

## Avoir 14-17 ans aujourd'hui

REFERENCE GPS CHAPITRE 1A CODE ESPACE CHEF JEUNES

Connais-tu bien les adolescents ? Être éducateur, c'est savoir s'adapter aux jeunes...

- L'âge des changements physiques et psychologiques.
- L'âge des paradoxes : envie d'être libre, pris au sérieux, mais besoin d'un cadre, d'adultes référents.
- L'âge de l'indignation et des idéaux.
- L'âge où se construit sa personnalité, pour devenir soi tout en vivant sous la pression du groupe d'amis.
- L'âge des premiers choix et de nouvelles expériences : orientation, amis, loisirs, amour...
- L'âge de l'effervescence cérébrale, tout en ayant besoin de temps de répit.
- L'âge des essais et des erreurs, des expériences initiatiques, des conduites à risques pour tester les limites.
- L'âge de la recherche d'émotions extrêmes.
- L'âge de la communication connectée et du tout tout de suite.
- L'âge où l'on s'ouvre au monde et où le monde s'ouvre à vous.



## Accompagner vers l'autonomie : la mission du chef

REFERENCE GPS CHAPITRE 1B CODE ESPACE CHEF EDUCATEUR

Chef, cheffaine, tu es avant tout un **accompagnateur**. Ta mission, en équipe de maîtrise, est d'aider les jeunes à prendre progressivement des responsabilités.

Pour cela, **apprends à les connaître** : sois à l'écoute de chacun, prends en compte leurs centres d'intérêt, stimule leur créativité, leurs aspirations, leurs envies.

**Accorde leur ta confiance** : laisse les prendre des responsabilités, valorise leurs initiatives, accompagne les chefs d'équipe dans leur rôle auprès des autres. Aide les à exprimer ce qu'ils ressentent, à relire ce qu'ils vivent. Transmets leur ton énergie quand la motivation baisse, partage leurs jeux et leurs délires, dépense toi à leurs côtés.

N'hésite pas à **faire avec eux** : l'autonomie n'est pas livrée avec la chemise rouge, ils comptent sur toi pour apprendre. Ils auront besoin de toi pour passer leur premier coup de téléphone, pour parcourir leur premier itinéraire, pour faire leur première liste de courses...

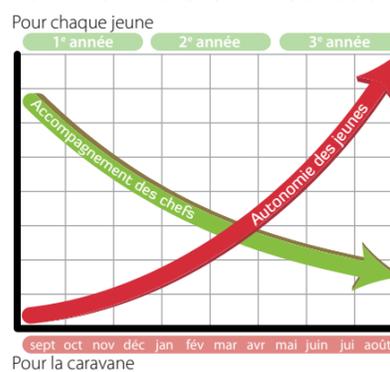
Les jeunes cherchent des adultes fiables, qui leur offrent un cadre dont ils pourront tester les limites, et sur lequel ils pourront se construire.

**Tu n'es pas seul dans ta mission** : d'autres adultes sont à tes côtés : accompagnateur pédagogique, amonier, responsable de groupe... Ils t'aideront et t'accompagneront dans les prises de décision, les choix pédagogiques, la relation éducative. Fais appel à eux !

### LE POSITIONNEMENT EDUCATIF



### UNE PRISE D'AUTONOMIE PROGRESSIVE



Pour la caravane

## Des objectifs éducatifs

REFERENCE GPS FICHE 1B-5 CODE ESPACE CHEF OBJECTIFS

Les Scouts et Guides de France ont fixé des **objectifs éducatifs** pour chaque tranche d'âge. Ceux des **pionniers caravelles** sont :

- **Vivre avec son temps** Utiliser les techniques de communication, s'ouvrir aux réalités du monde, s'informer avec esprit critique, imaginer, créer, exprimer ses opinions.
- **Vivre avec énergie** Se dépasser, prendre conscience de ses limites, être responsable de soi et des autres, connaître les gestes de premiers secours, découvrir sa sexualité et l'inscrire dans une relation d'amour avec l'autre.
- **Vivre avec rayonnement** S'engager dans une relation d'amitié, respecter ceux qui nous entourent, exprimer ses sentiments, comprendre que l'on peut aimer et être aimé dans le respect de son corps et de celui des autres, construire une relation amoureuse.
- **Vivre ensemble** Assumer une responsabilité dans une équipe et un projet, vivre l'équipe comme un lieu d'écoute, de compréhension mutuelle, coopérer, prendre des initiatives, être capable de gérer un conflit, vivre l'expérience du service utile.
- **Vivre avec espérance** Relire ses actions, prendre du temps pour soi, rencontrer d'autres religions, partager ses convictions et ses doutes, se risquer dans la prière, célébrer Jésus-Christ, devenir porte-parole et artisan de paix, de justice et de vérité.
- **Vivre avec des valeurs** Dire ses engagements, tenir compte des autres dans ses choix de vie, s'engager sur des règles communes, confronter ses opinions et jugements, prendre en compte ses défauts et qualités, agir avec assurance en faisant confiance aux autres.

## Faire groupe ensemble : l'itinérance

REFERENCE GPS CHAPITRE 2 CODE ESPACE CHEF ITINERANCE



Les pionniers et caravelles **campent et décampent**. L'itinérance, c'est une succession de moments **vécus et partagés**, de chemins traversés, de **haltes** et de **rencontres**. En chemin, nous apprenons à vivre et avancer ensemble.

## Vivre le scoutisme : les Cap

REFERENCE GPS CHAPITRE 3 CODE ESPACE CHEF CAP

Le **Cap** est le **moteur de la caravane**. On en vit plusieurs par an. **Concevoir, Agir, Partager** sont les **trois étapes d'un Cap réussi** !



## Varié les projets : huit domaines d'activités à découvrir

REFERENCE GPS FICHE 3-1 CODE ESPACE CHEF DOMAINES



## Enrichir les compétences des jeunes : les itinéraires

REFERENCE GPS FICHES 4-2 À 4-9 CODE ESPACE CHEF ITINERAIRES

L'enjeu des **itinéraires** est de permettre à chaque jeune de choisir son chemin de progression. C'est une démarche **volontaire**, adaptée et adaptable à chacun, d'apprentissage de savoir-faire et savoir-être. Il se compose d'un **bilan personnel**, de **rencontres décisives**, et d'**actions**. Le **chef d'équipe** accompagne ses coéquipiers sur les itinéraires.



**Six itinéraires**  
Pendant les trois années au sein de la caravane, **chaque jeune** parcourt un à un les six itinéraires.

**Vivre avec...**  
énergie  
des valeurs  
ensemble  
espérance  
rayonnement  
son temps

**En chemin**  
Sur son itinéraire il réalise les actions qu'il a choisies. En chemin, il fait **trois rencontres décisives**.

**Trois rencontres décisives**  
Ce sont un personnage contemporain et deux personnages du nouveau testament qui permettent aux jeunes de réfléchir et de faire des choix pour leur itinéraire (voir page itinéraire de l'Inukshuk).

**Il a posé une pierre sur un cairn**  
En réalisant son itinéraire, il est arrivé à un cairn, symbole du passage des autres avant lui dans la caravane. En ajoutant sa pierre, il laisse une trace de son passage.

**Il reçoit alors une pierre**  
Remise par son chef d'équipe devant la caravane, elle vient s'ajouter sur son insigne pour marquer sa progression.

**Des actions**  
Dans chaque itinéraire, il choisit 1 à 3 actions à réaliser. Elles lui permettront de développer des nouvelles compétences et de s'ouvrir au monde extérieur.

**Le chef d'équipe** est là pour accompagner son coéquipier du choix au bilan de l'itinéraire.

## Rendre les jeunes acteurs : les responsabilités

REFERENCE GPS FICHE 7-2 CODE ESPACE CHEF RESPONSABILITES

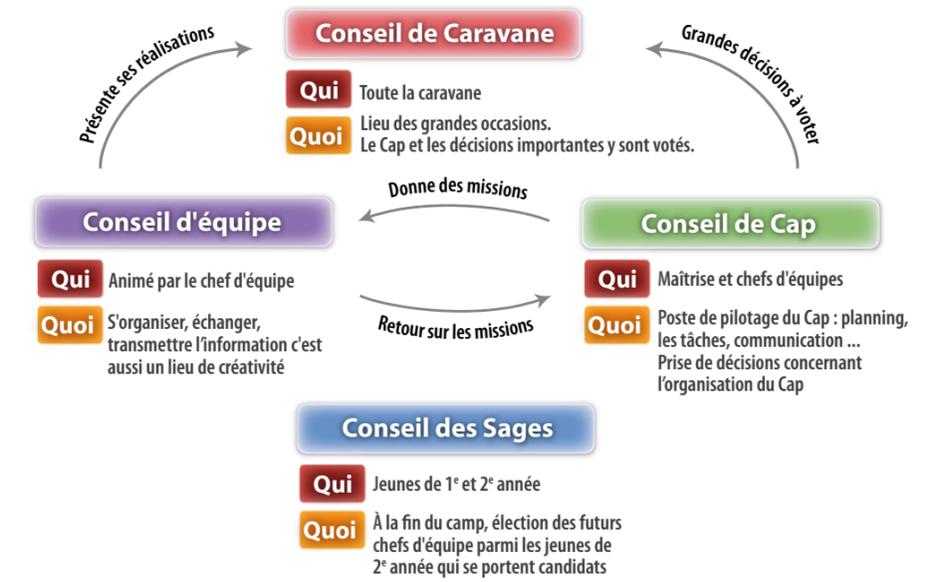
Neuf **responsabilités** sont réparties dans la caravane. À la différence des itinéraires, il s'agit d'une **fonction prise pour une durée d'un an par un jeune dans l'unité**, en priorité parmi les plus âgés. Il existe une **dixième responsabilité** : le **chef d'équipe** (tourne la carte pour en savoir plus).



## Motiver les jeunes : le jeu des Conseils

REFERENCE GPS FICHE 7-3 CODE ESPACE CHEF CONSEILS

Véritable **outil** dans la lutte contre la **démotivation** et l'**absentéisme**, les **conseils** permettent d'**alterner les types de rencontre** et de **maintenir un lien régulier et constant** dans la caravane.



personnelle et d'ouverture sur le monde, vécus pendant le camp par chaque jeune.

**Trek**  
Le temps de l'itinérance en équipe (activité en autonomie) qui peut durer jusqu'à trois jours.

**Inukshuk**  
Livre des pionniers et caravelles remis lors du rituel de l'accueil. Inukshuk est un mot inuit qui signifie « qui ressemble à un homme ». Il est construit avec des pierres pour ressembler grossièrement à un homme. Ce cairn sert de point de repère dans les grandes épreuves symboliques de l'Arctique. Symbole d'humanité, il identifie par exemple la position d'une cache de nourriture. L'inukshuk, cairn à forme humaine, est le signe de la fraternité, de l'entraide et de la solidarité.

**Itinéraires**  
Six chemins personnels parcourus les uns après les autres, par chaque jeune au long des 3 années à la Caravane.

**Pierres du Cairn**  
Elles sont la représentation des réalisations concrètes et personnelles accomplies par chaque pionnier et caravelle à l'issue de son itinéraire.

**Rencontres décisives**  
Rencontres de personnages du Nouveau Testament, vécus par chaque pionnier et caravelle au cours de ses itinéraires.

**Déserts**  
Trois repères proposés pour enrichir la vie spirituelle de la Caravane. Chaque désert comprend trois facettes et se vit sur toute une année : Sinai, Hagar et Néguev.

**Sources**  
Moments forts de réflexion

**Caravane**  
C'est l'unité, l'ensemble des pionniers, caravelles et la maîtrise.

**Maîtrise**  
Les chefs et cheffaines, adultes fiables qui travaillent en équipe.

**Équipe**  
Petit groupe homogène de pionniers ou de caravelles.

**Chef d'équipe**  
Pionnier ou caravelle de préférence en 3<sup>e</sup> année, responsable d'une équipe de la Caravane.

**Responsabilités**  
Neuf missions à répartir au sein de l'unité pour travailler le bon fonctionnement de la Caravane.

**Cap**  
Le projet de la Caravane (Concevoir – Agir – Partager)

## La Loi des Pionniers et Caravelles

- Cohérent et constant, le Pionnier, la Caravelle, parle et agit en vérité
- Loyal et honnête, le Pionnier, la Caravelle est digne de confiance
- Bienveillant envers ses prochains et soi-même, le Pionnier, la Caravelle est au service des autres
- Attentif et soucieux du bien commun, le Pionnier, la Caravelle partage
- Courageux, le Pionnier, la Caravelle reste optimiste face aux difficultés
- Respectueux et juste, le Pionnier, la Caravelle est artisan de paix
- Conscient de la fragilité de la planète et attentif à l'évolution de son environnement le Pionnier, la Caravelle protège la Vie
- Acteur, le Pionnier, la Caravelle prend des initiatives et les réalise
- Chercheur de Dieu, et ouvert à son message le Pionnier, la Caravelle, avance sur le chemin du bonheur