

Pl'cto



Le poste

Le poste c'est le nom du groupe formé par tous les Pionniers et les animateurs Pionniers d'une même unité.

Le poste est aux Pionniers ce que la Ribambelle est aux Baladins, la Meute aux Louveteaux et la Troupe aux Éclaireurs.

Pl'cto



Le GPS

GPS (Global Pionnier System) est le nom du carnet qui accompagne chaque pionnière et pionnier tout au long de ses années au poste.

On y trouve :

- Des informations utiles à la vie quotidienne au poste ;
- Des pages pour garder traces des projets, événements auxquels on participe ;
- Des pages pour noter ses souvenirs, ses réflexions à propos des moments forts vécus chez les pionniers ;
- Des renseignements sur le scoutisme mondial.

Disponible gratuitement auprès de la fédération.

Pl'cto



La cordée

Concrétiser ses rêves demande au poste un minimum d'organisation, surtout pour que chacun soit impliqué dans la démarche. Pour ce faire, les pionniers se répartissent en cordées dont la composition varie selon la taille du poste, le nombre de projets en cours et les nécessités du moment. Les cordées Pionniers sont temporaires, liées à un objectif, une mission, et permettent à tous les pionniers, à un moment, de prendre et développer son leadership.

Un pionnier peut faire partie de plusieurs cordées à la fois.

Pl'cto



L'insigne Pionniers

L'insigne Pionniers est une montagne au bout d'une route qui est en train d'être parcourue.

La route représente le chemin que décide de suivre le pionnier et le parcours déjà effectué dans le scoutisme.

La montagne figure le défi que le pionnier se lance à lui-même, le projet qu'il mène avec son poste, et l'apothéose de la fin du chemin, qui l'attend bientôt.

Les courbes de niveaux rappellent le cadre imaginaire de la branche (la grande randonnée) et ses célèbres cartes de rando.

L'oiseau symbolise l'envol qui s'offre au scout au terme de son parcours de 12 ans, une fois le sommet de la montagne atteint.

Pl'cto



Les valeurs scoutes

Le scoutisme vise à découvrir et vivre les valeurs essentielles qui permettent de vivre en société. Chaque scout est libre de les faire siennes et de les mobiliser pour ensuite agir et construire un monde meilleur. Chez les Pionniers, on sort du poste pour vivre ces valeurs dans sa communauté locale et la société, par exemple au travers des projets et actions de service.

Ces valeurs sont:

CONFIANCE - ENGAGEMENT - LOYAUTÉ
SERVICE - JUSTICE - SOLIDARITÉ - FRATERNITÉ - ACCUEIL - RESPECT DE SOI
RESPECT DES AUTRES - NATURE - ÉMERVEILLEMENT- CURIOSITÉ - OUVERTURE
ACCEPTATION DES LIMITES
RESPONSABILITÉ - EFFORT - DON DE SOI
COURAGE - PARTAGE - GÉNÉROSITÉ
SIMPLICITÉ

Pl'cto



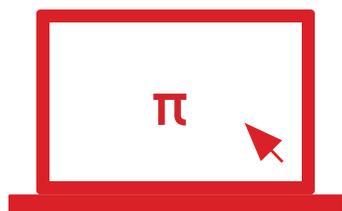
La loi scout

La Loi scout n'est pas un règlement, elle est un **chemin vers un idéal**. Elle porte des **valeurs** vécues dans le groupe.

Elle se compose de **10 articles** :

- 1) Le scout fait et mérite confiance.
- 2) Le scout s'engage là où il vit.
- 3) Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
- 4) Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
- 5) Le scout accueille et respecte les autres.
- 6) Le scout découvre et respecte la nature.
- 7) Le scout fait tout de son mieux.
- 8) Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
- 9) Le scout partage et ne gaspille rien.
- 10) Le scout respecte son corps et développe son esprit

Pl'cto



Le site des pios

Le site web des pios est directement destiné aux pionniers.

En quelques clics il t'informe sur l'**actualité** de la branche, t'explique la **vie au poste**, permet de t'inscrire aux **événements fédéraux**, te rappelle où **coudre tes écussons**, t'invite à partager tes plus **belles photos** avec les pionniers des autres unités, etc.

Bref, un outil web **sur mesure rien que pour toi** !

site : lesscouts.be/pionniers

Pl'cto



L'uniforme pionniers

L'uniforme Pionniers se compose d'une **chemise rouge** et du **foulard de l'unité** à laquelle la pionnière ou le pionnier appartient.

En plus d'écussons communs à toutes les branches, différents insignes spécifiques à la branche prennent place sur les chemises pionniers :

- L'insigne Pionniers ;
- L'écusson de totem brodé en rouge ;
- Les badges des itinéraires vécus ;
- Les badges des événements fédéraux (Xpérience, Be@π, etc.)

Pl'cto



Les itinéraires

L'itinéraire constitue un **projet de découverte** que le pionnier ou la pionnière entreprend à **titre personnel** ou en **petit groupe**. Il ou elle choisit librement le **domaine qui l'intéresse**, se fixe un objectif, en détermine les étapes et identifie les personnes susceptibles de l'épauler. Il ou elle apprend à **mieux connaître ses qualités et ses compétences** et, pourquoi pas... en acquiert de nouvelles. Le pionnier de première année peut participer à **Be a Pi** pour se lancer sur son itinéraire.

Pl'cto



L'expédition

L'expédition est un **week-end** qui s'organise dans les premiers moments de la vie du poste pour accueillir les nouveaux, créer une cohésion de groupe et commencer à **rêver l'année qu'on aimerait vivre ensemble**, par exemple. C'est un moment d'accueil et de team-building préparé par les animateurs. Il se vit idéalement en début d'année.

Pl'cto



L'engagement

Lors de son engagement, le pionnier ou la pionnière de première année **renouvelle sa Promesse**. À cette occasion, il ou elle réaffirme son désir de vivre selon la **Loi scout**. Il ou elle réfléchit également à l'**impact** que cet engagement aura sur sa vie future au jour le jour. L'engagement se vit généralement en camp.

Pl'cto



Le trek

Le trek invite les pionniers à **se mettre en projet** : ils décident collectivement d'une **aventure** d'un ou deux jours à vivre en poste, se partagent les tâches, puis réalisent leur **rêve commun**. Les pionniers sont aux commandes de ce week-end scout, ce qui leur permet de **développer leurs compétences** en gestion de projet et **souder le groupe** (en vue du camp). Il se vit idéalement en deuxième partie d'année, pour se donner le temps de se connaître, et s'organiser.

Pl'cto



La trace

La Trace permet au pionnier ou à la pionnière en fin de parcours de laisser, dans le local ou ailleurs, une **marque visible de son passage au poste**. C'est une manière de se dire au revoir et de faire la **transition vers de nouveaux engagements**. Elle se vit à la fin du camp ou de l'année.

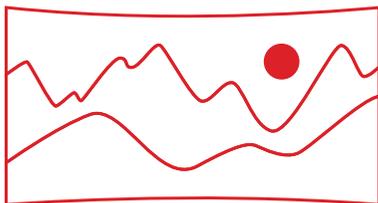
Pl'cto



Xpirience

Xpirience est un grand **évènement** scout qui rassemble depuis sa création plus de 1 000 pionniers venus de plus de 70 postes. Pendant plus de 16 heures, les pionniers, rassemblés **en cordées**, évoluent sur un immense terrain de jeu à l'aide d'une carte. Au fil de leur parcours, ils auront l'occasion de s'illustrer dans les trois composantes du jeu : la **course d'orientation**, les **défis et les missions**. Et au bout de cette grande aventure, l'espoir de peut-être récolter un **Xpin's**. Xpirience a lieu chaque année, **durant le premier week-end après les vacances de Pâques**

Pl'cto



Le panorama

Le Panorama met à l'**honneur** le pionnier ou la pionnière sur le **départ** en évoquant ses particularités, sa personnalité, des anecdotes de **sa vie au sein du groupe**... Tous les pionniers peuvent participer à sa préparation pour les pionniers sortants. C'est une manière de **se dire au revoir** et de faire la transition vers de nouveaux engagements. Il se vit à la fin du camp ou de l'année.

Pl'cto



Be a pi

Be a Pi est un **week-end** réservé aux pionniers de première année. Ils y vivent le **lancement d'un itinéraire**, rencontrent des **sherpas** (des personnes qui sont expertes dans un domaine donné, osent se « mouiller » pour les autres et témoignent de leur engagement dans la société), puis se mettent en **projet de manière personnelle**. Selon les années, certaines ou toutes les **thématiques** d'itinéraires sont proposées : Droits humains, Écologie, Expression, Interculturalité, Nouvelles Technologies, Réseaux, Racines du Futur, Santé, Sport. Un week-end par an est organisé, en **février**.

Pl'cto



L'action de service

L'action de service permet de **s'engager pour la société** en se mettant par exemple au service des autres ou de la nature pour renforcer la **solidarité, les échanges et les partages** entre les gens. Une action de service a parfois lieu spontanément, dans une situation urgente. Mais idéalement, elle se choisit et se construit de manière réfléchie, si possible avec son bénéficiaire.

Dans tous les cas, l'action de service doit être :

- Utile
- Consciente
- Suivie
- Gratuite
- Enrichissante pour les scouts

Pl'cto



Le grand jeu

Chez les scouts, le grand jeu a une place importante. Il permet, aux petits comme aux grands, de **se développer tout en s'amusant**.

En fonction des branches, les **thématiques et finalités évoluent** pour correspondre au mieux aux jeunes à qui ils s'adressent.

Ainsi aux Pionniers, le grand jeu est particulièrement propice pour **lancer des réflexions de fond** sur les valeurs, les choix de vie, l'Engagement, les grands enjeux sociétaux, les problématiques environnementales et climatiques, etc.

Pl'cto

PI DAYS

Pi days

La vie chez les scouts, après les pionniers, se poursuit souvent dans la fonction d'animateur. Et **être animateur**, c'est un job à part entière auquel tu peux te préparer en allant en **formation**.

Les Pi-Days, c'est la **première étape du parcours de formation** des animateurs (qui en compte trois). Elle s'adresse aux pionniers de deuxième année qui n'ont pas encore d'expérience d'animation. Pendant quatre jours, tu découvres les **grands principes du scoutisme**, ainsi que des **techniques d'animation**.

Tu rencontres des pionniers venus d'autres unités et crées de nouveaux contacts.

Tu repars avec des trucs et astuces pour gérer un groupe de scouts, aborder les parents...

Pl'cto



L'international day

L'international Day est une journée à vivre en Poste, organisée chaque année en octobre au château des Scouts à Courrière.

AU PROGRAMME

- **accueil des postes** : activités pour faire émerger les envies des uns et des autres ;
- **des ateliers au choix** : Construire et gérer le budget du camp, Financer mon camp... à la scoutie, Un voyageur averti, Gestion de projet, Interculturalité.
- **des séances d'information** sur les programmes de financement du Bureau International de la Jeunesse
- **des stands variés**.

Pl'cto

ATELIERS

Les ateliers

Les ateliers sont des espaces où un **petit groupe** (par exemple une cordée) découvre une **technique** ou un **outil** et s'y exerce.

Ils peuvent être prévus en cours d'années ou durant le camp. Ils pourront durer une demi-heure ou jusqu'à deux ou trois réunions : le pionnier ou la pionnière **commence par se familiariser** avec la technique présentée, il ou elle **entame une réalisation** et **l'améliore peu à peu**.

Indépendamment du moment de l'année où ils se vivent, le choix d'es ateliers peut être rendu **nécessaire par un projet en cours** ou **naître des envies** du groupe.

Pl'cto



Le conseil

Le conseil est le **point de départ de toute action collective** dans le scoutisme.

Il est le lieu où chacun et chacune, en privilégiant l'écoute, **participe activement** aux discussions, décisions et à l'évaluation des différentes activités du petit groupe ou de la section.

Il **organise la vie quotidienne du groupe**, définit les projets et prend en compte les envies de chacun. Le conseil est également un lieu où l'on apprend à **exprimer ses opinions** et à **respecter celles des autres**.

Pl'cto



Le bivouac

Chez les scouts, le bivouac est une activité où tout le groupe, au même moment, réfléchit individuellement. Chacun **fait le point** sur ses découvertes passées et à venir. Il ou elle prend le **temps de s'arrêter**, se rend compte de tout ce qui a été vécu, à **son rythme**, se réjouit de ses forces, de ses capacités nouvelles, et intègre dans ses bagages toutes ces nouvelles choses.

Chez les pionniers, **vivre un bivouac aide**, par exemple, à définir des thèmes inspirants à approfondir et explorer au cours d'un **itinéraire**.

Pl'cto



L'animation aux valeurs

L'Animation aux valeurs est un moyen qui - au travers de notre Loi, la Promesse Éclaireurs et l'Engagement Pionniers - permet d'**éduquer aux différentes valeurs essentielles pour vivre en société**.

Ces valeurs sont simples mais elles ne sont pas innées. Il faut donc les **découvrir** et les **expérimenter** avant d'y **adhérer librement**. Par exemple, au travers d'un ciné-débat, ou d'un jeu à poste autour des articles de la loi scout, les activités préparatoires au moment fort de l'engagement

Pl'cto



Les camps scouts internationaux

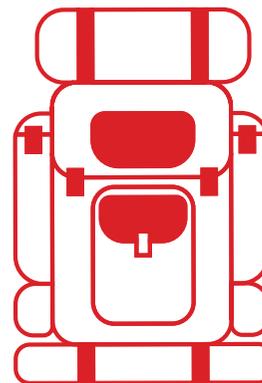
Chaque année, des camps internationaux rassemblent des scouts et/ou guides issus de différents pays. Tu as peut-être entendu parlé des **Jamboree** ou **Roverway**.

Les camps internationaux allient rencontres, interculturel, échanges, découvertes...

Un programme d'activités multiples est prévu, parfois en fonction d'un thème : activités scoutiques traditionnelles, sports, jeux, actions de service, ateliers d'artisanat ou d'expression, tables de discussion, hike, visites... Sans oublier les cérémonies, le swapping (échanges de foulards, d'insignes) et toutes les expériences liées aux différences linguistiques et culturelles.

Une expérience inoubliable !

Pl'cto



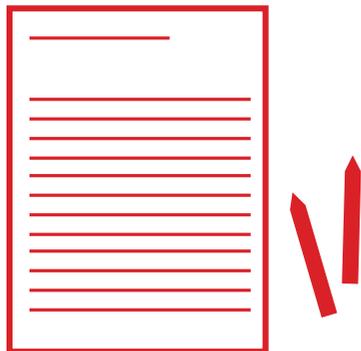
Le camp pionniers

Le camp est le **moment fort de l'année**. Durant 10 à 15 jours, les pionniers **mettent en œuvre un grand projet**, vivent des activités intenses, s'ouvrent à de nouveaux horizons. Pour cette raison, de nombreux camps pionniers s'organisent à l'étranger.

Mais partir à l'étranger n'est pas une fin en soi : c'est le projet qui justifie le choix de la destination, pas la destination qui prévaut et le projet qui en découle !

Enfin, partir loin se prépare. Pour mieux vous accompagner, la Fédération a découpé le monde en zones. Pour chacune d'elles, certaines règles s'appliquent. Informez-vous sur le site des sites des scouts.

Pl'cto



Le projet

Le Projet est une **activité où, ensemble**, le groupe ou le petit groupe va tout **construire** de A à Z, de la première idée au bilan final.

Le Projet, c'est donc la **participation de tous** les pionniers et les pionnières à **toutes les étapes**.

À travers un projet, la pionnière ou le pionnier apprend à :

- participer activement ;
- prendre confiance en ses capacités et développer de nouvelles compétences ;
- collaborer avec les autres ;
- s'adapter ;
- s'organiser et planifier des tâches.

Pl'cto



L'animation de sens

L'animation de sens part de ce qui est expérimenté au cœur de la vie quotidienne. Elle propose une démarche basée sur l'**intuition**, la **relation** et sur ce que chacun peut expérimenter ou découvrir à travers ses expériences et celles des autres.

On y aborde par exemple **différentes thématiques** telles que la place de l'humain dans l'univers, le pardon, la confiance, les inégalités, la liberté, etc.