

PREMIER PAS DANS L'AVENTURE DES ÂÎNÉ·ES



ÉCLAIREUSES • ÉCLAIREURS
DE FRANCE

AVANT—PROPOS ET ÉDITO

Ce livret présente les grands principes éducatifs et pédagogiques que les EEDF souhaitent voir mettre en œuvre avec les jeunes de 15 à 18 ans appelé·es “les aîné·es”.

C’est donc premièrement aux animateur·ices adultes appelé·es «les responsables» ainsi qu’au formateur·ices que ce livret s’adressent. Il a également pour but d’apporter des pistes pour guider les aîné·es et les responsables à construire et proposer des programmes d’activités pertinents.

Ce livret n’est pourtant qu’une porte d’entrée vers une documentation plus complète disponible en ligne sur la base documentaire de l’association où sont disponibles des fiches techniques et kits thématiques.

« ÉLEVER L'HOMME, C'EST FAIRE NAÎTRE EN LUI
DES PERSPECTIVES D'APRÈS LESQUELLES S'ORGANISERONT
SES JOIES DE DEMAIN. »
ANTON MAKARENKO

SOMMAIRE

Introduction et Sommaire

Apports généraux

Une aventure vers la citoyenneté

• Pages 1 à 3

• Pages 5 à 9

• Pages 10 à 13

1ERE PARTIE : L'AVENTURE DES AÎNÉ·ES

Cadre général

Première étape, la mise en confiance

Seconde étape, les 3 défis

Troisième étape, l'envoi

• Pages 14 à 21

• Pages 22 à 30

• Pages 31 à 41

• Pages 42 à 48

2E PARTIE : UN PARTENARIAT ENTRE JEUNES ET ADULTES

Les 15-18 ans

Accompagner des aîné·es, être responsable

Avoir une dynamique locale favorable

• Pages 49 à 52

• Pages 53 à 63

• Page 64

3E PARTIE : PRINCIPES ET DÉMARCHES FACILITANT LA MISE EN ŒUVRE DE L'AVENTURE

Le Clan et la vie d'équipe

Le projet de Clan

La progression personnelle

Les chemins du bonheur

Le parcours d'engagement des aîné·es

Et après ?

• Pages 66 à 71

• Page 72

• Pages 73 à 82

• Pages 83 à 85

• Pages 87 à 91

• Page 92



APPORTS GÉNÉRAUX : RAPPEL DE LA MÉTHODE SCOUTE DE L'OMMS ET DE L'AMGE

Pour l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout - OMMS - **les 8 éléments de la méthode scout** peuvent se décliner ainsi :

- **L'AUTO-ÉDUCATION PAR L'ACTION** : L'expérience et les compétences se développent en grande partie **grâce à la pratique du jeu, du projet et à une démarche active** de chacun dans la vie de groupe.
- **LE PARCOURS D'ENGAGEMENT** : Faire de son mieux et **l'affirmer** auprès du groupe qui nous entoure et **s'approprier des valeurs de l'association**.
- **LA VIE EN ÉQUIPE ET LE JEU DES CONSEILS** : La vie dans un petit groupe de pairs, où les relations sont intenses, **offre un lieu idéal de découverte de soi et des autres**. Chacune et chacun y trouve de l'espace pour apprendre en toute confiance à devenir responsable et solidaire.
- **LA VIE DANS LA NATURE** : La vie en plein air permet **la découverte de ses propres dimensions et limites**. Le milieu naturel offre défis, partages de moments difficiles ou exaltants, émerveillements et découvertes spirituelles. Ce qui facilite l'acquisition **des attitudes et des comportements responsables envers l'environnement**.

- **LA RELATION ÉDUCATIVE ADULTE/JEUNE** : Les adultes jouent un rôle de **facilitation et de soutien vis-à-vis des jeunes** pour créer des opportunités d'apprentissage, et pour transformer ces opportunités en expériences significatives à travers une culture de partenariat.
- **LA PROGRESSION PERSONNELLE** : **Vivre un parcours d'apprentissage progressif fondé sur la motivation personnelle** et les défis qu'un individu se donne à lui-même pour se développer continuellement, à travers une grande variété d'opportunités éducatives.
- **LE CADRE SYMBOLIQUE** : L'utilisation de codes vestimentaires, linguistiques, d'activités spécifiques **permet à chacun de trouver des repères et favorise le sentiment d'appartenance** à un mouvement mondial. Cela aide à définir une identité collective renforçant l'appropriation des jeunes aux propositions éducatives.
- **L'ENGAGEMENT DANS LA COMMUNAUTÉ** : **Une découverte active de différents aspects de la société** et du monde en vue d'un engagement favorisant une meilleure reconnaissance et compréhension entre les personnes.

L'association mondiale des guides et éclaireuses - AMGE - propose une formulation de la méthode scoutie différente mais non moins complète. L'aventure des aîné·es peut aussi se lire au travers de cette méthodologie.

- APPRENDRE EN PETITS GROUPES
- MON CHEMIN, MON RYTHME
- APPRENDRE EN FAISANT
- SE RELIER AUX AUTRES
- SE RELIER AU MONDE

CHAMPS DE DÉVELOPPEMENT

Le but des EEDF est de contribuer à construire un monde meilleur en formant des citoyen·nes autonomes, responsables, solidaires, conscient·es des problèmes de leur société et attaché·es à les résoudre (art 1.4 des statuts).

Cette formation de citoyen·nes se base sur le fait d'aider chacun·e à développer ses potentiels **P**hysiques, **I**ntellectuels, de **C**aractères, **A**ffectifs, **S**pirituels et **S**Ociaux.

Le développement de tout individu peut se voir au travers de ces 6 domaines. Le mot formé par les premières lettres de ces domaines est **PICASSO**, ce qui permet facilement de les retenir.

NOTION DE MAJORITÉ

La majorité civile ou majorité légale ou encore simplement majorité est **l'âge auquel un individu est juridiquement considéré comme civilement capable et responsable**, c'est-à-dire essentiellement l'âge à partir duquel il est capable de s'engager par les liens d'un contrat ou d'un autre acte juridique.

Avant cette date, l'individu est dit « mineur ». Un mineur peut être propriétaire ou être engagé par les liens d'un contrat, mais il ne peut disposer librement de sa propriété ni en principe s'engager seul (à moins d'être émancipé).

Le mineur est dit civilement « irresponsable ». Ce concept est distinct de l'irresponsabilité pénale. De même, la majorité civile est à distinguer de la nubilité (âge minimal pour se marier), majorité matrimoniale (âge minimal pour se marier sans le consentement des parents), de la majorité sexuelle, du droit de vote, de l'âge légal pour la consommation d'alcool, de l'âge préalable pour obtenir de nombreux permis (de chasser, de conduire...) ou encore pour intégrer l'armée.

En France, la majorité civile est fixée à 18 ans depuis le 5 juillet 1974. Elle correspond à l'âge déterminé par la convention internationale des Droits de l'Enfant (CIDE) adoptée le 20 novembre 1989.

LES VALEURS EEDF

Les Éclaireuses Éclaireurs de France font le choix d'un scoutisme engagé. Ils proposent de faire vivre les valeurs de liberté, d'égalité et de fraternité au quotidien en partageant des activités favorisant l'appropriation de 5 valeurs :

LA LAÏCITÉ : En affirmant le respect fondamental de l'être humain dans sa diversité et en luttant contre toutes formes de discriminations et d'intolérances.

LA SOLIDARITÉ ET L'OUVERTURE : En étant ouvert·e au monde et à l'autre, en développant un état d'esprit d'échange, de partage, d'écoute et de construction commune.

LA COÉDUCATION : En s'éduquant réciproquement les un·es par les autres : les filles avec les garçons, entre générations.



L'ÉCO-CITOYENNETÉ : En apprenant à connaître et à comprendre le monde, en agissant pour protéger et faire respecter équilibre et harmonie.

LA DÉMOCRATIE : En apprenant à travers la pratique à arbitrer entre des choix et des intérêts divergents, à faire émerger l'intérêt collectif par la délibération et la réflexion.

UNE AVENTURE VERS LA CITOYENNETÉ

Le Mouvement Scout a pour but de contribuer au développement des jeunes en les aidant à réaliser pleinement leurs possibilités physiques, intellectuelles, affectives, sociales, spirituelles, et leur autonomie personnelle : le caractère. L'objectif est d'aider ces jeunes à devenir des personnes, citoyen·nes et membres des communautés locales, nationales, internationale.

Être un mouvement éducatif, scout et laïque, engagé amène en s'appuyant sur des valeurs, à **accompagner les jeunes à se préparer à relever les défis posés par nos sociétés** : mondialisation, climat, reconnaissance, respect, adaptation, inégalités. Il s'agit d'offrir l'opportunité à chaque jeune de réaliser plusieurs expériences permettant d'**apporter des souvenirs nourrissant la confiance nécessaire pour faire leurs propres choix** en conscience et les mettre en œuvre pleinement dans la société.



Conscient·es de cette importance les EEDF l'affirment dans l'article 1.4 des statuts de l'association :

« L'ASSOCIATION VISE À FORMER DES CITOYEN·NES ENGAGÉ·ES QUI CONNAISSENT LEUR PAYS, OUVERT·ES SUR LEUR MONDE, CONSCIENT·ES DES PROBLÈMES LIÉS AUX ENJEUX SOCIAUX, CULTURELS, ENVIRONNEMENTAUX, ÉCONOMIQUES ET ATTACHÉ·ES À LES RÉSOUDRE. »

Il s'agit donc à la fois d'apprendre à être, à connaître, à faire et à vivre ensemble

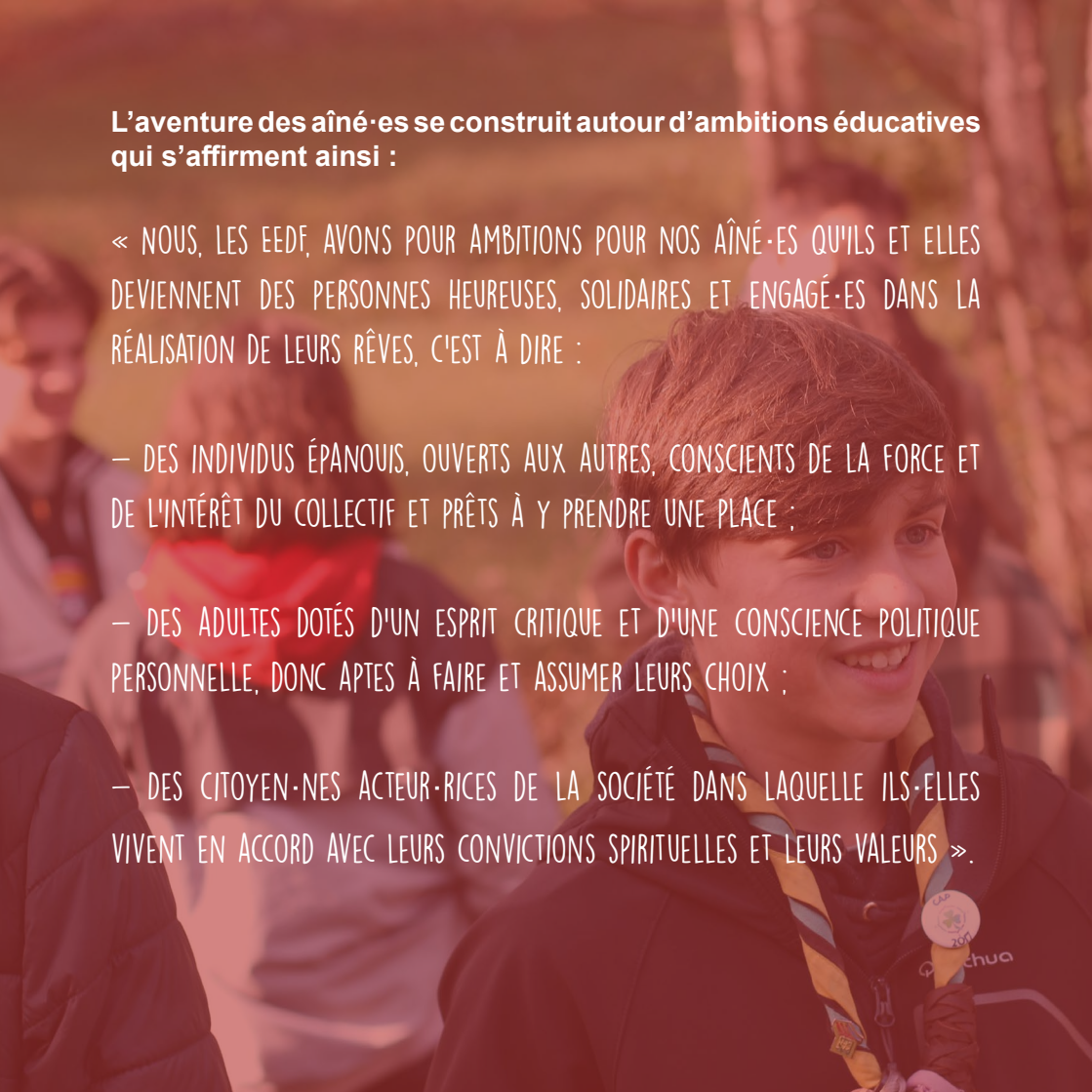
L'aventure des aîné·es se construit autour d'ambitions éducatives qui s'affirment ainsi :

« NOUS, LES EEDF, AVONS POUR AMBITIONS POUR NOS AÎNÉ·ES QU'ILS ET ELLES DEVIENNENT DES PERSONNES HEUREUSES, SOLIDAIRES ET ENGAGÉ·ES DANS LA RÉALISATION DE LEURS RÊVES, C'EST À DIRE :

— DES INDIVIDUS ÉPANOUIS, OUVERTS AUX AUTRES, CONSCIENTS DE LA FORCE ET DE L'INTÉRÊT DU COLLECTIF ET PRÊTS À Y PRENDRE UNE PLACE ;

— DES ADULTES DOTÉS D'UN ESPRIT CRITIQUE ET D'UNE CONSCIENCE POLITIQUE PERSONNELLE, DONC APTES À FAIRE ET ASSUMER LEURS CHOIX ;

— DES CITOYEN·NES ACTEUR·RICES DE LA SOCIÉTÉ DANS LAQUELLE ILS·ELLES VIVENT EN ACCORD AVEC LEURS CONVICTIONS SPIRITUELLES ET LEURS VALEURS ».



FAIRE VIVRE DU SCOUTISME À DES AÎNÉ·ES EST UN DÉFI VITAL POUR L'ASSOCIATION

Faire vivre une proposition d'aventure aînée dynamique, au moins partout là où est implantée l'association est indispensable à la pérennité de cette dernière. Une branche aînée dynamique permet de véhiculer l'image et les valeurs portées par le scoutisme. **L'action des jeunes illustre le travail accompli par le scoutisme sur l'éducation et l'engagement dans la société.**

Les exemples fournis par les aîné·es aux enfants des groupes locaux, lutin·es, louveteau·ettes, éclaireur·ses, favoriseront l'adhésion de ceux-ci à suivre un parcours éducatif complet.

L'association des EEDF appelle tous ses membres à prendre conscience de ces enjeux ; à **œuvrer pour renforcer la mise en place d'unités aînées dans chaque groupe local** ; à mettre leurs énergies au développement prioritaire de cette branche et de moyens dédiés pour atteindre les buts et ambitions éducatives de l'association.

PREMIÈRE PARTIE

L'AVENTURE
DES ÂÎNÉ·ES

L'aventure des aîné·e est une démarche pédagogique. C'est un parcours individuel dans lequel des espaces collectifs existent et sont tant nécessaires que facilitants (le Clan, la tribu, le projet). Elle veut faciliter l'émergence d'opportunités éducatives co-crées par du dialogue et de la coopération entre les aîné·es avec l'aide des responsables.

L'aventure des aîné·es est pensée en 3 étapes rythmant le parcours de chaque aîné·e

Chaque aîné·e qui suit les **3 étapes** proposées vivra un parcours qui l'amènera à renforcer ces capacités dans tous les domaines de développement pour entrer ensuite, dans la vie d'adulte (+18 ans) en étant mieux outillé·e et plus confiant·e grâce aux expériences qu'il·elle aura vécu.

Pour se souvenir facilement de l'aventure, les responsables peuvent se la résumer comme ceci : C'est un C.A.D.R.E. vers la Citoyenneté

LA MISE EN CONFIANCE

C.A

- Confiance
- Capacité
- Compétences
- Autonomie
- Adaptabilité
- Assurance

LES TROIS DÉFIS

D.R.E.

- Dépassement
- Déploiement
- Rencontre
- Relation/Réseau
- Engagement/Être
- Entente

L'ENVOI

Vers la Citoyenneté

- Citoyenneté
- Convivialité
- Choix

Le séquençage de l'aventure en 3 étapes présente plusieurs intérêts :

Marquer le changement d'objectifs : Décomposer l'aventure en séquences plus courtes, permet de relancer le clan avec des phases plus courtes que l'aventure entière. Cela permet aux aîné·es d'atteindre plus vite un aboutissement intermédiaire, de matérialiser leur avancement et leur progression, de ne pas se décourager.

Reconnaître le travail et l'avancée de l'équipe : Les franchissements d'étapes permettent de montrer le travail accompli et sont des passages importants pour chacun·e et pour le collectif. C'est une validation de la qualité du travail accompli puisque les aîné·es ensemble avec les responsables estiment qu'il est temps de passer à l'étape suivante. Les responsables soulignent les réussites mais aussi les manques en explicitant comment ils pourraient être comblés plus tard.

Adapter la durée des étapes : Il est important que chacun·e prenne le temps d'accomplir pleinement chaque étape pour atteindre tous les objectifs pédagogiques qui lui sont liés.

Cette aventure sera d'autant plus réussie si les jeunes peuvent y consacrer 3 années d'activités. En fonction des possibilités, des envies, des parcours et surtout de la fréquence des rencontres, une aventure complète peut se vivre plus rapidement.

Avec en moyenne 3 jours de rencontres par mois (1 week-end et 1 sortie), il est raisonnable de prendre entre 6 mois et 1 an pour la première étape, entre 1 an et 18 mois pour la seconde, et aussi entre 6 mois et 1 an pour la dernière étape.

REPRÉSENTATION SYMBOLIQUE DE L'AVENTURE AÎNÉE

Ce trépied de cuisson permet de se
représenter simplement l'aventure
aînée

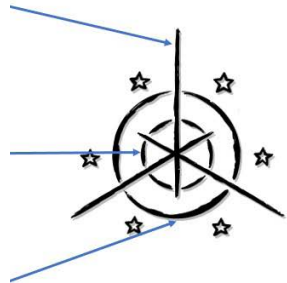


La seconde étape est
représentée par le
trépied : les 3 défis

La troisième étape est
représentée par la
marmite : l'envoi

La première étape est
représentée par le foyer : la
mise en confiance

Ce logo reprend l'image du
trépied pour symboliser l'aventure



Les étoiles
représentent les objectifs de
Progression Personnelle

UN CADRE SYMBOLIQUE POUR MIEUX S'APPROPRIER L'AVENTURE

Faire vivre le cadre symbolique des aîné·e·s EEDF, c'est à dire utiliser ses symboles, ses outils, son vocabulaire, **c'est renforcer l'unité de l'association et contribuer à affirmer la place de ces jeunes dans l'association** en leur donnant des éléments d'identité commune. C'est également faciliter la transmission des messages éducatifs en stimulant la cohésion au sein du mouvement scout.

Aux EEDF, les aîné·es sont les “mineur·es” les plus vieux·illes du groupe local, invité·es à bâtir quelque-chose de nouveau pour eux-mêmes et pour la société, illustrant, à travers leurs réalisations et leurs projets, l'ambition du scoutisme. C'est à dire de donner à voir au regard des autres jeunes, des responsables, des parents, du public et des partenaires, l'émergence de citoyen·nes.

UN·E ÂÎNE·E = Un·e jeune de 15 à 18 ans adhérent·e aux EEDF et qui s'engage dans l'aventure.

UN CLAN = l'équipe constituée idéalement de 5 à 8 aîné·es.

UNE UNITÉ = L'ensemble des aîné·es et des responsables aîné·es d'un groupe local, composé d'un ou plusieurs clans.

UNE TRIBU = l'ensemble des clans d'une entité géographique définie (par exemple d'une région mais pas obligatoirement)

UN COORDINATEUR·RICE DE CLAN = C'est une responsabilité au sein d'un clan, personne qui assure l'animation du collectif, c'est un·e aîné·e qui est désigné·e par ses pair·es par un processus de désignation choisi par tout·es.

UN·E RESPONSABLE AÎNÉ·E = c'est un majeur de + de 20 ans, animateur·rice encadrant des aîné·es dans une unité.

UN·E RUA (RESPONSABLE D'UNITÉ AÎNÉE) = C'est un·e majeur·e de plus de 20 ans qui a le recul nécessaire pour accompagner les aîné·es et leurs responsables en étant formé·e à la pédagogie et à la direction d'unité.

L'AVENTURE = le parcours pédagogique proposé aux EEDF pour une tranche d'âge.

L'AVENTURE AÎNÉE = le parcours pédagogique pour les 15-18 ans. Sa représentation imagée se fait avec un trépied de cuisson pour feu de camp dont les différents éléments représentent les étapes successives à suivre.

UN DÉFI = les projets qui sont à vivre dans la seconde étape de l'aventure des aîné·es.

UNE ÉTOILE = représentation de chaque objectif de progression personnelle (PP) que se fixe un·e aîné·e.

LE FOULARD = élément vestimentaire permettant d'identifier le groupe local et/ou l'unité aînée. Symbole essentiel de reconnaissance et de l'appartenance au scoutisme.

UN EMBLÈME DU CLAN = représentation symbolique, graphique de l'équipe qui permet d'affirmer et renforcer son identité.

LA MISE EN CONFIANCE = première étape de l'aventure des aîné·es.

LES 3 DÉFIS = seconde étape de l'aventure des aîné·es.

L'ENVOI = troisième étape de l'aventure des aîné·es.



PREMIÈRE ÉTAPE : LA MISE EN CONFIANCE

Un C.A.D.R.E. vers la citoyenneté - CONFIANCE et AUTONOMIE

Il s'agit de confier aux aîné·es les clés pour appréhender leurs vécus, s'exprimer librement et assurer une autonomie suffisante pour s'investir dans la suite de l'aventure.

Premier objectif de l'étape : Les compétences nécessaires à la réalisation de la vie quotidienne sont acquises et sont utilisées en autonomie pour un clan soudé ;

Second objectif de l'étape : Les objectifs personnels sont posés (CF chapitre sur la progression personnelle), les éléments suivants sont expliqués et compris : les étapes de l'aventure des aîné·es, le cadre symbolique, la démarche de défi ;

Troisième objectif de l'étape : Plusieurs temps de découvertes et d'activités dans la société ont été vécus pour ouvrir les champs des possibles pour la suite de l'aventure.

La confiance se travaille sur 3 aspects :

Confiance en soi / Confiance aux autres / Confiance en l'environnement extérieur

Il est plus que nécessaire de travailler sur les 3 niveaux de confiance pour faciliter l'épanouissement des jeunes et leur permettre de vivre pleinement l'aventure des aîné·es.



LA CONFIANCE EN SOI

Principe fondamental à développer chez chacun·e, **la confiance en soi est un moteur puissant qui permettra un investissement fort.** Il faut respecter le fait que chaque jeune arrive avec son expérience qu'il·elle a acquis·e dans ou en dehors de l'association.

Les responsables doivent permettre au jeune d'avoir le sentiment d'être aussi capable que les autres de vivre l'aventure quitte à prendre plus de temps dans son accompagnement.

Par des méthodes actives et le jeu, **les responsables proposent des activités (week-ends, sorties, itinérances) qui mettent à contribution les capacités des jeunes** pour ainsi appuyer leurs points forts et relativiser leurs points faibles.

La confiance que chaque aîné·e engrange va permettre de mieux appréhender sa progression personnelle. Conscient·e de ses forces, il·elle pourra au mieux identifier les axes d'amélioration et les discuter avec les responsables et/ou groupe de pair·es.

A la fin de cette étape, chaque jeune devra être capable de prendre des responsabilités par lui-même, au minimum dans la réalisation de la vie quotidienne. Cette prise de responsabilité s'étendra par la suite sur les autres activités du clan.

LES MOYENS À METTRE EN ŒUVRE :

- Des activités motivantes en fonction des premières envies des jeunes.
- La découverte et l'acquisition d'expériences de diverses responsabilités durant des activités (intendance, logistique, cuisine, communication, arbitrage, ...)
- S'assurer que chaque jeune connaît les spécificités des aîné·es EEDF (symbole, aventure des aîné·es, valeurs, vocabulaire, parcours d'engagement...)
- Faire découvrir la démarche de progression personnelle et faire choisir des premiers objectifs.



REPRÉSENTATION SYMBOLIQUE :

FEU = CONFIANCE EN SOI

LA CONFIANCE ENVERS LES RESPONSABLES

Les responsables sont le point central entre le jeune, sa famille et l'association. Les responsables doivent porter une attention particulière à chaque jeune. Ceci dans le but d'adapter au mieux les activités aux besoins et capacités des jeunes. Cela est indispensable pour faciliter l'intégration de chacun·e. Cette relation se fonde sur une explicitation des rôles du· de la responsable qui doit être comprise par le jeune.

Le-la responsable n'est pas un·e pair·e, c'est un·e adulte, reconnu·e et légitimé·e par l'association, qui a pour rôle d'accompagner chaque jeune dans un parcours individuel avec l'appui d'un collectif qui vit la même chose. Ils·Elles doivent permettre aux jeunes de vivre leur(s) rôle(s) et responsabilités en les mettant en situation, pour leurs permettre de s'épanouir et alimenter le sentiment de vouloir faire plus.

LES MOYENS À METTRE EN ŒUVRE :

- Des moments d'échanges avec chacun·e, formels et informels.
- Des échanges avec l'entourage de l'aîné·e
- Une posture d'écoute, de valorisation et d'incitation à la prise d'initiative
- Une capacité à tenir le cadre éducatif et pédagogique
- Une capacité à garantir le cadre légal : sécurité physique, affective et morale

LA CONFIANCE ENVERS LE GROUPE DE PAIR-ES, LE CLAN

L'aventure des aîné-es se vit grâce à un collectif restreint : le Clan. C'est l'outil indispensable à la réussite de l'aventure. C'est à travers lui que ce jouera la majorité des enjeux de mise en œuvre en facilitant les apprentissages par collaboration et la participation à la prise de décision. Il est important de travailler la synergie de groupe afin que chacun-e puisse trouver sa place et s'exprimer librement. **Le Clan doit être pour le-la jeune un espace où il-elle se trouve en sécurité, qui facilite les initiatives et le sentiment de pouvoir agir.**

La confiance résultera aussi du sentiment d'appartenance qui peut se construire au travers d'éléments communs (le cadre symbolique) et spécifique du groupe de pair-es comme un nom, un slogan, des rituels, La cérémonie d'engagement sur la Charte de Clan est une proposition contribuant à renforcer ce sentiment et un marqueur de confiance accordé les un-es aux autres.

Cependant, il faut faire attention à ce que cette solidarité et ce sentiment d'appartenance du groupe ne se transforme pas en exclusivité. **Le clan fait partie d'une unité, d'un groupe local, d'une association, du scoutisme et fait partie du monde réel, de la société.** Il faut travailler avec le groupe de jeunes pour qu'ils puissent intégrer des nouveaux·lles ou bien savoir se diviser si les envies divergent sans pour autant que cela aille au conflit. Il est essentiel de garder à l'esprit que le collectif sert l'individu et inversement.

LES MOYENS À METTRE EN ŒUVRE :

- Établir les règles de vie du clan
- S'assurer que le clan maîtrise la réalisation de conseil
- Définir un emblème de clan
- Proposer la Charte du clan (en fin de première étape)
- Faire vivre des activités de cohésion et de découvertes collectives



LE FOYER = LA CONFIANCE
DANS LE CLAN

LA CONFIANCE EN L'ENVIRONNEMENT EXTÉRIEUR

L'aventure des aîné·es ne se place pas en isolement de la société. L'ambition de faire grandir chaque jeune dans toute ses dimensions et aux vues de ses capacités, nécessite de faire vivre des liens aussi en dehors du clan et des responsables.

Plusieurs catégories de personnes sont à inclure dans le travail de confiance : notre association, les EEDF / Un partenaire particulier, la famille / Les ami·es - les copain·ines (hors EEDF) / Les partenaires d'activités.

LES MOYENS À METTRE EN ŒUVRE POUR LA CONFIANCE ENVERS LES EEDF :

- S'assurer de la compréhension par les jeunes du fonctionnement de l'association concernant la réalisation d'activités par et pour eux. (Cadre réglementaire - fonctionnement groupe local - région)
- Sensibiliser les jeunes aux 5 valeurs des EEDF et favoriser la mise en place d'une grille de lecture autour d'elles pour questionner les choix d'activités et d'organisation.

LES MOYENS À METTRE EN ŒUVRE AVEC LA FAMILLE :

- Une rencontre entre le responsable ainé-es et les responsables légaux lors de l'inscription (ou avant la première activité)
- Des rencontre responsables légaux / ainé-es / responsables en début, milieu, fin de chaque année
- Un canal de communication et d'échanges régulier avec chaque famille permettant de partager l'actualité de l'unité et les progressions dans les activités planifiées (Échanges oraux, écrits, à distance, en direct, ...)

LES MOYENS À METTRE EN ŒUVRE VIS À VIS DES AMI-ES, DES COPAIN-INES (HORS EEDF): GROUPES DE PERSONNES AYANT UN IMPACT SIGNIFICATIF SUR L'AÎNÉ-E EN DEHORS DE LA FAMILLE ET DU CLAN.

- Un accompagnement des aîné-es à considérer ce qu'ils-elles vivent dans le clan et ailleurs comme un tout.
- Une aide à exprimer et expliquer ce qu'ils-elles vivent dans le scoutisme.

LES MOYENS À METTRE EN ŒUVRE VIS À VIS DES PARTENAIRES (ASSOCIATIONS, INDIVIDUS, COLLECTIVITÉS, AMBASSADE, ENTREPRISES, SERVICES PUBLICS ...) :

- Accompagner les aîné-es à réaliser eux-elles-mêmes toutes démarches de partenariats pour toutes les activités du clan.
- Les aider à appréhender les différents aspects d'un partenaire ou d'un partenariat.

SECONDE ÉTAPE DE L'AVENTURE : LES 3 DÉFIS

Un **C.A.D.R.E.** vers la citoyenneté -> **DÉPASSEMENT**, **RENCONTRE**
et **ENGAGEMENT**

" LA VRAIE DÉCOUVERTE NE CONSISTE PAS À CHERCHER DE NOUVEAUX PAYSAGES
MAIS À CHANGER DE REGARD " MARCEL PROUST

Après la première étape, les aîné·es ont acquis suffisamment de confiance et de compétences pour organiser et mener des activités plus ambitieuses amenant la création des souvenirs forts permettant d'aborder la vie d'adulte et de citoyen·nes avec plus d'assurance.

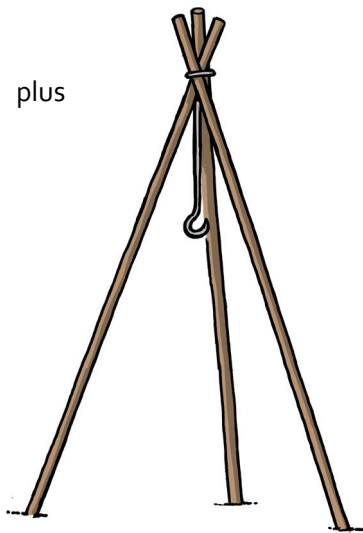
Se lancer dans la réalisation d'un défi, c'est pour un·e aîné·e choisir un des trois thèmes proposés par l'aventure et construire trois activités complémentaires :

**2 actions similaires
dans des contextes différents
et 1 restitution.**

LES 3 DÉFIS À RELEVER PAR CHAQUE AÎNÉ·E,

C'est la partie centrale, la plus importante de l'aventure.

1 TRÉPIED = 3 PIEDS = 3 DÉFIS



• 1ER DEFI : SE DEPASSER

Intention : Encourager les aîné·es à se surpasser, à se lancer dans l'inconnu, accomplir de nouvelles choses.

Objectifs : Réaliser une activité jamais faite ; réaliser une activité connue avec une plus grande ampleur ou avec plus de contraintes. Se confronter à une crainte/peur et mieux se connaître.

• 2E DEFI : RENCONTRER

Intention : Encourager les aîné·es à se rapprocher de l'Autre et partager des moments de vie ensemble. L'autre peut être un/des groupe(s) EEDF/scoute/autre association, des personnes issues d'une culture différente ou encore un public différent. Dans cette rencontre il est nécessaire de trouver une réciprocité dans les échanges et apports de chacun·e.

Objectifs : Échanger sur les réalités de vie avec l'autre ; Partager des moments, des activités ensemble ; Se sensibiliser sur les postures adéquates en situations interculturelles.

• 3E DEFI : S'ENGAGER

Intention : Encourager les aîné·es à s'impliquer dans des projets de développement à caractère social, environnemental, culturel, éducatif, sportif, chantier de construction/réhabilitation/aménagement.

Objectifs : Se mettre au service du projet d'autrui (sans contrepartie pour soi) Faire le point sur son engagement envers soi-même, les autres, le monde. Se projeter sur les engagements nécessaires pour l'avenir.



VOICI DES RÈGLES FONDAMENTALES POUR BIEN DÉFINIR LES DÉFIS, LES VIVRE ACTIVEMENT ET PLEINEMENT :

- **Un·e aîné·e doit vivre les 3 défis** durant son parcours d'aîné·e pour vivre pleinement la 2e étape.
- **Il n'y a pas d'ordre** dans lequel vivre les défis, ce doit être un choix ;
- Un défi peut être vécu plusieurs fois.
- **Un défi peut se vivre individuellement ou en collectif.**

Un défi individuel ne veut pas dire un défi à vivre seul. Plusieurs aîné·es peuvent être sur une même activité et avancer sur des défis différents. Cela dépendra de l'avancement de l'aîné·e dans l'aventure et surtout si cette activité est bien choisie par le jeune comme faisant partie d'un de ses défis, par anticipation ou a posteriori.

- **Un·e aîné·e peut vivre un défi individuel en parallèle d'un défi mené collectivement.**
- **Un·e aîné·e ne peut pas mener 2 défis individuels ou 2 défis collectifs en simultané.**

Il ne faut ni opposer, ni remplacer le concept de défi et celui que l'on peut nommer généralement les "grands projets" que nous appelons ici "projets de clan". C'est à dire des projets, souvent de camp d'été qui se développe sur une année voire parfois plus.

Un “projet de clan” peut correspondre à un défi pour tous ceux qui seront impliqués fortement dans l’organisation. À l’inverse en parallèle de la préparation d’un projet sur une année, des défis peuvent être réalisés individuellement ou collectivement.

• **Chaque défi doit comporter 2 actions similaires dans des contextes différents ;**

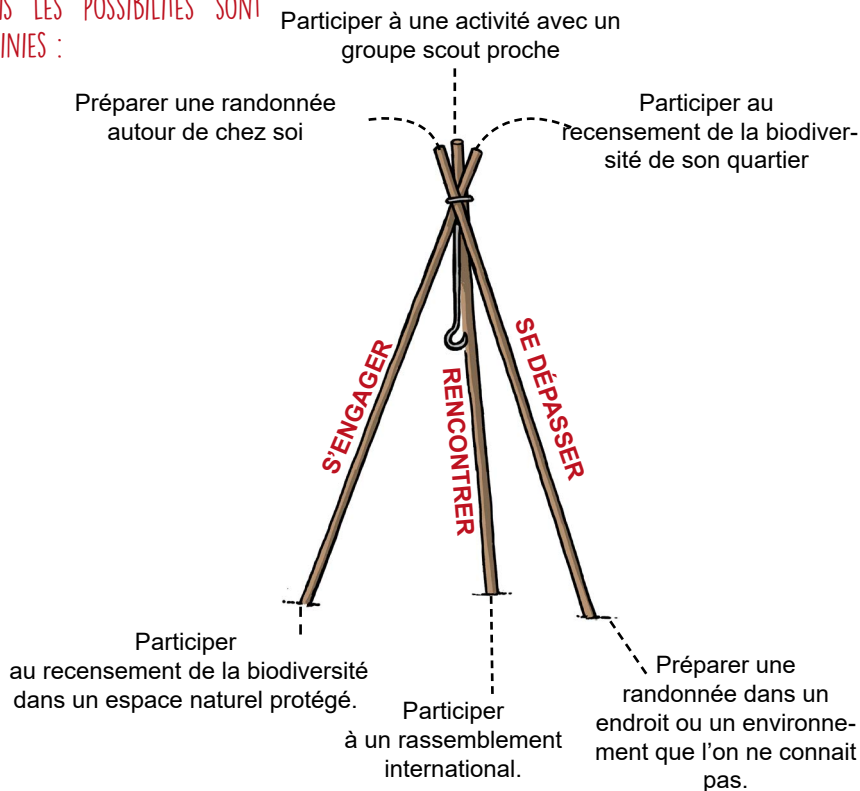
1. Une action dans son environnement immédiat/habituel => Action réalisée dans la société où vit l’aîné-e, dans son groupe local, dans son contexte du quotidien.

2. Une action dans un nouvel environnement => Action réalisée dans un contexte nouveau, en dehors du groupe local, en dehors de l’association, dans une autre région ou un autre pays.

Il n’y a pas d’obligation de vivre une action avant l’autre, même s’il est préférable de commencer autour de chez soi avant de sortir de sa zone de confort et aller ailleurs pour y vivre quelque chose de similaire.

Cette exigence forte et ambitieuse de **dédoubler l’action** de chaque défi dans des environnements différents **est une des clés vers une compréhension du monde et de la société** dans laquelle les aîné-es évoluent. Cela permet une prise de recul et un renforcement de la capacité à questionner les choix individuels et collectifs des sociétés.

POUR ILLUSTRER VOICI UN
EXEMPLE POSSIBLE PAR DÉFI,
MAIS LES POSSIBILITÉS SONT
INFINIES :





ET L'AVEVENTURE INTERNATIONALE DANS TOUT ÇA ?

Dynamique importante et d'une richesse originale, la dimension internationale est majeure pour s'ouvrir et explorer les liens qui unissent l'humanité. Chacun devrait pouvoir vivre au moins une fois dans son parcours personnel une expérience internationale. Au-delà de ces raisons, que ce soit par mimétisme parfois inconscient des clans précédents, par incitations directes ou indirectes de leurs entourages, ou par envie personnelle assumée, les aîné·es sont nombreux·ses à cultiver l'envie de monter un projet à l'étranger qui sera perçu comme un moment unique alliant utilité, dépaysement, rencontre. Ce n'est pour autant pas une étape obligatoire pour réussir un défi dans l'aventure des aîné·es.

Quitter la France pour agir, n'est pas une fin en soi et cela doit questionner chacun sur les impacts causés par de jeunes occidentaux partant mener une action loin de chez eux. **A l'heure où les contextes environnementaux et sociaux sont alarmants, les aîné·es se doivent de se poser de réelles questions sur la volonté même qu'ils-elles auraient à vouloir partir avant de savoir sur quoi agir**

- En quoi mon action va améliorer durablement la société où j'agis ?
- Ais-je forcément besoin de voyager loin pour ressentir que je mène une action d'envergure ?

Il faut mettre en balance les envies et les impacts de celles-ci. Ce livret n'abordera donc pas en détail le sujet de l'international. Il est recommandé la lecture de L'aventure internationale et de se rapprocher de l'équipe internationale des EEDF pour bien aborder cette dimension : international@eedf.asso.fr

POUR METTRE EN ŒUVRE UN DÉFI VOICI LA MÉTHODOLOGIE ! C.R.É.E. ! (CONCEVOIR/RÉALISER/ÉVALUER/EXPOSER) PRÉSENTÉE CI-DESSOUS :

1. CONCEVOIR :

- Compréhension de ce qu'est un défi
- Choix et appropriation d'un des 3 défis
- Partage des ambitions et des buts
- Récolte des idées
- Choix du contenu concret de son défi

2. RÉALISER :

- Planification (préparation théorique) : Projeter dans le temps l'(es) action(s) (1) à entreprendre de la manière la plus précise possible (période, date, heure de début et de fin, découpage de l'action en minutes).
- Préparation (préparation pratique) : organisation pratique des actions à entreprendre. Test du matériel, récolte d'informations, test des compétences
- Réalisation : Concrétisation, réalisation de l'action préparée.

3. ÉVALUER :

L'évaluation permet de mesurer la progression personnelle des jeunes et les compétences collectives du groupe en fin d'actions du défi. Notons que rien n'empêche de faire des évaluations intermédiaires. Collectivement, il faut faire le lien avec les buts fixés lors de la phase "CONCEVOIR".

4. EXPOSER :

Cette dernière phase permet de clôturer le défi. C'est le moment de valoriser, de partager les actions réalisées et ainsi de se projeter sur la suite.

- Publication : Suite à la réalisation de l'action, les jeunes présentent les actions entreprises au minimum à leur groupe local mais cela peut également se faire aux parents, à la région, à l'échelon national, auprès des partenaires, au grand public. Cela peut se réaliser sous plusieurs formats (présentation, site, poster, chanson, vidéo, ...)
- Fin de défi : Consiste à valoriser formellement le travail effectué par le(s) jeune(s) de façon solennelle et conviviale.

TROISIÈME ÉTAPE DE L'AVENTURE : L'ENVOI VERS LA CITOYENNETÉ

Un C.A.D.R.E. **vers la citoyenneté**

La fin du parcours aîné doit permettre à la fois au·à la jeune de regarder derrière lui·elle le chemin accompli, et devant lui·elle ce qui l'attend, ce à quoi il·elle aspire.

FAIRE LE BILAN :

L'aîné·e se confronte à lui·elle-même. **Il·elle réalise le bilan personnel et collectif de son vécu** des 2 premières étapes et la relecture de ses années de jeunesse dans son ensemble en allant plus largement que les seules expériences vécues grâce au scoutisme.

LES MOYENS À METTRE EN ŒUVRE :

- Proposer un moment et un lieu adapté qui permet à l'aîné·e de se poser en sérénité. Si possible inviter l'aîné·e à préparer son bilan avec les outils utilisés lors de leurs années louveteaux, éclaireurs (Pistes) ou autres hors scoutisme qu'il a pu utiliser précédemment pour l'aider à reconstruire son parcours.

Collectivement les membres du clan partagent leurs souvenirs de la première et de la deuxième étape. Il est important de traiter chaque étape structurante de la progression du jeune. Cependant, le jeune est libre dans son expression et le niveau de détails à communiquer. Chaque moment est précieux à relire. **Chacun·e est invité·e à mettre des mots sur son expérience, ce qui a changé en lui-elle, comment son regard sur certaines choses du monde a évolué.**

LA MARMITE = LE BILAN
ET LE PARTAGE



PARTAGER :

Les aîné·es ont mis en œuvre une formidable énergie dans la réalisation de l'aventure. **Témoigner de cette énergie est un formidable moyen de valoriser la jeunesse et de montrer ses capacités.** Il est important de contribuer à renforcer le regard bienveillant que peut avoir la société envers les jeunes en apportant le plus possible d'exemples concrets. Soyons et rendons les aîné·e·s ambitieu·x·ses dans les moyens et la qualité du partage (vidéo, expo, conférence, jeu, ...).

Valoriser un parcours avec cette ambition est un véritable projet en soi et demande de l'organisation au même titre qu'un défi (individuel ou collectif). Durant les défis, les publications (voir page sur le sujet) font office d'expérimentations.

Le groupe local, un autre clan ou la Tribu peuvent être un cadre bienveillant pour organiser son premier partage. Et peut permettre d'emmagasinier de la confiance pour d'autres actions de partage. N'oublions pas les partenaires et éventuels financeurs auprès desquels il est important d'apporter ce partage.



SE PROJETER :

L'aventure aîné·e se doit de finir en aidant les jeunes à commencer l'identification de leur vocation, de leur place et rôle personnel qu'ils·elles voudront et pourront prendre dans le développement de la société. **L'objectif pour chacun·e est de discerner des pistes à suivre, des rêves à réaliser pour plus tard.** C'est une réflexion à mener puis à partager pour la faire grandir, peut-être faire tomber quelques représentations ou barrières.

MOYEN À METTRE EN ŒUVRE : LA LETTRE À SOI-MÊME

L'aventure du scoutisme ne s'arrête pas avec l'arrivée de la majorité civile. Bon nombre d'opportunités sont possibles au sein de l'association ou ailleurs. Quelles que soient les vocations, les places souhaitées ou les projections faites, il y a des espaces existants dans le scoutisme qui permettront à chacun·e de réaliser certains de leurs rêves. **Une des dernières missions des responsables est d'ouvrir les portes des possibles aux aîné·es en leur présentant les chemins possibles aux EEDF ou ailleurs.**

Pour rappel, amener les aîné·es à devenir des responsables d'animations n'est pas la vocation de l'association. Le tout n'est ni d'empêcher les vocations ni de les forcer. Si l'aventure a bien été menée, chacun·e sera par la suite un·e ambassadeur·rice qui servira autant les intérêts des EEDF quelque-soit son engagement.

FÊTER ET S'ENGAGER :

C'est vraiment le dernier moment de l'aventure. **Durant un temps de fête et de cérémonie, il est proposé de vivre le dernier palier du parcours d'engagement : le texte d'envoi vers l'engagement citoyen.** C'est symboliquement dire : “au revoir, merci je continue ma vie fort des expériences vécues et je m'engage à faire vivre les idéaux et les valeurs qui m'ont accompagné durant mes aventures dans l'association”.

Cela doit être un moment de fête partagé autant avec le clan, l'unité, le groupe local, la tribu qu'avec les différents acteurs extérieurs. Il faut célébrer le parcours accompli, et valoriser l'énergie déployée pour y parvenir. Tout comme le partage, célébrer un départ est une formidable occasion de partager un témoignage fort qui inspirera les autres enfants et jeunes. **Le départ se symbolise par la remise d'un cadeau qui accompagnera l'ex aîné·e par la suite et pourra si besoin lui servir de rappel de ses aventures et surtout de son engagement.**



SECONDE PARTIE

UN PARTENARIAT

ENTRE JEUNES

ET ADULTES

LE DÉVELOPPEMENT DES 15–18 ANS

La tranche d'âge des ainé-es amorce l'étape du « passage à l'âge adulte » l'adolescence est une période à part entière, de mutation, de doute, d'insécurité, de risque, d'angoisse, souvent de souffrance et de manque de confiance en soi qui engendre des choix de facilité. Mais c'est aussi une période d'énergie débordante, de vitalité, de créativité, d'espoir les plus fous qui poussent à sortir, à s'exposer. Pendant l'adolescence, tout demeure possible. Le besoin d'avoir des adultes de confiance qui accompagnent à trouver des réponses est essentiel.

15 ANS : Age moyen d'entrée dans le processus de passage à l'âge adulte. Les premières responsabilisations par les parents à travers des déplacements seul en ville avec des amis, la gestion des loisirs, les premiers engagements bénévoles, le choix de l'orientation...

16–17 ANS : tous n'avancent pas aux mêmes rythmes, mais tous se préoccupent des mêmes problématiques qu'à 15 ans. Ils·elles vivent les premières réflexions et positionnement autour de la citoyenneté, de la démocratie, des sujets de société. Cela les aide dans la construction de leur identité.

18 ANS : Les jeunes sont juridiquement adultes et responsables d'eux-mêmes et de leurs actes. Cependant le processus de passage à l'âge adulte est loin d'être terminé. Il continuera durant quelques années aux travers d'autres enjeux, comme généralement, l'autonomie financière, la vie hors du foyer parental, ...

FOCUS SUR DES POINTS IMPORTANTS À CET ÂGE, À NE PAS NÉGLIGER

ENTRE PAIR-ES, UNE PORTE VERS LES EXPÉRIMENTATIONS : à cet âge l'avidité d'appartenir à un groupe de pair-es est forte, pour satisfaire des besoins d'appartenance, de reconnaissance, de respect, de liberté, de stimulation. Cela engendre une prise de risque pour "faire comme" ou pour inversement "se démarquer", qui peut amener à l'expérimentation de diverses pratiques, substances, comportements. Ainsi il est important de les aider à se documenter et trouver de l'information. Affiner son jugement via la découverte de témoignage ou d'actions de sensibilisation.

SEXUALITÉ : questionnements réels sur le sujet et exacerbation du désir, c'est la période possibles des premiers rapports sexuels. Les sujets importants à aborder sont ceux de l'intimité, de l'attirance, du respect de la différence et du consentement. Outils supports : Mixicamp, grille d'analyse d'une situation liée à la sexualité. Chez les EEUdF : Gomix, Hors-pistes, guide JS sur la prévention des violences sexuelles,

LE TÉLÉPHONE ET LES RÉSEAUX SOCIAUX : Premier pas pour certain-es, vraie habitude du quotidien pour d'autre, l'usage du smartphone est partout, essentiellement communiquer et pour consommer de la vidéo, des réseaux sociaux et de la musique. Il est important d'aborder les sujets comme le harcèlement en ligne, la fiabilité de l'information, l'addiction à la notification, le droit à l'image et à la vie privée, les contenus illicites... la responsabilité de son utilisation.

A photograph of two young women lying on their backs in a large pile of dry straw or hay. They are both smiling and looking towards the camera. The woman on the left is wearing a red jacket over a grey shirt and has her eyes closed. The woman on the right is wearing a red jacket over a dark shirt and has her eyes open. The straw is golden-brown and fills the entire frame. The text is overlaid on the upper left portion of the image.

LYCÉE, ÉTUDES, EMPLOI : C'est à la fois les sujets sur lesquelles ils-elles passent un temps majoritaire, et un sujet à la pression croissante. Bien que le clan puisse être vu comme un espace de respiration vis-à-vis de ces sujets, il ne faut pas pour autant les négliger. L'aventure permet de faire un pas de côté et de relativiser. Notions à aborder : aspiration, besoins pour vivre, regard sur soi, réseaux, stages, emploi.

RELATION ADULTE—JEUNE, RÔLE DES RESPONSABLES

POSER LES RÈGLES «DU JEU» : OUI, MAIS AVEC LES JEUNES !

Les règles éducatives comprennent tout ce qui guide la créativité et la liberté des jeunes, c'est-à-dire la sécurité, les conduites à tenir, les structures, les rôles, les responsabilités, les méthodes de travail, les contraintes de temps, etc.

Quand les responsables réussissent à donner aux aîné·es les directives appropriées concernant les contraintes, tout en leur permettant de convenir eux·elles-mêmes du contenu, **ils·elles créent des conditions optimales pour un apprentissage de l'autonomie et de la responsabilisation.**

	Cadre	Contenu
Directif	X	X
Non-directif		



Autoritarisme
surprotection

	Cadre	Contenu
Directif		
Non-directif	X	X



Laisser-faire

	Cadre	Contenu
Directif		X
Non-directif	X	



Manipulation ?

	Cadre	Contenu
Directif	X	
Non-directif		X



Coopération

Ces règles du jeu éducatif peuvent se développer à travers plusieurs éléments :

- **Les règles non négociables** présentées aux jeunes,
- **Les règles de vie** construites avec eux
- **La présentation de l'Aventure des aîné·es** qui permet aux jeunes de se projeter sur ce qu'ils·elles peuvent faire
- La proposition d'activités permettant de **rencontrer d'autres aîné·es de leur région et d'ailleurs.**

JOUER LE JEU DEMANDE AUX RESPONSABLES DE GARANTIR PLUSIEURS MISSIONS

PROMOTEUR DU PROJET ÉDUCATIF

Parce qu'il·elle a choisi de s'engager, les actes et les paroles du responsable sont en accord avec les valeurs et les options éducatives de l'association, définies dans le Projet éducatif.

Il·Elle amène les aîné·es à inscrire leur action dans le cadre de la Charte, qui propose des valeurs pour le clan et des domaines d'actions pour ses activités.

GARANT DE LA SÉCURITÉ ET DU RESPECT DE LA RÉGLEMENTATION

Conscient de sa responsabilité, le responsable veille à la sécurité des aîné·es.

Par sa formation, il·elle connaît ou sait rechercher les lois et règlements qui s'appliquent aux activités, ainsi que les règles internes dont s'est doté l'association.

Par son autorité, il·elle amène les aîné·es à respecter ces réglementations.

RESPONSABLE DES RELATIONS À L'INTÉRIEUR DU COLLECTIF

Par sa place privilégiée à côté du clan, le·a responsable aide les aîné·es à établir entre eux des relations harmonieuses et **veille à ce que chacun trouve sa place dans le clan.**

Dans les moments de conflits, il·elle intervient comme médiateur·rice en aidant les aîné·es à trouver des solutions pour résoudre les problèmes.

FORMATEUR QUI ACCOMPAGNE LES ÂÎNÉ·ES VERS LEURS AUTONOMIES

Sa tâche ne consiste pas à concevoir et à réaliser les activités, défis ou projets pour les aîné·es mais à les accompagner et à les conseiller. Par ses compétences, son expérience et sa perception de chaque membre du clan, **le responsable va amener progressivement chacun·e vers son autonomie en partageant son savoir, ou en orientant les aîné·es vers des personnes plus compétentes.** Par sa formation sur la dynamique de projet, il·elle peut accompagner des activités, défis ou projets de plus en plus ambitieux dans leur réflexion et leur réalisation.

CAUTION ADULTE VIS À VIS DE L'EXTÉRIEUR (PARENTS, INSTITUTIONS...)

Par son âge, son engagement et l'accompagnement de l'association, le·a responsable bénéficie d'une écoute et d'une crédibilité plus importante vis-à-vis des parents, institutions et divers organismes que le clan est amené à rencontrer.

OUVERT ET INCLUANT DANS L'ENVIRONNEMENT SOCIAL

Plus que dans les autres branches, les responsables de la branche aînée **s'intéressent à l'environnement associatif, aux sujets de société** pour aider les aîné·es à développer un sens critique et à vivre des activités qui s'inscrivent dans la réalité locale.



PASSER D'UNE POSTURE DE « RESPONSABLE ANIMATEUR-RICE » (A/B/C) À « RESPONSABLE RÉFÉRENT-E (D) »

Pour chacune des réalisations des aînées (dans la vie quotidienne, les activités, les projets...), **les responsables doivent jongler entre plusieurs postures en s'adaptant aux niveaux d'expérience et d'autonomie.**

POSTURE A, FAIRE POUR :

Les responsables montrent l'exemple au groupe de jeunes, en expliquant les raisons et en décrivant la marche à suivre. Les jeunes sont passifs. **C'est une posture de conducteur-rice**

POSTURE B, FAIRE AVEC :

Les jeunes prennent une initiative ou répondent à une demande et les responsables accompagnent en agissant avec eux. **C'est une posture d'accompagnateur-rice.**

POSTURE C, FAIRE FAIRE :

Les jeunes répondent à une demande du collectif ou des responsables, qui observent, vérifie la bonne exécution de la demande et accompagnent si besoin. **C'est une posture de dirigeant·e.**

POSTURE D, LAISSER FAIRE :

Les jeunes prennent une initiative ou répondent à une demande du collectif, les responsables observent ou vérifient à posteriori pour accompagner si besoin. **C'est une posture de référent·e.**

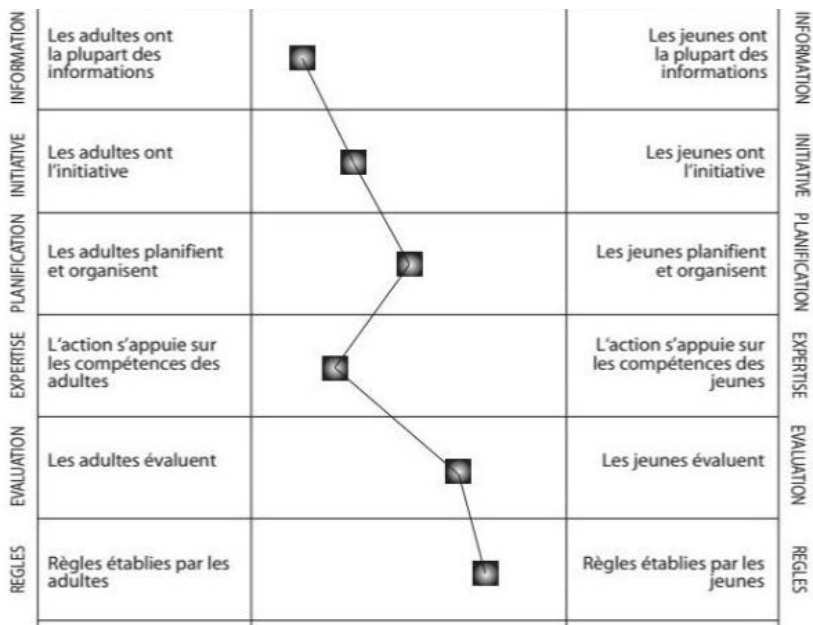
L'AUTONOMIE ÇA S'ACCOMPAGNE

Attention à la supposition d'une autonomie acquise, pour le clan, l'aventure aînée est un nouveau cadre dans lesquels les aîné·es ont besoin de construire ou retrouver leurs repères. **Construire son action de responsable uniquement sur une posture de guide, de laisser faire, c'est mener les aîné·es vers un échec.**

Il faut adapter son niveau d'action. Par exemple, dans le cadre de la construction d'un week-end. Selon le niveau de connaissance de départ de l'équipe, les responsables pourront pour le premier week-end, le préparer en entier, puis impliquer les aîné·es au fur et à mesure lors de temps précis dans le week-end, puis les guider dans la préparation avec des conseils, et enfin les laisser faire le week-end en entier avec une totale confiance.

Pour passer les différentes étapes il est important de faire des conseils avec les aîné·es pour avoir des retours sur leur avancée dans l'autonomie, comment ils·elles se sentent, de quoi ils·elles se sentent capables ou pas encore capables etc. Ne pas partir du principe que parce qu'on leur a montré une fois, ils·elles peuvent le faire seul·es, sans accompagnement.





(source des schémas : boîte à outils OMMS et GPS Pionniers-Caravelles, SGDF)

Voici une proposition d'outil à utiliser par les responsables et les aînés. **Pour évaluer le niveau d'autonomie du clan dans les projets et activités que vous vivez.** Les carrés déjà placés ne sont pas un modèle à suivre, ce n'est qu'un exemple de remplissage afin d'illustrer la démarche.

Le rôle du responsable se vit à travers quatre éléments qu'il·elle doit doser en fonction du groupe d'ainé·es. Pour se construire, les aîné·es, ont besoin à la fois de cadre et de liberté. Ils·elles ont besoin de rencontrer des adultes solides, responsables et référent·es (le contraire d'un adulte copain·ine), assumant leur fonction d'autorité sur la base de comportements cohérents, en établissant des règles*, en fixant des limites contre lesquelles les jeunes vont nécessairement se rebiffer. Ces conflits sont essentiels à la construction d'un apprentissage du « vivre ensemble », pour qu'ils·elles puissent grandir. Il s'agit donc de les accompagner avec attention, discrétion et fermeté en les engageant dans une pratique éducative de co-responsabilité.

*respectant la réglementation des Accueils Collectifs de Mineurs, et celle des EEDF.

Les quatre éléments à doser:

Complicité	Autorité	Sécurité	Confiance
Écouter Stimuler Valoriser	Cadrer Animer Être Formé	ACM EEDF Partenaires	Accompagner Déléguer Contrôler

UNE DYNAMIQUE LOCALE FAVORABLE ET ÉPANOUISSANTE POUR L'AVENTURE DES ÂÎNÉ·ES

Les unités aînées n'étant pas en apesanteur des groupes locaux, il convient de s'assurer des conditions possibles pour faciliter la mise en œuvre de la pédagogie. Pour **s'assurer que les structures locales donnent les ressources nécessaires à l'aventure des aîné·e·s** voici quelques questions à se poser (liste non exhaustive) :

- Il y a une équipe (au moins 2 personnes) de responsables aîné·es ?
- Un·e représentant·e de l'équipe de responsable aîné·e est présent·e aux réunions de l'équipe de groupe ?
- Le recrutement de responsables et de jeunes se fait-il aussi pour l'unité aînée ?
- L'équipe de groupe connaît-elle un minimum l'aventure aînée et ses spécificités ?
- L'équipe de groupe fait-elle vivre la place de citoyens EEDF aux aîné·es de plus de 16 ans ?
- L'équipe de groupe laisse au moins 2 années aux aîné·es pour vivre l'aventure aînée et permettre que chacun·e réalise les 3 étapes ?

TROISIÈME PARTIE

PRINCIPES ET DÉMARCHES
FACILITANT LA MISE EN
ŒUVRE DE L'AVENTURE

VIE DE CLAN

A l'image d'un équipage éclaireur, basé aussi sur le concept de groupe primaire, **un clan d'ainé-es se centre idéalement entre 5 et 8 aîné-es**. L'apprentissage à travers le groupe des pair-es est particulièrement stimulé quand les jeunes sont réellement motivé-es par une activité qui va requérir un effort particulier de la part de chacun-e. Chaque jeune réalise alors que l'activité n'ira pas de soi. Elle requiert la mise en commun des talents de chacun-e, l'apprentissage et le partage de compétences multiples et une répartition harmonieuse des responsabilités.

Le sens de la réussite est à la fois collectif «nous l'avons fait» - renforçant ainsi les liens entre les membres - et individuel «je ne pensais pas que j'étais capable de faire ça» - grâce à l'effort de tout-es, chacun-e est capable d'expérimenter et de mener à bien quelque chose qui sort de l'ordinaire.

Mais il est important, dans la première étape, de laisser aux aîné-es la place d'expérimenter et de tester différents modes d'organisation pour arriver à celui qui convient le mieux à l'unité, jusqu'à créer plusieurs clans si c'est préférable. Les responsables proposent des outils et des méthodes d'organisation pour aider les aîné-es à trouver celle qui convient à la réalisation de leurs envies collectives.



Même si souvent dans un groupe local, les unités d'aîné·es ne dépassent pas 10 jeunes, il est important de se poser la question avec les aîné·es sur le nombre de clan et entre deux formes d'organisation générales :

- **Le clan d'aventure** qui naît et meurt avec des aîné·es, souvent de la même année, avançant ensemble sur les 3 étapes de l'aventure des aîné·es, et n'accueillant pas à chaque rentrée les nouveaux membres plus jeunes. Les nouveaux·lles aîné·es formant un autre clan à côté dans l'unité.

- **Le clan d'année** où les aîné·es déjà présent·es depuis 1 an ou 2, accueillent des nouveaux·lles et où chacun·e avance dans les 3 étapes à son rythme au grès des activités vécues par le clan.

Le format clan d'aventure a un avantage non négligeable en facilitant les liens entre avancées du collectif et avancées individuelles. Le format clan d'année permet de mettre en œuvre une coéducation entre des aînés qui sont à différentes étapes, mais nécessite une meilleure capacité à faire vivre aux aîné·es des temps différents adaptés à leurs avancées respectives dans les 3 étapes.

Dans tous les cas l'accueil d'une nouvelle personne doit d'abord être perçu comme une opportunité d'apprendre et d'incorporer de nouvelles compétences et une nouvelle énergie dans le collectif.

Pour une unité de plus de 8-10 aîné·es, la question de la création d'un ou plusieurs clan doit se poser. Chacun·e des aîné·es suivant un parcours individuel, l'organisation collective doit s'adapter pour ne laisser personne sur le bord du chemin tout en permettant à chacun de progresser.

Acquérir de l'autonomie collective dans la vie quotidienne et dans la réalisation de défis nécessite de trouver le bon équilibre entre le nombre d'aîné·es par clan, leurs capacités et envies au départ. Chaque clan suit son propre tempo pour aider chacun·e à franchir les étapes de l'aventure des aîné·es. Cela dépend de l'avancée de chacun·e de ses membres dans l'acquisition d'une autonomie permettant de s'engager dans des défis.

Le clan a un degré d'autonomie limité, qui prend de la puissance au fur et à mesure de son aventure.

Les responsables doivent pouvoir proposer en même temps des activités différentes selon les profils des aîné·es.

Exemple : dans un clan d'année, pendant que des aîné·es en 2e étape définissent leurs prochains défis, ceux de 1ere étape se forment pour progresser dans leurs autonomies.

De la même manière l'activité qui sert de support au défi des 2e étape peut être vécu par et avec les aîné·es de 1ere mais ne doit pas être pour elles·eux considérée comme un défi car ils ne l'auront pas organisée.

LE PARTAGE ET L'ORGANISATION DES RESPONSABILITÉS

Un des premiers rôles des responsables aîné·es est de désamorcer les idées fausses qui ont pu germer avant l'arrivée des jeunes aux aîné·e·s. Les responsables doivent préciser la démarche du clan : un groupe qui doit se construire pour avancer ensemble dans une aventure où chacun·e a sa place. Au départ cela permet de se découvrir sous un nouveau jour, de trouver un nouvel équilibre, forcément différent de ce qui existait avant, si c'était le cas. L'intégration de nouveaux·elles découvrant le scoutisme nécessitera forcément de prendre le temps de constituer une nouvelle dynamique.

Durant la première étape, il est nécessaire pour chacun de tester les différents rôles, de se partager des tâches souvent inégales en termes de charge de travail.

ON PEUT DISTINGUER 3 SITUATIONS :

Sur les journées ou week-ends (activités courtes): constituer à chaque fois une petite équipe (2-3 pers) au sein du clan qui organise la rencontre suivante et se répartit les missions. Cela permet à chacun·e d'expérimenter les différents rôles dans l'année. Un·e interlocuteur·rice est désigné·e dans cette petite équipe pour coordonner tout cela et être en lien avec un·e responsable pour faire du suivi.

Sur les camps (activités longues) : une rotation des rôles peut se faire chaque semaine. La 1^{ere} semaine les rôles sont tenus par des aîné·es qui sont formé·es par les responsables. La seconde semaine, 1 ou 2 autres reprennent le rôle en étant accompagné·es par les aîné·es précédent·es.

Pour les défis et la 3^e étape il est possible également de fonctionner avec des responsabilités plus longues, sur l'année, voire pour leur vie d'aîné·es avec des rôles qu'ils ont déterminés eux·elles-mêmes et selon les besoins du clan.

LE·LA COORDINATEUR·RICE DE CLAN :

Désigné·e par ses pair·es afin de lui donner de la légitimité, ce rôle permet aux jeunes d'expérimenter la fonction de direction de projet et d'équipe. Le·la ou les coordinateur·rices de clan permettent de mieux répartir les tâches, d'animer les conseils de clan et de voir comment chaque aîné·e réalise ses responsabilités. Ces aîné·es sont garant·es, avec l'aide des responsables, de l'avancée des projets dans la direction voulue par le clan. **Un clan connaîtra plusieurs coordinateur·rices tout au long de son fonctionnement pour tendre à faire découvrir à tous et toutes ce rôle.**

LE PROJET DE CLAN

Un projet qui réunit tous les membres du clan autour d'objectifs communs est un facteur de motivation et de dynamisme essentiel. La méthodologie C.R.É.E. proposée pour les défis peut tout à fait être reprise dans une construction de projet de clan.

D'ailleurs un défi vécu collectivement par tous les aîné·es du clan est à considérer comme un projet de clan. Mais un projet de clan n'est pas forcément un défi collectif, il doit pour cela respecter la condition d'y inclure 2 actions similaires dans des contextes différents et une restitution.

Un projet est une somme d'activités de concertation, de prise de décision, de préparation, d'action, de bilan, qui sont toutes des supports d'apprentissage et d'acquisition d'expérience. Il est possible pour des aînés de les inclure dans leurs défis. L'implication dans les étapes d'un projet auront forcément des impacts positifs sur les parcours personnels des aîné·es.

Il est nécessaire de faire preuve de mesure lorsque que l'on se lance dans un projet de clan. C'est une dynamique qui prend beaucoup de place dans l'imaginaire collectif, et qui peut pour certains occulter les autres parties de l'aventure. Faire uniquement un projet auquel tout le clan participe ne suffit pas pour vivre l'aventure des aînés. **Le projet est un moyen, c'est une dynamique collective forte qui doit être mis au service de la progression de chacun.**

LA PROGRESSION PERSONNELLE

La Progression Personnelle (PP) est la démarche qui permet à chaque aîné·e de se voir évoluer pas à pas vers les enjeux posés dans les 3 ambitions éducatives.

Tout au long de l'aventure il est nécessaire de faire vivre cette démarche :

1. **Comprendre les objectifs de progression proposés**, ainsi que leurs projections sur les domaines de développement (PICASSO)
2. **Personnaliser ces objectifs de progression** à son propre cas, les adapter, les reformuler, pour en faire des “étoiles” qui guideront les jeunes.
3. **La progression de chacun·e sur les objectifs se fait au travers de l'expérience personnelle** vécue au cours des activités, à travers les rôles tenus, c'est ainsi que le·la jeune va acquérir de nouvelles capacités
4. **Faire reconnaître sa progression**, par l'observation, l'autoévaluation et la discussion collective.



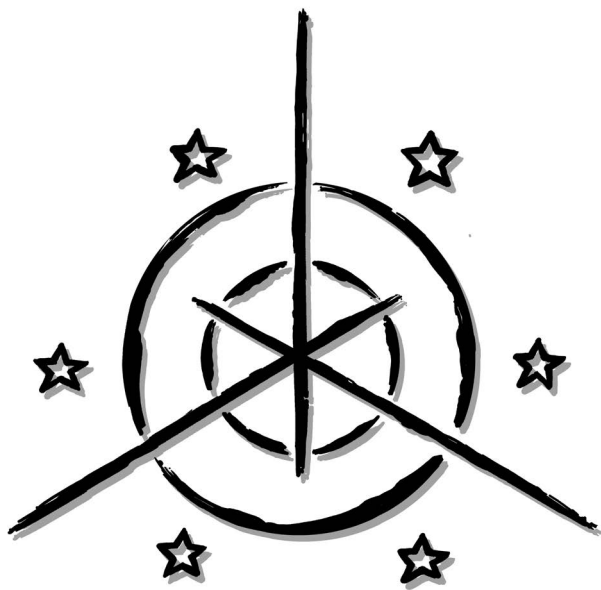
Le but du·de la responsable n'est pas de valider l'accomplissement, mais plutôt **formaliser un encouragement à poursuivre un parcours** continu visant des objectifs et des valeurs auxquelles le·la jeune adhère librement.

Le suivi de la progression est réalisé prioritairement par des temps lors des conseils de clan. **Le conseil doit se mettre à la disposition de chacun·e pour l'aider à trouver des propositions adaptées et lui donner le pouvoir d'agir sur lui·elle-même.**

OBJECTIFS DE PROGRESSIONS PERSONNELLES	DES INDIVIDUS ÉPANOUIS, OUVERTS AUX AUTRES, CONSCIENTS DE LA FORCE ET DE L'INTÉRÊT DU COLLECTIF ET PRÊT À Y PRENDRE UNE PLACE.	DES ADULTES DOTÉS D'UN ESPRIT CRITIQUE ET D'UNE CONSCIENCE POLITIQUE PERSONNELLE, DONC APTE À FAIRE ET ASSUMER LEURS CHOIX.	DES CITOYEN-NES AC- TEUR-RICES DE LA SOCIÉTÉ DANS LAQUELLE ILS-ELLES VIVENT EN ACCORD AVEC LEURS CONVICTIONS SPIRITUELLES ET LEURS VALEURS
PHYSIQUE	Connaît le corps humain et ses besoins, sait comment en prendre soin.	Accepte son corps, protège sa santé et sait contrôler ses pulsions et sa force.	Sait identifier les risques et les comportements dangereux, adapte sa pratique et sensibilise autrui.
INTELLECTUEL	Identifie les besoins du collectif et prend des responsabilités dans une perspective d'en faciliter l'avancée.	Montre une capacité à s'intéresser, expérimenter, étudier, résumer, à penser de manière critique et à faire et recevoir des suggestions de façon claire.	Appréhende et critique la nature, l'environnement, les sciences, la technologie, la culture et les arts comme des moyens de comprendre et d'aider les êtres humains, la société et le monde.

AFFECTIF	S'estime et montre de la bienveillance et de l'empathie envers les autres.	Parvient progressivement à canaliser ses émotions et ses sentiments et à les exprimer à travers différentes techniques d'expression.	Sait avoir un dialogue attentif et mutuellement enrichissant avec son entourage et les personnes rencontrés (famille et communautés).
SOCIAL	Est capable d'adopter une posture permettant de travailler avec chacun·e au sein d'une équipe et de concevoir et faire avancer des actions.	Possède les clés pour interagir dans la société dans laquelle il·elle évolue et est capable d'adopter une posture propice à la découverte respectueuse d'autres modes de vie.	Est conscient·e et sait reconnaître les problèmes liés aux enjeux sociaux, culturels, environnementaux, économiques et est attaché·e à les résoudre pour libérer l'homme et la femme de tout asservissement.

SPIRITUEL	Sait prendre conscience des différences d'opinions pour proposer des organisations respectueuses de la dignité humaine.	Critique, questionne et trie ses différents apprentissages, scolaires, familiaux, culturels, mais aussi ses expériences sociales et affectives.	Connait, critique et positionne l'écocitoyenneté, la démocratie, la solidarité, la coéducation et la laïcité comme valeurs essentielles pour vivre ensemble.
CARACTÈRE	Est capable d'exprimer et de laisser s'exprimer des opinions avec respect et bienveillance.	Développe, assume et revendique des engagements avec optimisme.	Prend conscience de son pouvoir d'action pour améliorer des situations d'injustice ou d'inégalité.



UNE ÉTOILE PAR DOMAINE DE DÉVELOPPEMENT.

La structuration de l'aventure des aîné·es en 3 étapes permet à chacun·e de se voir proposer suffisamment d'activités pour réaliser tous les objectifs. **Les responsables doivent être attentif·ves à proposer ou vérifier que les aîné·es vivent suffisamment de situations, leurs permettant d'atteindre ce but.**

Dans une dynamique proche de la progression chez les éclaireurs, il est possible de voir l'atteinte successives des 3 objectifs dans un même domaine de développement (voir tableau ci-dessus), comme un approfondissement des compétences.

Autrement un·e aîné·e peut choisir de vouloir progresser ambition par ambition en atteignant les 6 objectifs d'une ambition avant de se concentrer la suivante. Ou encore d'utiliser la technique du "Bingo", tous les objectifs sont définis et l'aîné·e valide au fur et à mesure que ces expériences le lui permettent.

PISTES D'ACTIVITÉS OU DE MARQUEURS À OBSERVER PERMETTANT LA RÉALISATION DES OBJECTIFS DE PROGRESSION PERSONNELLE TELLE QUE FORMULER DANS LE TABLEAU PRÉCÉDENT :

EXEMPLES	DES INDIVIDUS ÉPANOUIS, OUVERTS AUX AUTRES, CONSCIENTS DE LA FORCE ET DE L'INTÉRÊT DU COLLECTIF ET PRÊT À Y PRENDRE UNE PLACE	DES ADULTES DOTÉS D'UN ESPRIT CRITIQUE ET D'UNE CONSCIENCE POLITIQUE PERSONNELLE, DONC APTES À FAIRE ET ASSUMER LEURS CHOIX	DES CITOYEN-NES ACTEUR-RICES DE LA SOCIÉTÉ DANS LAQUELLE ILS-ELLES VIVENT EN ACCORD AVEC LEURS CONVICTIONS SPIRITUELLES ET LEURS VALEURS
PHYSIQUE	Vivre et organiser des week-ends campés.	Activité physique et vie quotidienne.	Organiser une activité ou participer à l'élaboration d'un défi pour le clan.
INTELLECTUEL	Activité autonome de clan.	Réaliser le défi "se dépasser".	Au travers des temps de "publication" sur la 3e partie "Partager" de chaque défi.

AFFECTIF	Qualités des relations aux autres dans le clan.	Au travers des débats et conseils vécus au sein du clan.	Par la réalisation de démarche de partenariat.
SOCIAL	Prise d'initiatives au travers des activités vécues durant la mise en confiance.	Vivre le défi "rencontrer".	Vivre le défi "s'engager".
SPIRITUEL	Discussion et organisation autour de la vie collective.	Au travers des temps d'évaluation sur la 3e partie "partager" des défis.	Au travers de la réalisation de la 3e étape.
CARACTÈRE	A travers les conseils.	S'investir dans le parcours d'engagement.	En assumant son rôle de citoyen·ne EEDF (participation congrès, APL, AG).

VOICI LES DOMAINES D'APPRENTISSAGES GÉNÉRAUX POUR UN·E AÎNÉ·E :

- La vie quotidienne (repas et intendance, rythme, rangement, entretien)
- Aménager un lieu et la sécurité. (Tente, feu, froissartage)
- La mobilité (transports en commun, véhicule à moteur ou non, repérage)
- La communication et l'organisation à distance
- La méthodologie d'organisation d'activités
- La prise de parole en public
- Le dialogue avec un·e tier·ces, un groupe
- La prise de décision démocratique
- L'utilisation d'internet et le rapport à l'information en général
- L'utilisation des réseaux sociaux
- Les comportements éco-citoyens
- L'organisation de la société (service public, ...)
- Les gestes et comportements de premiers secours
- Les notions du coût de la vie, de budget...

Au travers des 3 étapes, (Mise en confiance, les 3 défis, l'Envoi) il doit y avoir une montée en compétences des aîné·es sur tous ces domaines.

UNE COMPOSANTE INDISPENSABLE DE LA CONSTRUCTION DE L'INDIVIDU : LA SPIRITUALITÉ

Le positionnement d'association laïque des EEDF ne doit surtout pas éloigner la notion de construction spirituelle des individus. **«Pour les EEDF, la spiritualité se définit comme la vie de l'esprit, l'aspiration aux valeurs humanistes qui donnent un sens à la vie de l'individu.»**

Une vie de l'esprit riche, permet de faire des choix en accord avec ses valeurs et d'avoir conscience de « sa boussole interne ».

3 RAPPORTS SONT À DÉVELOPPER POUR FAVORISER LA PRISE DE CONSCIENCE DE SA BOUSSOLE :

LE RAPPORT À SOI-MÊME : l'apprentissage d'une réflexivité, de l'introspection : créer des espaces de paroles bienveillants permet de faciliter l'expression des émotions, l'acquisition d'arguments sur un sujet, la capacité à débattre, l'émission d'opinion.

Tout ce qui est nécessaire pour critiquer le monde qui l'entoure. Avoir confiance en ses idées permet de réfléchir à sa place dans le monde et avec les autres.

LE RAPPORT À L'AUTRE : l'expérience de vie au sein d'une communauté
; à travers les relations avec les adultes, les relations amicales et
amoureuses.

Ainsi ce rapport se construit grâce à deux types d'activités :

- * Toutes les activités qui favorisent une attitude d'écoute et d'ouverture à l'autre.
- * Toutes les activités qui amènent les jeunes à jouer un rôle actif au sein de leur clan, ou d'un collectif. Partager des responsabilités, coopérer avec les autres, et faire l'expérience que l'on peut améliorer et changer la société à travers des actions de service et des activités d'engagement dans la société.

" LE VRAI MOYEN D'ATTEINDRE LE BONHEUR EST DE DONNER
DU BONHEUR AUX AUTRES" — BADEN POWELL

LE RAPPORT À L'ENVIRONNEMENT : l'exploration des merveilles de la nature.

Qui offre un cadre unique pour s'arrêter, se poser, réfléchir, débattre, penser, laisser son imagination libre de toutes distractions extérieures.

Beaucoup d'activités pratiquées dans la nature correspondent à des expériences fondamentales de l'humanité, qui sont en elles-mêmes chargées d'un sens spirituel très fort : explorer un territoire, aménager un espace, construire son abri, sa maison, se rassembler autour du feu de camp, aller chercher l'eau, etc.

C'est également en aidant les jeunes à prendre conscience des conséquences globales de leurs choix et de leurs actes sur l'environnement qui permettra d'affiner le travail sur le bonheur avec des questionnements sur la relation entre satisfaction immédiate et préservation de la planète.

Ces 3 rapports (soi, les autres, la nature) sont essentiels pour questionner et enrichir suffisamment les aîné·es dans le vécu de leurs parcours de progression personnelle.



LE PARCOURS D'ENGAGEMENT DES AÎNÉ·ES

Les aîné·es sont invité·es à suivre un parcours d'engagement rythmé par plusieurs temps et démarches nécessaires de l'aventure, pour permettre de formaliser et extrapoler les valeurs et normes intériorisées lors de la vie scout des aîné·es.

Dans la première étape : Des règles de vie co-construites et acceptées / **Un Engagement envers son clan : La charte des aîné·es** / Formaliser ses objectifs de progression personnelle.

Dans la seconde étape : Vivre des défis individuels et collectifs / **S'engager dans la vie citoyenne des EEDF dès 16 ans.**

Dans la troisième étape : Partager son parcours / **Formaliser l'envoi vers l'engagement citoyen.**

A chaque fois un travail préparatoire est nécessaire avec chacun·e pour (re)faire du lien avec chaque valeur EEDF. Il est important que chacun·e, au regard de l'aventure qui lui est proposée de vivre, puisse répondre à la question suivante : **Qu'est-ce que je fais là ?** Le partage des motivations d'adhésion est un ciment important pour construire et entretenir la cohésion du clan et l'attachement à vivre l'aventure. **Ces engagements constituent des repères sur la vie du jeune.** Un engagement ne constitue pas un mérite ou un choix des responsables qui sont là pour proposer et faciliter.

CITOYEN EEDF DÈS 16 ANS, UN TERRAIN D'OPPORTUNITÉS

La possibilité pour les jeunes dès 16 ans de prendre part à la vie de l'association est un tremplin d'expérimentation et de découverte de la vie en société.

Les possibilités sont multiples : devenir délégué·e de son groupe local et participer aux assemblées locales, régionales et générales, représenter son unité aux conseils du groupe, s'engager dans une équipe régionale,

En partageant les mêmes espaces de décisions et d'implications que les personnes majeur·es, **ils·elles découvrent des parcours de vie et des postes à responsabilités dans lequel·les la prise d'engagement est constante.**

Se saisir de ces possibilités est tout à fait envisageable dans le cadre de la réalisation d'un défi. Par exemple s'engager comme déléguée à l'Assemblée Plénière Locale et ensuite en Assemblée Générale puis rendre compte de ces expériences au reste du clan respecte le cadre d'un défi.

LA CHARTE DES AÎNÉ·ES

C'est un texte unique qui a pour but de formaliser les valeurs des EEDF et d'accompagner l'engagement des aîné·es envers les aîné·es de leur clan avec qui il·elle s'est engagé·e dans l'aventure.

POUR MIEUX VIVRE ENSEMBLE, RESPECTONS—NOUS DANS NOS CHOIX, NOS PAROLES ET NOS ACTES ET REFUSONS TOUTE FORME D'INTOLÉRANCE.

POUR GRANDIR ENSEMBLE, APPRENONS LES UN·ES LES AUTRES DE NOS DIFFÉRENCES, ACCEPTONS DE CHANGER DE POINT DE VUE.

POUR PRÉSERVER NOTRE ENVIRONNEMENT ET CONTINUER À VIVRE EN HARMONIE AVEC LA NATURE, IL NOUS FAUT ÊTRE DES HOMMES ET DES FEMMES ACTIF·VES ET CONSCIENT·ES DE L'IMPACT DE NOS CHOIX.

POUR ÊTRE OUVERT SUR LE MONDE ET SES RÉALITÉS, NOUS DEVONS FAVORISER LES RENCONTRES ET NOUS MONTRER SOLIDAIRES ENTRE ÉCLAIREUR·SES ET AVEC LE RESTE DE LA SOCIÉTÉ ET DU MONDE.

POUR NOUS INSÉRER ACTIVEMENT DANS LA SOCIÉTÉ, NOUS DÉSIRONS EXPRIMER NOTRE AVIS, PRENDRE DES RESPONSABILITÉS, ACQUÉRIR DES COMPÉTENCES ET DÉBATTRE DES PROBLÈMES DE NOTRE TEMPS.

LE TEXTE D'ENGAGEMENT :

POUR VIVRE L'AVENTURE DES AÎNÉ·ES, ET GRÂCE À CETTE CHARTE, JE M'ENGAGE À RESPECTER, VIVRE ET FAIRE VIVRE LES VALEURS DES ECLAIREUSES ECLAIREURS DE FRANCE

LA PROMESSE

La promesse est un moment unique dans la vie d'un jeune, ainsi un·e éclaireur·se qui a déjà réalisé sa promesse n'a pas besoin de la renouveler une nouvelle fois aux aîné·es.

Un·e aîné·e qui n'a pas été éclaireur·se doit pouvoir prononcer sa promesse pour formaliser son appartenance dans la communauté scout/guide. Après l'engagement à la charte des aîné·es ce peut être un temps plus complet d'adhésion à cette communauté internationale de jeunesse.

Avec la promesse et les engagements qu'elle suppose, les aîné·es peuvent prendre conscience de la place qu'une personne suivant l'aventure du scoutisme doit prendre dans la société.

Il·elle s'engage dans le cadre des activités scoutistes mais aussi et surtout dans la vie de tous les jours.

TEXTE D'ENVOI VERS L'ENGAGEMENT CITOYEN

Dernier texte de l'aventure des aîné·es, il formalise la fin d'un temps et surtout les engagements pour la suite, pour la vie d'adulte.

DEVANT ET GRÂCE À VOUS, FORT·E DE NOS EXPÉRIENCES PARTAGÉES, JE M'ENGAGE À FAIRE TOUT MON POSSIBLE POUR,

VIVRE EN ADULTE RESPONSABLE, CONFIAnt·E ET OUVERT·E AUX AUTRES.

PRENDRE MA PLACE EN QUALITÉ DE CITOYEN·NE, M'ENGAGER AU SERVICE DE LA SOCIÉTÉ ET TÉMOIGNER AUPRÈS DES PLUS JEUNES.

PROMOUVOIR LE DIALOGUE POUR LIBÉRER LES FEMMES ET LES HOMMES DE TOUT ASSERVISSEMENT ET FAVORISER L'ENTENTE NÉCESSAIRE ENTRE LES PEUPLES,

CONTINUER À AGIR POUR LE DÉVELOPPEMENT D'UN MONDE DURABLE ET RESPECTUEUX,

POUR POURSUIVRE MON AVENTURE JE QUITTE LE CLAN (ADJECTIF À DÉFINIR PAR LE JEUNE EX : HEUREUX·SE, PLEIN·E DE GRATITUDE, ...) POUR MIEUX SUIVRE MON CHEMIN ET M'ORIENTER SUR LE CHEMIN DU BONHEUR.

ET APRÈS ?

C'est formellement la vie d'adulte, de majeur dans la société. L'envoi n'est pas la fin, c'est une fin, celle de la vie d'aîné·e. Mais c'est surtout un début. Le début d'une nouvelle vie, de nouvelles aventures fortes de l'expérience acquise dans son parcours scout.

«L'après aîné·es» ne doit pas se résumer à devenir responsable d'animation, ce serait porter un modèle de mouvement fermé sur lui-même dont le but principal est de former ses propres animateurs. Bien entendu il ne faut pas fermer cette porte nécessaire au développement, mais à l'inverse n'en faisons pas le seul chemin permettant de continuer une aventure avec les EEDF.

Les EEDF sont convaincu·es de la nécessité de proposer des espaces et des parcours éducatifs pour les jeunes adultes.

Appeler JAE (“Djaé” - Jeunes Adultes Engagé·es), les 18-25 ans peuvent vivre des parcours qui visent deux finalités : continuer de soutenir la transition des enfants et des jeunes vers la vie d'adulte et continuer d'accompagner l'intégration dans la société.

4 formes d'engagements possibles :

Par un **engagement volontaire** (service civique, ...).

Par un **engagement bénévole dans la gestion** d'une structure locale, d'une équipe régionale ou nationale des EEDF.

Par un **engagement dans l'animation** d'une unité.

Au travers de **projets "Nomades"** rassemblant plusieurs JAE qui se retrouvent autour d'un objectif commun.



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



ÉCLAIREUSES • ÉCLAIREURS
DE FRANCE

Scouts et laïques
www.eedf.fr

MERCI À CELLES ET CEUX QUI S'ENGAGENT POUR FAIRE VIVRE L'AVENTURE EEDF

Ce livret a été réalisé par l'équipe nationale pédagogie aînée en 2019-2020. Merci à tous ceux et particulièrement les responsables et les aîné-es qui ont contribué à l'ensemble des travaux entre 2016 et 2020 ayant permis ce travail de rénovation de la proposition pédagogique.

Rédaction : Léa Rousselet, Christopher Makanga, Matthieu Marcucci

Graphisme : Alex Olivier, Céline Sampedro

Dessins : Wingz

Photos : issus des rassemblements AINERGI 2017/18/19

Collection : Aventures pédagogiques

Dépôt légal en décembre 2020 - ISBN 978-2-918364-06-1

Ouvrage des Eclaireuses Eclaireurs de France - 12 place Georges

Pompidou 93167 Noisy le Grand Cedex - Tel 01 48 15 17 66

La reproduction des textes de cet ouvrage est soumise à l'autorisation de l'association. La reproduction des dessins et photographies est interdite.

LE TRÉPIED DE CUISSON
SYMBOLISE PARFAITEMENT
L'AVENTURE AINÉE



LE FEU REPRÉSENTE
LA CONFIANCE EN SOI,
LE TRÉPIED ÉVOQUE
VOS 3 DÉFIS...



GROOOOOOO



... ET L'INTÉRIEUR DE LA
MARMITE REPRÉSENTE
VOTRE APPÉTIT D'OGRE !

