

# Le lexique Scouts / Guides

## Le lexique de la Tribu

- **Scouts** : les garçons
- **Guides** : les filles
- **Équipage** : un groupe de 5 à 7 scouts ou guides. Il est constitué pour toute l'année et le camp
- **Tribu** : c'est l'ensemble des équipages et de la maîtrise. C'est l'unité.
- **L'aventure** : c'est le projet de la Tribu, choisi en Tribu
- **Les terres d'aventure** : il en existe 8. La Tribu choisit de les explorer pour vivre ses aventures Pacte d'aventure : lorsqu'elle a choisi la terre à explorer, la Tribu scelle un pacte à respecter tout au long de l'aventure
- **La mission d'équipage** : c'est une action concrète que va prendre en charge l'équipage pour réaliser l'aventure
- **Le conseil d'équipage** : conseil au cours duquel l'équipage organise sa mission d'équipage Grand conseil : conseil au cours duquel toute la Tribu vote l'aventure et prend les grandes décisions
- **Le conseil d'aventure** : conseil au cours duquel la maîtrise et les pilotes organisent l'aventure
- Les insignes
- **Plusieurs éléments permettent à chaque jeune de progresser.**



- Au sein de chaque « équipage », 6 rôles sont à se partager : **pilote, artiste, architecte, témoin, coach et intendant.**

- Tous les rôles sont répartis et chaque jeune tient au moins un rôle. Ces rôles permettent de faire fonctionner l'équipage tout au long de l'année, et pas uniquement dans le cadre de l'aventure. Ainsi, sur un

an, chaque jeune peut faire l'expérience de la responsabilité, et acquérir des compétences liées à son rôle.



- Au début de chaque aventure, une fois les missions d'équipage réparties, chaque équipage va choisir un label. Ce label, qui est à choisir parmi 23 labels répartis en 5 talents (**talent nature, talent créativité, talent esprit, talent forme et talent astuce**), correspond à des compétences à acquérir par l'équipage. Pour réaliser ce choix, deux possibilités : soit ce label correspond bien à la mission de l'équipage et va lui permettre de mener à bien cette mission, soit ce label ne correspond pas au premier abord à la mission mais va lui donner une tonalité particulière et l'enrichir.

- Au moment de fêter la fin de l'aventure, chaque jeune de l'équipage reçoit l'insigne correspondant au label (donc sur l'année, si 3 aventures sont vécues, tous les membres d'un même équipage auront reçu les 3 mêmes

insignes).



# Le lexique Pionniers / Caravelles

## Le lexique de la Caravane

- **La caravane** : c'est l'unité, c'est-à-dire l'ensemble des pionniers, caravelles et la maîtrise.
- **L'équipe** : petit groupe homogène de pionniers ou de caravelles.
- **Le chef d'équipe** : pionnier ou caravelle de préférence en troisième année, responsable d'une équipe de la caravane.
- **Les responsabilités** : neuf missions à répartir au sein de l'unité, en début d'année, pour favoriser le bon fonctionnement de la caravane.
- **Le CAP** : le projet de la caravane (Concevoir, Agir, Partager).
- **Les itinéraires** : chemins personnels au nombre de six, parcourus les uns après les autres, par chaque pionnier et caravelle au long des trois années à la caravane.
- **Les pierres du cairn** : elles sont la représentation des réalisations concrètes et personnelles accomplies par chaque pionnier et caravelle à l'issue de son itinéraire.
- **Les rencontres décisives** : rencontres de personnages du Nouveau Testament et d'un personnage contemporain, vécues par chaque pionnier et caravelle, au cours de ses itinéraires.
- **Les déserts** : lieu proposé pour enrichir la vie spirituelle de la caravane. Sinaï, Hoggar et Néguev, chaque désert comprend trois facettes et se vit sur toute une année. Après trois ans à la caravane, chaque pionnier et caravelle aura parcouru chacun des déserts.
- **Les sources** : Moments forts de réflexion personnelle et d'ouverture sur le monde, vécus pendant le camp par chaque pionnier et caravelle.
- **Le trek** : le temps de l'itinérance en équipe (l'exploration) qui peut durer jusqu'à trois jours.
- **Inukshuk** : livre des Pionniers-Caravelles remis au moment de l'accueil. « Inukshuk » est un mot inuit qui signifie « qui ressemble à un homme ».

## Les insignes

- **L'insigne du cairn**
- Une Caravelle, un pionnier, gère son développement personnel dans des domaines que le scoutisme lui propose depuis ses origines. La progression est marquée par des insignes qui signalent savoir-faire et compétences.
- Composé de six pierres de couleurs différentes, cet insigne représente un inukshuk. Construit avec des pierres pour ressembler grossièrement à un homme. Ce cairn sert de point de repère dans les grandes étendues désertiques de l'Arctique. Symbole d'humanité, il identifie par exemple la position d'une cache de nourriture. L'inukshuk provenant du nord du Canada est le signe de la fraternité, de l'entraide et de la solidarité. Au cours des trois ans vécus dans la caravane, chaque caravelle et chaque pionnier parcourt six itinéraires symbolisés par les pierres du cairn.
- Le « tout le monde fait tout », ça ne marche pas, le « tout le monde fait rien », non plus ! Dans une caravane, on répartit les responsabilités sur l'année, pour avoir le temps d'acquérir un savoir-faire.
- « *Si tu veux acquérir tes responsabilités dans ta vie, sois capable de prendre des responsabilités. Pour cela, il faut avoir confiance en soi, connaître son travail et s'exercer à la responsabilité* ». Baden-Powell

- **Les insignes de responsabilité**

- Au nombre de neuf plus un avec celui de chef d'équipe. Chaque pionnier ou caravelle porte sur la manche gauche de sa chemise l'insigne de responsabilité. Il est donné par la maîtrise et valable une année.



- Pour prendre sa responsabilité, la caravelle et le pionnier ne sont pas tout seul. Ils sont conseillés par les chefs et les chefs d'équipe et font appel à des personnes ressources : le trésorier du groupe, un pro du bricolage, une diététicienne, le syndicat d'initiatives, un médecin, l'aumônier, un journaliste, un metteur en scène, la bibliothécaire...

# Le Lexique Compagnons

## Le lexique des compagnons

- **Compagnon** : nom choisi pour la branche aînée des Scouts et Guides de France.
- **Départ (Envoi)** : il représente l'issue du temps de formation et l'entrée dans une vie d'adulte, marquée par des engagements personnels.
- **Expériment** : ce mot vient de la tradition ignacienne. Saint Ignace de Loyola, le fondateur des jésuites, voulait que les novices vivent des stages d'immersion pour vérifier leur aptitude à devenir jésuites. Dans la branche Compagnons, l'expériment est l'activité phare. Il désigne les projets conduits en équipe et place les Compagnons dans des conditions telles qu'ils puissent développer leur potentiel humain et spirituel, acquérir des compétences, se confronter au réel, découvrir des réalités nouvelles, approfondir le sens qu'ils veulent donner à leur vie...
- **Formation** : le principe de la formation est d'acquérir des compétences dans un domaine donné. Chez les Scouts et Guides de France, la formation est une priorité.
- **Forum** : temps de rencontre de l'ensemble des Compagnons d'un territoire. C'est l'occasion de témoigner sur les expériments vécus durant l'année, d'échanger sur l'avenir de la branche sur le territoire... L'idéal est que cette rencontre ait lieu sur trois jours dans le courant du mois d'avril.
- **Humanitaire** : l'aide humanitaire intervient en cas d'urgence pour essayer de limiter les conséquences d'une situation désastreuse. Les ONG (Organisations Non Gouvernementales), ou parfois des organismes gouvernementaux, qui sont spécialisés pour intervenir dans ces situations, sont souvent amenés à se substituer aux acteurs locaux par souci d'efficacité, pour venir rapidement en aide aux victimes. (Source Ritimo)
- **Inter (-actif, -national, -culturel, -générationnel, -religieux)** : le préfixe « inter » s'applique bien au scoutisme qui crée des échanges entre les activités, les nations, les cultures, les générations...
- **Partenaire** : le partenaire, c'est une organisation, une association, une paroisse, un mouvement de jeunes avec lequel on établit des liens réguliers pour bâtir un projet commun. Ce n'est en aucun cas une personne. Le partenariat est l'alliance, le contrat, entre l'équipe et l'organisation choisie. Il précise le temps, la durée de l'action, les objectifs communs et les moyens que chacun apporte pour atteindre les objectifs. Un contrat lie les deux partenaires, depuis la préparation jusqu'à l'évaluation. Être partenaires, c'est agir ensemble.
- **Pistes d'action** : huit domaines proposés aux Compagnons pour inscrire leurs expériments, ainsi que leur progression à la branche aînée. Une expérience réalisée dans une des huit pistes d'action est matérialisée par la remise d'un badge.

## Les insignes des compagnons

- Ces huit pistes d'actions fournissent le cadre de la reconnaissance des expériences vécues par les Compagnons. Expérience d'équipe ou expérience personnelle, chacune est reconnue par la remise du badge de la piste d'action correspondante.

