



Faire Vivre la branche Aînés

1. Les repères sur la branche

Quelques repères sur le jeune de 15 à 18 ans, des ados aux jeunes adultes

- ✘ La quête de son identité
- ✘ L'âge des ambitions
- ✘ Le temps des questions, des idéaux, de la justice, des choix...
- ✘ Interrogation sur l'avenir (formation, argent, ...)
- ✘ La recherche amoureuse
- ✘ La prise de conscience de son rôle social

C'est une période où le groupe garde toute son importance.



Synthèse de la vie de la branche

Organisé en groupe de 8 à 12 jeunes, le Clan favorise la prise de responsabilités à travers la mise en place de projets ambitieux (camp itinérant, camp international...).
Le clan est accompagné par un RUA (Responsable d'Unité Aînés).

Vivre en groupe et découvrir la démocratie	Vivre la coéducation	Devenir autonome	Prendre des responsabilités
<ul style="list-style-type: none">▪ Un groupe de 8 à 12 jeunes (le Clan)▪ Fonctionnement en autonomie▪ Un coordinateur de Clan élu (+ de 17 ans)▪ Un responsable d'Unité (+ de 21 ans)▪ Conseil de Clan pour prendre toutes les décisions importantes▪ Livre de Bord pour visualiser▪ Responsabilités électives, + 16 ans = citoyen du Mouvement	<ul style="list-style-type: none">▪ Mixité du Clan▪ Respect de l'intimité▪ Espace de liberté dans les limites de la vie du groupe▪ Rejet des modèles sexistes	<ul style="list-style-type: none">▪ Les activités sont préparées par les Aînés	<ul style="list-style-type: none">▪ Responsabilités électives dans les entreprises et les initiatives

S'engager sur des valeurs	Découvrir et protéger l'environnement	Agir, vivre des activités	Le rôle du Responsable
<ul style="list-style-type: none"> 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 mises en place. L'engagement se fait aussi par la prise de responsabilités au sein du projet 	<ul style="list-style-type: none"> Découverte des milieux naturels, par exemple lors d'activités en autonomie, d'activités sportives... C'est un véritable écocitoyen qui n'oublie pas de prendre en compte son environnement urbain. 	<ul style="list-style-type: none"> Des projets ambitieux (international sport, solidarité culturelle) et des moments où l'on se retrouve 	<ul style="list-style-type: none"> À partir de 17 ans, le coordinateur de Clan élu, aura un rôle évolutif : de l'animation des Conseils jusqu'à la maîtrise de l'animation du Clan Le Responsable d'Unité, à partir de 21 ans, est garant de la pérennité de l'Unité. Il aide le Responsable de Clan et permet à chacun de se construire.

Les 7 éléments de la méthode scoutée déclinée pour la branche

	ENGAGEMENT RÈGLE D'OR	VIE EN PETITS GROUPES	PROGRESSION PERSONNELLE	ÉDUCATION PAR L'ACTION	LA VIE DANS LA NATURE	APPARTENANCE ET IDENTITÉ	RELATION ADULTE / JEUNE
DANS LE SCOUTISME	Adhésion volontaire du jeune à une règle commune	Le petit groupe « cellule » de base du scoutisme, un espace d'autonomie et de citoyenneté	<ul style="list-style-type: none"> - Être le moteur de son propre développement - Des repères pour avoir envie de grandir 	<ul style="list-style-type: none"> - Agir pour apprendre. - Éducation par le jeu. - De l'activité dirigée au projet 	La nature, un cadre privilégié	<ul style="list-style-type: none"> - Un cadre symbolique. - Un détour par l'imaginaire pour explorer le réel 	<ul style="list-style-type: none"> - Confiance et respect mutuel. - Prendre en compte l'individu dans le groupe. - Le rôle des responsables
AU NIVEAU DE LA BRANCHE ÉCLÉS	Engagement sur les valeurs de l'association	<ul style="list-style-type: none"> - Le Clan de 15 jeunes - Conseil - Règle de vie 	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilités dans le Clan - Progression à travers des projets et prise de responsabilité. - Le PIC (projet individuel citoyen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Des projets ambitieux (camp international, camp itinérant, activités sportives, actions de solidarité, découverte culturelle), l'explo 	La nature est l'espace de réalisation de projets de protection de l'environnement, d'activités sportives	<ul style="list-style-type: none"> - Défi Aînés - Routes Nouvelles 	Responsable d'unité aîné de clan, un adulte garant de la pérennité du Clan, de son projet d'activités

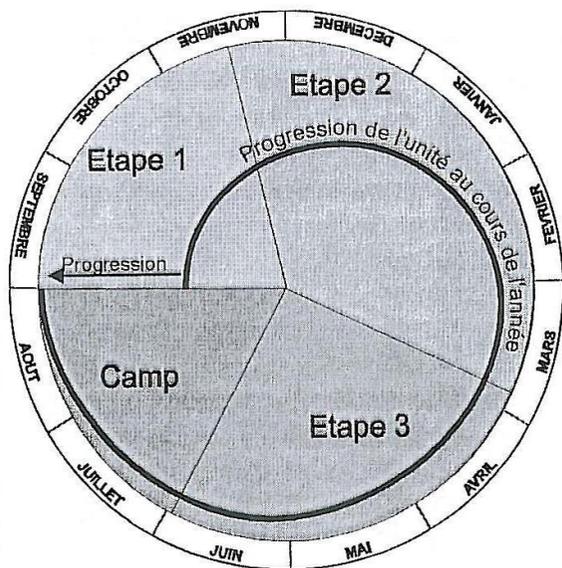
2. Les outils de la branche

Pour les responsables

- ✂ Le document « Pour construire un programme de branche » (disponible dans l'espace documentaire www.eedf.fr « je fais vivre la pédagogie / Pédagogie des branches »)
- ✂ L'Aventure Aînés : 36 pages pour découvrir les propositions pédagogiques de la branche.
- ✂ Le dossier de présentation du PIC (Projet Individuel Citoyen)
- ✂ La revue Routes Nouvelles (et les suppléments des Dossiers de l'Animation)
Avec plusieurs fiches techniques à retrouver dans « scoutisme et valeurs EEDF (engagement) + vie quotidienne et règles de vie + domaines d'activité »
- ✂ Le document « Pistes de domaines d'activité pour les Aînés » avec les outils mis à disposition
- ✂ Les ouvrages à retrouver à la boutique Éclés : focus sur l'outil CD-ROM « Kit rando explo » : partir en explo, c'est une aventure ! Elle demande une préparation forte avec l'équipage. Un outil vraiment important pour anticiper, préparer et vivre l'aventure.

Pour le clan et les jeunes

- ✂ Le dossier de présentation du PIC (Projet Individuel Citoyen)
- ✂ La revue Routes Nouvelles avec des pages « actus aînés », la vie de l'association, des fiches techniques, des dialogues pour lancer des discussions...
(voir la liste des sujets sur l'espace documentaire « je fais vivre la pédagogie / je trouve des outils pédagogiques dans les revues »)



3. Des pistes pour construire une année et un camp aux Aînés

C'est la programmation des activités tout au long de l'année et au camp qui permet à l'unité de faire progresser les enfants ou les jeunes qui participent aux activités.

Voici des pistes pour programmer les activités en fonction des différents moments de l'année et du camp.

Une année en 3 étapes

L'année s'organise en 3 étapes plus ou moins longues suivant la réalité de l'unité.

Étape n°1 « Découverte et structuration du groupe »

- Des activités « dirigées » et participatives pour rentrer directement dans l'action
- On commence à structurer l'unité (conseil, règles de vie).

Étape n°2 « Aventures et projets »

- Des projets et des aventures plus ambitieux où les Lutins s'impliquent
- L'Unité se structure pour vivre les projets
- Les Aînés sont fortement responsabilisés

Étape n°3 « Préparation de camp »

- Formation au campisme (week-end, atelier,...)
- Préparation du projet de camp
- L'Unité se structure pour le camp

Un camp d'été en 3 étapes

Le camp s'organise en 3 étapes plus ou moins longues en fonction de la durée et du projet du camp.

Étape n°1 « Installation, organisation et découverte des lieux »

- Accueillir
- Découvrir les lieux
- S'installer, s'organiser

Étape n°2 « Les aventures du camp »

- Des projets et des aventures à vivre
- Pendre des responsabilités
- Découvrir la région

Étape n°3 « Le final du camp »

- Valoriser les projets et les aventures
- Faire le bilan et la fête
- Préparer la rentrée

3.1. Une année aux Aînés

ÉTAPE 1 : Découverte et structuration du groupe

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette étape doit permettre de souder et d'organiser le Clan. Si les premières activités sont fortement initiées par le référent, le Clan devient peu à peu force de propositions.</p> <p>Lors de cette étape, le Clan doit réussir l'accueil des nouveaux aînés.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- Découvrir son environnement 2- Prendre sa place au sein du Clan 3- Respecter la règle commune 	<p style="text-align: center;">Activités pour bien démarrer l'année</p> <ul style="list-style-type: none"> - retrouvailles autour des photos et des souvenirs du camp - si le passage des Eclés n'a pas été organisé sur le camp, prendre le temps avec les Aînés de préparer l'accueil des nouveaux (un grand jeu se terminant avec un super pot d'accueil) <p style="text-align: center;">Activités pour se développer et intégrer les nouveaux</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeu de recrutement - une journée rallye avec des épreuves sportives - un grand concours de vente du calendrier <p style="text-align: center;">Activités pour découvrir l'association et le scoutisme</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au niveau local : <ul style="list-style-type: none"> - un week-end inter Clans - une rencontre avec un autre mouvement de scoutisme - un week-end camp avec découverte des techniques du scoutisme • Au niveau régional : <ul style="list-style-type: none"> - une journée de préparation du congrès régional - participer au congrès régional pour les plus de 16 ans <p style="text-align: center;">Activités permettant au Clan de vivre des aventures et de découvrir son environnement local</p> <ul style="list-style-type: none"> - participer à Défi Aînés - organiser un week-end en forêt, en partenariat avec l'O.N.F. par exemple - visiter un musée - donner un coup de main à une association - rencontrer un artisan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en place d'un premier conseil où le référent propose plusieurs activités que les aînés choisissent. ➤ Le Clan en profite pour commencer à parler du camp d'été qui va orienter les activités du Clan. ➤ L'organisation d'activités nécessite une répartition des responsabilités qui n'est pas forcément définitive. ➤ Mise en place d'un deuxième conseil où le Clan fait le bilan de ce qui a été vécu afin d'élaborer les Règles de Vie et le fonctionnement du Clan.

ÉTAPE 2 : Aventures et projets

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette deuxième étape doit permettre au Clan de vivre un ou plusieurs projets. Selon l'expérience du Clan, le projet peut être la préparation d'un projet international.</p> <p>Cette étape permet de consolider la structuration du Clan.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs</p> <p>1- Prendre des responsabilités au sein du Clan.</p> <p>2- Participer aux prises de décisions.</p> <p>3- Acquérir des compétences et maîtriser des techniques variées.</p> <p>4- Monter et vivre un projet personnel tourné vers l'extérieur.</p> <p>Le Pic (Projet Individuel Citoyen).</p>	<p>Pour vivre en Clan, se former et découvrir de nouveaux centres d'intérêt</p> <p>* Un projet « expression –création » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - participer à un festival culturel - réaliser un spectacle, une comédie musicale pour un centre hospitalier - mettre en place des ateliers chant, danse... pour les Louveteaux <p>* Un projet « scientifique » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 jours en montgolfière - organiser un week-end astronomie pour les Louveteaux, ... <p>* Un projet « international » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un camp échange avec des scouts libanais - un camp coopération avec les Eclaireurs du Sénégal... <p>* Un projet « plein air » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - camper et vivre dans la nature - pratiquer des activités sportives... <p>Vivre un projet personnel</p> <ul style="list-style-type: none"> - c'est une démarche individuelle pour que chaque aîné agisse en dehors du Clan en partenariat. 	<p>➤ Mise en place d'un Conseil de Clan pour déterminer le projet du Clan : pourquoi ? comment ? pour qui ?</p> <p>➤ L'Entreprise, le projet</p> <p>On met en place progressivement les 5 étapes du projet : élaboration, décision, préparation, réalisation, bilan.</p> <p>Pour ce projet, chaque aîné décide de prendre une responsabilité.</p>

ÉTAPE 3 : Préparation du camp

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Le camp est l'aboutissement d'une année pour les Aînés. N'hésitez pas à commencer votre préparation dès la fin du second trimestre, et même avant si cela est possible.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs 1- Maîtriser les techniques de camp. 2- Vivre et construire un projet ambitieux 3- Se sentir bien dans le Clan. 4- S'engager sur la Charte du Clan.</p>	<p>1. Activités pour se préparer à camper</p> <ul style="list-style-type: none"> - week-end campé (formation technique et vie quotidienne) - mini camp de 4 / 5 jours - week-end itinérant à pied / à VTT - repas trappeur - vérification du matériel <p>2. Activités pour élaborer et préparer le projet de camp</p> <ul style="list-style-type: none"> - choix du thème de camp - construction de la grille de camp - prise de contact pour les activités - activités lucratives pour financer le camp <p>3. Des moments à partager (pendant le projet, la vie continue !)</p> <ul style="list-style-type: none"> - organiser un week-end course d'orientation où le clan campera en pleine nature - soirée sympa entre aînés (ciné, concert, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si cela est possible, Responsable d'Unité Aîné commence à déléguer des responsabilités au responsable de Clan. Il l'aide dans la préparation et l'animation des activités du Clan. ➤ Cette étape se concrétise par une répartition définitive des responsabilités pour la préparation et la réalisation du camp.

3.2. Des pistes pour construire un camp Aînés

ÉTAPE 1 : Installation, organisation et découverte des lieux

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette étape doit permettre au Clan d'installer son cadre de vie, d'organiser la vie quotidienne et de commencer la préparation des aventures de la deuxième étape.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs Découvrir l'environnement du camp Prendre en charge la vie quotidienne du camp S'impliquer dans l'organisation des projets</p> <p>La durée de cette étape est de 5 ou 6 jours.</p>	<p>1. Pour bien démarrer le camp, installer son cadre de vie * Avant le camp : - penser à collecter des fiches techniques pour monter un coin de vie sympa - commander le matériel nécessaire - contacter des commerçants et fournisseurs * Proposition minimale pour une installation de qualité - un coin de vie comportant : une table, des bancs, un feu surélevé, un trou à eaux grasses, une poubelle - installation des tentes séparées du coin repas</p> <p>2. Pour organiser la vie quotidienne du camp - échanges sur la mise en place d'un système d'organisation de la vie quotidienne : quelle forme ? quelle rotation ? - mise en place des Règles de Vie évolutives</p> <p>3. Pour découvrir l'environnement autour du camp - jeu de découverte de l'environnement du camp (rallye, questions, enquête...) - rencontre et prise de contact avec les officiels, des commerçants, des associations, d'autres jeunes</p> <p>4. Pour préparer ses aventures - préparation de la randonnée (aller à l'Office de Tourisme, contacter les prestataires de service) - préparation d'une animation pour le village, pour une autre unité</p> <p>Et si notre camp est itinérant... C'est le lancement du camp. Le clan commence à rôder son organisation, vivre les responsabilités. La préparation physique porte ses fruits, le clan avance à grande vitesse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le Responsable d'Unité Aîné est de préférence le directeur du camp. ➤ Responsable d'Unité Aîné et le coordinateur de Clan impliquent les Aînés dans la préparation des activités, l'organisation du Clan (responsabilités) et la vie quotidienne. ➤ Pour organiser la vie quotidienne du camp, il est nécessaire d'organiser un conseil de Clan animé par le coordinateur de Clan. ➤ L'animation pour le village peut permettre de mettre en place une entreprise qui sera coordonnée par le coordinateur de Clan ou un autre Aîné avec soutien du Responsable d'Unité Aîné.

ETAPE 2 : Approfondissement

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette deuxième étape doit permettre au Clan de vivre une ou plusieurs aventures.</p> <p>Cette étape permet de consolider l'organisation et la structuration du Clan.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs Prendre des responsabilités au sein du Clan Acquérir des compétences et maîtriser des techniques variées Monter et vivre un projet en petite équipe</p> <p>La durée de cette étape est de 8 à 10 jours.</p>	<p>1. Pour vivre des aventures en Clan, se former et découvrir de nouveaux centres d'intérêts</p> <ul style="list-style-type: none"> - un camp volant de 3 à 4 jours avec des activités sportives : course d'orientation, canoë, V.T.T. - selon le projet ; découverte de nouvelles techniques (théâtre, ciné, photo, chantier, ...) - des temps de jeux quotidiens préparés par les Aînés pour se défouler. <p>2. Pour vivre un PIC (Projet Individuel Citoyen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - travailler une journée chez un artisan, participer à l'organisation, participer à une organisation locale, découvrir une association ... <p>3. Pour accompagner la vie quotidienne au camp</p> <p>Pour accompagner la vie quotidienne du camp, il est nécessaire d'organiser un conseil de Clan quand les problèmes se posent.</p> <p>Et si notre camp est itinérant...</p> <p>Même si l'aventure du camp est bien lancée, il sera peut-être nécessaire de réajuster l'organisation du clan et favoriser une implication plus forte des Aînés dans la préparation des activités, l'organisation de la vie quotidienne.</p> <ul style="list-style-type: none"> - un camp fixe de 2 ou 3 jours avec des activités solidaires (spectacle, organisation d'un grand jeu, chantier pour un petit village). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le Responsable d'Unité Citoyen (PIC) et le coordinateur organisent une discussion autour du PIC. ➤ Temps de régulation, bilans

ETAPE 3 : Amorcer la fin du camp et se préparer à la rentrée

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Les esprits et les corps sont un peu fatigués. La fin du camp doit permettre de vivre des activités un peu moins physiques pour les Aînés. N'hésitez pas à commencer la préparation de la rentrée et du prochain projet de Clan.</p> <p>La durée de cette étape est de 4 à 5 jours.</p>	<p>1. Activités pour mettre en commun et valoriser les aventures vécues par le Clan</p> <ul style="list-style-type: none"> - une retransmission formelle des moments vécus lors du PIC pour que le reste du Clan en profite. - une veillée retransmission avec des panneaux, expositions, chants... <p>2. Activités pour finir le camp sur une note conviviale</p> <ul style="list-style-type: none"> - une soirée méchoui, un banquet géant, un spectacle, un concours de cuisine en petites équipes Aînés... où l'on invite les villageois. <p>3. Activités pour préparer la rentrée, élaborer et préparer le prochain projet du Clan</p> <ul style="list-style-type: none"> - fixer le rendez-vous de rentrée - recenser des idées de projets pour l'année prochaine à la fin du bilan de camp. <p>4. Pour conclure le camp</p> <p>Le bilan de camp : un moment d'expression individuel et collectif</p> <p>Et si notre camp est itinérant...</p> <p>Le camp itinérant se termine sur un lieu fixe où le Clan prend le temps de faire le bilan du camp, fixer le rendez-vous de rentrée et de recenser des idées de projets pour l'année prochaine. Profitez-en pour vous refaire une petite santé en organisant une soirée avec banquet géant.</p>	<p>➤ Cette animation peut permettre de mettre en place une entreprise qui sera coordonnée par le coordonnateur de clan ou un autre Aîné avec soutien du Responsable d'Unité Aîné.</p> <p>➤ Le Responsable d'Unité Aîné reprendra ces idées pour la rentrée de septembre. Il évoque lors de ce temps les projets (scolaires, EEDF) des Aînés pour l'année suivante.</p>