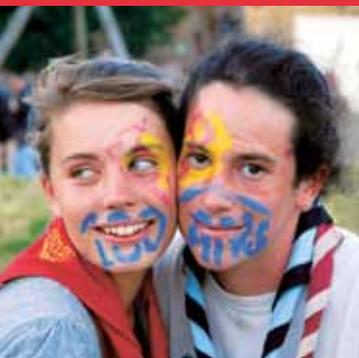
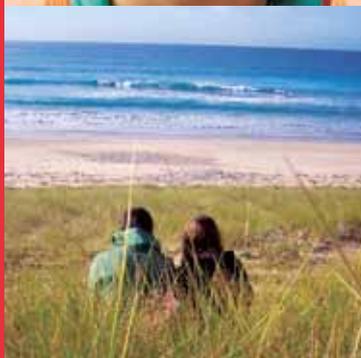
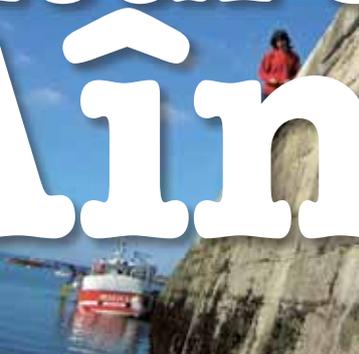


LES DOSSIERS
DE L'ANIMATION

N°40

L'Aventure Aînés



Routes
Nouvelles

Supplément à la revue des aînés et responsables
Éclaireuses Éclaireurs de France

L'Aventure Aînés : une histoire entre Ados et Adultes



L'Aventure Aînés a vécu, vive l'Aventure Aînés ! L'ancienne formule, qui accuse ses vingt ans d'âge, est désormais un sujet d'archive et cette nouvelle édition est loin d'un simple toilettage de forme. Les changements sont bien plus importants qu'une simple lecture pourrait le faire croire : une tranche d'âge resserrée, une nouvelle organisation pour les responsables, le Projet Individuel Citoyen... La proposition des Éclaireuses Éclaireurs de France en direction des ados évolue et s'ancre tout à la fois dans les réalités et les préoccupations du moment.

À public particulier, ouverture singulière et plurielle ! Ces dossiers sont, encore plus que d'habitude, un véritable travail collectif. L'édito reflète cette diversité tout comme celle des situations et des propositions éducatives qui en découlent dès lors que l'on aborde la question des Aînés, ces Éclés ados et bientôt adultes.

Didier Bisson & Jean-Pierre Lavabre

Ces Dossiers de l'Animation ont été réalisés par l'équipe bénévole Programmes Éducatifs, sous la coordination de Didier Bisson et Jean-Pierre Lavabre : Jeanne Roussel, Géric Laurier, Joël Portal, Sylvain Dagiral. Logo de branche : Sandra Cantaloube. Photos : Aurore Goujon, Patrick Guertault, les groupes EEDF de Bourges, Troyes, La Salvetat St Gilles, Villeurbanne, Mérignac et tous les reporters des Défi Aînés 2006, 2007 et de la session Scouts du Monde de 2006.

1. Vous avez dit ados ?

p. 4-9

- Le « statut de l'adolescence »
- La réponse du Scoutisme pour les « Aînés »

2. La proposition des EEDF

p. 10-16

- Une proposition spéciale ados (des valeurs et des principes, les éléments de la méthode scoutée adaptés aux Aînés)
- Pour ancrer notre proposition sur des bases solides (apprentissage, progression...)
- Les éléments clés de la nouvelle proposition
- Le Projet Individuel Citoyen

3. Le Clan, lieu de vie collective

p. 17-21

- Vie et mort du clan
- Le fonctionnement du clan (règles de vie, responsabilités, coordinateur de clan)
- Place et rôle de l'adulte, le Responsable d'unité Aînés

4. Le projet au cœur de l'action

p. 22-25

- Le cadre d'activités : que faire aux Aînés ?
- La dimension de projet

5. De l'année au camp

p. 26-30

- Une année d'activités
- Le camp d'été
- Des projets ambitieux

6. Pour aller plus loin

p. 31-34

- Les Aînés au sein du groupe local
- Les Aînés et l'association
- Rien que pour eux... Mais avec eux !

- Ressources et bibliographie **p. 35**
- Un nouveau logo Aînés **p. 36**

→ Anouk Hermelin



Lycéenne, entrée chez les Éclés à 11 ans et aujourd'hui âgée de 16 ans, Anouk est Aînée au groupe de Lorient, en Bretagne.

- Pour Anouk, l'Aventure Aînés c'est :
 - Découvrir, partager, rencontrer.
 - Apprendre des choses, par exemple avoir une vision complètement diffé-

rente du monde du handicap en participant à l'opération « Handigliss » à Lorient, une journée où tous les handicapés peuvent s'initier à une activité de glisse sur l'eau.

- Pourquoi c'est bien d'être aux Aînés ?
 - Une ambiance totalement différente et très conviviale.
 - On y apprend à vivre en collectivité.
 - On en ressort avec plein d'expériences.
- Je dis souvent à mes copains et copines « c'est trop bien » !

→ Armand Prevost-Revol



Lycéen de 16 ans entré aux EEDF comme Louveteau, Armand est Aîné au groupe de Limoges, région Auvergne Limousin.

- Pour Armand, l'Aventure Aînés c'est :
 - Rencontrer d'autres personnes.
 - Découvrir un autre mode de vie.
 - Apprendre à vivre en collectivité.

– Sortir de la routine habituelle des week-ends en venant vivre des activités.

- Pourquoi c'est bien d'être aux Aînés ?
 - Nous sommes avec d'autres personnes plus âgées, ce qui permet des échanges différents et d'autres apprentissages.
 - On peut faire des projets ambitieux (à l'étranger par exemple).
 - On y apprend à construire un projet.

→ Jérémy Yakoubsohn



Étudiant en histoire, entré chez les Éclés à l'âge de 11 ans, Jérémy est référent du clan du groupe Toulouse-Saint Exupéry, en région Midi Pyrénées.

- Pour Jérémy, l'Aventure Aînés c'est :
 - Offrir aux jeunes plus de liberté dans le choix de ce qu'ils veulent faire.

– Permettre de prendre plus de responsabilités dans les projets et donner aux jeunes un sens à la vie en collectivité.
– Comprendre les mécanismes de la vie en société par l'exemple d'une société restreinte.

- Pourquoi c'est bien d'être aux Aînés ?
 - C'est un cadre de sociabilité, les jeunes continuent d'être avec leurs copains. C'est de la création de lien social.
 - Nous les préparons et les sensibilisons à devenir de véritables citoyens conscients des enjeux sociaux, c'est une formation civique.
 - Les jeunes peuvent prendre plus d'initiatives et c'est bonne « école » pour lutter contre la passivité.

→ Cédric Lafont



Arrivé aux EEDF comme Lutin et n'ayant jamais quitté l'Association, Cédric, lycéen âgé de 18 ans, est coordinateur de clan au groupe Jean Bart de Villeurbanne, région de Lyon.

- Pour Cédric, l'Aventure Aînés c'est :
 - Vivre et faire vivre des projets

enrichissants en s'appuyant sur des personnes en qui on a vraiment confiance.

– Vivre un Scoutisme ouvert aux autres et à l'international.

- Pourquoi c'est bien d'être aux Aînés ?
 - Nous avons plus d'autonomie et la vie en collectivité est plus importante que dans la branche Éclé.
 - On peut rencontrer les différents acteurs de notre ville.
 - On apprend plus à se responsabiliser.
 - On vit des moments et des projets que nous ne vivons pas ailleurs (comme, par exemple, notre camp en Biélorussie) et on découvre des régions que nous n'aurions pas eu l'occasion de visiter dans un autre cadre.

→ Jeanne Roussel



Après un passage chez les EEUdF, Jeanne est arrivée aux EEDF il y a 5 ans. Aujourd'hui, elle est membre de l'équipe bénévole Programmes Éducatifs. Elle a 21 ans et est étudiante en master de coopération internationale.

- Pour Jeanne, l'Aventure Aînés c'est :
 - Un maître-mot : oser !

– Se retrouver entre jeunes pour former un groupe et mettre à profit des connaissances pour réaliser des projets ambitieux. C'est dans la continuité de l'Aventure Éclés tout en allant encore plus loin.

– Apprendre à devenir des adultes citoyens qui se prennent en main dans un cadre où il faut oser.
– Être réaliste mais audacieux, vouloir et se donner les moyens.

- Pourquoi c'est bien d'être aux Aînés ?

Il est bon de pouvoir avoir son espace, loin des histoires lycéennes, des attentes familiales, des pressions extérieures. Aux Aînés, on peut oser, être vraiment soi, faire part aux autres de ses projets et s'employer à les mettre en œuvre. C'est un lieu pour chacun où, par la force de la motivation, on peut vraiment apprendre à faire des tas de choses et où on a le droit à l'erreur. Ensemble, on devient de plus en plus autonome et cela s'appelle grandir.

Surprenants adolescents



Aux Éclés, nous ne cédon pas à la tendance actuelle de rajeunir à tout va. Nos Éclés sont encore des préados et les ados se retrouvent au sein des Aînés quand, théoriquement, ils quittent le collège pour devenir de « petits grands » au lycée, général, technologique ou professionnel ou « arpètes » en contrat d'apprentissage.

Il est temps de poser quelques clés de compréhension de l'adolescence, autant de pistes d'action pour les éducateurs. En essayant de sortir des banalités et des contre-vérités...

L'adolescence est une notion sur-définie, la plupart des auteurs s'accordent pour dire que le début de cette période se situe vers 16 ans. Avant cet âge, on parle de préadolescence ou de période pubertaire. Selon Alain Braconnier, l'enfant, tout au long de sa longue métamorphose, du début de sa préadolescence à la fin de son adolescence, s'efforce d'atteindre quatre

objectifs essentiels: l'acceptation de son corps sexué, la rupture des liens de dépendance à ses parents, la projection dans l'avenir et la maîtrise de ses émotions.

Les années lycée

Institutionnellement, être lycéen, c'est satisfaire aux obligations scolaires et recevoir la formation nécessaire à l'acquisition de compétences professionnelles, sociales et humaines. C'est aussi apprendre à exercer ses droits, ses devoirs de jeune citoyen responsable du bien-vivre ensemble dans la société. Pendant les années collège, l'adulte su-

pervise, guide, encadre de près l'action individualisée des jeunes. Au lycée, l'espace de liberté s'accroît. Les contenus d'enseignement sont en partie choisis par l'élève en fonction de la filière et des options. Une grande partie de son temps libre est autogérée, ce qui lui donne déjà un premier choix entre la salle de perm et le café du coin ! On retrouve là les deux types d'objectifs du lycéen: d'un côté le diplôme, la qualification, de l'autre la convivialité, la socialisation. Être lycéen, c'est donc faire un pas de plus vers l'autonomie que l'on recherche. Mais cela ne se fait pas sans contrepartie.

Une tranche d'âge aux limites fluctuantes

Selon les préconisations de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (Repères pour l'Amélioration du Programme – RAP), il est toujours nécessaire de confronter la définition théorique des stades de développement, élaborée par les psychologues de l'enfance, avec la réalité sociale. Un bon système de tranche d'âge répond à deux critères :

■ La prise en compte des regroupements sociaux existants. « 15 ans » est un âge charnière. Pour la plupart des adolescents, c'est le début des « années lycée ». Entrer au lycée représente sans conteste un pas important dans la vie adolescente : être lycéen a une résonance sociale et culturelle

toute particulière dans la vie scolaire d'un enfant. À 18 ans, on accède à la majorité, on est institutionnellement et légalement responsable de ses actes.

■ Le respect des stades du développement personnel de l'enfant. « 15 ans » marque aussi le passage d'un stade à l'autre au niveau du comportement social de l'enfant. Chez les garçons, c'est l'âge où l'on passe de la phase d'opposition (12/15 ans) à la phase d'affirmation du Moi (15/17 ans), ce passage étant plus précoce chez les filles, vers 13 ans.

En effet, le revers de l'autonomie, c'est la responsabilité : le lycéen doit assumer ses actes, ses choix. Il n'est plus un enfant et les professeurs ne le considèrent donc plus comme tel. Même si du côté de l'élève, le lycée reste souvent perçu comme un lieu de contraintes, le lieu de tous les affranchissements étant l'université qui coïncide (en principe) avec le départ du cocon familial. Nous retiendrons également que l'école de la République (qui est gratuite) reste le dernier lieu dans notre société marchande où le jeune client doit payer de sa personne en échangeant du travail, des efforts contre des connaissances et du savoir.

La génération Internet

L'hyper-présence d'Internet a considérablement modifié la culture de la communication et de la rencontre avec l'autre, par l'intermédiaire des chats, forums et autres blogs, sites communautaires qui sont de nouveaux espaces de création de liens sociaux, même si on peut s'interroger sur le caractère

artificiel de ceux-ci. **« Être adolescent peut être à la fois la plus belle et la plus moche des périodes de la vie »**

« sans fil » puisqu'elle est née avec elle. Pour beaucoup, la forme d'expression écrite usuelle s'apparente à la syntaxe « texto ». Le succès des sites communautaires, qui trouvent la plupart de leurs membres chez les 15/19 ans, dénote bien le besoin de socialisation de leurs utilisateurs, le sentiment d'appartenance à une communauté jouant un rôle majeur dans la construction identitaire de l'adolescent. Mais bien souvent, le succès de ces sites, traduit par un nombre toujours croissant de connectés, marque aussi leur limite : le groupe est tellement grand, qu'à terme, l'individu ne s'y retrouve plus.

Des cibles commerciales fragiles

L'adolescence est l'âge où l'on se forge des convictions, où l'on constitue son identité psychosociale en référence aux normes culturellement dominantes. Nor-

mes dominantes trouvées directement dans son milieu d'appartenance ou cherchées dans les milieux qui sont pour l'adolescent des milieux de référence. Les publicitaires l'ont bien compris en faisant des adolescents leur cible privilégiée. En effet, ces derniers représentent un marché et un potentiel inestimables. La société de consommation présente un modèle ou l'Avoir l'emporte largement sur l'Être. Insidieusement, par le biais

des médias qui se diversifient, les entreprises commerciales cherchent à modeler les adolescents pour en faire des consommateurs dociles plutôt que des consommateurs citoyens et critiques. Le matraquage publicitaire s'en charge à longueur de journée : télévision, radio, presse, panneaux publicitaires, Internet, sans oublier les produits eux-mêmes, tels les vêtements, véritables supports publicitaires à effet « boule de neige ». Le besoin d'appartenance à un groupe (inhérent à l'adolescence) est exploité au maximum. À cela se rajoute la caste des V.I.P. - artistes de spectacle et de télévision, mannequins et autres « people » - qui servent de modèles de consommation et dont le seul mérite est de savoir paraître.

L'adolescent est devenu un consommateur bien plus intéressant que la fameuse « ménagère de moins de 50 ans » : baladeur MP3, vêtement de marque, téléphone portable, consoles de jeux... Une des conséquences bien visibles lorsqu'on

endosse le rôle d'éducateur est la difficulté que l'on perçoit chez les jeunes à résister à la frustration et à accepter de différer la satisfaction d'un désir immédiat. C'est la culture de l'immédiateté et l'éducateur, face à un adolescent, doit répondre à cette délicate problématique : essayer d'articuler la temporalité longue des apprentissages avec la culture du « tout et tout de suite » dans laquelle baignent ces adolescents et, il est vrai, de plus en plus les adultes eux-mêmes. ●



Nous avons souhaité compléter ces « bases » par trois regards circonstanciés, intéressés et passionnés (et pour cause !) par la question : un parent, en l'occurrence une maman d'ados, un « commercial » dont les ados sont la « première cible » et un médecin pédopsychiatre qui voit défiler bon nombre d'ados aux détresses diverses. Petite précision cependant, tous évoluent sur ou à proximité de la Planète Éclé !

Sexualité et conduites à risque

À propos de la sexualité des ados

Que dire de plus que ce que l'on trouve dans les guides à usage des ados ou éducateurs (voir en p. 35) ? Simplement redire que le clan offre un espace de liberté entre « pairs », que les week-ends et camps sont susceptibles de devenir des « terrains d'expériences » ! Il est des règles sur lesquelles on ne transige pas, le couchage séparé garçons/filles quand il s'agit de mineurs, la place du responsable, en situation d'autorité... Il est des conduites à poser rapidement ensemble et rappeler quand le besoin se fait sentir : respect de la vie privée, discrétion des couples... Il est enfin un engagement éducatif auquel on ne peut se soustraire : informer, mettre en garde, conseiller... Pas toujours facile en fonction des sujets (MST, homosexualité...), pas toujours évident par manque de connaissances ou de compétences. Une bonne dose d'observation et d'analyse est rien moins qu'indispensable, sans tourner « espion de la nuit » ou « conseiller conjugal » ! Le recours à des spécialistes (des vrais) est quelquefois incontournable : médecin du planning familial, psychologue...

À propos des conduites addictives

Un ado peut-il se passer d'alcool, de tabac voire de stupéfiants ? Heureusement que oui. Si (presque) tous y goûtent, peu sont atteints. Faisons une nette distinction entre découverte, consommation occasionnelle et addiction, même si la frontière peut, à un moment donné, se franchir aisément. Est-ce un passage obligé ? La découverte, bien souvent, l'addiction sûrement pas ! Ne voyons pas dans chaque ado un toxicomane ou un alcoolique en devenir. Restons optimistes mais ouvrons l'œil sur les différentes sources d'addictions :

– Le tabac : il est avéré que plus on commence jeune, plus la dépendance est forte. Or le tabac reste encore le produit le plus largement consommé régulièrement par les adolescents ! Dès 14 ans, la moitié des collégiens et lycéens déclare avoir fait l'expérience du tabac et cela aussi bien chez les filles que chez les garçons (enquête ESPAD). Toutefois, les usages quotidiens de tabac sont en recul au profit



des usages occasionnels en particulier chez les 14-15 ans (Baromètre santé 2005). Dans une démarche éducative, nous pouvons utiliser les différentes initiatives et supports d'information (cf. Les Dossiers de l'Animation n°38), faciles d'accès.

– L'alcool, si connu et plein de nouveautés : de la bière aux alcools forts, en passant désormais par les alcopops et premix, les tentations sont grandes et la législation, interdisant la vente aux mineurs souvent inefficace ! La prévention est une chose, parfaitement possible mais pas toujours peu réaliste. Sans (du tout) faire l'éloge du « passage obligé », force est de constater que l'après-cuite doit être mise à profit (une fois les cellules dégrisées !) pour aborder le sujet avec fermeté, du ridicule de la situation (un ado dans son vomi...) aux risques sur la santé et la sécurité, des consommateurs et des autres...

– Les drogues, qu'elles calment ou qu'elles excitent, vont modifier les perceptions, changer le monde environnant, le temps de leur effet. Si près de 80 % des jeunes ont consommé de l'alcool avant l'âge de 17 ans, au moins 20 % ont essayé au même âge la marijuana ou une autre drogue illégale. Bien que la plupart s'en tiennent à une consommation limitée aux rencontres de groupe, 15 % de ces consommateurs prennent de la drogue régulièrement ; 1 à 2 % d'entre eux con-

naissent déjà des problèmes de dépendance à une ou à plusieurs drogues. Nous ne retrouvons que peu ou pas de toxicodépendants dans nos clans, mais il y a nombre de cibles potentielles... Les rôles de prévention et de veille sanitaire nous échoient donc également. Rappelons que les responsables EEDF ont dans leur « sac Ados » un texte précis sur la question de la drogue, applicable tant aux jeunes qu'aux encadrants !

– Bien réelles, les addictions virtuelles ! Télévision, jeux vidéo, téléphonie... La sensation de manque s'avère quelquefois bien réelle. Heureusement, le Scoutisme est, lui, bien réel !

Le sujet, à peine effleuré ici, dépasse largement le cadre de ces Dossiers de l'Animation. Souvenons-nous que l'image et le comportement des responsables sont primordiaux dans ce domaine et restons positifs, être accro au chocolat ou au pot de Nutella® est une addiction collective bien conviviale !

À propos des conduites à risque

L'action collective, le projet partagé, l'amitié et la convivialité au sein du clan sont autant de facteurs rassurants face aux comportements suicidaires, aux soi-disant « jeux à risque » et aux maladies généralement ciblées sur les jeunes, telle l'anorexie et la boulimie. ●

Comment bien remplir son « sac Ados » ?

“ Petite visite dans l’entre-deux... L’adolescence est une phase de la vie humaine entre l’enfance et l’âge adulte. Phase de transition, le mot vient du latin *adolescere* qui signifie « grandir vers ». Cette phase est marquée par des changements physiques (puberté puis fin de la croissance), affectifs (modification de la vie relationnelle), intellectuels (compréhension de la vie et de sa vie) et psychiques (recherche identitaire, acquisition progressive de l’autonomie). Le corps change, la sexualité explose et les questions affluent sur ce que l’on est, et sur ce que l’on va devenir. L’adolescent doit élaborer un nouveau statut de son corps, de son identité et sa place dans le monde !

Si grandir c’est acquérir plus de liberté, c’est aussi perdre l’insouciance de l’enfance et se retrouver seul face à soi-même, avec parfois des alternances entre la culpabilité, la honte, la déception ou la certitude triomphante. Trop proche, trop loin, qu’il est difficile de trouver la bonne distance : jeune mais plus un enfant, grand mais pas encore un adulte !

Croiser le fer ou laisser faire ?

Et cette sexualité qui renverse toutes les certitudes émotionnelles ! La vie pulsionnelle est bien difficile à maîtriser. L’amour, la haine se bousculent, les échanges relationnels se compliquent, la rencontre devient troublante. Et cette force de vie qui pousse, pousse... Et force l’avenir !

Entre les angoisses et les refuges, il faut être « Passeur » : passeur d’énergie, passeur d’envie, passeur de vie. Les espaces d’expériences permettent les engagements et les tâtonnements, les avancées et les replis, les aventures et les attentes : espaces potentiels et de dépassement de soi, mais aussi espaces de tolérance et de contrainte qui ouvrent sur la rencontre de soi et des autres. Parfois apathique ou exubérant, hésitant ou tout-puissant, l’adolescent rencontre le regard de l’autre qui aide à se rassurer, à se construire et à nuancer ses certitudes... Et peu à peu à vivre et s’entendre avec les autres. Savoir patienter sans abandonner, savoir contenir sans enfermer, savoir s’agacer sans rejeter, tout l’art de l’éducation est là.

Le désir et la loi !

Maîtriser le pulsionnel nécessite d’intérioriser la limite et la contrainte. Se contenir permet d’entendre l’autre, et de se nourrir des autres. S’exalter, s’engager, vivre « à plein », voilà de quoi se prouver et prouver que l’on existe et que l’on a bien raison de vouloir se construire, construire sa vie et construire le monde. Mais pour gagner en liberté, l’adolescent doit assumer la transformation de ce qu’il est en train de devenir. D’où l’importance des « contenances ». Notre société offre peu de certitudes sur les repères et les limites, et bien souvent la fatigue d’être soi résonne avec celle des adultes. « À condition que l’adulte n’abdique pas, les efforts que fait l’adolescent pour se trou-

ver lui-même et fixer son propre destin sont parmi les choses les plus passionnantes que nous puissions voir autour de nous » nous dit Winnicott.

Que prendre dans son « sac Ados » ?

Le « Passeur d’ados » doit s’équiper en conséquence. L’amour ne suffit pas, le recul sur sa fonction de « passeur d’ados » nécessite d’en avoir fini avec cet entre-deux, ce milieu du guet, et d’être enfin sur l’autre rive. Pas trop loin cependant pour pouvoir vibrer au rythme de l’émotionnel qui aide à accueillir, mais avec cependant cette capacité à contenir. La gestion du relationnel et de l’autonomie va demander du doigté et de l’empathie tout en sachant rester soi-même et « chaleureusement ferme ». L’estime de soi de l’ados est très fragile et oscille sans cesse entre l’idéalisations et le dénigrement. Savoir soutenir et retenir (sans être imprévisible et inconséquent), savoir stimuler et contenir font partie des bagages qu’il faut emporter avec soi. Quelques autres outils seront bien utiles au fond de son sac : faire confiance (sans aveuglement), contenir (sans enfermer), soutenir (sans exalter), être proche (sans confusion), désirer (sans ambiguïté), être un repère (sans être gourou), partager des illusions (sans être dupe) pour finalement donner du sens et de la vie, du sens à la vie. »

Jean-Jacques Jousstellin, pédopsychiatre. Responsable du groupe EEDF de La Salvetat-St-Gilles (région Midi-Pyrénées)

Portable ou tabac, il faut choisir !

“ Les adolescents représentent l’une des tranches d’âge les plus équipées en téléphones mobiles. Selon une étude de l’Association Française des Opérateurs Mobiles de janvier 2008, 71% des 12/14 ans sont détenteurs d’un téléphone portable, le pourcentage montant à 95% des 15/17 ans. Les adolescents n’utilisent leur mobile que partiellement pour téléphoner. Les SMS et autres MMS sont plébiscités par ces utilisateurs souvent plus avertis que leurs parents. 97% d’entre eux les envoient et en reçoivent régulièrement. Les autres fonctions de ces terminaux multimédia trouvent grâce auprès des adolescents : 83% d’entre eux prennent des photos, 62% écoutent de

la musique sur le lecteur MP3 intégré et 61% jouent avec des logiciels ad hoc fournis par le constructeur du téléphone ou téléchargés spécialement. Ils changent également assez souvent de mobile : tous les neuf mois pour les 12/14 ans et tous les onze mois pour les 15/17 ans. Le téléphone mobile est, pour eux, un des modes d’accession à une autonomie personnelle de recevoir des appels sans contrôle familial et aussi d’en passer... Mais là, il faut souvent négocier avec les parents sur le type et le coût du forfait ou de la carte prépayée !

En novembre 2005, une étude britannique avait souligné une corrélation entre la baisse du tabagisme des adolescents et la démocratisation des portables. Le téléphone mobile agirait comme un sésame d’auto-reconnaissance d’autonomie autrefois dévolu au tabac et le budget alloué à ce nouvel accessoire indispensable grèverait d’autant les possibilités d’achat de cigarettes... » Philippe Conte, administrateur d’entreprise de téléphonie mobile



Indispensables parents

“ Maman de trois ados, filles et garçon, et fréquemment au contact de leurs amis du même âge, je pense que si l'on veut remettre au goût du jour l'analyse de ce qu'est un ado aujourd'hui, il faut considérer une nouvelle amplitude de cette tranche d'âge. En effet, un enfant entre en adolescence plus tôt qu'il y a 20 ans et y reste aussi beaucoup plus tard. Ce séjour prolongé va se découper en plusieurs tranches de vie avec des caractéristiques propres. Il est évident qu'un jeune ado ne vit pas de la même manière, psychologiquement, affectivement et socialement parlant, qu'un ado de 19/20 ans, qui n'a pas encore franchi, pour diverses raisons, la frontière du monde adulte.

Il y a donc une succession d'étapes qui seront traversées plus ou moins facilement au sein de la famille et plus particulièrement avec les parents. À mon sens, le seul point commun à toutes ces étapes est le sentiment pour l'ado d'être en décalage avec ses parents, que ce soit de façon totale ou partielle, et de souhaiter être en osmose complète avec ses pairs. On peut néanmoins trouver des constantes dans ces périodes : sentiments exacerbés dans le positif ou le négatif, sensibilité à fleur de peau dans les domaines de la justice, du droit et des devoirs de chacun (même si les notions peuvent fluctuer quand elles doivent s'appliquer à eux-mêmes !), une certaine versatilité qui tempère les « coups de foudre ».

Première période

Un jeune ado expérimente la séparation d'avec ses parents par le biais d'une émancipation qu'il réclame pour accéder à un statut qu'il n'assume par ailleurs pas complètement. Les demandes explicites sont contradictoires avec les aspirations inconscientes : il veut plus de liberté à tous les niveaux (sorties, langage, habillement, horaires...) mais il a besoin en même temps d'un recadrage permanent pour ne pas se sentir lâché par ses parents et se dire qu'il peut compter sur eux et sur leur parole normative quand bien même il la contredit systématiquement. Cet âge est parfois déroutant pour les parents car ils perçoivent la contradiction de leur ado comme une remise en cause de leurs valeurs, voire de leur façon de



vivre, mais sentent également qu'il a encore grand besoin de leur présence au quotidien. Il est alors difficile de « lire entre les lignes » ce qu'il nous dit à travers sa révolte, parfois virulente. On en retrouverait presque le phénomène d'opposition de la période des « 3 ans » et c'est à nouveau pour s'affirmer et contredire les parents que le jeune ado va provoquer, agacer et déranger par son attitude, cherchant par là sa façon d'être, démarquée du modèle parental. Le jeune, pourtant, ne remettra pas en cause, fondamentalement, les valeurs parentales si elles lui garantissent ce dont il a besoin et si le discours des parents est en accord avec leurs actes. Même s'il fait mine de tout envoyer par-dessus les moulins, s'il transgresse la loi et s'il joue à des jeux dangereux, il garde en permanence le modèle quand celui-ci a une cohérence éducative et exprime le souci qu'ont les parents de leur enfant. Entre parenthèses, il est flagrant de noter que des jeunes de foyer gardent un modèle parental même toxique et nocif pour eux, plutôt que de suivre les encouragements de leurs éducateurs à grandir dans une autre voie. Dernier point sur cette période, la discussion est souvent malaisée car le raisonnement du jeune ado est rarement construit

à cet âge et les échanges tournent vite court quand ils ne finissent pas en crises de larmes, portes claquées et autres vociférations. Certains peuvent aller jusqu'à développer des conduites négatives avec, en extrêmes, le satanisme et les scarifications qui sont autant d'appels au secours à qui peut les entendre. C'est aussi à cet âge-là que commence la consommation de produits plus ou moins dangereux et je pense qu'une majorité des jeunes ados a tenté diverses expériences, le laissant bien souvent deviner aux parents par des actes manqués. La réponse parentale a alors toute son importance et le cadre donné doit rester inflexible, quand bien même on se doute qu'il se passe des choses dans notre dos ! L'ado sait très bien faire la part des choses, transgresse en connaissance de cause et tente des expériences avec ses pairs pour faire partie du groupe auquel il s'identifie. Les vraies dérives s'observent chez les jeunes qui n'ont aucun cadre fermement posé et il semble qu'il y en ait de plus en plus...

Deuxième période

Celle-ci va conduire le jeune vers un autre positionnement, résultant de ses premières expériences, de leurs conséquences et de l'échange qu'elles auront occasionné avec les parents. Le raisonnement se cons-

La réponse du Scoutisme pour les ados

À l'occasion de cette rénovation de la proposition EEDF en direction des 15/18 ans, il était indispensable de relire nos fondamentaux et vérifier leur adéquation avec notre déclinaison. Voici pourquoi la réponse du Scoutisme pour les ados est une bonne réponse !

truit et des idéaux plus concrets apparaissent au moment où ils sont plus à même de choisir leurs amitiés de façon plus élective. Les provocations ne sont plus de mise si elles ont fait précédemment leur œuvre et le jeune cherche plutôt à s'affirmer en tant qu'adulte, essayant de se mettre sur un pied d'égalité avec les parents dans la discussion et dans la prise de responsabilités quant à son avenir et son orientation. Ce n'est pas toujours simple à faire pour lui car les doutes sont nombreux et les chemins tortueux : il n'est pas aisé d'acquérir son autonomie sans parfois se casser la figure.

La présence et la parole des parents restent indispensables, même si le jeune semble distant pendant quelque temps et manifeste un ras le bol du milieu familial, souvent provoqué par la cohabitation avec des frères et sœurs plus jeunes et la contrainte de respecter un certain rythme de vie imposé par les parents. C'est une période où les horaires sont difficiles à respecter, les règles de cohabitation trop contraignantes et où le jeune peut ressentir une certaine solitude dans ses moments de désarroi car il ne va plus (ou moins) se réfugier dans le cocon parental.

Le jeune se pose de nombreuses questions quant au sens de sa vie, de la marche du monde et peut soit développer un certain « jemenfoutisme », soit s'engager dans des actions de groupe pour donner corps à ses convictions tout en créant un réseau d'amitiés très fortes. L'ado de cet âge a tendance à vivre tout et très fort, que ce soit dans le positif ou le négatif. Il ne connaît pas ou très peu la tempérance car tout lui semble si important. Certains, par contre, se définissent dans le rejet de toutes formes de règles et s'accommodent d'une vie à la marge, qui durera le temps qu'évolue le groupe dans lequel ils se placent et que des priorités se passent jour. Si leurs parents sont toujours présents et attentifs, ils trouvent alors une façon de s'insérer dans la société en accord avec leurs aspirations. Il n'en va pas de même pour tous les ados qui sont en perte de modèle. On touche là une catégorie d'adolescents sans repères et victimes de leur propre violence. »

Isabelle Cabut, Professeur des écoles.
Responsable du groupe EEDF de Crolles (région de Grenoble)

Priorité à la branche Aînée, celle des ados ? Les deux branches « jeunes », les Éclés et les Aînés, bénéficient d'attentions particulières. Pourtant, ce n'est pas la voie de la facilité ! En effet, à ces âges, l'adhésion au Scoutisme et à l'Association est un choix personnel. Un jeune déçu par le programme que nous lui proposons s'en ira. Les jeunes sont plus exigeants et plus difficiles à animer. Cependant, nous sommes unanimes sur le fait que ce choix est porteur de succès à long terme.

– D'abord parce que cela correspond à l'ambition originelle du Mouvement. Le but du Scoutisme, il faut le rappeler sans cesse, est d'aider les jeunes à s'insérer dans la société adulte de manière créative. On ne peut atteindre cet objectif en arrêtant, dans les faits, son programme à 14 ans. En éducation, le succès final se mesure à 18-20 ans et non pas à 13-14 ans. On ne peut pas évaluer la pertinence d'un objectif éducatif pour les enfants

si l'on n'est pas capable d'observer en même temps ce qu'il signifie dans une progression jusqu'à l'âge adulte.

– Le développement de la branche Aînée va tirer la branche Éclée vers le haut en lui faisant prendre la place qui doit être la sienne, celle d'une branche moyenne, intermédiaire entre l'enfance et la jeunesse. Il s'agit donc de rééquilibrer les âges et de se rapprocher de l'optimum qui paraît être 50% au-dessus de 12 ans et 50% en-dessous de 12 ans.

– Le développement de la branche Aînée va avoir des effets positifs sur l'encadrement. D'une part en évitant la présence de responsables trop jeunes, d'autre part en contribuant à l'amélioration du recrutement des responsables. Tout cela va bénéficier en retour au développement des branches cadettes. Une association de Scoutisme qui possède une branche Aînée solide est une association dynamique qui, en corollaire, développe les meilleures propositions pour tous les âges.

Poser des objectifs de branche

Ils définissent, pour chaque domaine de croissance, les résultats qu'un jeune devrait avoir atteint au terme de son expérience dans la branche. Ils sont établis en suivant les mêmes pistes éducatives que pour les objectifs terminaux, afin d'assurer la cohérence de la progression d'une branche à l'autre. Ils abordent les six domaines de croissance (physique, intellectuel, affectif, social, spirituel et caractère), en cohérence avec la proposition éducative et les objectifs terminaux et posent les connaissances, les compétences et les attitudes à acquérir. À cela, plusieurs intérêts :

- Exprimer comment le Scoutisme se propose d'aider les jeunes à réaliser toutes leurs potentialités en termes réalistes et mesurables, adaptés à leurs besoins.
- Assurer une cohérence entre les objectifs éducatifs et les objectifs terminaux de chaque branche.



- Encourager les jeunes à progresser personnellement dans chacun des domaines de croissance, leur procurer un moyen pour élaborer leurs propres objectifs personnels et évaluer leur progression.
- Procurer aux responsables un cadre de référence précis pour leur action éducative.
- Encourager le dialogue entre les jeunes et les adultes dans une relation ouverte et confiante.

Une proposition spéciale ados



Nous, Éclaireuses Éclaireurs de France, avons des exigences liées aux valeurs que nous défendons mais aussi liées aux éléments propres à la méthode scout. Il importe donc de savoir ce qui fait de « notre » Aîné un scout laïque en France. Avant d'aller plus loin, petit retour circonstancié sur nos valeurs et notre cadre éducatif...

Les valeurs et principes traduits pour les Aînés

Laïcité

C'est la reconnaissance des différences, c'est l'intime conviction que la somme des richesses culturelles permet la construction d'une société plus équilibrée, ouverte et solidaire. C'est le gage du bien vivre ensemble. Un clan doit donc être ouvert à tous et sait accueillir. On y développe le respect de l'autre et de ses différences. Chacun est respecté pour ses croyances. On y permet à chacun de se

positionner et de donner ses avis au travers de discussions (temps forum, temps spi...).

Démocratie

C'est former des citoyens actifs et engagés. C'est pratiquer, à tous les niveaux, conseils, élections et votes. Le clan fonctionne en conseil, mené par le coordinateur du clan ou les Aînés à tour de rôle. On s'y exprime par le vote (choix des projets, mise en place de la

règle de vie...). Chacun a la possibilité d'être élu à une responsabilité qui l'engage, chacun y a droit à la parole, a le devoir d'écouter les autres et de prendre en compte le choix des minorités. À 16 ans, l'Aîné devient citoyen de l'Association et acquiert le droit de vote à l'Assemblée Plénière de Groupe (APG) et au congrès régional, il peut même briguer certains mandats électifs, par exemple comme délégué de sa région à l'Assemblée Générale.

Suite page 12

Les éléments de la méthode scout traduits pour les Aînés

	La proposition «standard» de l'OMMS	La proposition des EEDF	Remarques
Engagement, loi et promesse	Une «Charte» fondée sur les droits de l'Homme et les valeurs universelles.	Les valeurs de l'Association sont présentées aux Aînés. Leur appropriation s'effectue par des discussions et des débats réguliers. Une démarche d'engagement sur une ou des valeurs est mise en place. L'engagement se fait aussi par la prise de responsabilité au sein du projet.	Si la loi de l'éclaireur et la promesse sont utilisables aux Aînés, force est de constater que nous ne disposons pas d'une charte actuelle, qui semble pourtant indispensable à la mise en œuvre de cet élément de méthode.
La vie en petits groupes et le système des équipes	L'équipe prend une importance plus grande. La plupart des activités sont organisées à ce niveau. Le Conseil des chefs d'équipe est l'instance de gouvernement. L'assemblée des Aînés est dirigée par un «Président» élu, les adultes jouent un rôle de conseil et de facilitateur.	Le clan est une unité de 8 à 12 jeunes qui s'organise autour d'un responsable d'unité et d'un coordinateur de clan. Le clan met en place une règle de vie et un projet d'activités ainsi que des responsabilités réparties entre ses membres.	
Cadre symbolique	La «Route», le voyage.	Ce cadre symbolique peut se retrouver à la fois dans les moments de la vie du clan (organisation du Conseil, nom du clan...) et dans des attitudes individuelles et collectives (port du foulard, participation à la vie du mouvement...) qui agissent sur le sentiment d'appartenance.	Nous préférons les termes d'appartenance et d'identité...
La vie dans la nature	Activités de pleine nature, courses en montagne. Protection de l'environnement.	L'Aîné découvre des milieux naturels, par exemple lors d'activités en autonomie, d'activités sportives... Il doit également agir pour la protection de l'environnement. C'est un véritable écocitoyen et il n'oublie pas de prendre en compte son environnement urbain.	Cet élément est directement calqué sur notre valeur écocitoyenne.
L'éducation par l'action et les activités	Les activités sont plus insérées dans la réalité sociale. Elles permettent d'expérimenter des rôles adultes. Une grande importance est donnée au voyage, à l'exploration sociale, au service communautaire.	On apprend en agissant au moyen de la pédagogie du projet. Cela se traduit par la mise en place de projets ambitieux et par la mise en place d'un Projet Individuel Citoyen.	Notre proposition ne dissocie pas la réflexion de l'action car il est essentiel de donner du sens à nos activités et nos projets.
Progression Personnelle	Le système de progression valorise l'acquisition de compétences, connaissances et compétences de nature à faciliter l'accession directe aux rôles adultes et la prise de responsabilité dans la société.	L'Aîné progresse individuellement à travers les projets et les activités qu'il vit, ainsi que par la prise de responsabilités. Au sein de son parcours, il va découvrir, agir et partager. Il pourra aussi progresser, aidé par les autres.	
Place des adultes et la relation éducative entre jeunes et adultes	Les adultes jouent plus un rôle de facilitateur et de conseiller. Les jeunes sont appelés à jouer un rôle essentiel dans l'organisation, la planification et l'évaluation des activités.	Le clan est encadré par un responsable d'unité garant de la pérennité du clan, de son projet d'activités. Les relations sont basées sur la confiance et le respect mutuel et le responsable d'unité n'oublie de prendre en compte, dans son individualité, chaque membre du groupe.	

Suite de la page 10

Ouverture et solidarité

La solidarité, c'est agir pour plus de justice et d'égalité, être acteur de transformations sociales. Cela suppose d'œuvrer en partenariat avec d'autres (des associations, des collectivités, des ONG...).

Pour les Aînés, cela passe par une ouverture au monde et ses réalités ainsi qu'un engagement individuel autour d'un projet solidaire. Mais ce sont aussi et surtout des attitudes qui doivent se vivre au quotidien.

L'écocitoyenneté

C'est éduquer à l'environnement, au respect du cadre de vie de tous, urbain comme rural. L'opération «Dimbali – les clés de la planète», en 2008, a commencé à affirmer les choix de l'Association dans ce sens. Traduit en activités, c'est monter des projets en partenariats autour de différentes thématiques. C'est réfléchir à l'évolution de notre planète pour les générations futures et pour sa préservation.

La coéducation

C'est l'éducation de l'un par l'autre en faisant des différences une richesse et des complémentarités à valoriser. L'éducation en commun, dans le respect et l'écoute de chacun, doit amener chaque femme, chaque homme à être authentiquement responsable et maître de sa destinée. Ainsi le clan sera mixte. La coéducation peut permettre de combattre les stéréotypes et les préjugés. C'est aussi organiser des activités intergénérationnelles (avec les autres branches par exemple ou les anciens EEDF) tout comme accueillir, au sein du clan, un jeune handicapé... ●

Pour ancrer notre projet sur des bases solides

Nous souhaitons soumettre à tous les Responsables d'unité Aînés cette liste de compétences, issue des propositions de l'OMMS « Repères pour l'amélioration du programme ».

Il s'agit d'objectifs à atteindre, à croiser avec des formulations suffisamment « passe-partout ». Mais cette liste donne bien le ton qu'il faut à la proposition des EEDF qui doit aller bien au-delà de l'activité, voire du projet. Nous avons des ambitions dans le développement de chaque Aîné ! Même si ces termes entraînent des interrogations, des inquiétudes ou des rejets, ils sont aussi là pour nous montrer l'interaction entre les différents aspects du développement personnel.

■ **Développement physique :** aux Aînés, c'est accepter sa part de responsabilité pour le développement harmonieux de son corps.

– Une identification des besoins : être conscient des processus biologiques qui régulent le fonctionnement de son corps.

– Une « maintenance » personnelle (se garder en bonne forme et en bonne santé) : protéger sa santé, connaître et accepter ses capacités physiques.

– L'efficacité : développer ses sens et sa forme physique, de manière à compenser ses handicaps éventuels.

■ **Développement intellectuel :**

– Le recueil des informations : développer un esprit de curiosité et recueillir des informations pour accroître ses connaissances.

– Le traitement des informations et la résolution de problèmes : analyser et classer des informations, les appliquer à son expérience dans son environnement personnel.

■ **Développement affectif :**

– La découverte et la prise de conscience de soi : reconnaître et accepter ses

émotions, en comprendre les causes et les effets qu'elles peuvent avoir sur les autres.

– L'expression de soi : exprimer différents types d'émotions en utilisant des techniques créatives variées.

– La responsabilité et le contrôle de soi : apprécier les bons côtés de la vie de manière à compenser les moments difficiles et à maintenir un état d'équilibre affectif et de bonheur. Être capable de s'affirmer face aux autres, tout en montrant son affection sans être inhibé ni agressif, en respectant son intégrité et celle des autres. Accepter et respecter sa sexualité et celle des autres comme une expression d'amour.

■ **Développement social :**

– La relation et la communication : explorer d'autres modes de vie et considérer la diversité moins comme une menace que comme un enrichissement. Être capable de reconnaître les stéréotypes sexuels ou ethniques et de les combattre.

– La coopération et leadership : identifier les causes multiples des conflits, maîtriser la prévention des conflits et les techniques de résolution de conflit, les appliquer dans sa vie de tous les jours de manière à contribuer à la construction de la paix. Agir au sein d'une équipe, communiquer avec efficacité, gérer des projets collectifs et servir activement dans la communauté locale, de manière à influencer les processus de changements pour le bien de tous.

– La solidarité et le service : expliquer les principes des Droits de l'Homme et les multiples façons suivant lesquelles ils peuvent être promus ou niés à travers des facteurs sociaux, économiques, politiques

osition



et culturels. Les appliquer dans sa vie quotidienne et agir en conséquence.

■ Développement spirituel :

– L'accueil, l'émerveillement, le travail et la sagesse : rechercher une réalité spirituelle dans l'exploration de la nature, la solidarité avec les gens, la coopération avec les autres pour améliorer le monde, la responsabilité de son propre développement.

– Célébration : reconnaître et expliquer le sens spirituel d'expériences personnelles et collectives.

■ Développement du caractère :

– L'identité : reconnaître ses capacités et ses limites, avoir une conscience critique de soi-même, accepter sa façon d'être et préserver une bonne image de soi.

– L'autonomie : développer joie de vivre et sens de l'humour. Faire preuve d'esprit critique par rapport au monde qui l'entoure. Être capable de faire des choix et d'en accepter les conséquences. S'efforcer de devenir financièrement indépendant et accorder une valeur à son travail comme à celui des autres.

– L'engagement : se montrer responsable de son propre développement et se donner des objectifs pour le réaliser. Exprimer ses opinions avec assurance, prendre des engagements et persévérer malgré les difficultés. Faire des efforts pour déterminer son propre style de vie et planifier son intégration sociale et professionnelle. ●

Découvrir, agir, partager

Cette trilogie est développée dans le schéma de progression des Éclés. Elle s'adapte également aux Aînés, dans des situations différentes.

■ Dans le cadre d'un clan pérenne (cf. page 14). Trois ans est la « durée de vie » normale au sein du clan. Chaque Aîné va passer par ces trois étapes de progression, même si la loi « 1 étape = 1 an » n'est pas catégorique. La première année est celle de la découverte, le fonctionnement du clan, ses codes et rites, les activités et projets, le nouvel espace de liberté... La deuxième est celle de l'action, vue par son côté « dynamique » : on a la « pêche », plein d'idées, on connaît les limites et les possibilités. Et si, durant la première année, le Projet Individuel Citoyen (cf. page 13) a semblé quelque chose d'insurmontable, il est temps de l'adopter ! Durant la 3^e année, on a déjà un rôle d'accompagnateur, d'accueil des nouveaux, de régulation. Le mandat de coordinateur de clan peut donc vous échoir ! Il s'agit bien de progression individuelle.

■ Dans le cadre d'un clan cohorte : la progression de chaque Aîné se fait en parallèle à celle des autres membres du clan (même si chacun doit avancer selon son rythme). Les trois étapes seront alors col-

lectives. La progression du clan est, dans cette situation, prioritaire.

■ Mais la démarche peut être bien plus individualisée : chacun peut se situer en étape de découverte dans un domaine de compétence et situation de partage dans un autre. Cette identification des compétences et leur transmission peut être un préalable au choix d'un projet ou, tout au moins, menée en préalable à la phase d'organisation. La progression se fait donc par partage de compétences à partir d'une situation-point de départ.

Il n'existe pas, à ce jour, de grille de progression individuelle pour les Aînés, à l'image de celle qui est proposée aux Éclés, par l'intermédiaire de leur carnet d'aventures Hors Pistes. Faut-il arriver à poser un tel outil (qui sera forcément différent de celui à destination des 11/15 ans) ? Qu'en pensez-vous ? Avez-vous des expériences à partager ou des idées à tester dans ce domaine ?



→ Il y a du changement

Une tranche d'âge resserrée : **15/18 ans**

Explications : Désormais, la branche Aînée rassemble les 15/18 ans. Les 18/19 ans sont déjà bien souvent « transformés » en responsables d'animation et ils vont désormais trouver de nouvelles pistes et sensations dans la proposition pour les 18/25 ans. Cette modification supprime de fait un casse-tête administratif lié à la réglementation des accueils de mineurs/accueils de Scoutisme, même si les jeunes majeurs de l'année auront à cœur de poursuivre l'aventure jusqu'au dernier jour du camp !

Du nouveau pour les Aînés

Les éléments clés de la proposition EEDF

→ Une proposition gagnante

Une proposition collective : **le clan**

Répondant parfaitement à un élément de méthode, la vie en petite équipe, le clan reste le cadre privilégié de vie et d'action pour les Aînés. Sa mise en œuvre nécessite cependant quelques préalables, en particulier un nombre minimum de membres, ce qui fait que notre proposition rejoint nécessairement nos choix de développement. Pour en savoir plus : page 17



→ Une proposition gagnante

Une ambition réelle : **pas de clan sans projets**

Projet d'année et projet de camp, différenciés, liés ou identiques, tout clan doit vivre au rythme de ses projets. Le projet (à prendre à la fois sous une double approche du projet pédagogique et du projet d'activité) est facteur d'ambition, gage de pérennité, garantie de cohésion. Pour en savoir plus : page 22





→ C'est tout nouveau

Exister dans le groupe : le **Projet Individuel Citoyen**

Il n'y a pas que le groupe, ce n'est pas un groupe refuge. Du moins, pas tout le temps ! Dans notre démarche de progression, l'individu doit conserver toute sa place. Le PIC donne à chaque Aîné la possibilité d'agir individuellement, par une action librement choisie et organisée, mais au service de la collectivité, bien au-delà du clan, du groupe EEDF ou de l'Association. N'oubliez pas le « C » de Citoyen ! **Pour en savoir plus : page 16**

→ Il y a du changement

Les pilotes du clan : le **Responsable d'unité et le coordinateur de clan**

Le commandant de bord et son second ? Vous n'y êtes pas du tout ! Un adulte, accompagnateur du clan, de ses membres et de ses projets, facilite le passage du rêve aux réalités. Il sait dire non, sait poser les limites quand cela est nécessaire. C'est le Responsable d'Unité. Un Aîné, reconnu et élu par ses pairs, assure des missions de cohésion, d'animation et de dynamisme. C'est le coordinateur de clan. Ils sont si complémentaires...

Pour en savoir plus : pages 20 et 21



→ Une proposition gagnante

Un terrain d'aventures **grand comme le monde**

Agir près de chez soi tout comme au-delà des frontières, c'est possible aux Aînés. Le terrain d'aventures est presque sans limites : la dimension internationale est inhérente à la branche, sans que cela en soit une obligation. Nous ferons tout autant l'éloge de l'action de proximité et de la découverte locale. **Pour en savoir plus : page 30**



Le Projet Individuel Citoyen

Nouveauté dans la proposition EEDF à destination des Aînés, le PIC trouve ses fondements et sa justification dans l'essence et la définition mêmes du Scoutisme.



→ Définition

Il s'agit, à titre individuel, de préparer, de réaliser et de retransmettre un projet dont le thème est en lien avec nos valeurs et avec l'environnement local du groupe ou du camp. C'est un acte citoyen, fait au service des autres (une association, une commune...) ou de soi-même (dans le sens où la formation personnelle acquise sera par la suite mise au service du clan). Les compétences acquises lors du PIC s'ajouteront ainsi à l'ensemble des savoirs que possède le clan. D'un point de vue pédagogique, cette désolidarisation (ponctuelle) vis-à-vis du reste du clan a pour but de pousser chaque Aîné à affirmer ses choix. C'est donc un outil de valorisation personnelle qui permet de confronter les jeunes à d'autres réalités et d'autres expériences.

Mise en œuvre du projet

Nous avons vu, dans les pages précédentes, que les Aînés sont capables de se donner des objectifs et d'agir collectivement mais aussi de façon individuelle et autonome. Le PIC est un moyen pour chacun d'entre eux de devenir acteur des valeurs de l'Association, mais aussi de s'en faire les représentants.

C'est une initiative personnelle, sorte de défi que l'Aîné se lance à lui-même, qui peut être mise en place à n'importe quel moment de l'année. Cependant nous préconisons fortement que le PIC n'intervienne qu'après la réalisation d'un premier projet collectif au sein du clan. Cette précaution a plusieurs justifications : le clan est d'abord une construction collective et il faut à tout prix éviter l'assimilation à une « épreuve » d'entrée au clan, sans aucun fondement pédagogique ou toute dérive compétitive.

L'Aîné, qui a déjà vécu un grand temps fort en groupe, décide alors de lui-même de préparer un projet autour d'un sujet qui lui tient personnellement à cœur. Si ce projet est, et doit rester, individuel, il n'est pas préparé et vécu dans la clandestinité ! Les Aînés doivent être assurés de trouver des réponses et un accompagnement auprès du Responsable d'unité ou d'autres Aînés « qui sont déjà passés par cette étape ». Rien n'empêche le Responsable d'unité de baliser la préparation du

PIC avec un ou plusieurs temps d'échange sur l'avancée du projet. Dans tous les cas, il a pour mission de contrôler et de valider le projet en s'assurant qu'il se déroule dans un cadre répondant à la réglementation en vigueur, et ce avant sa réalisation (il vaut mieux le dire !), ce qui peut-être largement anticipé pour ne pas laisser l'Aîné avancer sur une fausse piste.

Le ou les objectifs que se donne l'Aîné doivent l'amener à se dépasser, à affronter l'autonomie. Avec deux précautions importantes :

- Ne pas rester dans la facilité ne veut surtout pas dire se mettre en danger.
- Ce n'est pas un rite initiatique mais un acte important, même s'il est symbolique, dans le parcours de tout Aîné, et au-delà dans sa vie.

Avant, pendant et après...

La préparation du PIC peut se faire lors de temps communs à l'ensemble du clan, mais en veillant à ne pas gêner au bon avancement du projet collectif. S'il est préparé et réalisé pendant le camp, il doit pouvoir l'être sans que l'Aîné ne soit contraint de manquer une étape du projet de clan. Enfin, la durée du PIC en lui-même dépend de la nature du projet mis en place. Après avoir réalisé son PIC, l'Aîné se doit de présenter au reste du clan ce qu'il a fait. Ce retour d'expérience fait partie intégrante du PIC et ne doit pas être négligé. Il peut prendre plusieurs formes (orale, écrite, enregistrée, imagée...) et même sortir du cadre du clan : retransmission au groupe EEDF ou au cadre de vie non EEDF du jeune, rédaction et envoi d'un article à Routes Nouvelles. Cela a plusieurs intérêts :

- Laisser une trace du PIC réalisé par chaque Aîné (en précisant bien quelle activité a été réalisée et quels apprentissages en découlent).
- Encourager le reste du clan à s'engager dans la démarche PIC.
- Faciliter l'étape de bilan et d'évaluation en disposant d'éléments posés et communicables forcément moins subjectifs. ●

Sur quelle piste s'engager ?

Toute liste n'est pas limitative. Prenons ces idées, en lien avec nos valeurs, comme incitatives à la variété des PICs adaptés aux Aînés ! Bien entendu, un PIC ne se calque pas sur une valeur, mais peut les combiner...

- La laïcité : connaître les fondements laïques de la République ;
- La démocratie : participer ou relayer une campagne municipale d'inscription sur les listes électorales ; enquêter sur les droits des sans-papiers ;

- La solidarité : participer aux campagnes de sensibilisation d'une association d'aide aux victimes d'accidents de la route ; prêter main forte à des bénévoles pour l'intégration d'enfants handicapés dans les écoles ; agir aux côtés d'une équipe d'aide aux personnes âgées isolées ;
- L'écocitoyenneté : aider au recensement d'une espèce animale ou végétale ;
- La coéducation : aider au développement du réseau RAPPEEL en retrouvant et mobilisant des anciens du mouvement.

Bienvenue au clan



Le clan, cellule de vie des Aînés est au centre de la méthode que nous proposons. Il a son fonctionnement, ses rites et son rythme. Avant de passer aux activités et projets, il est indispensable de maîtriser ce cadre de vie collective et de ses acteurs-clés, en particulier le coordinateur de clan et le Responsable d'unité.

La branche des Aînés est elle un foyer de développement ? Autrement dit, peut-on recruter des Aînés qui ne seraient pas passés par la branche des Éclés ? Bien évidemment, il n'y a pas de réponse absolue. Les Aînés ont bien souvent été des Éclés, noyau restreint et quelquefois fermé, mais ils peuvent être a contrario des agents de développement efficaces :

- Élargir le clan pour les besoins d'un projet : plus on est, plus on a de l'ambition.
- Volonté de modifier la composition du groupe en l'ouvrant à de nouveaux réseaux.

– Appel à des « spécialistes » nécessaires au projet... Quoi qu'il en soit, c'est le futur Aîné qui choisit de venir chez les Éclés, et non ses parents ! Le Responsable d'unité se devra quand même d'informer la famille de notre cadre de valeurs et d'organisation, ainsi que des modalités pratiques du clan et du groupe (cotisation, prix des activités...).

Pour faire prendre la mayo !

Pas de recette « standard » pour démarquer un clan ! On subit la stratégie plutôt qu'on la choisit ! Cependant, il est bon

de connaître les différents « modèles » de clan qui cohabitent et se combinent au sein de l'association :

- Le clan pérenne : au fil des ans, le clan se renouvelle... Le départ des plus grands est compensé, bon an mal an, par l'arrivée des grands Éclés. L'accompagnement des plus jeunes par les plus expérimentés n'est pas un vain mot, à condition qu'il y ait un véritable accueil. Cependant, il n'est pas évident de fédérer le groupe autour d'un projet qui convienne à tous, notamment s'il y a une volonté de « grands » projets internationaux.

Suite page 18

Suite de la page 17

– Le clan cohorte: tous les Aînés sont de la même tranche d'âge (ou presque). Bon noyau de copains et de copines, généralement passés par la branche des Éclés, la cohésion est généralement garantie. Par contre, la découverte de la branche Aînée et de ses possibles doit être accompagnée par le Responsable d'unité qui va introduire une progression sur trois ans, notamment quant à l'ambition des projets. Évidemment, tous vont quitter le clan à un même moment, ce qui peut provoquer sa mort ou un afflux pas toujours souhaité de jeunes équipes de responsables ! Autre conséquence, il est possible qu'un groupe EEDF accueille en parallèle deux clans différents.

– Le clan historique: dérivation des formes précédentes, le groupe EEDF a toujours conservé «son» clan, même s'il y a des aléas et s'il se renouvelle de manière différente. Le clan est consti-

tué autour d'un «patrimoine» ou d'une culture, avec ses éléments symboliques (nom, emblème...) et, éventuellement, une spécialité technique.

– Le clan-projet: un groupe se constitue d'abord autour d'un projet fédérateur, lancé par un de ses futurs membres. On y vient d'abord pour «l'aventure» (camp international...) et on y découvre la collectivité. Ce type de clan peut également se concevoir sous la forme de l'Unité-Projet (cf. page 34).

– Le clan de regroupement: il y a le regroupement pour fait de camp (cf. page 28) mais il peut y avoir le regroupement d'année et de projet. Évidemment, cela sous-entend nécessairement une réelle proximité culturelle et géographique (en tenant compte des possibilités de déplacements pour des 15/18 ans le week-end sans mobiliser leurs parents outre mesure !). ●

C'est la fin !

C'est un fait avéré: un clan peut mourir. C'est généralement le lot des clans-cohortes et des clans-projets. Autant le prendre du bon côté et fêter dignement cette aventure collective qui se termine ! Mais la difficulté vient souvent d'une mort progressive: essoufflement des membres du clan, trop faible nombre d'Aînés qui entraînent la démotivation et l'absence de futur. À un moment donné, il faudra bien trancher ! S'il y a des possibilités d'avenir (arrivée de grands Éclés) à l'issue du camp, la perfusion peut fonctionner avec quelques bon remèdes: clan de regroupement ou inscription à des projets nationaux accueillant des Aînés isolés (par ex: la démarche Scouts du Monde).



Comment ça fonctionne ?

Des règles et des interdits

Après la pédagogie, retour à la psychologie ! Ou plutôt à un mariage des deux ! Abordons sans complexes la question des règles, de l'autorité, de la relation éducative. Autant d'outils pour notre « sac Ados » !

Il est important d'offrir aux adolescents des espaces de liberté définis par un cadre explicite où les possibilités et les interdits sont clairement établis, stables et constants. Chaque adolescent a besoin de ces limites pour ce construire et c'est à l'intérieur de ces limites que sa liberté et son autonomie pourront s'épanouir. Sur un plan personnel, les règles :

- protègent, sécurisent l'adolescent, tant au niveau physique qu'affectif,
- aident l'adolescent à se structurer,
- l'aident aussi à se socialiser.

Sur un plan collectif, elles garantissent l'égalité (la règle pour TOUS) et permettent, tout en l'organisant, la vie en collectivité.

Comment les mettre en place ?

Si le clan est un lieu d'apprentissage démocratique, cela suppose que les Aînés doivent participer activement à l'élaboration des règles, résultant d'échanges et de négociations à partir des valeurs partagées, celles des EEDF, dont le responsable est le garant. Les règles de vie d'un clan doivent être cohérentes avec les objectifs éducatifs poursuivis et donc avec les valeurs de l'association. L'engagement collectif de tous les membres du clan autour d'un ensemble de règles perçues comme utiles, justes et non liberticides est indispensable.

Des règles qui responsabilisent

Avant d'envisager la mise en place de règles, il faut s'interroger sur le rapport qu'entretiennent les différents membres du clan à la notion de règles :

- Anomie : c'est le rejet de la règle.
- Hétéronomie : le jeune est en situation de dépendance vis-à-vis de règles qui s'imposent à lui.
- Autorégulation : le jeune respecte des règles sans contrôle du responsable. Les règles sont intériorisées, mais pas forcément comprises. La dépendance demeure néanmoins.
- Autonomie : le jeune reconnaît l'aspect



fonctionnel de la règle, il est capable de négocier, d'inventer et d'extraire des règles.

Ce qui rend possible l'évolution du rapport à la règle, c'est le sens qu'elle revêt pour le jeune. Aussi il est nécessaire que ce que vit l'Aîné au sein du clan vaille le respect des règles...

Le « rôle du chef »

Notre action éducative vise à réduire les interventions du responsable en amenant progressivement les membres du clan à contrôler, à réguler et à assumer leur comportement. Pour ce faire, quatre constantes doivent guider nos interventions :

- Le respect réciproque.
- La constance dans la manière de faire.
- L'impartialité.
- Le référent doit rester l'adulte.

Même s'il est parfois tentant d'être copain ou complice, le référent doit rester l'adulte. Il doit accepter d'avoir l'autorité, avec tout ce que cela implique au quotidien : accepter le dialogue, parfois difficile, avec l'adolescent, savoir dire non, ne pas confondre autorité et autoritarisme. Rappelons que l'autorité correspond au verbe « autoriser ». Or, on associe souvent la notion d'autorité à celle de punition. Exercer l'autorité, c'est en fait autoriser l'adolescent à être, à exister, à grandir, à tester, à échouer, à créer... Mais autoriser à être, ce n'est pas autoriser à faire n'importe quoi, d'où la nécessité des interdits, des règles qui portent sur les conduites et sur les pratiques.

Indispensable régulation

Le conseil est LE lieu de régulation, où chaque membre du clan peut s'exprimer sur le fonctionnement du clan. Pour faciliter la prise de parole, le respect mutuel et l'efficacité des débats, il peut être intéressant de ritualiser ce moment (le bâton de parole est l'un de ces rituels). Il donne du sens à la règle. Chez les Aînés, il n'est pas nécessaire de systématiser le conseil qui peut être réuni à la demande, ce qui donne d'autant plus de poids aux paroles qui y sont dites.

Les sanctions où comment réagir au non-respect des règles

La sanction, qui accompagne (systématiquement?) le non-respect des règles, sert à rappeler qu'il est important de maîtriser ses désirs et d'intégrer des exigences extérieures à soi, liées au contexte social. Elle responsabilise et permet à chacun d'assumer ses actes. Elle doit être éducative, réparatrice, graduée, individuelle. On sanctionne l'acte et non la personne. ●

→ Questions

- La règle doit-elle être stable ou doit-elle être, par essence même, évolutive ?
- Aux Aînés, la vie en collectivité est-elle possible sans mise en place de règles explicites ?
- Est-ce la règle en elle-même qui est formatrice ou l'adaptation qu'elle suscite chez l'Aîné ?
- Quelle forme de décision doit précéder l'acceptation collective d'une règle de vie ? Le consensus ? Le vote à la majorité ? Une autre forme ?
- Aux Aînés, est-il nécessaire d'explicitier et de préciser les règles ?
- Faut-il s'engager immédiatement sur ces règles dès leur élaboration ou peut-on se donner « du temps au temps » ?

Suite page 21

Une nouvelle mission au service du clan et de ses Aînés

Responsable d'unité Aînés

La fonction de référent de clan quitte notre vocabulaire, bienvenue aux nouveaux Responsables d'unité Aînés. Les missions changent notamment quant à la place et au rôle de l'adulte au sein du clan.



→ Profil

Le Responsable d'unité Aînés est une personne qui doit être âgée au minimum de 21 ans. Il doit être titulaire du certificat d'aptitude aux fonctions de Responsable d'Unité Scoutisme Français. Il doit aussi posséder le titre de Directeur Scoutisme Français ou être en formation. Il peut être ancien Aîné, sans que cela soit indispensable !

Au-delà des questions de terminologie, les différentes missions du Responsable d'unité Aînés sont plus en harmonie avec les fonctions actuelles pour l'ensemble des branches (Responsable d'unité/Responsable d'animation). Les missions :

■ Coordination générale du clan :

- Il a pour rôle de coordonner les différents acteurs du clan.
- Il est garant de la bonne tenue des réunions et fait le lien entre les Aînés et les parents.
- Il est présent lors des conseils de groupe afin de rendre compte de l'avancée des projets, il peut être accompagné du coordinateur de clan.
- Il assure avec le coordinateur de clan la bonne cohésion du groupe.

■ Activités et projets :

- Il connaît la réglementation concernant les accueils de Scoutisme.
- Il propose en début d'année son projet pédagogique au Responsable de groupe.
- Il doit être en capacité de proposer et d'animer des activités en tenant compte de la réglementation en vigueur.

– Il peut représenter l'Association pour la conduite du projet par délégation du Responsable de groupe.

– Il organise des temps de rencontre et accompagne les Aînés dans l'avancée du projet.

■ Attitudes éducatives :

- Il est garant de la sécurité physique et morale des Aînés.
- Il met en place des règles de vie avec le clan et il est garant du respect de celles-ci.
- Il accompagne les jeunes vers l'autonomie.
- Par son attitude et son comportement, il se veut exemplaire vis-à-vis des jeunes.

Pour des attitudes éducatives cohérentes

Même si nous avons développé le sujet dans la première partie de ces dossiers, « l'affaire » est suffisamment importante pour revenir dessus... Les 15/18 ans, en pleine adolescence, sont dans un désir profond de se confronter à l'autre et en particulier au sexe opposé ! Par leurs gestes, propos et conduite, ils essaient de se prouver qu'ils existent. Il apparaît très important pour le responsable d'unité :

- D'accompagner les jeunes en proposant des discussions sur des thèmes qui les intéressent, tels la sexualité ou les addictions.
- De surveiller et d'éviter le rejet d'un jeune au sein du clan (même si cela reste quelquefois sans solution)
- De veiller à ne pas juger les attitudes mais plutôt à prévenir les risques.
- D'avoir une réelle autorité sur les jeunes tout en étant cohérent entre ses actes et ses paroles. ●



Suite de la page 19

L'engagement

Faisons nôtre une phrase d'Alain Rey : « c'est la passivité de l'implication obligatoire que l'idée d'engagement vient bousculer ». On peut dire que quelqu'un est engagé lorsqu'il fait passer son engagement de la spontanéité immédiate au réfléchi. De quelle manière peut-on faire vivre la notion d'engagement au sein du clan ?

– À travers le jeu des règles (et des sanctions) : c'est un premier niveau d'engagement où le jeune accepte d'être responsable de ses actes.

– Des responsabilités engageantes sur lesquelles repose le devenir du projet : dans ce cadre, s'engager c'est faire ce qu'on a dit qu'on allait faire.

– À un autre niveau, s'engager, c'est décider (solennellement ?) d'adopter une attitude durable et constante envers quelque chose, par exemple une valeur Éclée, attitude qui dépasse le cadre de la vie de clan et qui modifie la façon de se comporter non plus « ici et maintenant » mais « là-bas et ailleurs ».

→ Questions

- Dans quelle mesure peut-on organiser cet engagement ?
- Est-ce qu'organiser n'est pas déjà dénaturer ?

Les responsabilités au sein du clan

De la même manière qu'un équipage d'Éclés, l'implication de chaque membre du clan doit être organisée par un système de responsabilités individuelles. Mais aux Aînés, ces responsabilités ne doivent pas nécessairement suivre le schéma traditionnel de l'équipage Éclés (coordinateur d'équipage, responsable matériel, intendant, infirmier, trésorier et secrétaire). Cette séparation classique des responsabilités retrouve cependant tout son sens lors d'une explo, où chacun doit contribuer à son bon déroulement, avant, pendant et après. En arrivant aux Aînés, de nouveaux horizons



s'ouvrent à l'ado, le champ des possibles s'élargit. Le clan se constitue autour d'un projet ambitieux et dans ce cadre, il nous paraît plus pertinent d'adapter les responsabilités au projet choisi.

Le caractère engageant d'une responsabilité est la condition pour que l'Aîné ait un sentiment d'appartenance au clan, qu'il se sente utile sinon indispensable. Le clan est un système qui n'existe que par et pour les membres qui le constituent. Traduction : si dans une situation, par rapport à un objectif qui m'est proposé, j'y arrive, alors la situation me renvoie en miroir une image positive de moi.

Une place spécifique pour le coordinateur de clan

Le coordinateur (la coordinatrice) est l'un(e) des Aîné(e)s du clan. Nous souhaitons qu'il(elle) puisse être élu(e) par ses pairs afin de lui donner une légitimité. Ce n'est pas forcément le(la) plus âgé(e), c'est d'abord une question d'envie. C'est une responsabilité réelle à partager en déléguant des missions aux autres Aînés. Le coordinateur est la cheville ouvrière du clan. Même si le clan rassemble des co-

pains qui se placent sur un pied d'égalité, la responsabilité de coordinateur incombe à une seule personne. Il peut, bien sûr, y avoir plusieurs candidats mais l'essentiel est qu'un seul soit élu ! Ses missions :

- Faire le lien et être l'interlocuteur privilégié du Responsable d'unité.
- Être garant de l'avancée du projet dans la direction voulue par le clan.
- Participer aux équipes de groupe pour représenter les Aînés.
- Animer les conseils de clan.

Il n'est ni le « gendarme » des Aînés, ni la personne à tout faire du clan ! Mais attention ! Si le rôle de coordinateur est fondamental dans l'organisation du clan, il ne faut pas trop lui en demander non plus. C'est avant tout un Aîné qui est là pour vivre, avec les autres, des activités et un projet. Ne lui demandons pas d'avoir le rôle d'un responsable : il a le droit à l'erreur, le droit d'avoir des écarts par rapport à la règle de vie, le droit d'en avoir « marre ». Le Responsable d'unité ne doit pas l'épuiser, surtout si ce dernier est peu présent lors des activités. L'essentiel est d'encourager, de valoriser, d'accompagner mais aussi de recadrer avec fermeté si cela est nécessaire. ●

Dans la démarche de projet



Après le fonctionnement, les activités. En clamant « le projet au cœur de l'action », tout est dit ! Ou presque, car cette notion de projet il faut bien la maîtriser et l'adapter, le cas échéant, aux Aînés.

Que faire aux Aînés ? Drôle de question pour une réponse pas si évidente que cela ! Les Aînés arrivent souvent en ligne droite de leur équipage Éclé. Pour beaucoup d'entre eux, le terme "Aîné" rime avec liberté ! Liberté dans une certaine mesure mais dans un cadre d'action collective. On ne vient pas (et on ne reste pas au clan) pour « buller », pour « glander » et regarder le monde vivre. Si on a le droit à quelques paresse, les journées, tant durant les rendez-vous d'année et pendant le camp, sont remplies d'activités et d'étapes de projet. Il appartient au Responsable d'unité de

fixer un cadre sans perdre de vue l'objectif éducatif que nous revendiquons pour ces adultes en devenir.

Dans les pages suivantes, nous préconisons le découpage de l'année en trois périodes. La première permet au groupe de se former autour d'activités. Il faut vite se positionner sur de l'action, même si c'est également le temps de la structuration collective autour d'envies, de valeurs et de règles communes. La question des envies est importante : c'est à partir d'elles que va se construire le cadre des activités pour l'année à venir, projets bien sûr (c'est l'étape 2) mais aussi les diverses activités vécues par le clan. Nous

arrivons à la question essentielle : que font les Aînés quand ils se retrouvent en journée ou en week-end ?

Engagement 1

Le clan choisit la fréquence des activités

Les Aînés doivent pouvoir programmer leurs activités de manière souple, même s'il existe certaines contraintes (la question de l'organisation des familles quand il y a fratrie par exemple). Ils sont libres, en accord avec leur Responsable d'unité et le Responsable de groupe, de participer aux activités avec les autres

unités du groupe ou de préférer un peu plus d'indépendance en se réunissant de leur côté.

Engagement 2

Le clan fait partie intégrante du groupe local

Les Aînés restent sous la responsabilité du groupe local, via leur Responsable d'unité. Le clan doit respecter le fonctionnement du groupe, notamment sur les plans administratif et comptable : registre de présence pour la CAF, respect de la réglementation Jeunesse et Sports, comptabilité d'unité... Et respect des autres unités : utilisation des locaux, du matériel...

Engagement 3

Les activités sont programmées

Pas de décision au coup par coup. Le programme trimestriel (ou semestriel voire annuel) reste de mise : dates, lieux, activités dominantes. Certaines échéances sont incontournables notamment dans l'optique de la préparation du camp d'été. Activités dominantes ne veulent pas dire exclusives. Même un clan spécialisé a besoin de temps ludiques, de surprises, autant de « respirations » ou de défouloirs salutaires !

Engagement 4

Pas d'année sans projet, pas de projet imposé

Le projet est en quelque sorte la colonne vertébrale du clan. Tous les Aînés doivent se retrouver autour de cet objectif commun. C'est pourquoi il est primordial que le projet soit choisi par les Aînés eux-mêmes, à partir de leurs idées ou de suggestions objectives. Ceci leur permettra de se l'approprier plus facilement, de se sentir moteurs et surtout d'être plus motivés, le tout autour d'un projet qui leur appartient vraiment. Il faut tout de même s'assurer que le projet est adapté aux Aînés et qu'il soit réalisable. Rien de plus frustrant qu'un projet qui n'aboutit pas ! ●

La démarche de projet d'activité

Les responsables les plus expérimentés vont s'écrier « Encore ! ». Et oui, nous « réservons » la démarche de projet. Comme toute bonne chose, on ne s'en lasse pas ! Trêve de plaisanterie, la méthode de projet est une bonne méthode...

Nous ne coupons pas une définition générale, du reste parfaitement adaptée au projet de camp : le projet d'activité est une activité que l'on décide de réaliser ensemble et pour laquelle le groupe s'organise. C'est un moyen au service du projet pédagogique qui permet d'atteindre les objectifs en termes de savoirs, savoir-être, savoir-faire que l'on s'est fixés.

Le projet d'activité est une démarche efficace

Alors, pourquoi se priver d'efficacité ?

- Tout projet a son utilité et conduit à un ou plusieurs résultats concrets et quantifiables.
- Un projet est un tout, ensemble d'activités qui permettent la réalisation finale. Sa dimension, son envergure et son ambition sont variables et permettent de s'adapter au cadre imposé (public, temps, espace...).
- Un projet réussi est un projet partagé par toutes les composantes du groupe, un facteur supplémentaire étant la coopération avec des partenaires.
- Un projet est une belle aventure qui doit se mener jusqu'au bout, par tous ses équipiers.

Comme les doigts de la main, cinq étapes !

- 1) Les propositions
Chaque membre du groupe doit pouvoir proposer une idée de projet. Elles sont débattues en commun. L'une d'elles sera ensuite retenue à moins que de nouvelles idées émergent de ce débat. Qui sait, par mélange des idées initiales ?
- 2) Le choix et la décision
Ou comment passer de l'individuel au collectif... Le choix du projet doit s'effectuer en conseil, la validation doit être bien marquée (vote, engagement de tous,



visualisation). Cela pose le début « officiel » du projet pour ses protagonistes.

- 3) L'organisation et la préparation
L'étape fébrile ! Elle passe par l'indispensable planification des tâches, dans le temps, de l'action de chacun... Elle s'appuie sur différents paramètres généralement à mener de front : formation, logistique, finances...
- 4) La réalisation et/ou la valorisation
Pas toujours facile à distinguer de l'étape précédente. Plus aisée quand il s'agit d'un spectacle ou d'une expo, la « première » ou le vernissage étant toujours un moment fort ! Dans le cas d'une construction, c'est cette construction proprement dite qui constitue l'étape, une fois les matériaux et outils rassemblés (étape 3).
- 5) Le bilan et l'évaluation
L'indispensable évaluation que l'on oublie ou que l'on remet à des lendemains qui ne viendront pas ! C'est cette étape qui va permettre de mesurer l'impact de son action sur les participants au projet et sur les autres protagonistes (visiteurs, spectateurs...). Mais c'est aussi l'étape qui ouvre des perspectives nouvelles et stimule de nouveaux projets.

Quelle que soit la nature du projet, la question de son financement va nécessairement se poser. Petite revue, non limitative, des financements accessibles aux clans et dans lesquels les Aînés vont pouvoir s'impliquer.



L'inévitable question de l'argent

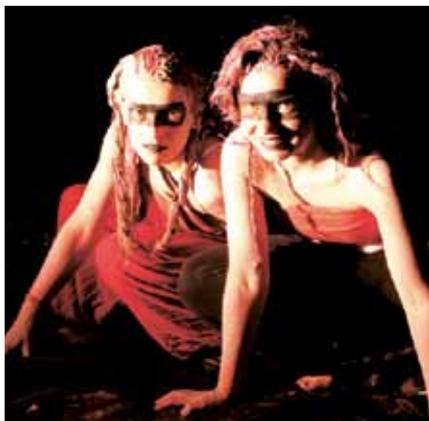
Famille	Qui ?	Forme de l'aide	Remarques	Mobilisation des Aînés
Les partenaires publics	Les collectivités territoriales (Mairie, Communauté de communes ou d'agglomération, Conseil Général, Conseil Régional)	Subventions	<ul style="list-style-type: none"> – Dossiers à déposer à dates imposées. – Démarches à regrouper (départements et région) avec d'autres groupes EEDF concernés. – Accompagnement utile par réseau (rencontrer les élus...) – Se rapprocher de certains services (jumelages internationaux). 	<ul style="list-style-type: none"> – Rédaction des dossiers – Repérage des contacts de réseaux (parents élus...)
Les partenaires privés	Associations, fondations	Bourses, subventions, aides « en nature »...	<ul style="list-style-type: none"> – Si votre projet correspond à leurs valeurs, objectifs et programme... – Projets communs... 	Idem
	Entreprises	Sponsoring, mécénat, aides « en nature »	<ul style="list-style-type: none"> – Aide déductible fiscalement pour l'entreprise : contacter impérativement le siège national EEDF pour les modalités pratiques. – Des choix déontologiques à faire... – Quel retour l'entreprise demande-t-elle ? 	Idem
Les opérations d'auto-financement	Les ventes de produits divers	Excédent sur les produits vendus	Autorisations préalables à demander (si vente sur la voie publique, pour certains produits...) Bien calculer et accepter les risques (invendus)	Choix des produits, fabrication des produits, vente
	Les ventes de produits siglés EEDF	Excédent sur les produits vendus	<ul style="list-style-type: none"> – L'incontournable : le calendrier – Les produits à personnaliser : issus de la Boutique Éclé (T-shirts) ou créés pour l'occasion (autorisation à demander). Mêmes risques... 	Choix des produits, vente
	Les tombolas et autres lotos	Excédent de gestion de l'opération	Respecter les règles pour ce type de manifestation	Communication, vente, animation
	Les paquets-cadeaux	Pourboires	Pas seulement à Noël : fête des mères, fête des pères, anniversaire de la grande surface...	Présence sur les stands, explications sur la destination des pourboires...
	Les animations (spectacle, repas...)	Excédent de gestion de l'opération	<ul style="list-style-type: none"> – À relier éventuellement au projet. – Peuvent être programmées également en retour de projet : repas « typique »... 	De A à Z !

→ Idées de projets, foire aux idées

Faut-il donner une liste... Oui !

Du moins pour montrer la variété des projets. Voici une liste de projets réalistes car réalisés par des clans EEDF ces dernières années :

- Spectacle itinérant en Pologne.
 - Camp chantier (dispositif d'irrigation) dans une communauté villageoise du Moyen-Atlas marocain.
 - Camp itinérant avec des roulottes dans le Finistère.
 - Jeu de rôle médiéval itinérant.
 - Camp itinérant à vélo à travers les Landes.
 - Échange franco-roumain incluant un convoi de jeux/jouets et une animation dans un orphelinat.
 - Échange franco-serbe et découverte du pays.
 - Camp chantier (aménagement d'un centre scout) avec l'association scoute de Madagascar.
 - Création de chansons, enregistrement d'un disque et commercialisation en porte-à-porte.
 - Camp-échange en Biélorussie en lien avec un jumelage local.
- Vous constaterez que cette liste de projet fait la part belle à la dimension internationale. Rien d'étrange à cela, c'est pourquoi nous développons le sujet en page 30.



Petit mémento à l'usage des Responsables d'unité

Même si nous plaçons la démocratie au cœur de la démarche, le Responsable d'unité garde un œil attentif sur le projet. Il a donc sa propre expertise à mener à chacune des étapes :

- Étape 1 : elle doit discrètement se doubler d'une analyse de situation.
- Étape 2 : c'est celle où il faut poser les objectifs, notamment d'acquisitions et d'apprentissages correspondant aux choix décidés par le groupe. Cela facilite grandement la pertinence pédagogique du projet.
- Étapes 3 et 4 : ce sont celles qui sont les plus largement déléguées aux Aînés, un tant soit peu organisés ! Et pas question de leur voler la vedette !
- Étape 5 : elle est largement facilitée quand elle est anticipée en fixant dès l'étape 2 (ou 3 éventuellement) les différents critères d'évaluation (qualitative et quantitative).

Pour faciliter la tâche, voici une petite série de questions simples et efficaces pour mieux cibler les objectifs du projet et guider les Aînés :

- Quoi ? Que va-t-on faire ? Et pourquoi le faire ? N'oublions pas la visée éducative, même pour cette tranche d'âge et même si la démarche de projet est en elle-même éducative.
- Quand ? Le projet doit avoir un début et une fin identifiés. Quant au déroulement, il s'étend généralement sur une grande partie de l'année, souvent conclue par le camp d'été. Mais il peut aussi être plus ou moins long en fonction de l'ampleur du projet.
- Où ? Dans le quartier, dans la ville, la région, au bord de la mer, en pleine forêt,

à l'autre bout du monde... Partout ! Les Aînés manifestent souvent l'envie de partir à l'étranger. Pourquoi pas ? Mais il s'agit de projets ambitieux souvent plus difficiles à mener à terme. N'oublions pas que « loin n'est pas synonyme de mieux » !



- Comment ? Lors du choix du projet, il faut également tenir compte des ressources dont on dispose. Il s'agit ici de faire le point sur les moyens matériels et financiers.
- Avec qui ? S'agit-il d'un projet interne au clan, en partenariat avec un autre clan, des scouts étrangers ou encore avec une autre association ? Il faut également repérer les personnes ressources sur lesquelles on peut compter pour la réalisation du projet : le groupe local, l'échelon régional de l'association, les collectivités locales, les divers financeurs...

Il n'y a pas que le projet dans la vie !

Nous avons déjà abordé la question mais il convient de le répéter : le clan doit s'accorder des moments de répit vis-à-vis du projet d'année. Celui-ci demande souvent beaucoup d'investissement de la part des Aînés, c'est pourquoi il est important de s'offrir de temps à autres des moments déconnectés du projet, utiles pour ne pas décourager les Aînés, pour éviter qu'ils

ne s'essouffent à trop s'investir. Autre justification : le clan a sa propre raison d'être en dehors du projet. Le projet est nécessaire au clan mais il ne doit pas être la seule raison des Aînés pour se retrouver. Ces activités hors-projet peuvent cependant rester dans le même thème mais ne pas nécessairement participer à l'avancée du projet.

Pistes de construction



C'est la programmation structurée d'activités tout au long de l'année qui permet, au sein du clan, de faire progresser les aînés. L'année s'organise en trois étapes plus ou moins longues suivant la réalité de l'unité.

Pour l'année

Étape 1

Découverte et structuration du groupe

Cette étape permet de souder et d'organiser le clan. Si les premières activités sont fortement initiées par le responsable d'unité, le clan doit devenir peu à peu force de proposition. Lors de cette étape, le clan doit également réussir l'accueil des nouveaux Aînés. Trois objectifs éducatifs :

- Découvrir l'environnement local.
- Prendre sa place au sein du clan.
- Respecter la règle commune.

Certaines activités facilitent ce démarrage d'année :

- Se retrouver autour des photos et des souvenirs de camp.
- Prendre le temps avec les Aînés de préparer l'accueil des nouveaux. Il est important d'organiser le passage des grands Éclés s'il n'a pas été fait en fin de camp. Cette activité reste un moment fort dans la vie de chacun. Le clan doit essayer de trouver un passage innovant et exceptionnel.
- Toute activité permettant de se développer et d'intégrer les nouveaux.
- Des activités ayant pour but de dé-

couvrir l'Association et le Scoutisme : organisation d'un week-end inter-clans, d'une rencontre avec un autre mouvement de Scoutisme, d'un week-end de découverte des techniques scouts. Et, au minimum, la préparation et la participation au congrès régional (programmé entre la mi-octobre et la fin novembre), temps démocratique à faire vivre à tous les plus de 16 ans.

- Des activités qui permettent de vivre des aventures tout en permettant de découvrir son environnement local : organisation d'un week-end en partenariat avec l'ONF, un coup de main à une asso-

ciation de solidarité (les Restos du Cœur ou le Téléthon ont besoin d'aide à cette période de l'année!).

– Sans oublier, la participation du clan à Défi Aînés!

Étape 2

Aventure et projets

Cette deuxième étape est celle du projet. Le clan va pouvoir vivre un ou plusieurs projets d'activités et, selon son expérience, lancer un projet à dimension internationale. Cette étape permet également de consolider la structuration du clan. Quatre objectifs éducatifs:

- Prendre des responsabilités au sein du clan.
- Participer aux prises de décisions.
- Acquérir des compétences et maîtriser des techniques variées.
- Monter et vivre un projet personnel tourné vers l'extérieur.

Des pistes de projets pour vivre en clan, se former et découvrir de nouveaux centres d'intérêts:

– Expression-crétion: participer à un festival culturel, réaliser un spectacle à montrer (établissement sanitaire et social, maison de retraite...), mettre en

place des ateliers chant ou danse pour les branches cadettes du groupe...

– Solidarité: monter une fête de quartier, participer à des actions nationales comme le Téléthon, le Sidaction, les Virades de l'Espoir...

– International: un camp d'échange avec des scouts d'un pays européen, un camp de coopération avec des Éclaireurs d'Afrique francophone...

– Environnement et écocitoyenneté, participation à une campagne de reboisement, réalisation d'un lieu de vie pour les branches cadettes en matériaux recyclés...

– Plein air: organiser un raid aventure avec les autres Aînés de la région...

– Vivre un Projet Individuel Citoyen (PIC).

Étape 3

Préparation du camp d'été

Le camp est l'aboutissement d'une année. La préparation doit s'attaquer le plus tôt possible et surtout avant la fin du second trimestre. Quatre objectifs éducatifs:

- Maîtriser les techniques de camp.
- Vivre et construire un projet ambiteux.



- Se sentir bien dans son clan.
- S'engager sur les valeurs de l'association.

Des pistes d'activités pour se préparer à camper:

– Techniques de camps: week-ends campés (formation technique et organisation de la vie quotidienne), mise en place d'un mini camp de 4/5 jours, organisation d'un week-end itinérant à pied, à vélo, en roulotte, vérification du matériel...

– Activités pour élaborer et préparer le projet de camp: choix du thème et construction de la grille, prise de contact pour les différentes activités, organisation d'activités pour financer le camp. ●

Vers le camp

■ Le camp de groupe

Les Aînés campent sur le même lieu que les autres unités du groupe. Cela n'empêche pas, bien au contraire, qu'ils doivent avoir leur propre projet et des activités adaptées. Des exemples:

– Une itinérance au départ du lieu de camp.

– Un camp en étoile: partir 3 à 4 jours, revenir au « camp de base », repartir vers une nouvelle destination...

– Un camp chantier dans la commune où est implanté le camp.

Les Aînés doivent veiller à leur indépendance, ils ne sont pas les « petites mains » des autres unités et de leurs responsables même si, dans leur projet, ils prévoient des activités pour les autres branches.

Ce type de camp peut représenter des avantages pour le groupe local et pour le clan (réduction des coûts, cohésion du groupe, absence ou accompagnement d'un Directeur SF spécifique au clan, organisation simplifiée...).

■ Le camp d'unité

Le clan part seul... C'est une formule des plus passionnantes notamment pour se forger une véritable identité. Le projet de camp est vraiment celui des Aînés participants! La réussite du camp passe absolument par l'engagement de chacun, en lien avec une répartition des responsabilités, auparavant bien identifiées. Un camp d'unité avec des Aînés n'est pas

Suite page 28

Pas de clan sans camp (d'été, bien sûr!)

Le camp est le prolongement naturel et essentiel des activités quotidiennes du clan. C'est souvent pendant le camp que les Aînés vont finaliser leur projet d'année. Le camp doit aussi permettre au clan de mettre en musique son organisation tout en permettant à ses membres de se ressourcer et de développer de nombreux apprentissages et techniques. Sans oublier qu'un camp, qui n'est pas forcément le point final de la vie du clan, doit permettre de redémarrer (déjà) l'année suivante.

Suite de la page 27

forcément un camp international ou à l'étranger, il est possible d'avoir un projet ambitieux, sortant de l'ordinaire, en s'invitant dans une des belles régions françaises ! Les activités dominantes :

– Sports : accomplir une itinérance en vélo (ou en tandem !), participer/organiser un raid aventure, découvrir de nouvelles techniques sportives...

– Culture, sciences et techniques : produire une œuvre (un spectacle, un film vidéo...), participer à un festival, découvrir des techniques nouvelles comme la mécanique pour préparer des « mobylettes » supports à un camp itinérant...

– Solidarité : chaque clan est invité à mettre dans sa grille de camp une journée solidaire par exemple au service de la municipalité ou de la communauté qui l'accueille (animation pour le troisième âge, nettoyage d'un lavoir, balisage d'un sentier...).

– International : cf. page 30.

■ Le camp de regroupement

Deux clans se réunissent autour d'un projet commun pour faciliter la dynamique... Intéressant si les Aînés sont peu

nombreux mais attention à ne pas négliger la question de l'ouverture du camp à de nouveaux membres. Le camp de regroupement se combine aussi avec les types de camp ci-dessus. Nous ne cachons pas que ce type de camp n'est pas toujours facile à organiser, en particulier quand les clans sont éloignés en distance. Il est de toute façon inconcevable que les Aînés ne se soient pas rencontrés au moins une fois pour la préparation. Il est important que les tâches soient bien précisées afin que les responsables d'unité et le directeur de camp puissent répartir les différentes responsabilités.

■ Les propositions nationales et régionales

Chaque année, l'échelon national propose aux Aînés des projets spécifiques, favorisant en premier lieu la rencontre :
– Un camp chantier à Bécours (centre international des EEDF en Aveyron). Au-delà du chantier, c'est aussi l'occasion de se retrouver dans une vraie dynamique de camp Aînés. Si ce projet s'adresse à tous les Clans, c'est une solution éprouvée pour les « petits » et « jeunes » clans !

– La proposition Scouts du Monde (SDM) : voir en page 34. Si les différentes étapes de SDM peuvent se vivre tout au long de l'année, il est évident que cette proposition se combine à merveille avec le camp d'été en permettant de programmer, dans la foulée, une découverte SDM puis un volontariat...

– Des destinations spécifiques pour des projets particuliers. Au fil des ans et des opportunités, les échelons et régionaux programment des projets d'été pour les clans. Citons en particulier la proposition plus pérenne d'Allauch (dans les Bouches du Rhône). C'est un camp vraiment pas comme les autres, d'une durée de cinq à quatorze jours. Surveillance des collines, prévention des feux, et information du public sur la forêt méditerranéenne font partie du quotidien, à agrémenter de spectacles et d'activités sportives. Ce camp peut se considérer comme une étape d'un projet itinérant (Ah, la Provence !) ou comme volontariat Scouts du Monde. ●

Les 3 éta

Un camp s'organise en trois étapes plus ou moins longues en fonction de la durée du projet et du camp.

Étape 1

Accueillir, découvrir, s'installer, s'organiser

Cette étape doit permettre au clan d'installer son cadre de vie, d'organiser la vie quotidienne et de commencer à préparer les aventures à venir. C'est dans les premiers jours que l'ambiance se crée, que les bonnes habitudes se prennent. Quand on a mal commencé, il n'est pas facile de redresser la barre ! La durée de cette étape est généralement de cinq à six jours, elle combine différentes familles d'activités :

■ Des activités pour bien démarrer son camp et installer son cadre de vie :

– Exiger une installation de qualité avec un coin de vie comportant une table des bancs, un feu surélevé (ou un « bloc cuisine »), un trou à eaux grasses, une poubelle à tri sélectif, des tentes séparées du coin repas et permettant le couchage différencié des garçons et des filles, sans oublier l'inévitable panneau-actu pour afficher la règle de vie, les consignes diverses, les responsabilités, la grille de camp et de services...

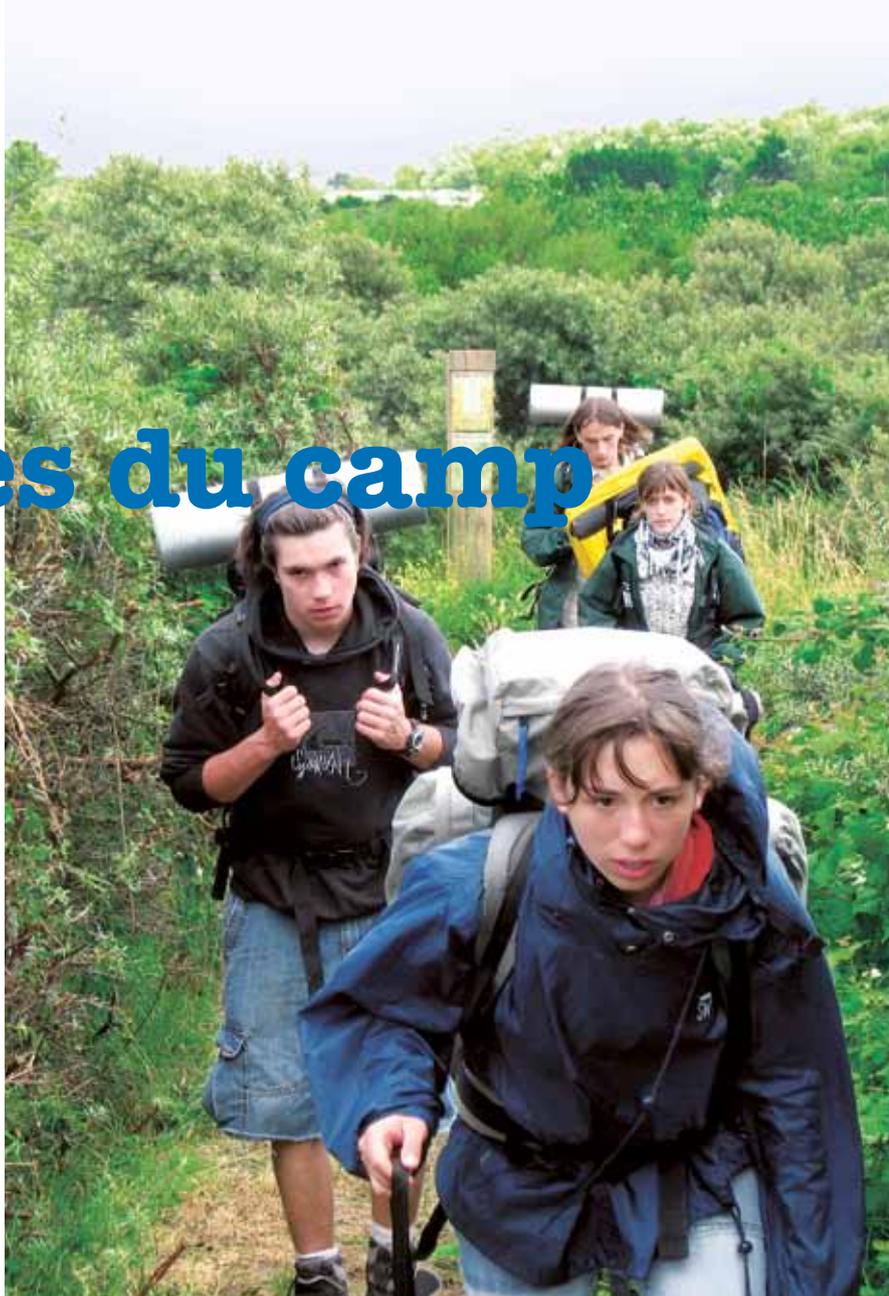
– Organiser la vie quotidienne. Nous ne pouvons pas accepter, sous prétexte d'autonomie mal comprise, que chacun ne respecte pas son corps (toilette, sommeil...), que les sanitaires soient en permanence sales et que tentes jamais rangées.

– Programmer un temps d'échange et de discussion sur la mise en place d'un système efficace d'organisation de la vie quotidienne (quelle forme, quelle rotation ?), mettre en place une règle de vie évolutive et aborder la répartition des différentes responsabilités liées au fonctionnement.

Camp de clan, camp ouvert ?

Il est évident qu'il n'est pas facile d'accueillir de nouveaux Aînés au premier jour du camp surtout quand le projet a été porté toute l'année par un petit groupe motivé. Cependant, dans l'esprit d'ouverture de l'association, rien n'empêche d'ouvrir le camp et d'accueillir soit un jeune pour qui ce camp risque d'être une première expérience de vacances, soit un copain ou copine d'un ou des Aînés. Mais il est souhaitable de poser certaines conditions, notamment quant à la « préparation rapprochée » en participant activement à quelques activités avant le départ.

Types du camp



– Aborder les questions liées à la sexualité des ados (discretion des couples, protection des rapports sexuels, maladies sexuellement transmissibles...). Cette discussion doit être faite sans tabou ce qui impose que le Responsable d'unité (ou le directeur de camp) ait réfléchi auparavant au sujet pour qu'il puisse donner clairement ses positions éducatives.

■ Des activités pour découvrir l'environnement proche du camp :

– Programmer des jeux de découverte qui restent appréciés des ados : rallye, enquête, questions...

– Rencontrer et prendre contact avec les « autorités officielles », des commerçants, des associations, d'autres jeunes...

■ Des activités permettant au clan de préparer la suite :

– Vivre une petite randonnée.

– Préparer une animation pour le village ou pour une autre unité.

Ces différentes activités peuvent s'imaginer sous la forme d'une « entreprise »

collective, pilotée par le coordinateur de clan ou par tout autre Aîné, avec le soutien du Responsable d'unité.

Étape 2

Vivre des projets et des aventures, prendre des responsabilités, découvrir la région

Cette étape médiane doit permettre au clan de vivre une ou plusieurs aventures et de consolider son organisation et sa structuration. Sa durée est de huit à dix jours, en pensant qu'au cours de cette étape le clan va sûrement passer par « un creux » : inimitiés, coups de fatigue, nostalgie du cocon familial ou d'un ailleurs. Le responsable d'unité doit alors rester un pôle de référence, un confident et « un régulateur de tensions ». Au programme :

– Des activités pour vivre des aventures en clan, se former et découvrir de nouveaux centres d'intérêts : un « camp

volant » de plusieurs jours avec des activités sportives (course d'orientation, canoë, VTT...), selon le projet la découverte de nouvelles techniques (théâtre, ciné, photos, chantier...), des temps de jeux quotidiens pour permettre aux Aînés de se défouler.

– Des activités pour accompagner chaque Aîné dans sa progression avec, en particulier, le PIC, Projet Individuel Citoyen.

Étape 3

Valoriser projets et aventures, faire le bilan et la fête, préparer la rentrée

Arrivés à cette étape, les esprits et les corps sont un peu fatigués et la fin du camp doit permettre de vivre des activités un peu moins physiques pour les Aînés. La durée de cette étape est de quatre à cinq jours.

■ Des activités pour mettre en commun et valoriser les aventures vécues par le clan : une retransmission formelle des PICs pour que tous profitent des expériences de chacun.

■ Des activités pour finir le camp sur une note conviviale : une soirée méchoui, un banquet géant, un spectacle où l'on invite les villageois, un concours cuisine en petites équipes.

■ Des activités pour préparer la rentrée, élaborer et préparer le prochain projet du clan : fixer le rendez-vous de rentrée, recenser des idées de projets pour l'année à venir que le Responsable d'unité reprendra lors de la rentrée de septembre.

■ Des activités pour conclure le camp : le bilan, moment d'expression individuel et collectif.

Dans cette phase, l'erreur serait de « finir » le camp avant le départ. Si trois jours avant le voyage de retour les installations collectives sont démontées, cela donne le sentiment d'abandonner le navire ! Le stress augmente naturellement. Le plan de démontage, bien préparé, doit se mettre en place au dernier moment. Évitions de faire le bilan final sur un terrain complètement nu... ●

→ Le conseil de clan en camp

Tant pour la vie quotidienne que pour les activités et projets, il est nécessaire de programmer durant le camp des conseils de clan, animés soit par le Responsable d'unité, soit par le coordinateur de clan.

Projets ambitieux pour Aînés volontaires

Le cadre à la fois particulier et exceptionnel des EEDF permet à un clan ambitieux d'imaginer, de monter et de vivre des projets d'envergure. Bien souvent, ces projets riment avec international...

À l'échelle de la planète

Si nous «confinons» les Éclés dans l'Europe communautaire, nous délivrons des visas aux Aînés pour parcourir la planète! Il paraît intéressant, sinon indispensable, que chaque Aîné vive, au moins une fois dans sa «carrière», un projet international.

Il y a camps et camps

Nous avons bien écrit «projet international» et pas seulement «voyage à l'étranger»... Car la dimension internationale est à géométrie variable. Voici ce qui s'offre aux Aînés:

– Un camp à l'étranger: découverte d'un pays ou, de préférence, d'une partie de ce pays... Le clan choisit sa destination, s'organise, planifie l'itinérance et les activités... Pas mal, mais peut largement mieux faire car ce type de camp ressemble bien trop à des séjours vacances...

– Un échange bilatéral: le clan a ou trouve un clan partenaire. Il y a échanges de correspondances durant l'année dans l'optique de la préparation du camp, ou plutôt, des deux camps, car ce type d'échange se vit sur deux ans avec un camp en France et l'autre dans le pays du groupe partenaire. Le réseau mondial du Scoutisme favorise ce type d'échanges, les aides financières existent (via notamment les comités locaux de jumelage).

– La participation à des événements internationaux, de préférence dans un cadre scout! Les Jamborees et les Roverways concernent les Aînés, avec des



réserves quant à l'âge (c'est très strict!) et la programmation (une fois tous les quatre ans!). Mais il y a d'autres événements de moindre importance, rassemblant plusieurs dizaines à plusieurs centaines de jeunes de différents pays, tel les «camps mondiaux de la solidarité», Bécours 2000 et Bécours 2004, organisés par les Éclaireuses Éclaireurs de France. La participation au rassemblement s'accompagne généralement d'une itinérance de découverte du pays.

Le secteur international de l'association dispose chaque année d'invitations à ce type de manifestation, qui sont un bon compromis pour un premier projet international.

– Le projet de solidarité internationale: le clan se mobilise autour d'un projet à «vocation solidaire et humanitaire». L'ambition est tout autre, les moyens aussi: projet sur deux ans dans la grande majorité des cas, clan solide, acteurs mobilisés... Si les pays de l'Afrique francophone sont des destinations habituelles (le réseau des EEDF y est pour beaucoup!), le Maghreb est aussi une destination possible tout comme certains pays d'Europe orientale ou d'Asie. Ce type de projet ne peut se concevoir que dans le cadre d'un partenariat avec des associations locales, de Scoutisme ou de solidarité.

S'engager dans un projet international n'est pas une décision à prendre à la légère. Mais c'est une décision qu'on ne regrette pas! ●

Vers la voie de la spécialisation...

Dans le temps (au XX^e siècle!), certains clans étaient spécialisés: spéléo, théâtre, archéologie, plongée sous-marine... Au fil des générations de routiers (on ne parlait pas encore d'Aînés), le groupe avait acquis une compétence reconnue au sein de

l'association et bien au-delà (bon nombre de clans spécialisés spéléo ont «muté» en spéléo-clubs!). Aujourd'hui, les clans sont plus souvent «touche à tout» hormis quelques groupes bien ancrés dans la solidarité internationale. Il reste quand même possible à un clan pérenne ou historique de s'engager dans cette voie...



La place des Aînés dans l'association

Fonctionnement, activités, projets... Tout est préparé pour l'aventure ou presque ! Car tout clan EEDF ne peut vivre en apesanteur ou coupé du groupe local, dont il fait partie intégrante, et du Mouvement en général. De plus, notre association a fait le choix d'associer les Aînés dans le processus démocratique de l'association...

Les Aînés dans leur groupe local

Dans notre association, chaque adhérent de plus de 16 ans est citoyen, il peut alors participer aux différents choix démocratiques de l'association et prendre des responsabilités : élection du responsable de groupe, du responsable régional, des délégués régionaux à l'Assemblée Générale et des membres du Comité Directeur.

L'APG : premier lieu d'exercice démocratique

Au sein du groupe est organisée l'Assemblée Plénière de Groupe (APG) au cours du 1^{er} trimestre. Cette réunion formelle a pour but d'établir le bilan de l'année écoulée, de préparer celle à venir, d'organiser le bon fonctionnement du groupe en élisant le(la) responsable de

groupe ainsi qu'une équipe, qui comporte le plus souvent un trésorier, un secrétaire, un responsable des adhésions, sans oublier de constituer les équipes de responsables. Tous les plus de 16 ans doivent être conviés à cette réunion (il est fortement conseillé d'inviter les Aînés de 15/16 ans qui ne pourront cependant pas prendre part aux votes) et on va le plus souvent possible associer les membres du clan aux prises de décisions.

Une place dans le Conseil de groupe

Le clan fonctionne souvent de manière autonome, il ne faut pas oublier que l'équipe de groupe est là aussi pour aider et conseiller... C'est pour cela qu'il est

indispensable que le Responsable d'unité et le coordinateur de clan puissent participer aux réunions d'équipe de groupe, qui ont lieu en général une fois par mois en réunissant l'ensemble des responsables. Ces réunions permettent de faire le point sur les activités, de pointer les dysfonctionnements et surtout d'y remédier. D'où l'importance de la représentation du clan !

Futurs responsables

Les Aînés constituent également le « vivier » des responsables en devenir. Nous savons tous qu'après les trois ans passés au clan, un certain nombre d'entre eux deviendront responsables d'animation.

Suite page 32

Suite de la page 31

Cela ne se fait pas à la légère et doit s'anticiper même si la priorité (et il n'est pas conseillé de changer de fonction en cours d'année) est de terminer le projet dans lequel le clan est engagé. À la rentrée suivante, en fonction des âges, de l'ancienneté et des choix de chacun, le groupe essaiera de donner une nouvelle place à chaque Aîné. Certains vont rester au clan, avec une nouvelle équipe et un nouveau projet (cf. les différents types de clan évoqués en pages 17 et 18), d'autres vont devenir responsables et ceux qui ne sont tentés par l'animation pourront se tourner vers les différentes propositions en direction de la nouvelle tranche d'âge des 18/25 ans. Être responsable n'est pas inéluctable ! Quitter le mouvement à 18 ans également !

Devenir responsable s'anticipe donc : on en parle avec le Responsable d'unité, avec l'équipe de groupe, on peut même participer à une activité comme « aide-responsable » ou comme observateur attentif et intéressé ! Il faut aussi évoquer la question de la formation : rien n'interdit à un Aîné, bien au contraire, d'entamer sa formation 1^{er} degré « animateur Scoutisme Français » (et le BAFA qui est étroitement lié) tout en restant au clan. En effet, cette formation est accessible à partir de 17 ans. Ce sont donc des choix à faire en conseil de groupe dans lesquels chacun doit pouvoir s'y retrouver.

Une question se pose souvent : peut-on être simultanément Aîné et Responsable ? Une réponse simpliste dirait que rien ne s'y oppose mais, dans les faits, ce n'est pas si simple ! En effet, si l'on est Responsable en étant Aîné, il va falloir bâtir des calendriers d'activités permettant de faire les deux qu'il faudra ensuite imposer à l'ensemble des autres Aînés et Responsables. Et comme en général, chacun a d'autres activités en dehors des EEDF, c'est un casse-tête qui s'annonce ! Sans oublier la question des camps qui risquent d'être programmés aux mêmes dates ! Choix cornélien ! Tout doit être posé et décidé en début d'année car si on peut comprendre que le groupe ait besoin de responsables, faut-il « déshabiller Pierre pour habiller Paul ? ». N'y a-t-il pas d'autres solutions ? Et si cette situation est inévitable, il faut permettre aux intéressés de pouvoir s'y retrouver sans s'épuiser. Les Responsables d'unité respectifs seront compréhensifs, facilitateurs et mettront en place un suivi plus pointu avec ces Aînés-Responsables ! ●

Une place dans la sphère régionale

Les premiers pas des Aînés dans la sphère régionale ont souvent lieu lors du congrès régional... Celui-ci réunit une fois par an tous les adhérents de plus de seize ans d'une même région. Il permet de faire le bilan des actions régionales et de programmer les actions pour l'année à venir (ou à plus long terme). Ce temps est souvent l'occasion de travaux en commissions autour des différentes branches, parmi lesquelles les Aînés : ils pourront donc s'y exprimer sur des propositions et projets régionaux (rassemblements, rencontres, camps...) ou sur des formations spécifiques aux coordinateurs de clan et aux Responsables d'unité. Le congrès permet aussi :

- d'élire le responsable régional ainsi qu'une équipe régionale, chargés de mettre en place la politique régionale décidée ensemble,
- d'élire les délégués à l'Assemblée Générale, tout adhérent de plus de 16 ans pouvant être candidat.

– de rencontrer un membre du Comité Directeur et/ou de l'Équipe Nationale qui vient présenter les priorités de l'association pour l'année à venir.

L'association ayant pour ambition de former des citoyens actifs, une de ses valeurs est la démocratie, la participation des Aînés ainsi que de l'ensemble des Responsables au congrès régional en devient donc un acte militant incontournable ! Elle doit être fixée en début d'année sur le calendrier des activités. Au-delà du temps statutaire qu'est le congrès régional, il est aussi un moment d'échanges, de rencontres voire de fête. Quand le congrès est programmé sur un week-end, un temps festif est souvent organisé le samedi soir, les Aînés étant de la partie pour une « scène ouverte », une animation ou, tout simplement, participer à la convivialité et organisant une buvette (un plus pour l'autofinancement du projet !). ●

Un échelon national pas si éloigné

L'Assemblée Générale (AG) est annuelle et rassemble tous les délégués élus en région, les responsables régionaux, les membres du Comité Directeur ainsi que ceux de l'Équipe Nationale. L'AG va permettre, comme aux niveaux local et régional, de faire le bilan de l'année écoulée, de parler des actions de l'année à venir, d'examiner les comptes de l'association, de participer à des débats (laïcité, bénévolat...) et d'adopter (ou non) des motions portées par les régions. C'est l'AG qui élit également les membres du Comité Directeur. Même sans être élu à l'AG, on peut y participer comme observateur, ce qui permet de prendre part aux

débats mais sans avoir le droit de vote. Par le biais des congrès régionaux, l'AG est donc ouverte aux Aînés.

Si l'organigramme de l'Association est bien défini, comment intéresser les Aînés à ce fonctionnement démocratique ? La première étape est de les inciter à participer au maximum à ces différents temps, même si le projet reste au cœur du clan. Chaque échelon propose des activités réservées aux clans et aux Aînés : des week-ends thématiques et techniques (activités sportives, de pleine nature...) au plan régional, le « fameux » Défi Aînés (cf. page 33) au niveau national. ●

Le Comité Directeur des EEDF

Le Comité Directeur (CD) de l'association (appelé « conseil d'administration » dans d'autres associations) est composé de 18 membres (9 femmes et 9 hommes) élus pour 3 ans, renouvelables par tiers chaque année. Le CD élit son bureau avec un Président, un ou des vice-présidents, un trésorier et un trésorier adjoint, un secrétaire et un secrétaire adjoint. C'est le CD qui fixe les grandes orientations de

l'association avant d'en rendre compte chaque année devant l'AG par la présentation d'un rapport moral. Le CD étant composé de membres bénévoles qui ne peuvent bien évidemment pas assurer pleinement le fonctionnement de l'association, il nomme un Délégué Général qui s'entoure d'un Équipe Nationale, chargée de mettre en place les différents objectifs fixés par le CD.

Rien que pour eux... Mais avec eux !

Les Éclaireuses Éclaireurs de France proposent des cadres d'activités adaptés aux Aînés. Passons-les en revue alphabétique ! Attention, ces différentes propositions sont susceptibles d'évolution au fil des ans...



Ateliers Éclés au lycée

Ils constituent la proposition de base de l'association pour les lycées dans le cadre de notre programme «L'École de l'Aventure». À travers ces Ateliers, nous proposons à un groupe d'élèves volontaires une démarche active de formation avec pour objectif d'impliquer les jeunes et de les accompagner dans la mise en place d'un projet, nécessitant de s'organiser en équipes autonomes, de se répartir les responsabilités et de décider collectivement.

Au foyer socio-éducatif ou au sein de l'internat du lycée, l'Atelier donne aux jeunes l'occasion de découvrir et de faire découvrir l'exercice de la citoyenneté à travers un projet partagé (de l'organisation d'un week-end de protection de l'environnement à la réalisation d'un chantier de coopération avec un pays du Sud) et construit de rendez-vous en rendez-vous. Un référent local accompagne, aide au soutien et à la mise en place des actions, qu'il s'agisse des aspects financiers, méthodologiques ou techniques.

Ces ateliers peuvent être donc initiés par des Responsables EEDF des groupes locaux (et en particulier les personnels

éducatifs des établissements d'enseignement!) ou par les lycéens eux-mêmes. Pourquoi ne pas leur faire découvrir cette autre facette de l'association et établir des passerelles entre le projet du clan et celui de l'Atelier?

Bécours et ses chantiers

Le centre national de Bécours (près de Millau, en Aveyron) est un haut-lieu de l'Aventure Aînés! Tous les étés (et sûrement pendant les vacances d'année), il accueille des clans tout comme des Aînés un peu isolés:

– Camp fixe du clan ou étape d'un camp itinérant (région des Grands Causses et des Gorges du Tarn).

– Session de Découverte et propositions de volontariat Scouts du Monde (cf. ci-contre).

– Accueil au sein de l'Euro-étape: même si le terme n'est plus officiel, il désigne encore parfaitement ce «camp dans le camp», ouvert aux Aînés de passage, de France et d'Europe, dans une dynamique d'échanges et d'activités communes.

– Les chantiers: on peut donner (et c'est fortement conseillé) des journées de camp aux chantiers d'été à Bécours: entretien des espaces verts, «vieilles pierres», réno-

vation des locaux... On peut aussi s'inscrire sur des chantiers «au long cours» (deux à trois semaines, en alternant les séquences de chantier et des activités de pleine nature) souvent organisés en partenariat avec des associations spécialisées.

Défi Aînés

Défi Aînés est une occasion unique de rencontrer des clans de toute la France, de partager des grands moments d'émotion et de faire la fête. Mais comme son nom l'indique, c'est aussi de l'émulation (avec une pointe de compétition, ce qui n'est pas à blâmer!) entre les clans par des «épreuves» variées, représentant autant de champs de compétences des Aînés (sport, culture, environnement...). Le site du Défi, programmé chaque année durant les vacances de Toussaint, est fonction du palmarès de l'année précédente: autre particularité appréciée, le clan gagnant devient l'hôte du Défi suivant, la région d'origine étant alors impliquée dans son organisation.

Suite page 34

Routes Nouvelles, la revue des Aînés

C'était bien la vocation première de cette revue, être le journal des Routiers (ancienne appellation des Aînés)! Aujourd'hui Routes Nouvelles, revue des Aînés et des Responsables de l'association, a un lectorat plus large! Mais les Aînés ne sont pas oubliés: outre «Aînés actualités», largement interactive par les contributions reçues des clans, bon nombre de rubriques concernent les ados tels les dossiers d'actualité, la vie de l'association, les fiches techniques... Complétée par le site internet de l'association www.eedf.fr, la revue Routes Nouvelles est une source d'information et de communication... Même pour les Aînés!

Suite de la page 33

Scouts du Monde

Depuis quatre ans, notre association s'est engagée dans le programme Scouts du Monde, initiative de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS). Proposé à tous les jeunes de 15 à 26 ans (scouts et non scouts), Scouts du Monde (SDM) se concrétise par un brevet, validant une démarche, individuelle ou en équipe, d'investissement dans un volontariat pour une citoyenneté mondiale.



Pour obtenir ce brevet, il faut suivre les étapes suivantes :

– 1^{ère} étape : demander un dossier SDM auprès du service international des EEDF ou directement sur le site internet www.scoutsdumonde.fr

– 2^e étape : s'inscrire et accomplir une session découverte SDM pour acquérir plus de connaissances et de compétences et pour préparer un service volontaire.

– 3^e étape : effectuer un Service Volontaire SDM, soit individuellement, soit dans le cadre d'un projet d'équipe. Les EEDF proposent différents volontariats : surveillance des forêts contre les incendies à Allauch, près de Marseille, sauvegarde de la faune des Causses, valorisation du patrimoine local et naturel à Bécours... Il est aussi possible de mener un volontariat dans un cadre externe au Scoutisme.

– 4^e étape : réaliser un processus d'évaluation et faire un rapport sur son expérience dans le passeport SDM. L'équipe internationale SDM peut apporter son soutien à la réalisation de ce rapport. Une fois ces étapes passées, les EEDF sont en mesure de décerner le Brevet Scouts du Monde ; l'insigne SDM étant remis lors d'une cérémonie nationale.

Cette démarche, qui a rapidement fait ses preuves et prouvé sa pertinence, est donc ouverte à tous les Aînés. Elle s'adapte tout à la fois à des clans « opérationnels », pour qui cette formation entre dans un processus de progression et à des Aînés isolés ou dans des clans à trop faible effectif, l'étape de découverte

entraînant rencontres et (re)motivation. La Découverte Scouts du Monde (sous forme de « stage » de cinq jours organisé dans les centres nationaux de Bécours et Valloire) s'adresse à tous les Aînés qui souhaitent relever et mieux comprendre les défis principaux de la Déclaration du Millénaire des Nations Unies (la paix, le développement, l'éradication de la pauvreté et la protection de notre environnement) pour leur permettre à chacun de développer des compétences. Une formation active avec, au programme, une exploration de deux jours, un forum avec des partenaires associatifs et institutionnels et une formation au montage de projet.

Unité-Projet

L'Unité-Projet (UP) est une alternative, souple et évolutive, au groupe local. C'est une équipe d'enfants ou de jeunes (au minimum six participants d'âge homogène) réunis autour d'un projet collectif porteur de sens et d'engagement s'appuyant sur nos différents domaines d'activités et sur les principes et la méthode de Scoutisme. L'UP est accompagnée par un adulte référent, bénévole ou salarié, qui est garant de l'unité projet et qui est le relais d'une plate forme de soutien. Les activités sont encadrés par deux responsables au minimum (Responsable d'unité/Responsable d'animation). Les UP sont labellisés selon des critères précis et un engagement qualité.

Ce concept est parfaitement adapté aux Aînés. Bien évidemment, cela ne concerne pas le clan créé au sein d'un groupe local préexistant mais la proposition convient aux clans créés pour la circonstance autour d'un projet (cf. page 18) dont généralement les participants découvrent l'association. Une fois l'UP créée, les propositions de ces Dossiers de l'Animation sont totalement applicables : dynamique de groupe, démarche de projet, rôle du Responsable d'unité et du coordinateur de clan...

18/25 ans

Il s'agit là de « l'après-Aînés » ! Mais autant savoir dès à présent que cela existe ! La proposition éducative des EEDF pour les plus de 18 ans en est sûrement à ses balbutiements. Ce n'est pas (encore) une « branche » au sens où nous l'entendons, avec son programme pédagogique ; le cadre d'action reste à parfaire et surtout à valider par l'expérience puis par sa généralisation. Cette proposition a deux finalités : soutenir la transition vers

l'âge adulte et accompagner les jeunes dans leur intégration dans la société, ainsi que des objectifs éducatifs :

– Offrir aux jeunes des possibilités de compléter leur développement personnel et ce sur tous les aspects (physique, intellectuel, affectif, social, spirituel et développement du caractère).

– Ouvrir aux jeunes des possibilités de découvrir et mieux comprendre les défis du monde actuel.

– Les aider à développer les connaissances, motivations et compétences pour relever ces défis du local à l'international.

– Les aider à acquérir compétences et expériences d'animation.

– Les aider à trouver leur propre chemin dans la vie et à préparer activement leur avenir.

Un programme est en cours d'élaboration, basé sur un cheminement adaptable d'une durée de 3 à 6 ans, constitué de « parcours » : parcours d'équipe, parcours Scouts du Monde, parcours de l'avenir, parcours de l'animation. Ce programme est souple et flexible : pas d'ordre imposé pour effectuer les parcours.

Pour des Aînés qui ne souhaitent pas devenir responsables à l'issue de leur passage au clan, la proposition (qui n'a pas encore reçu son appellation définitive) se doit d'être présentée, expliquée et motivée. Elle s'ancre à la fois dans le quotidien des jeunes adultes (formation, emploi, vie sociale...) et sur de grands projets ou de belles aventures (à l'image de la Caravane de la Paix de l'été 2007). ●

→ Pour en savoir plus

Le siège national est à disposition pour vous donner plus d'informations, notamment les programmations annuelles, sur ces différentes propositions :

■ Ateliers dans les lycées : réseau École, tél. 01 48 15 17 65, mél : ecole@eedf.asso.fr

■ Bécours et chantiers : centre national de Bécours, tél. 05 65 47 69 76, mél : becours@eedf.asso.fr

■ Défi Aînés : pôle programme éducatif (pédagogie des branches), tél. 01 48 15 17 63, mél : pédagogie@eedf.asso.fr

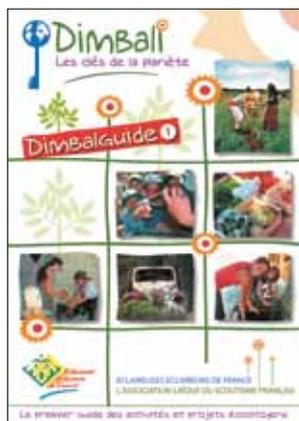
■ Rassemblements internationaux, Scouts du Monde : pôle programme éducatif (international), tél. 01 48 15 17 62, mél : international@eedf.asso.fr

■ 18/25 ans et Unité-Projet : pôle programme éducatif (développement), tél. 01 48 15 17 61, developpement@eedf.asso.fr

Certains voudront en savoir plus sur les ados en général et les Aînés en particulier ! Voici une sélection, forcément subjective, forcément incomplète sur le sujet !

Du côté des EEDF et du Scoutisme

Ce nouvel opus de «L'Aventure Aînés» fait désormais office de référence. Nous vous conseillons de verser aux archives l'ancienne version. Les amateurs d'histoire resteront sur leur faim. Seuls les chineurs trouveront une ancienne édition de «**La route du succès**» de Baden-Powell qui devrait faire rapidement l'objet d'une réédition en français. La documentation «idéale» du Responsable d'unité Aînés comportera donc une sélection de Dossiers de l'Animation, adaptés à la tranche d'âge (voir tableau ci-contre). Les autres publications EEDF utilisables sont le «**Dimbal-**



guide 1 », premier guide des activités et des projets écocitoyens, le «**Dimbalguide 2**», guide des écolocamps et les dossiers d'actualité de Routes Nouvelles.

À choisir dans la collection des Dossiers de l'Animation

Publics	DA 40 L'Aventure Aînés DA 31 Cap Handi (pour le volet intégration de jeunes en situation de handicap)
Camps	DA 14 Les aventures du camp DA 20 Cuisine, repas et alimentation DA 22 Itinérances
Domaines d'activités	DA 10 À l'école de la citoyenneté DA 28 Éducation à l'environnement DA 29 Expression-création DA 32 Les activités scientifiques et techniques
International	DA 11 L'aventure internationale DA 16 À la découverte du monde DA 33 L'Europe, notre terre d'aventures
Valeurs et préoccupations d'ados	DA 18 L'éducation à la paix DA 34 La ville, c'est plein de vies DA 36 Pratiques et gestes écocitoyens DA 38 Hygiène, santé, environnement

Il n'y a pas de bibliothèque idéale !



Mais il y a quelques bons bouquins à lire et relire ! Cette sélection est largement issue de la rubrique «Lu et approuvé» de Routes Nouvelles.

- Pour aller vite : les magazines des CEMEA, des FRANCAS ou de l'UFCV abordent souvent la question des ados. Il est utile de feuilleter les collections ! Il en est de même du Journal de l'Animation. Citons, parmi

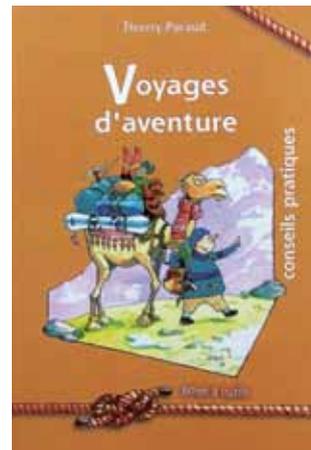


les numéros récents, l'article «**Adolescence, vaste chantier**» sur les chantiers patrimoniaux pour ados (n°81 de septembre 2007) mais surtout les numéros hors-série :

- HS 6 «**Les publics de l'animateur**». On y parle forcément d'ados...
- HS 12 «**Financer ses projets**». Forcément utile !
- À faire lire aux ados : la

collection «**100 % ado**» aux éditions Bayard. Deux titres incontournables : «**La philo 100% ado**» d'Yves Michaud et «**La psycho 100% ado**» du Dr Philippe Jeammet. Voir également les collections «**Oxygène**» (quoique plus adaptées aux préados) et surtout «**Hydrogène**» éditées par De la Martinière Jeunesse, collections très complètes... Nouvelle collection à suivre chez ce même éditeur : «**Ados**». Tout simplement ! Par exemple «**Maux d'ados**» et «**Sexe, amour et sentiments**».

- Pour plus de compétences : «**Développer les compétences sociales des adolescents**» d'Edith Tartar-Goddet, éditions Retz (coll. Éducation). Présentation dans Routes Nouvelles 217 (déc. 2007). De la même auteure et chez le même éditeur : «**Savoir communiquer avec les adolescents**».



«**Une boussole pour la vie, les nouveaux rites de passage**» de Fabrice Hervieu-Wane, éditions Albin Michel (coll. Clés/Essais). Présentation dans Routes Nouvelles 207 (juin 2005).

- Pour rêver : «**Voyages d'aventure**» de Thierry Paucot, éditions Presses d'Île de France (coll. Boîte à outils). En vente à la Boutique Éclé.

Une nouvelle identité visuelle pour les Aînés

Ce n'est pas un vrai logo... C'est une estampille 100% Aînés ! Trois versions différentes pour que chaque clan puisse se l'approprier. Rouge, une couleur vive pour des ados qui ne le sont pas moins !

les
Aînés



→ Appliquée sur les documents, le matériel, la communication, elle donne du cachet... Vous, les Aînés, pouvez en user et en abuser, c'est nouveau et c'est rien que pour vous !

