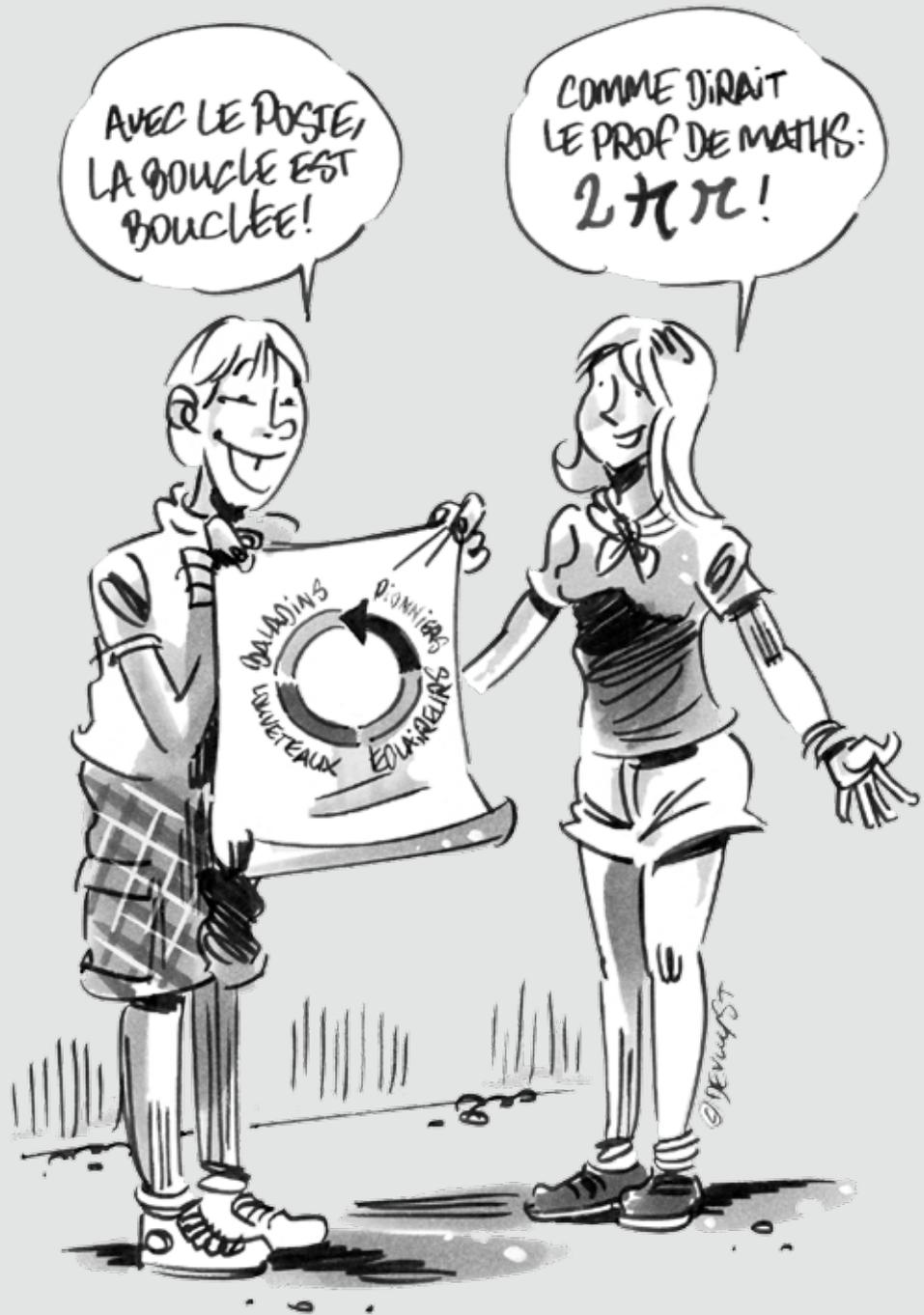


CRÉER UN POSTE



Document à l'usage de l'animateur d'unité
pour mener une réflexion en conseil d'unité



Ce cahier vise à soutenir la réflexion et la mise en œuvre d'une dynamique nouvelle par le conseil d'unité. Il t'aidera à préparer les discussions avec tes animateurs sur la création d'un poste Pionniers dans ton unité.

La manière de l'utiliser dépendra de ta réalité de terrain et de la façon dont tu choisiras d'aborder le sujet avec tes animateurs.

La création d'un poste est un véritable plus pour l'unité. Nous te souhaitons beaucoup de succès dans cette entreprise !



© Les Scouts ASBL
Editeur responsable : Jérôme Walmag
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
1^{re} édition : septembre 2012
Dépôt légal : D/2012/1239-10

www.lesscouts.be



SOMMAIRE

1. T'approprier pleinement le projet de poste 6
2. Partager l'idée en conseil d'unité 15
3. Se lancer dans la mise en œuvre du projet de création 16



Table des matières

Nous avons organisé ce cahier pour mener ce travail de création en plusieurs temps :

1 T'APPROPRIER PLEINEMENT LE PROJET DE POSTE

- Ce que n'est pas un poste
- Une animation scoutie jusque 18 ans
- Assurer l'avenir de l'unité
- Les apports du poste à l'unité

2 PARTAGER L'IDÉE EN CONSEIL D'UNITÉ

3 SE LANCER DANS LA MISE EN ŒUVRE DU PROJET DE CRÉATION

- Un contrat d'unité
- La recherche de l'animateur de poste
- Expliquer le projet aux futurs pionniers et aux parents
- Le lancement du poste



À tout moment, tu pourras également bénéficier des soutiens qui te sont présentés à la fin de ce cahier.

Plus d'informations : lesscouts@lesscouts.be
ou 02.508.12.00.

1 T'approprier pleinement le projet de poste

Pour mener à bien les discussions en conseil d'unité sur la création d'une section après la troupe, il est important de préparer le débat et d'identifier les questions, les besoins et les arguments.

Nous te proposons de travailler à partir des deux grands objectifs de la branche Pionniers : une animation scout jusqu'à 18 ans et assurer l'avenir de l'unité.

Dans les pages qui suivent, après un bref relevé d'observations et de constats pour l'ensemble du mouvement, nous t'invitons à analyser la situation de ta propre unité.

Ce que n'est pas un poste

Chez les pionniers, les clichés ont parfois la vie dure. Voici toute une série de propos qu'on entend régulièrement sur cette branche.

- **« L'animation Pionniers, ça prend moins de temps qu'animer dans une autre branche. »**

Eh bien non ! Il y a autant de boulot que dans les autres branches. Les préretraités de l'animation peuvent s'abstenir.

- **« Les pionniers, ce sont des grands : ils sont capables de (se) gérer tout seuls. »**

Si l'animateur laisse le poste tout gérer, celui-ci ira droit dans le mur. Par ailleurs, on parle bien d'animation scout pour les Pionniers. En d'autres termes, les pionniers ont le droit d'être animés comme n'importe quels autres scouts.

- **« Les pionniers, c'est mou, ils glandent et ne sont pas motivés. »**

La motivation des pionniers est avant tout liée à la qualité de l'animation mise en place. Discuter en long et en large du projet de camp à chaque réunion n'est pas très excitant, même si le poste est emballé par ce projet. Par contre, proposer un programme d'année varié, en phase avec les attentes du poste, aidera à maintenir la motivation tout au long de l'année.

- **« La branche Pionniers, ça sert à former les futurs animateurs de l'unité. »**

La branche Pionniers n'est pas l'antichambre de l'animation. Son but n'est pas de former les futures recrues. Elle offre juste aux pionniers de dernière année l'occasion de goûter au job d'animateur au travers de quelques explorations limitées dans le temps.

- **« Une année Pionniers, c'est récolter de la thune pour le projet de camp. »**

Si la plupart du programme de l'année consiste à récolter de l'argent, ce n'est pas du scoutisme. Par contre, vivre des animations aux valeurs, s'éclater dans des grands jeux, mener des ateliers, gérer des

projets, s'investir dans des actions de service, etc. ça c'est du scoutisme ! Bref, ce qui fonctionne dans les autres branches vaut aussi pour les pionniers. Le tout est d'adapter ses activités à de grands ados.

- **« Chez les pionniers, on n'organise plus de jeux car ils n'aiment plus jouer. »**

Le pionnier adore jouer pour savourer le plaisir d'être avec les autres, de s'éclater une bonne fois avec eux. Un cadre imaginaire un peu déjanté peut aisément l'emballer. Une introduction qui accroche, surprend, emmènera les pionniers dans le jeu dès le début !

- **« Chez les pionniers, l'animateur n'a plus besoin d'envoyer les informations aux parents, les pionniers s'en chargent eux-mêmes. »**

Chaque animateur a un devoir d'information envers les parents. Ce n'est pas parce que les pionniers ont 16-17 ans qu'on ne doit plus donner de carnet de camp ou de programme de réunion à leurs parents.

- **« Chez les pionniers, y a moins de choses à vivre donc on n'a pas besoin de se réunir autant que dans les autres sections. »**

Le programme d'animation est aussi chargé chez les pionniers que chez les baladins, les louveteaux ou les éclaireurs. Jette un œil au cahier *Le scoutisme chez les Pionniers* pour t'en rendre compte.



- **« Les pionniers partent au camp à l'étranger. »**

Un camp Pionniers est avant tout un camp scout : la destination est secondaire par rapport à ce que le poste souhaite vivre ensemble. C'est à partir de ce que les pionniers ont imaginé qu'une destination se choisit. Si on part à l'étranger pour vivre un camp qui aurait pu se dérouler en Belgique, autant rester dans notre plat pays, ça limitera les trajets et le coût. La destination doit être au service du/des projets(s) de camp et non l'inverse : elle doit offrir un cadre propice à la réalisation des projets.

Une animation scout de qualité jusque 18 ans

Des observations et des constats

Notre mouvement doit permettre à chaque jeune qui le fréquente de trouver sa place et de s'épanouir dans les propositions que le scoutisme peut lui faire jusque 18 ans.

Il est important d'évaluer l'impact de l'animation proposée sur la fréquentation de ton unité et de relever les points d'amélioration possibles.

On remarque, par exemple, à l'échelle du mouvement, que de nombreux adolescents quittent la troupe autour de 15 ans.

Plusieurs facteurs peuvent expliquer cette hémorragie :

- les adolescents accèdent tardivement à des responsabilités car celles-ci ne sont confiées qu'aux plus âgés de la troupe ;
- les activités sont mal adaptées à leur âge : ils sont trop jeunes ou trop âgés ;
- la troupe est trop grande (Baden-Powell parlait d'un maximum de 32 éclaireurs) ;
- certains ressentent l'envie de faire d'autres types d'activités ;
- ...

On peut aussi se questionner sur les pertes d'effectifs au moment des passages entre la meute et la troupe d'une part, et entre la troupe et les équipes d'animation d'autre part. À l'échelle du mouvement, on compte environ 18000 louveteaux et 14000 éclaireurs. Beaucoup d'unités comptent plusieurs meutes et une seule troupe. On peut donc en conclure que bon nombre de louveteaux ne passent pas à la troupe.

Le nombre de propositions d'activités alternatives possibles (sport, théâtre...) en est sans doute la cause mais cela n'explique pas tout : le scoutisme se doit d'être attractif au moment de ces choix.

Peut-être la troupe fait-elle peur parce qu'elle est composée de "grands" ou que les activités sont peu adaptées pour les jeunes ? Ce genre de situation peut refroidir les jeunes adolescents à s'engager dans une nouvelle section.

Les questions et l'analyse proposées aux pages suivantes ne visent pas à critiquer "gratuitement" ce qui se fait dans les sections mais à identifier les points d'amélioration possibles de la proposition d'animation, particulièrement pour les adolescents.

Une nouvelle section doit en effet répondre aux aspirations des adolescents (se retrouver entre plus âgés, mener des activités de plus grande envergure ou d'un autre type mais pas adaptées aux plus jeunes...) en permettant aux animateurs de troupe de consacrer leur énergie à la motivation des plus jeunes.

Ces observations se vérifient-elles dans ton unité ?
Pour répondre à cette question, appuie-toi sur les statistiques et les questions des pages suivantes.



À partir de données concernant les trois dernières années, tu peux faire le diagnostic pour ton unité, observer une série de tendances pour le public adolescent concerné et en imaginer les causes. Voici quelques grilles pour t'aider à récolter les renseignements.

Pour remplir les tableaux,

1. Considère le millésime du début de l'année scout en cours. Par exemple : 2011 pour l'année scout 2011-2012.
2. Soustrais ce millésime par l'année de naissance du scout. Par exemple : 2011 - 1996 = 15 ans.
3. En fonction de l'âge obtenu, tu obtiens la section du scout :
 - 6-7 ans : baladins
 - 8-11 ans : louveteaux
 - 12-15 ans : éclaireurs
 - 16-17 ans : pionniers
 - 18 ans : animateur



Nombre de scouts et d'animateurs

Nombre de scouts	Il y a 2 ans		Il y a 1 an		Cette année	
	Nb	%	Nb	%	Nb	%
Baladins						
Louveteaux						
Éclaireurs						
Total	100		100		100	

Nombre d'animateurs	Il y a 2 ans		Il y a 1 an		Cette année	
	Nb	%	Nb	%	Nb	%
Baladins						
Louveteaux						
Éclaireurs						
Total	100		100		100	

Taux d'encadrement (nombre d'animateurs/nombre de scouts)

	Il y a 2 ans	Il y a 1 an	Cette année
Baladins	1/	1/	1/
Louveteaux	1/	1/	1/
Éclaireurs	1/	1/	1/



Répartition par âge à la troupe

Âge	12		13		14		15		16		17		Total	
	Nb	%	Nb	%										
Il y a 2 ans														
Il y a 1 an														
Cette année														

Répartition par âge des animateurs

Âge	17		18		19		20		21		22		> 22		Total	
	Nb	%	Nb	%	Nb	%										
Il y a 2 ans																
Il y a 1 an																
Cette année																

Nombre de 16-17 ans dans l'unité (scouts + animateurs éventuels)

Âge	16	17	Total
Il y a 2 ans			
Il y a 1 an			
Cette année			



Voici quelques pistes de lecture des chiffres et questions à propos de ton unité :

Combien de louveteaux ne sont pas passés à la troupe ces trois dernières années ?

Il y a 2 ans	Il y a 1 an	Cette année

Pourquoi certains louveteaux ne passent-ils pas à la troupe? Ont-ils des craintes ? Pourquoi ?

Les activités de la troupe sont-elles adaptées pour les plus jeunes ? De quelle manière ?

Combien de scouts de 16 ans et plus sont à la troupe ? Quelle proportion de la troupe cela représente-t-il ?

Il y a 2 ans		Il y a 1 an		Cette année	
Nb	%	Nb	%	Nb	%

Combien de scouts ont arrêté avant cet âge ? À quel âge ?

Il y a 2 ans		Il y a 1 an		Cette année	
Nb	Âge	Nb	Âge	Nb	Âge

Que deviennent les plus âgés qui ne sont pas CP ?

Sont-ils régulièrement présents aux réunions ?

Combien d'entre eux ont arrêté ?

Il y a 2 ans	Il y a 1 an	Cette année

Les plus âgés de la troupe se retrouvent-ils ensemble dans et/ou hors du cadre scout (week-end particulier, moments informels où ils se regroupent...)?

Est-ce une demande de leur part ?

Combien de scouts en dernière année deviennent animateurs l'année suivante ?

Il y a 2 ans	Il y a 1 an	Cette année

Autres remarques

Si tu n'as plus certaines données en ta possession, contacte ton équipe fédérale (www.lesscouts.be > Contacts). Elle pourra te les communiquer grâce à l'Observatoire des unités.



Assurer l'avenir de l'unité

Des observations et des constats

- De nombreux adolescents quittent prématurément la troupe ou toute autre proposition d'animation parce qu'ils veulent devenir animateur. Ils sont souvent attirés par la "reconnaissance sociale" que procure ce statut. Le résultat est que de nombreux animateurs commencent trop jeunes avec des conséquences fâcheuses sur la qualité de l'animation et la durée de leur engagement. Rappelons ici qu'un animateur doit avoir au minimum 17 ans (voir le *Règlement fédéral* téléchargeable sur www.lesscouts.be). Manque de recul mais aussi envie de vivre des choses pour soi plutôt que pour les enfants sont les conséquences les plus fréquentes de cet état de fait.
- La proposition d'animation pour les Pionniers permet aux adolescents de "s'éclater" dans des activités à leur mesure. Elle leur permet d'en être les initiateurs et d'en devenir les véritables moteurs.
- Amusement, prise de responsabilités dans les projets, acquisition de compétences à travers les ateliers, réflexion sur ses motivations et sur ses ambitions à travers l'*Engagement* sont des étapes importantes pour développer l'enthousiasme à l'engagement. Ainsi, les futurs animateurs seront plus mûrs au moment de débiter dans leur mission éducative.

La branche Pionniers n'est pas l'antichambre de l'animation : son but n'est pas de former les futurs animateurs de l'unité mais bien d'offrir une animation scoute jusque 18 ans.

- Par ailleurs, certains quittent le scoutisme en cours de route et se retrouvent rarement dans les équipes d'animation. Il est alors plus difficile de recruter de nouveaux animateurs, si ce n'est en dehors du scoutisme. Ainsi, les staffs des sections deviennent de moins en moins scouts car ils sont composés de nouveaux membres n'ayant pas connu le mouvement auparavant. Cette situation pourrait à terme poser problème quant à la qualité du scoutisme proposé.

Se pose aussi le problème de la découverte de l'animation. Beaucoup d'animateurs commencent sans s'être confrontés auparavant à l'animation. Ils la découvrent au moment où ils devraient déjà mettre en œuvre des moyens d'éducation.

Enfin, on peut relever le problème du manque de formation des animateurs. Or, le poste est une proposition qui permet de préparer les jeunes à se poser la question de l'animation et à l'expérimenter sur le terrain à travers les explorations et le pi-days.

Bref, une animation au poste présente des avantages et de sérieux gages de qualité pour la relève future des animateurs. C'est une manière de miser sur la qualité de l'animation à long terme dans l'unité.

Le poste est une proposition qui permet de préparer les jeunes à se poser la question de l'animation et à l'expérimenter sur le terrain à travers les explorations et le pi-days.

Pour faire l'analyse dans ton unité et vérifier ces constats, tu peux utiliser les grilles de données des pages suivantes ainsi que quelques informations déjà récoltées concernant les animateurs (âges, nombre...).



Nombre d'animateurs dans l'unité

Il y a 2 ans		Il y a 1 an		Cette année	

Animateurs formés (brevet de la Fédération Wallonie Bruxelles)

Il y a 2 ans		Il y a 1 an		Cette année	
Nb	Âge	Nb	Âge	Nb	Âge

Animateurs avec plus de deux ans d'expérience

Il y a 2 ans		Il y a 1 an		Cette année	
Nb	Âge	Nb	Âge	Nb	Âge

Animateurs issus de l'unité

Il y a 2 ans		Il y a 1 an		Cette année	
Nb	Âge	Nb	Âge	Nb	Âge

Animateurs sans expérience scout avant l'entrée dans l'unité

Il y a 2 ans		Il y a 1 an		Cette année	
Nb	Âge	Nb	Âge	Nb	Âge

Pour avancer dans ta réflexion, voici quelques questions que tu peux soulever :

- Les staffs (pour chaque section) sont-ils équilibrés (en terme d'expérience dans le scoutisme, d'âges, de formation...)* ?
 - Baladins :
 - Louveteaux :
 - Éclaireurs :
- Quelles sont les difficultés éprouvées par les jeunes animateurs quand ils animent leurs premières réunions ?
- Comment sont-ils préparés à cette tâche ?
- Comment les animateurs venant de l'extérieur du mouvement scout sont-ils recrutés et préparés ?
- L'animation proposée dans les sections est-elle réellement scout ? Pourquoi ?
- La relève d'animateurs est-elle assurée dans les années à venir ? Comment ? Par qui ?
- Quel est le taux de renouvellement des animateurs (autrement dit, les animateurs restent-ils longtemps) ?
- Comment se passe l'intégration des nouveaux animateurs dans les staffs existants ? Qui fait quelle démarche ?
- Existe-t-il des moments de discussion, de préparation ou de débriefing en staff avec les nouveaux animateurs ?
- Pour quoi faire : mettre au courant, discuter des moyens, des activités, des relations entre les animateurs et les enfants/adolescents, de l'autorité... ?



* Le décret centres de vacances nous impose d'avoir un animateur breveté pour trois animateurs nécessaires. Il faut un animateur par tranche de 12 scouts.

Les apports d'un poste pour l'unité

Tu peux prendre connaissance de la proposition Pionniers dans *Le scoutisme chez les Pionniers*, cahier téléchargeable sur www.lesscouts.be.

Voici toutefois quelques caractéristiques d'un poste Pionniers auxquelles il faut veiller pour qu'il soit une section d'animation scoutie à part entière et qu'il trouve sa place dans l'unité pour longtemps.

Un poste Pionniers, c'est...

Un groupe inscrit dans une histoire

Trop souvent, les groupes après la troupe (format 17/18, aspirants, équipes aux diverses appellations) ont vécu selon une logique de révolution permanente, selon le principe : « *Du passé faisons table rase* ». Cette attitude, si dynamique soit-elle, avait pour effet pervers de fragiliser les groupes, de rendre la montée des plus jeunes aléatoire, de lier excessivement le succès du groupe au charisme de l'animateur fondateur.

Il est important que le groupe aîné s'inscrive dans une histoire. Histoire du groupe, avant tout, avec ses souvenirs, ses traditions, la reconnaissance des anciens. Histoire de l'unité aussi, à travers une meilleure connexion avec le reste du scoutisme local.

Pour s'inscrire dans une histoire, il est donc essentiel que la vie du poste s'étale sur deux ans au minimum.

Un groupe ouvert sur le monde et le scoutisme

Le poste est avant tout un groupe scout. Tant à travers l'*Engagement* que dans les explorations, le scoutisme est présent comme tel, à la fois comme mouvement et comme idéal, comme culture et comme identité.

Le pionnier est appelé à divers moments à marquer son adhésion et à se découvrir inscrit dans son mouvement. Par les explorations et le pi-days, il sera invité à s'engager comme animateur.

Par ailleurs à travers les projets du groupe, l'occasion lui sera donnée de découvrir le monde et d'agir comme citoyen.

Les Scouts organisent **Be a pi**, un week-end destiné aux pionniers de première année. L'occasion pour eux d'aller à la rencontre de personnes qui osent "se mouiller" pour les autres et de découvrir les coulisses du monde à travers des animations dynamiques.

Plus d'informations sur www.lesscouts.be/beapi.



Un groupe où on agit et où on évolue

Scouter plus fort, plus loin

Le poste, comme le scoutisme dans son ensemble, est un lieu privilégié pour apprendre, développer des compétences, montrer de quoi on est capable, se mettre au service des autres.

Par les ateliers, l'*Exploit* ou par sa contribution aux projets, le pionnier a l'occasion de "se voir évoluer", de marquer ses découvertes et d'être reconnu par ses pairs et les adultes.

Un groupe où on vit ensemble

Par les projets, par les activités mais aussi par des cérémonies qui renforcent sa cohésion, le poste offre à chacun de ses membres la possibilité de se sentir chez soi, d'être reconnu, accepté, accueilli. Par la pratique régulière du conseil, chacun est écouté et pris en compte.

Un groupe valorisant

Le poste est aussi un moyen de "fixer" les ados plus longtemps dans le scoutisme et de leur ménager une entrée plus mûre, plus réfléchie dans l'animation et dès lors un engagement plus long et plus engagé.



Un poste qui tourne bien aujourd'hui, c'est une unité qui roule demain. Il est important, pour toute une série de bonnes raisons et peut-être même plus qu'ailleurs, de s'assurer de la qualité de l'animation au poste.

À partir des constats que tu auras pu faire lors de la première étape, nous te proposons d'imaginer ce que pourrait être le poste de ton unité et ce qu'il pourrait apporter à celle-ci.

L'objectif est aussi d'identifier et d'éliminer les freins à la création d'une nouvelle section. Bref à définir un argumentaire en vue d'une discussion en conseil d'unité.

- Si nous créons une section après la troupe :
 - Quels sont les avantages ?
 - Quels sont les problèmes que cela peut résoudre ?
 - Quelles sont les difficultés ?
- De quelle manière cela influencera-t-il l'animation à la troupe ? Plus de responsabilités pour les jeunes ?
- Quelle influence cette nouvelle section aura-t-elle sur la vie de l'unité ?
- Est-il possible de créer cette nouvelle section dès aujourd'hui ?
- Si oui, de quoi ai-je besoin ?
- Si ce n'est pas possible, quels sont les obstacles à la création de cette nouvelle section (nombre de scouts potentiels, âges, trouver des animateurs, trouver un local...) ?
- Comment dépasser ces obstacles ? Peux-tu trouver des solutions auprès d'autres unités, des cadres ?
- Certains de ces obstacles empêchent-ils vraiment de créer la section ? N'y a-t-il pas des conditions dont on peut se passer ?



Trop souvent, la vie des postes est rythmée par l'ouverture et la fermeture de la section. Pour éviter cet écueil, prends la peine d'évaluer la viabilité de ce projet sur le long terme. Fais une projection sur un, deux et trois ans pour avoir une idée de la manière dont va évoluer le poste. Cela te permettra d'avoir une vision à plus long terme, de prévoir et de parer ainsi à certains problèmes.

SE PASSER DES "VIEUX" CP À LA TROUPE

Une objection courante à la création d'un poste porte sur le rajeunissement des CP à la troupe.

Voici quelques pistes pour y répondre :

1. Repréciser ce qu'est la fonction de CP.
La fonction de CP n'est pas une promotion, c'est un service rendu par un scout dans sa patrouille, comme les autres fonctions de patrouille. Les CP ne sont pas des adjoints des animateurs.
2. Les adolescents sont demandeurs de responsabilités, même à 15 ans.
3. L'animateur doit faire confiance. Être CP, c'est aussi un apprentissage. Il ne s'agit pas d'être parfait dès le départ.
4. Des CP plus jeunes, ce sont souvent des CP dynamiques.
5. Un meilleur accueil.
Rajeunir le public peut permettre de mieux cibler les activités pour les plus jeunes et de veiller à une meilleure intégration de ceux-ci à la troupe.
6. Une troupe à taille humaine.
Créer une animation spécifique pour les plus âgés, c'est aussi une manière de réduire la taille d'une grosse troupe.
7. La transition ne se vit qu'une fois.
Changer les habitudes, reprendre ses marques, vivre le rajeunissement des CP ne se vivra qu'une seule fois et pas chaque année.

Nombre de pionniers dans le poste

Dans 1 an Dans 2 ans Dans 3 ans

2 Partager l'idée en conseil d'unité

Une fois menée à bien cette première étape pour t'approprier et argumenter le projet de création d'un poste (quelques pistes te sont encore présentées dans la partie 3), il te restera à amener la discussion en conseil d'unité.

Bien sûr, bon nombre de constats que tu auras faits au cours de la première étape seront également abordés en conseil d'unité. De même, celui-ci arrivera vraisemblablement, en bout de course, à des conclusions semblables aux tiennes.

Décider de créer un poste ne se fait pas en cinq minutes de conversation dans un ordre du jour chargé du conseil d'unité. Plusieurs discussions plus ou moins formelles avec des personnes différentes, des approches différentes seront certainement nécessaires pour petit à petit arriver à une décision formelle et à la mise en route du projet.

Toutefois, pour t'assurer les meilleurs résultats possibles (à savoir la création du poste), il est intéressant que tu prépares la manière dont tu aborderas les questions avec l'ensemble de tes animateurs.

Plusieurs entrées peuvent être envisagées :

- poser des constats ou les résultats de tes analyses à plat sur la table ;
- lancer des questions plus pédagogiques concernant par exemple les passages entre sections, la cohérence pédagogique en unité, etc. ;
- partir de difficultés connues de tous dans l'unité ;
- convaincre d'abord un animateur de se lancer dans l'aventure du poste et mener une discussion sur le projet en conseil d'unité avec son soutien ;
- soumettre l'idée, dans un premier temps, à chaque staff séparément afin de voir leurs réactions (en veillant toutefois à ne pas dresser les staffs les uns contre les autres et sans être influencé par le reste du conseil d'unité) ;
- profiter d'un moment de détente en TU pour lancer une réflexion informelle ;
- ...

Tu trouveras de nombreux conseils et des techniques "clé sur porte" pour mener une discussion productive en conseil d'unité dans le cahier *J'anime le conseil d'unité*. Il est téléchargeable sur www.lesscouts.be >Télécharger > Farde de l'animateur.



LA CRÉATION D'UN POSTE : UN SACRÉ PROJET D'UNITÉ

Il est important que ce projet soit porté par tout le conseil d'unité si on veut qu'il soit pérenne et que le poste devienne une section à part entière.

Pour cela, les objectifs du poste doivent être clairs pour tout le conseil d'unité dès le départ. Et pourquoi ne pas profiter de l'occasion pour aborder le parcours scout mis en place au sein de l'unité ?

Plus d'informations dans le kit TU n°11 Les moments-clés du parcours scout.



3 Se lancer dans la mise en œuvre du projet de création

Une fois la décision de créer un poste prise par le conseil d'unité, il reste à se lancer. Mettre sur pied une nouvelle section nécessite, au-delà de la décision de créer la section, de s'organiser et de l'animer.

Selon la manière dont tu as lancé les choses, différentes phases vont se passer.

Établir un contrat en unité

La création d'un poste aura des répercussions sur la vie de l'unité. C'est bien parce qu'une animation des aînés après la troupe pourra amener un plus dans l'unité qu'il est nécessaire de la créer. Toutefois, ces résultats ne sont pas immédiats et le conseil d'unité doit mesurer et accepter les conséquences à court terme de la création d'une nouvelle section.

Il est certain que, dans un premier temps, les changements n'arrangeront pas tout le monde. D'autre part, une nouvelle section a besoin du soutien des autres sections pour démarrer et vivre.

Clarifier les choses dès le départ permet d'éviter quelques frictions dans le futur.

Quelques aspects d'un contrat d'unité

Ce que nous (conseil d'unité) attendons d'un poste en termes de :

- animation scout : objectifs, activités, etc.
- assurer l'avenir de l'unité : que souhaitons-nous apporter aux pionniers qui deviennent animateurs ?
- etc.

Ce que nous donnons au poste (le soutien de l'unité) :

- les locaux ;
- le matériel (il peut être acheté par l'unité ou mis à disposition par les autres sections...);
- l'accueil des pionniers de dernière année dans les staffs (calendrier, disponibilité des animateurs pour la préparation, le soutien, le débriefing...);
- ...

L'accueil de nouveaux animateurs

- L'âge minimum des animateurs est de 18 ans (puisque l'unité fait une proposition d'animation jusque 18 ans).
- Dans le recrutement, les pionniers sortant du poste ont priorité sur les recrutements extérieurs.
- ...

La découverte de l'animateur du poste

Une des premières questions qui se posera est : qui va animer cette section ?

Voici un résumé du job d'animateur Pionniers (description du poste) et des qualités pour endosser ce rôle (profil recherché). De nombreux points ne concernent pas seulement l'animateur Pionniers mais l'animateur scout au sens large.

Par ailleurs, il ne faut pas forcément coller à 100% à cette description sinon personne ne deviendrait animateur Pionniers. Cependant, rien n'empêche, bien au contraire, d'avoir l'ambition de tendre vers ce profil.

Description du poste

- Proposer une animation scout de qualité.
- Offrir une animation variée en exploitant le potentiel de la méthode scout.
- Prendre sa part du boulot c'est-à-dire ne pas déléguer tout le travail aux pionniers.
- Aider ses pionniers à exprimer puis à donner forme à leurs envies tout en garantissant le cadre scout.
- Ménager un espace favorisant la prise d'initiatives.
- Amener peu à peu les pionniers à faire eux-mêmes plutôt que faire à leur place.
- Guider et conseiller ses pionniers pour qu'ils atteignent ensemble les objectifs que le poste s'est fixés.
- Coordonner les actions menées par le poste.
- Pousser ses scouts à agir, à s'engager, à assumer leurs responsabilités.
- Construire la cohésion du groupe et veiller à ce que chacun y trouve sa place.
- Être attentif à ce que l'animation mise en place réponde aux attentes de chacun.
- Amener chaque pionnier à se questionner sur lui-même pour mieux se connaître et poser des choix en conséquence.
- Éveiller ses pionniers à ce qui les entoure pour ouvrir leur fenêtre sur le monde et leur donner goût à l'engagement.

- Rassurer sur la légitimité des questionnements et des essais divers.
- Encourager ses pionniers de dernière année à s'impliquer activement dans les explorations et à entamer leur parcours de formation.
- Mettre en place une relation de confiance.

Profil recherché

- Être conscient de ses responsabilités et de son rôle éducatif.
- Connaître le potentiel de la branche Pionniers : savoir que l'année ne se réduit pas à des actions lucratives et au projet de camp.
- Être mature et adulte, c'est-à-dire être une personne réfléchie qui assume ses responsabilités et sur laquelle les pionniers peuvent compter en toutes circonstances.
- Être capable de prendre du recul et d'anticiper les besoins et les difficultés.
- Être une personne fiable qui assure une cohérence entre ce qu'elle dit, ce qu'elle fait et ce qu'elle pense.
- Être capable d'entendre les envies des scouts mais aussi d'ouvrir le champ des possibles en leur montrant tout ce qu'il est possible de réaliser ensemble.
- Être à l'écoute de ses scouts : ne pas chercher à imposer ses choix ni prendre de décision arbitraire.
- Être motivé et motivant : pousser à agir, communiquer son enthousiasme et remonter le moral en cas de besoin.
- Être disponible pour parler, soutenir et aider à comprendre.
- Avoir une solide expérience d'animation.

Animer un poste

Les Scouts organisent chaque année une formation pour les animateur Pionniers : Animer un poste. Elle se déroule sur un week-end et permet de mieux découvrir les pionniers et tout ce qu'on peut vivre avec eux.

Comment recruter l'oiseau rare ?

Il convient sans doute d'éviter deux écueils : l'animateur trop jeune mais aussi l'adulte "récupéré" parmi d'anciens animateurs ou d'animateurs en fin de parcours qui n'auraient plus le "feu sacré".

Dans ta préparation, tu auras certainement une petite idée concernant l'animateur qui conviendrait très bien à ce poste. Il s'agira de le convaincre que c'est de lui que vous avez besoin.

Si lors de la première étape de discussion, un contrat en conseil d'unité a été construit, il sera plus facile de convaincre « le bon animateur » qu'on a besoin de lui. C'est pourquoi, il est important d'aller au bout des premières étapes avant de désigner un animateur.

Quelques arguments possibles :

- C'est un nouveau défi, de nouveaux horizons.
- C'est une manière de préparer l'avenir de l'unité ;
- C'est la place dans laquelle il/elle sera le plus utile pour l'unité.
- ...

Parfois, un profil plus âgé peut convenir c'est-à-dire quelqu'un qui n'a pas l'âge habituel des animateurs dont celui-ci varie souvent entre 18 et 25 ans. Par exemple, il pourrait s'agir d'un parent ou d'une personne qui a une situation stable dans la vie.

Quel que soit son âge, il est essentiel que l'animateur en charge du poste ait l'envie, la disponibilité et les compétences pour animer un groupe de grands ados.

Veille à ce que le poste ne soit pas dépendant de l'animateur Pionniers qui le prend en charge dès sa création. Sinon, au départ de cet animateur, le poste risque de s'effondrer.

C'est pourquoi il est important d'assurer et de former la relève afin de mener la transition en douceur.



Expliquer le projet aux futurs pionniers et aux parents

C'est évident : créer un poste ne se fera pas sans les scouts. Une fois que la décision de lancer cette nouvelle section est prise en conseil d'unité, il est important de présenter ce projet aux futurs pionniers pour qu'ils se sentent impliqués dès le début. Ce sera aussi l'occasion pour eux de poser leurs questions, de faire part d'éventuelles craintes, etc. Une discussion avec les éclaireurs sera aussi nécessaire, d'autant plus si les aînés de la troupe deviennent pionniers.

Les parents, des baladins aux futurs pionniers, sont également un public vers lequel il est primordial de communiquer. La création d'une nouvelle section au sein de l'unité va de pair avec une bonne information à ce sujet. Les parents des futurs pionniers seront évidemment conviés à une réunion en début d'année (ou même avant) pour discuter de ce projet avec le(s) animateur(s) Pionniers.



Le lancement du poste

Pour réussir à implanter une section viable, il faut à la fois être patient (ne pas vouloir que tout soit parfait dès le départ), pas trop ambitieux (la priorité porte sur la réussite de ce qu'on entreprend, pas sur le côté grandiose ou médiatique) et sans cesse présent et dynamique (il faut réussir en peu de temps à mettre en place des réalisations et des habitudes).

Voici une proposition pour lancer le poste.

Première année

Objectifs

- Créer un noyau de base.
- Installer les habitudes et créer l'histoire du poste.

Idées

- Être prudent (réunir tous les atouts pour réussir).
- Ne pas attendre que l'animateur prenne toutes les initiatives : mettre en place les choses pour dynamiser.

Étapes de réalisation

- Lancer l'accueil et le premier projet (faire comme si la section existait déjà). L'idée est que les animateurs inventent et mettent en place des rendez-vous, des traditions (saga...) pour lancer une dynamique.
- Construire et vivre des petits projets.
- Travailler l'*Engagement* (le rendez-vous clé du poste).
- Faire un camp sans rechercher les difficultés car l'objectif n'est pas de vouloir réaliser des choses grandioses mais de réussir. Le camp peut être facile à mettre en œuvre.
- Vivre l'*Engagement* au camp.

Deuxième année

Objectifs

- Pour les pionniers de dernière année : lancer les explorations (limitées dans le temps) et le pi-days.
- Mettre en place les dernières habitudes. Il faut créer la dynamique de groupe sur deux années où on peut se servir de l'expérience des aînés.

Idées

- L'animateur doit pouvoir se servir de la dynamique du groupe (l'expérience des aînés sert aux nouveaux) et veiller à ce que ce processus se mette en place dans l'avenir. Il est donc moins souvent à l'origine des choses mais continue à jouer un rôle de moteur.

Étapes de réalisation

- Accueil, premier projet, saga inventée...
- Participation aux pi-days et explorations.
- Mise en œuvre des explorations. Le calendrier et la stratégie (préparation, réalisation, débriefing) sont discutés en conseil d'unité.
- Travailler sur l'*Engagement* (à partir de l'expérience de l'an passé et des exploits réalisés par les aînés).
- Réussir le camp (prudence sur les ambitions).



TU N'ES PAS TOUT SEUL !

Quelques pistes pour t'aider dans ton projet de création de poste

- **Ton animateur fédéral et son équipe**

Ils peuvent t'aider à réfléchir, à construire l'argumentation, à faire le diagnostic, à te mettre en rapport avec d'autres personnes-clés.

- **Le relais des équipes d'unité**

C'est un lieu idéal pour trouver des idées et discuter les initiatives. C'est en partageant tes idées ou tes problèmes avec tes homologues d'autres unités que des solutions peuvent naître.

- **Les formations**

- **Animer un poste** : pour tous ceux qui souhaitent devenir animateur Pionniers. Cette formation se déroule sur un week-end. Elle permet de se familiariser avec le public des pionniers, de mieux cerner le rôle de l'animateur Pionniers et de découvrir tout ce qu'on peut vivre avec eux.

- **Le T3 Pionniers** : pour les animateurs de poste ayant effectué leur T2 mais n'ayant pas terminé leur parcours de formation.

- **Dynamiser son poste** : pour les équipes d'unités qui souhaitent explorer tout le potentiel de la branche Pionniers et mieux cerner le rôle de l'animateur Pionniers.

Informations et inscriptions sur www.lesscouts.be > Se former.

- Le site www.lesscouts.be pour télécharger, chercher l'information, etc. Tu peux y télécharger, entre autres, le cahier *Le scoutisme chez les Pionniers* reprenant toutes les propositions pour cette branche.

