformer. C'est l'objectif du premier jeu que nous vous proposons : se mettre dans la peau d'un autre, pour se projeter vers les autres.

LE JEU DU PAS EN AVANT

Objectifs pédagogiques :

- prendre conscience de la diversité des profils de jeunes qui entourent les jeunes du mouvement
- amorcer la réflexion autour de l'ouverture de la caravane et de la rencontre
- aborder la question des préjugés et stéréotypes

Cadre : espace/salle ou extérieur ; 45 minutes (15 min d'animation ; 30 min de relecture)

Rôles : 1 animateur pour l'action, au moins 2 animateurs pour la relecture

Equipe : le jeu se joue en caravane, la relecture peut se faire en équipe

Imaginaire : tu peux utiliser ton imaginaire d'année !

Règles : tous les pionniers et caravelles partent d'une même ligne. Chacun avance en fonction des réponses qu'ils pensent avoir aux questions posées par l'animateur. Quand il pense que la réponse est oui, il avance d'un pas. Quand c'est non, il reste sur place

1 - Action
Chaque pionnier et caravelle tire un profil et se met en ligne avec les autres. Chacun garde son profil secret. L'animateur énonce les questions les unes après les autres. Les pionnierset caravelle avancent en fonction des réponses qu'ils pensent correspondre à leur profil. Une fois les questions terminées, chaque pionnier et caravelle constate la dispersion et révèle son profil. En groupe de 6-7 pionniers et caravelles, chacun va pouvoir exprimer comment ils voyaient la vie du jeune et les réponses apportées aux questions.

2 - Relecture
Les animateurs animent la relecture (possible en petit groupe) et peuvent poser les questions suivantes. Ils font attention à ce que chacun puisse s'exprimer et que la parole ne soit pas monopolisée.

- Qu'avez-vous ressenti pendant le jeu ?
- Des profils vous ont-ils interpellés ?
- Connaissez-vous des jeunes qui correspondent à certains de ces profils ?
- Dans quel cadre les avez-vous rencontrés ?
- Qu'avez-vous tiré de cette rencontre ?
- Est-ce que ça vous donne envie d'aller à la rencontre d'autres jeunes ?
- Est-ce que vous seriez prêts à accueillir des nouveaux jeunes aux profils différents dans la caravane pour vivre un CAP ?

On peut finir sur la question plus générale : **cette année, comment pourrions-nous faire découvrir le scoutisme à plus de jeunes ?** A vos amis du collège ou du lycée ? À d'autres qui n'ont jamais connu de scouts ou de guides ?

EXEMPLE DE CARTES POUR LES JOUEURS :

Jules, 15 ans, en fauteuil roulant	**Kevin**, 16 ans, fan de jeux vidéos	**Bastien**, 16 ans, fils d'agriculteur
Mohamed, 14 ans, s'ennuie dans sa cité	**Louis**, 17 ans, pensionnaire dans une école privée	**Julie**, 16 ans, sportive de haut niveau en gymnastique
Constance, 15 ans, vit dans un camp de roms	**Ophélie**, 16 ans, anorexique	**Joséphine**, 15 ans, sourde
Etienne, 17 ans, a arrêté ses études	**Gaëtan**, 16 ans, premier de sa classe	**Hélons**, 16 ans, brouillée avec sa famille
Marie, 14 ans, copine d'un pionnier dans une caravane SGDF	**Nathan**, 16 ans, passionné de théâtre	**Tristan**, 14 ans, hyperactif
Mustafa, 17 ans, érythréen sans papier	**Pénélope**, 15 ans, correspondante espagnole	**Jonathan**, 16 ans, a peur de révéler son homosexualité
Marilou, 15 ans, atteinte d'une leucémie depuis 3 mois	**Jean-Paul**, 17 ans, apprenti boulanger	**Corentin**, 14 ans, atteint du syndrome Gilles de la Tourette

A toi d'en rajouter si besoin !

EXEMPLE DE QUESTIONS À POSER :

- Es-tu en bonne santé ?
- Es-tu scolarisé ?
- Te sens-tu bien dans ta peau ?
- As-tu déjà campé ?
- As-tu un lieu de vie salubre ?
- T'entends-tu bien avec tes parents ?
- Es-tu en situation de réussite scolaire ?
- As-tu des passions ?
- Vois-tu ton avenir sereinement ?
- As-tu ta propre chambre ?
- Fais-tu des activités extra-scolaires ?
- As-tu des ami(e)s sur lesquels tu peux compter ?
- Pars-tu en vacances ?
- As-tu facilement accès à la culture (théâtre, concert, ... ?)
- Es-tu bien intégré dans ta classe ?
- Peux-tu sortir librement de chez toi ?
- Sais-tu te faire comprendre dans la rue ?
- Sais-tu faire à manger ?
- Vis-tu avec ta famille ?
- Reçois-tu de l'argent de poche ?
- Manges-tu à ta faim ?

SE PRÉPARER EN EQUIPE

La rencontre se prépare aussi en équipe. C'est se poser la question : qui pouvons-nous accueillir ? Qui voulons-nous accueillir ? Nous vous proposons ainsi un petit temps, à adapter à chaque caravane. Il peut se vivre animé par le chef d'équipe, ou par un chef ou une cheftaine.

PHOTOLANGAGE DE L'ACCUEIL

Objectifs pédagogiques :

- Continuer la réflexion autour de la rencontre, la prolonger sur la notion d'accueil
- En équipe, décider de qui nous voulons accueillir dans la caravane, et amorcer des moyens pour y parvenir.

Cadre : extérieur ou salle

Rôles : 1 animateur par équipe, chef d'équipe ou chef.taine

Imaginaire : tu peux utiliser ton imaginaire d'année !

Déroulé :

Les jeunes se mettent en équipe de vie. Chaque équipe se retrouve devant un photo-langage. Chacun choisi une image en répondant à la question :

- Qu'est-ce que j'aimerai faire rentrer dans ma vie ?

On fait rapidement un tour pour que chacun puisse justifier son choix d'image, et on enchaine sur un second tour avec la question :

- A qui j'aimerai faire découvrir le scoutisme ?

On peut ici échanger, pour se fixer des personnes à inviter. On note tout sur un grand paper board.

Chaque équipe prend 5 minutes pour présenter au reste de la caravane ses réflexions et ses pistes d'action.

A RETROUVER SUR CARAVANE.SGDF.FR

- ***Le photolangage*** clé en main !
- ***Des méthodes pour animer*** un temps de débat

INVITER !

Inviter, c'est oser, c'est prendre le risque d'ouvrir son cercle. Quand on parle de scoutisme, nous avons vite les stéréotypes. Comment aider les jeunes à être ambassadeur du scoutisme autour d'eux ?

INVITER À DÉCOUVRIR LE SCOUTISME

Inviter, c'est parfois compliqué. Les jeunes ont peur du regard des autres, des stéréotypes sur le scoutisme ou sur leur foi. Ouvert à tous, notre mouvement accueille chacun, mais il est parfois complexe de décrire ce qu'on y fait pour donner envie de venir tester. Voilà quelques pistes, à creuser en équipe ou en caravane !

PIONNIER OU CARAVELLE

QUI ?

Potes du collège ou du lycée
Potes d'autres associations (aumônerie, musique...)
Potes de ton club de sport
Ta famille, pour être jeune ou chef.taine : frères/sœurs/cousin.e
Enfants des amis des parents

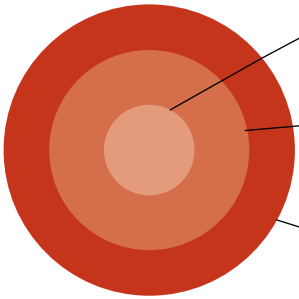
COMMENT ?

En parlant de vos activités avec tes amis (ne parle pas des scouts, dit plutôt que tu vas griller des chamalows avec des potes !)
Affichage au collège ou lycée par exemple
Avec le bracelet et/ou le t-shirt Welcome
Un coup de fil, pour proposer de venir à une activité
Avec des autocollants, au dos de ton téléphone par exemple

A RETROUVER SUR CARAVANE.SGDF.FR

Des outils pour monter un partenariat !

3 PISTES POUR INVITER !



Individuellement : pour faire découvrir à nos potes !

En équipe : pour se soutenir les uns les autres ou créer une dynamique dans chaque équipe

En Caravane : tous ensemble, pour faire découvrir le scoutisme, à l'aide de partenariat et de la force du groupe

EN ÉQUIPE

QUI ?

Les mêmes que de manière individuelle !

Des associations partenaires, à qui ont peut faire découvrir le scoutisme

COMMENT ?

Les mêmes que de manière individuelle !

Contacter des assos, par mail ou téléphone
Forum des associations, en allant voir les associations
En cherchant les compétences manquantes dans ton équipe

EN CARAVANE

QUI ?

Les mêmes qu'en équipe !

Des jeunes de ton quartier

COMMENT ?

Les mêmes qu'en équipe !

En organisant un *escape game* scout dans ta ville
Forum des associations, en tenant le stand de ton groupe

RACONTER...

« Tu vas chasser des ours dans la forêt ? » Pas facile de contrer les clichés qui entourent le scoutisme. Vieux jeu, militaire, trop catho... Encore plus difficile à assumer quand on a entre 14 et 17 ans !

Alors, comment faire ? Et si, au lieu d'essayer de définir le scoutisme, **nous encouragions nos jeunes à parler de ce qu'ils font ?**

> *« Je voulais inviter une amie, mais sans trop savoir comment faire. Alors j'ai raconté notre camp d'été, sans dire que j'étais scoute ! Feu de camp et chamalow avec des potes, rencontre d'autres jeunes en Espagne, marcher au bord de la mer... Quand elle m'a demandé de participer, je lui ais dis que c'était avec les scouts. »*
>
> **Mathilde**, 16 ans

Comme Mathilde, **faire rêver commence par parler de ce qui nous fait venir dans la caravane**, avant de donner le cadre institutionnel du scoutisme !

Et utiliser toutes les photos qu'on peut trouver sur les réseaux sociaux (#Welcome) ou sur caravane.sgdf.fr, c'est aussi un moyen de montrer des jeunes en action : **aucune place aux clichés !**

Sur un temps en équipe, autour d'un photolanguage par exemple, tu peux aussi mobiliser les jeunes sur comment parler de ce qu'ils font en caravane !

QUELQUES OUTILS...

A retrouver sur laboutiqueduscoutisme.com

LE T-SHIRT WELCOME

Il peut permettre de faire parler du scoutisme, sans le nommer directement : porté par les jeunes et/ou les chefs et cheftaines dans la vie quotidienne, il interroge, et permet qu'on nous pose la question : « c'est quoi ton t-shirt ? »

LE BRACELET

A toujours porter, il peut aussi faire porte d'entrée ! Il renvoie vers le site de la caravane, où des photos sont disponibles pour montrer ce que nous vivons en caravane.

L'ÉCUSSON

Sur ta chemise et celle de tes jeunes, il marque la participation de la caravane à la démarche Welcome !

WELL'COM(UNICATION)

Pour créer un partenariat, inviter des copains, faire parler du scoutisme autour de soi : c'est pas toujours simple. Briser les clichés peut s'avérer un vrai parcours du combattant ! Alors voici quelques clefs pour toi et tes jeunes...

LE VOCABULAIRE

Surtout, évitons le jargon et les acronymes ! C'est du language codé que seuls les scouts comprennent...

« JE FAIS PARTIE DE LA CARAVANE PIO/CA ET ON A UN SUPER CAP !
- HEIN ? »

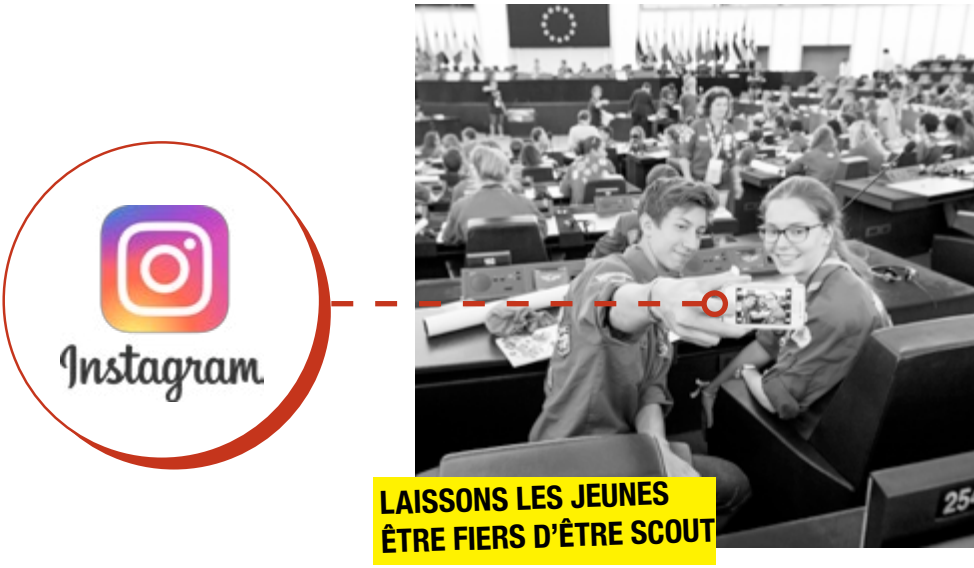
PETIT DICTIONNAIRE SCOUT/FRANÇAIS

Chefs-cheftaines	⟷	Educateurs, animateur
Pionniers-caravelles	⟷	Jeunes (âgés de 14 à 17 ans) / adolescents
Groupe Notre Dame de la Gare (Paris 13ème)	⟷	... du 13ème arrondissement de Paris
Caravane	⟷	Groupe de jeunes
Cap	⟷	Projet (de solidarité, environnemental, en autonomie, etc.) Les exemples concrets permettent de donner envie !
SGDF	⟷	Scouts et Guides de France, mouvement d'éducation populaire

LES RÉSEAUX SOCIAUX

Welcome va devenir ton # préféré sur les réseaux ! Partage ton évènement en direct en ajoutant le #Welcome sur twitter et Instagram. Plus nous serons à y poster des éléments, plus nous seront visibles !

C'est aussi une partie que tu peux réfléchir avec les jeunes de ta caravane. Ils seront heureux de pouvoir utiliser leur téléphone pour montrer ce qu'ils font aux Pionniers et Caravelles. Tu peux par exemple, à chaque réunion, **demander à chaque équipe de poster une photo sur Insta qui représente la réunion passée**. Ainsi, c'est ce que les jeunes vivent qui sera présent sur les médias que les autres jeunes voient. Et ils seront fiers de pouvoir communiquer de manière indirecte avec leurs amis.



Tu peux créer un évènement spécifique sur facebook pour communiquer sur ton CAP. Il faut le faire vivre avant (teasing, rappel régulier, décompte des jours ….), pendant (photos, vidéos, …) et après (témoignages, photos, articles de presse, …). Même si Facebook devient très peu utilisé par les 14/17 ans...

☞ **Pose la question à tes jeunes : comment et sur quelle plateforme faut-il mieux communiquer ?** Et Welcome devient aussi un lieu d'éducation au numérique !

PARLER DU MOUVEMENT
LA PRESSE ET LES INSTITUTIONS

Quand un journaliste arrive sur le camp où le weekend, pas évident de répondre à toutes ses questions.

PRÉSENTER LE MOUVEMENT

Voici quelques mots clés, qui permettent de présenter rapidement le mouvement de façon institutionnelle :

- **But du scoutisme :** former des citoyens actifs, utiles, heureux et artisans de paix
- **Axes éducatifs du mouvement :** autonomie et débrouillardise, vivre ensemble, environnement et solidarité
- **50 millions** de scouts et guides dans le monde
- **85 000 adhérents** chez les Scouts et Guides de France dont 25 000 bénévoles
- **+20 % en 5 ans** et plus encore après Welcome !
- **Association catholique, ouverte à tous**
- **Association membre de la fédération de Scoutisme français**, qui rassemble des jeunes protestants, musulmans, juifs, athées, bouddhiste et catholiques

LES OUTILS DE RÉFÉRENCE POUR PRÉSENTER LE MOUVEMENT

Quand tu es en contact avec des journalistes ou des personnes représentants une institution ou une association, n'hésite pas à t'appuyer sur les documents de communication du mouvement !

- une brochure intitulée **« dépliant de présentation du mouvement »**. Elle présente l'association, le projet éducatif, le plan d'orientation, les propositions de branche.
- un dépliant en 8 volets intitulé **« présentation institutionelle du mouvement »** à destination du grand public, qui explique la pédagogie, la vie scoute et la place du bénévolat.

QUI SOMMES-NOUS ?

Les Scouts et Guides de France ont pour but de former des citoyens actifs, utiles, heureux et artisans de paix.

Catholiques et ouverts à tous, nous :
- aidons les jeunes à développer leur personnalité
- prenons en compte les spécificités de chacun
- contribuons au vivre ensemble
- nous engageons pour un monde plus fraternel

En chiffres :
- 80 000 adhérents
- dont 20 000 bénévoles
- 820 groupes

GRANDIR ENSEMBLE

Avec la Fédération du Scoutisme Français, nous sommes membres de l'OMMS, plus de 50 millions de scouts et guides à travers le monde, présents dans 220 pays et territoires.

/scoutsetguides
/sgdf
sgdf.fr

POUR S'ADRESSER À LA PRESSE

Pour transmettre un événement, une invitation à la presse, mieux vaut passer par quelques outils classiques, language des journalistes :

- un communiqué de presse pré-rédigé à personnaliser selon l'événement que ton groupe souhaite valoriser.
- le dossier de presse, renouvelé chaque année, qui permettra aux journalistes d'en savoir plus sur le mouvement

Ne pas hésiter à inviter les journalistes à se rendre sur votre évènement sans oublier de préparer sa venue et de l'accompagner tout au long de celle-ci.

LES JEUNES SONT LES MEILLEURS AMBASSADEURS DU SCOUTISME : DEVANT LA PRESSE AUSSI !

A RETROUVER SUR DOC EN STOCK

rubrique présentation et visibilité du mouvement !
et rubrique relation presse

ACCUEILLIR !

C'est parti, un nouveau ou une nouvelle est là, avec la caravane ! Il ou elle ne connait pas le scoutisme. Comment l'inclure dans nos activités et lui faire découvrir petit à petit le scoutisme ? Faire en sorte qu'il ou elle ne soit pas perdu ? Voilà quelques attitudes et activités pour mettre en place Welcome dans ta caravane !

ACCUEILLIR UN AMI DANS LA CARAVANE

PROPOSER UN ITINÉRAIRE WELCOME !

Après qu'un jeune ait invité son ami·e, sa mission continue ! Accompagner les nouveaux est essentiel, et cela peut se faire par ceux et celles qui les ont invités.

LES ITINÉRAIRES SONT UN BON MOYEN DE VALORISATION !

1 >> propose au jeune de devenir la marraine/le parrain de son ami·e, et d'en faire un itinéraire vivre ensemble.

2 >> pour que le jeune trouve des actions concrètes, tu peux lui poser la question : « **Qu'est-ce que tu peux faire, personnellement, pour aider ton ami·e à se sentir bien** dans la Caravane et trouve sa place et son intérêt dans le Cap ? ». Tu peux aussi lui rappeler que ces actions doivent l'amuser, et **l'aider à se dépasser** : « Qu'est-ce que je n'ai jamais fait, et que je pourrais faire pour que mon ami.e trouve sa place dans le Cap et dans la Caravane ? »

QUELQUES IDÉES SIMPLES ET CONCRÈTES

A DONNER POUR ACCOMPAGNER LES JEUNES

- Tu n'as jamais cuisiné de ta vie : tu peux organiser un goûter, avec des gâteaux fait maison par tes soins, pour que ton ami.e découvre tous les membres de la Caravane grâce à un temps informel. Tu auras aussi pris soin de préparer un petit jeu brise-glace, pour que les échanges soient plus simples, et qu'il.elle ne se sente pas comme au zoo !

- Tu peux aussi proposer à ton ami.e de découvrir des savoirs faire typiquement scout (faire le feu, monter une tente, organiser une veillée, organiser un concours cuisine, etc…) et l'organiser tous les deux.

- Ou tu peux tout simplement trouver le moyen de rassembler tout le matériel nécessaire à ton ami.e pour qu'il passe un weekend scout au top (duvet, tapis de sol, popote, couteau…)

TROUVER SA PLACE DANS UN GROUPE, ÇA VEUT DIRE QUOI ?

Pour chacun ça peut signifier quelque chose de différent, à toi d'aider les jeunes à se poser cette question, par rapport à l'ami.e qu'ils parrainent.

On peut trouver sa place :

- en se rendant utile
- en s'enrichissant
- en échangeant et en riant avec les autres
- en étant soi-même
- en dépassant ses limites
- en créant
- en osant
- en partageant ses passions avec les autres

LES CONSEILS SONT UN BON LIEUX POUR RESPONSABILISER LES NOUVEAUX

Après quelques réunions dans la caravane, ou la fin du projet, l'itinéraire touche à sa fin : **les nouveaux ne sont plus nouveaux, ils sont Pionniers et Caravelles !**

Tu peux prendre un dernier temps avec les jeunes, parrain/marraine et nouveaux/nouvelles, pour se poser la question **« En quoi ce qu'on a vécu est scout ? »**
L'essentiel est de **valoriser les jeunes dans ce qu'ils ont réussi à faire**, de l'importance de leur place dans la préparation et la réalisation du projet, de faire le parallèle avec le scoutisme et de réaliser ce qu'il·elle a apporté à la caravane. Et aussi ce qu'il pense avoir reçu.

EN ÉQUIPE, FAIRE DÉCOUVRIR !

UN ESCAPE GAME COMME PREMIER CONTACT

Accueillir, c'est se mettre à vivre la même chose. Du scoutisme, du jeu, de la nature, de la vie en équipe. Quoi de mieux qu'un jeu en arrivant dans la caravane ? En équipe, un Escape game pourra te permettre de faire découvrir la vie chez les Pionniers et Caravelles.

Objectifs pédagogiques :

- prendre le temps d'accueillir
- vivre un temps en équipe
- faire découvrir la vie de la caravane

Cadre : espace/salle ou extérieur ; une heure de jeu !

Rôles : 1 game master + d'autres rôles si tu veux aussi y mettre un imaginaire spécifique.

Equipe : le jeu se joue en caravane, par équipe d'environ 6 personnes en intégrant des nouveaux ou nouvelles dans chaque équipe.

Imaginaire : un imaginaire est proposé, mais tu peux utiliser ton imaginaire d'année !

Règles : le game master a les égnimes, qu'il donne aux jeunes. Un livret complet est téléchargeable sur : caravane.sgdf.fr !

Retrouve l'application de l'Escape Game !
escapegame-welcome.sgdf.fr

EXTRAIT D'UNE ÉGNIME !
ENIGME 11 : CHANTEURS

Matériel
Photos de chanteurs à trier dans l'ordre chronologique

Action
9 photos de chanteurs sont distribuées : Joe Dassin (1), jean jacques Goldman (2), Maître Gims (3), Black M (7), Michel Sardou (4), Grégoire (6), Renaud (5), Johnny Hallyday (9)

Message
Tout me parait si loin maintenant... ton départ pour le pénitencier, les pleurs de notre séparation, et ses derniers instants à tes côtés. Sur ma route j'ai pu réfléchir à ces derniers instants. Je fais honneurs à tes dernières paroles : « puisque tu pars, promets moi que tu trouveras la vérité... », je t'en fais la promesse.
Je retrouverai l'ordre dans lequel se sont déroulés les événements et reviendrai te retrouver.

Amitiés scoutes, Pierre.

EN CARAVANE, LE CAP COMME RENCONTRE

VIVRE UN PROJET PAR ET/OU POUR DE NOUVEAUX JEUNES

Le Cap, c'est ce qui fait avancer la Caravane. Alors, cette année, le Cap peut être Welcome ! On te propose d'ajouter une dimension d'ouverture au Cap de ta caravane dédiée à la rencontre avec d'autres jeunes de nos périphéries.

WELCOME : UN CAP NORMAL ?

Tout à fait ! Il suffit simplement d'inviter des jeunes non scouts à partager les étapes clés du projet. Pour ça, il faut bien préparer et sensibiliser tes jeunes à la rencontre qu'ils vont vivre avec l'exemple du Jeu du pas en avant.
> les règles du jeu du pas en avant page 6 de ce kit !

La deuxième étape est de choisir le Cap en Caravane. Tu peux le faire avant ou après avoir invité de nouveaux jeunes à vous rejoindre dans la caravane.

Une fois que tu as choisi ton Cap et invité de nouveaux jeunes, tes jeunes pourront agir et partager ensemble. A la fin du Cap, n'hésite pas à évaluer le Cap vécu avec tes invités et récupérer leur ressenti.

APPRENDRE À GÉRER L'ECHEC

ET SI PERSONNE NE VENAIT ?

L'échec ne signifie pas fin du projet ou fin de la démarche Welcome. Un temps de bilan et de relecture permettra de se poser les bonnes questions : l'activité est-elle adaptée à nos invités et à leurs centres d'intérêt ? La communication est-elle suffisante ? Doit-on faire l'animation même s'il y a personne = opération de visibilité ?

En tout les cas, il reste important de valoriser les jeunes, dans ce qu'ils ont fait, préparer, vécu : ils auront vécu une démarche et l'auront menée jusqu'au bout !

LES ÉTAPES D'UN CAP WELCOME !

Jeu du pas en avant

Sensibiliser les jeunes sur l'accueil et l'ouverture

Choix du CAP

Inviter

Vivre le Cap ensemble

Concevoir, Agir, Partager avec les invités

Evaluer et Relire

C'est juste un peu plus loin dans ton livret !

Préparer le camp d'été !

pour fidéliser les nouveaux !

ASTUCE !

En fonction des invités, on peut privilégier le Agir, pour être vraiment dans l'action : c'est ça qui accroche les nouveaux !

LA FRISE DU CAP T'AIDERA À CONSTRUIRE LE PROJET AVEC LES JEUNES

A RETROUVER SUR CARAVANE.SGDF.FR

- ***Une fiche : trouver un partenaire !***
- ***Retrouve les étapes du CAP dans ton GPS rouge !***

A RETROUVER SUR LABOUTIQUEDUSCOUTISME.COM

- ***La frise du Cap !***

VIVRE L'ACCUEIL ET FACILITER LA COHÉSION

QUELQUES CONSEILS PÉDAGOGIQUES POUR INCLURE LES NOUVEAUX

Une journée scoute, ça va vite ! Il se passe plein de choses, tout le monde est content de se retrouver... Quelques attentions permettent de facilier l'inclusion de celui ou celle qui rejoint la caravane. Ces moments et astuces permettent de marquer un passage, et donc l'appartenance au groupe !

UN RITUEL POUR INCLURE

Pour qu'un jeune se sente scout, **il faut lui remettre les codes qui lui permettent de l'être**. Après qu'il soit déjà venu « tester » une fois, et qu'il veuille continuer, on doit donc lui remettre son foulard, sa chemise, son I nukshuk et son cairn. S'il n'a pas encore acheté sa chemise, on peut lui offrir un t-shirt de la branche. Ce moment est important, c'est lui qui nous fait passer de « nouveaux » à Pionnier ou Caravelle.

Après ce petit rituel, il est important que la maitrise n'utilise plus le mot « nouveaux » pour parler des nouveaux arrivants, mais que **chacun les considèrent comme des Pionniers et Caravelles à part entière.**

LA REMISE DU FOULARD EST UN MOMENT CLÉ POUR INCLURE !

LAISSONS TESTER...

Sur le premier temps de rencontre avec un nouveau, n'hésitons pas à lui offrir un foulard, même s'il ne vient que « tester » ! Il se sentira accueilli, et déjà en partie dans le groupe.
Selon la timidité du jeune, on peut le remettre devant l'équipe qu'il pourrait intégrer, juste son chef d'équipe ou l'ensemble de la caravane. Dans ce cas, ça peut être une bonne idée de demander à chacun d'enlever la chemise : tout le monde sera au même niveau avec seulement le foulard.

LES SYMBOLES DE L'ACCUEIL

Le foulard : il marque l'appartenance au mouvement des Scouts et des Guides dans le monde. C'est notre premier marqueur d'identité. Par ses couleurs, il marque l'appartenance au groupe chez les Scouts et Guides de France.

La chemise : elle marque l'appartenance à la branche, et est le support de la progression personnelle. Les écussons marquent le chemin parcouru et les moments forts de la vie du jeune.

Le cairn : c'est la balise que chaque jeune se construit sur la route qu'il choisit. Insigne de progression personnelle, il marque les découvertes et les défis que le jeune a relevé pour lui, et pour les autres.

L'Inukshuk : bonhomme de pierre servant à guider les Inuits dans les brumes du Nord, l'Inukshuk sert de repère au Pionnier et à la Caravelle. Il guide dans la vie de la caravane tout au long de la vie du jeune dans la tranche d'âge.

ET ENSUITE ?

A toi de faire attention à l'intégration des jeunes dans la caravane. **N'hésite pas à aller les voir, de manière informelle,** pour leur demander si tout va bien et s'ils se sentent bien dans leur équipe.

Vont arriver ensuite dans l'année ou le camp : **les promesses**. Bon moyen de faire découvrir ce qu'est le scoutisme, en le faisant vivre, la Promesse est un vrai temps de respiration pour le nouveau jeune. Cela lui permettra de se demander si ce qu'il vit lui correspond, et s'il veut continuer sur ce chemin !

ACCUEILLIR LES JEUNES, C'EST AUSSI ACCUEILLIR LEUR PARENTS

A RETROUVER DANS TON GPS ROUGE

Des outils pour accueillir !

A RETROUVER SUR LABOUTIQUEDUSCOUTISME.COM

Le t-shirt de la branche !

L'inukshuk et tous les outils pédagogiques

LE CAMP, CATALYSEUR D'ENGAGEMENT !

PRÉPARER LE CAMP, C'EST CE QUI VA MOTIVER LES JEUNES À S'IMPLIQUER

La préparation du camp est le meilleur moyen d'accrocher les nouveaux jeunes : ils pourront ainsi se projetter dans la caravane sur un temps plus long, et avoir un vrai rôle dans la caravane !

NOS CAMPS SONT EXPÉRIENCES...

Le camp, cet espace particulier où notre méthode éducative prend toute son ampleur. **C'est ce qu'il faut faire vivre à ceux que nous accueillons, pour leur donner le plus envie de revenir.** Chanter autour du feu de veillée, construire une table pour s'installer dans la nature, réaliser le projet de la caravane, partir à l'aventure en trek avec son équipe... Ce sont les meilleurs moyens de faire découvrir le scoutisme !

ACCUEILLIR POUR LE CAMP ?

Accueillir, c'est aussi possible pour le camp ! En lançant le défi collectif d'accueillir plus de jeunes, nos pionniers et caravelles seront d'autant plus motivés que le camp approche. Tout le monde est le bienvenu, quelles que soient sa culture, ses croyances, ses origines, et le moment de l'année ! **Ne laisser personne de côté, c'est aussi ça l'esprit scout.** À toi de donner la chance à chacun de vivre l'expérience scoute !

LE CAMP EST UN VRAI ESPACE FÉDÉRATEUR DANS LES ÉQUIPES ET EN CARAVANE

WELCOME ? IMPOSSIBLE, J'AI DÉJÀ UNE LISTE D'ATTENTE

Tu as alors tout le potentiel pour faire vivre Welcome ! **Et si tu invitais au camp ceux sur liste d'attente ?** Il y a toujours quelques jeunes qui ne peuvent pas venir au camp... Dommage de laisser ces places vides et de ne pas en profiter pour donner la chance à d'autres de découvrir le scoutisme.

ON SE REVOIT À LA RENTRÉE !

Le premier weekend sous tente ? Incroyable ! Le camp de cet été ? Inoubliable ! C'est la rentrée et les invités de cet été et de l'année font déjà partie intégrante de la caravane. **Leur offrir l'occasion de témoigner de leur découverte, c'est aussi les amener à devenir ambassadeurs du scoutisme, à leur tour !**

POUR CONTINUER...

- Retrouve tous ces outils sur caravane.sgdf.fr
- Un dossier éducatif complet sur l'inclusion dans Azimut n°55

Dans doc en stock :

- La carte des essentiels pour accueillir des jeunes en situation de handicap
- Des fiches pour accueillir un enfant d'une autre religion
- 7 astuces pour réussir à accueillir dans nos périphéries

TON PLAN D'ACCUEIL
CONCRÉTISER LA DÉMARCHE WELCOME

Voici quelques petites questions que tu peux te poser avec ta maitrise, pour mettre en oeuvre efficacement la démarche Welcome. N'oublie pas que tu as des personnes ressource qui peuvent t'aider à construire cette démarche dans ton groupe et dans ton territoire !

1) Quelle est ma priorité en termes d'accueil et d'ouverture dans mon unité ?
Exemples : vivre la rencontre, accueillir de nouveaux jeunes pour le camp, sensibiliser mes jeunes à l'ouverture …

2) Quels sont mes objectifs MALIN (mesurables, atteignables, limités dans le temps, identifiable et négociable) que je pourrai définir pour mettre en œuvre cette priorité ?
Exemples : à la fin de l'année/à l'issue du camp, la caravane aura accueili 3 nouveaux jeunes ; à la fin de l'année, j'aurais vécu l'accueil vers d'autres populations en vivant un CAP tourné vers l'ouverture …

3) Quels sont les moyens d'action concrets que je peux mettre en place pour réaliser ces objectifs ?
Exemples : vivre un temps de sensibilisation avec mes jeunes via le jeu du pas en avant, faire vivre un escape game à des nouveaux jeunes accueillis dans la caravane, intégrer la démarche welcome de mon territoire …

4) Comment est-ce que je m'assure de bien intégrer mes jeunes dans la démarche ? Dans quel rétroplanning ? Quelles sont les personnes à qui je peux faire appel pour m'aider dans la démarche ?

5) Comment puis-je évaluer ma démarche d'accueil ? Quels sont les critères que je souhaite définir pour mesurer la réalisation de ces objectifs ?
Exemples : les pionniers et les caravelles de mon unité ont-il vécu un temps d'accueil ? Combien de jeunes ai-je accueilli dans ma caravane ?

6) Comment relire la démarche avec mes jeunes ? Comment mes jeunes ont-ils grandi grâce à cette démarche ?
Exemple : ta caravane peut vivre un moment de relecture avec la mise en place d'un targui.

MON PLAN D'ACCUEIL AVEC #WELCOME

Ma priorité

Mes objectifs

Mes moyens d'action

Mes personnes ressources

PETITE ASTUCE

Tu peux intégrer dans ton projet pédagogique d'année et/ou de camp une dimension accueil et d'ouverture #Welcome ! Fais-toi aider de ton territoire pour remplir ton projet pédagogique et définir des moyens d'action concrets pour intégrer la démarche #Welcome !

RELIRE !

Toute expérience mérite d'être relue. C'est d'autant plus important quand ces expériences sont fortes, et donnent du fruit : de nouvelles amitiés par exemple. C'est aussi l'occasion de mettre à plat nos tensions intérieures, et les déserts que nous avons pu traverser pendant cette aventure...

SCOUTS

RELIRE ET SE PROJETTER
UN LIEU POUR SE POSER ET S'ENGAGER

On est peut-être avant le camp, ou à la fin. En milieu d'année, ou déjà en juin. Quel que soit le moment, il est important de prendre un temps pour relire l'accueil de nouveaux dans la caravane. Pour ça, quoi de mieux qu'un Targui ?

VIVRE UN TEMPS DE RELECTURE : LE TARGUI

Les pionniers et caravelles qui savent s'orienter avec une carte procèdent toujours en trois étapes : identifier dans le paysage des points de repère, orienter la carte et, enfin, choisir une direction.

UN TARQUOI ?

Targui est le singulier de Touareg. Dans la caravane, le targui est un temps en équipe où chacun exprime sa singularité. Chaque targui est comme une oasis où l'équipe se pose et se parle.

PRINCIPE

C'est un moment en équipe où chacun peut s'exprimer en disant « je ». Le targui doit se vivre dans un cadre reposant et accueillant, si possible confortable. On peut par exemple servir une boisson chaude. Pendant le targui, un animateur, choisi dans l'équipe, fait respecter les règles de prise de parole qu'il prend soin de rappeler au début.

LES RÈGLES

- Je parle à mon tour, sans interrompre les autres
- Je ne suis pas obligé de parler, si je n'ai rien à dire ou si je ne veux rien dire
- Je parle pour moi, en disant « je » et pas « on »
- Je respecte la parole de l'autre sans jamais la dévaloriser. Dans un targui chacun doit pouvoir s'exprimer sans crainte d'être jugé.

LES ÉTAPES

1/ regarder et décrire le paysage.
5 minutes de silence pour soi.
Chacun peut dire ce qui a du relief dans ce qu'on a vécu ensemble : grand ravin ou belle montagne, source ou désert aride, coup de cœur ou coup de sang…

2/ lire et orienter nos cartes
On peut lire un texte sur l'accueil ou la rencontre. Tu as un exemple à côté !
5 minutes de silence pour soi.
Chacun peut dire ce que, dans ce texte, ressemble ou diffère à ce qu'on a vécu en équipe ou en caravane : « comment j'ai changé cette année ? Comment je me suis senti accueilli dans mon équipe, dans ma caravane ? »

3/ prendre une direction
5 minutes de silence pour réfléchir à ce que nous avons entendu.
Si tout cela nous donne envie de prendre une décision pour demain : « qu'est-ce que ces expériences pourraient nous amener à prendre comme engagement ? Comment je suis capable de continuer à faire découvrir le scoutisme ? »

4/ conclure
On peut conclure sur un chant, une prière, la prière scoute, …

EXEMPLE DE TEXTE

Chacun possède un trésor
Chacun possède un trésor. Sois conscient et généreux de ton trésor.
En même temps, reste ouvert, attentif à recevoir le trésor des autres, disposé à apprendre et à te remettre en question. Cherche la beauté, la vérité, l'excellence, en accueillant aussi ta fragilité, ta vulnérabilité et ton ombre, de sorte d'être à même d'accueillir celles des autres.
Occupe joyeusement ta place. Il y a de la place pour chacun, sinon ni toi ni moi ne serions là. Pense que ta place que tu n'occupes pas pour ne pas déranger restera vide à jamais, et réjouis-toi que chacun occupe pleinement la sienne autour de toi.

CÉLÉBRATION : WELCOME !
DIMANCHE MATIN

Rappelons-nous que la première guerre mondiale s'est achevée il y a exactement 100 ans aujourd'hui. Nous aurons à cœur de prier pour la réconciliation des peuples.

Au début de la messe, nous disons ensemble ces demandes de pardon :

1) Seigneur, parfois nous ne sommes pas assez disponibles pour nos jeunes, pas assez à l'écoute pour les accueillir comme ils sont. Nous ne sommes pas toujours prêts à aller vers l'inconnu, à sortir de nos zones de confort. Seigneur, prends pitié.

2) O Christ, parfois nous ne sommes pas disposés à nous soutenir ou à nous encourager entre chefs, dans nos maitrises. O Christ, prends pitié.

3) Seigneur nous ne faisons pas toujours les efforts nécessaires pour avoir une attitude exemplaire qui donne envie à nos jeunes de grandir et d'aller de l'avant. Seigneur, prends pitié.

PSAUME 145 (146)

Le Seigneur garde à jamais sa fidélité,
il fait justice aux opprimés ;
aux affamés, il donne le pain ;
le Seigneur délie les enchaînés.
Le Seigneur ouvre les yeux des aveugles,
le Seigneur redresse les accablés,
le Seigneur aime les justes,
le Seigneur protège l'étranger.
Il soutient la veuve et l'orphelin,
il égare les pas du méchant.
D'âge en âge, le Seigneur régnera :
ton Dieu, ô Sion, pour toujours !

A un moment donné, au cours de la messe, tu seras invité à t'assoir avec tes voisins, par groupes de 4 à 6, pour un temps de réflexion de 10mn.
1) Tu es d'abord invité à relire le psaume en silence et à identifier la phrase qui te parle le plus.

2) Au signal, ceux de ton groupe qui le souhaitent peuvent simplement lire la phrase qui les marque le plus (tu es invité à le faire).

3) vous pouvez ensuite discuter librement, avec ces deux questions comme guide.

- Comment ce texte résonne-t-il en ce lancement de démarche Welcome?
- Comment peut-on le mettre en pratique ?

TES NOTES DU WEEKEND !

TOUT CE QUE VEUX RETENIR, À NOTER ICI...

PLANNING DU WEEKEND

SAMEDI

13h00 - Arrivée et accueil, en village

14h45 - On se retrouve dans la grande tente pour lancer le weekend !

15h30 - **Accueillir, c'est simple ?**

17h30 - #PauseGoûter

17h50 - On continue, direction la grande tente : **Une pédagogie de l'accueil**

19h30 - On se retrouve devant la grande tente, pour manger ensemble.

21h00 - **C'est la veillée !** Direction la grande tente !

DIMANCHE

7h00 - Petit déjeuner, en village

8h30 - Lancement de la journée en village : **Escape game !**

9h50 - **Accueillir, et dans ma caravane ?**

11h10 - **Célébration**, on se retrouve dans la grande tente.

12h20 - Envoi et clôture

12h30 - Pique-nique !

SCOUTS GUIDES DE FRANCE pionniers caravelles