

# Nous, Animateurs ?

## MÊME PAS PEUR !

Rôles et responsabilités de  
l'Animateur chez les Scouts et  
Guides Pluralistes



# Sommaire

<b>1. Devenir animateur : une décision de choix</b>	4
<b>2. Avec les jeunes</b>	5
A Un programme adapté à chaque tranche d'âge	6
B Le groupe rassemble	8
C Bien-être, santé et sécurité	9
D La discrétion de l'animateur	12
E Les temps personnels	13
F Un modèle avec un rôle «utile»	13
<b>3. Le scoutisme et le pluralisme</b>	16
A Le scoutisme, une mission d'épanouissement	17
B Qu'entend-on par pluralisme ?	17
C Les particularités du scoutisme pluraliste	17
<b>4. L'animateur et le mouvement</b>	19
A Ambassadeur des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique	20
B Une charte pour toutes et tous	21
C Décideur du mouvement	22
D Le meilleur outil de l'animateur : la formation	23
<b>5. L'animateur et son staff</b>	24
A Animateur vs animateur responsable	26
B L'animateur dans son unité	27
<b>6. Face aux parents des jeunes</b>	28
A La confiance des parents	29
B Ce que les parents attendent de toi	29
C Parents partenaires	30
<b>7. Face aux responsabilités légales</b>	31
A La responsabilité morale	32
Qu'est-ce que la maltraitance ?	32
B Mon contrat d'animateur	34
C La responsabilité civile	35
D La responsabilité pénale	36
Consommations d'alcools et de drogues	37
<b>8. Conclusion : Nous, animateur ? Même pas peur !</b>	39
<b>9. RESSOURCES</b>	40
Documents scouts pluralistes	41
Documents externes au mouvement	43
Les organismes et leur site web	44
<b>Annexe : Note d'information à l'attention des volontaires</b>	46

## Ont collaboré à cette publication

Alain Bairamjan : [alain@sgp.be](mailto:alain@sgp.be)

Jérôme Ramacker : [jerome@sgp.be](mailto:jerome@sgp.be)

Stéphanie Debie : [stephanie@sgp.be](mailto:stephanie@sgp.be)

## Coordination

Amélie Grandmont : [amelie@sgp.be](mailto:amelie@sgp.be)

## Graphisme

Chan Geeroms : [www.c-h-a-n.com](http://www.c-h-a-n.com)

## Éditeur responsable

Anouck Poels

Scouts & Guides pluralistes 2013

# 1. Devenir animateur : une décision de choix

C'est quoi exactement un animateur, une animatrice ? Qu'est-ce que cela implique ?

**Ê**tre animateur cela ne se décide pas par hasard, sur un coup de tête. En commençant l'animation, il est légitime de se poser un tas de questions.

*Saurais-je gérer des enfants ou des ados ? Les amuser ? M'accepteront-ils ? Comment vais-je m'intégrer dans le Staff ? Est-ce que je suis assez disponible ? Est-ce que moi aussi j'y trouverai mon compte ?*

Tu as choisi d'être animateur pour certaines raisons et dans celles-ci se trouvent probablement l'envie de vivre une nouvelle expérience, de partager des moments avec des animateurs qui ont les mêmes intérêts que toi, de poursuivre ton parcours de scout, de tester l'animation avec des créations propres et ton imagination, de continuer à rêver et vivre dans un monde aux valeurs fortes.

Mais un animateur se définit surtout par son animation et par ce qu'il propose aux jeunes



car ce sont bien eux qui sont au centre de ses préoccupations. Quelle joie de les voir progresser, apprendre, s'amuser, rêver sous tes yeux ! Quelle bonheur de se dire que tu es important pour eux et que grâce à toi ils vont grandir pour devenir des personnes pleines de ressources, motivées à aider les autres, à aller à leur rencontre et à la découverte du monde. Quelle émotion que de voir partir les plus vieux pour une autre Section...des liens se sont tissés, une confiance mutuelle est née et à la fin il reste des tas de souvenirs inoubliables pour tous ces jeunes qui auront vécu un bout de chemin avec toi.

Merci à toi pour ton engagement dans le Mouvement et auprès de tous ces jeunes...

**L**e but de cet outil est de t'aider à accomplir ton rôle d'animateur. Il te représente et tu peux t'en servir pour affronter toutes les difficultés qui se tiendront sur ton chemin.

Tout au long de cet outil, tu trouveras des pistes, des conseils et des outils : les clés pour accomplir ton rôle.

Ce mémento de l'animateur fixe le cadre dans lequel se déroule la vie de l'animateur et définit toutes tes missions et responsabilités. Être animateur c'est prendre une place importante dans la vie de jeunes mais aussi dans l'Unité et dans le Mouvement des scouts pluralistes. C'est aussi développer des attitudes et acquérir des capacités.

Cela peut faire un peu peur et sembler exigeant mais quand on est animateur, on l'est tout le temps à fond, à 100%, 24 heures sur 24, tu le sais...

# 2. Avec les jeunes



**A**nimer c'est s'adapter à son public, aussi bien dans le choix des activités que dans la gestion de la vie quotidienne (l'arrivée des jeunes, le moment du goûter ainsi que beaucoup de moments du camp : manger, se laver, dormir...)

Grâce à tes activités basées sur le programme des scouts pluralistes et ta manière d'animer tu arrives à faire évoluer ce groupe que tu as appris à connaître. Tu décryptes, anticipes, organises, prévois, diriges et permets à tous de vivre pleinement en santé, en sécurité et dans le respect des différences.

Pour t'aider dans l'animation, il existe les FAn: la formation pour les animateurs. En plus des échanges et des petits jeux, celle-ci a notamment pour objectif de te faire découvrir de nombreux contenus des programmes de branches, l'évolution du jeune et ses caractéristiques, les effets de groupe, les attitudes éducatives, l'animation de qualité, etc.

## 2A Un programme adapté à chaque tranche d'âge



Ton meilleur outil pour animer ta Section est le **merveilleux**. Il s'agit du cadre dans lequel se rassemblent les jeunes de ta Section. Ce cadre est symbolique :

- pour les castors c'est la vie en colonie près de l'étang
- pour les loups c'est le monde de la jungle
- pour les scouts et les guides c'est l'aventure
- pour les pionniers c'est l'entreprise (c'est-à-dire le projet)

Derrière ces mondes se cachent des personnages, des lieux, des histoires, des spécificités techniques, des projets, des chants et des danses, une devise, une promesse, une Loi...

Ces univers ont été créés pour répondre aux besoins des jeunes et de chaque tranche d'âge mais aussi pour poursuivre de manière ludique les objectifs du Scoutisme et des scouts pluralistes.

Il existe différents moyens pour réussir à faire grandir et rêver tes jeunes :

- le jeu
- les activités de plein air et la nature
- les services à la communauté
- le civisme
- l'engagement
- le projet
- le fait de vivre ensemble dans une société à la mesure du jeune.

Tous ces moyens font partie du programme d'animation des scouts pluralistes.

Sois créatif et imagine des jeux qui ont du sens. Permetts aux jeunes de développer leur imaginaire et leur créativité et encourage-les à découvrir des tas de choses. Aide-les à passer du rêve à la réalité en réalisant ensemble un projet...

La Piste, l'Aventure et l'Entreprise sont **les projets collectifs** vécus par la Section respectivement chez les Louveteaux, les Scouts et les Pionniers. Le projet est encadré par les Animateurs mais ce sont bien les jeunes qui mettent la main à la pâte et s'organisent pour que ça fonctionne.

En fonction de leur âge, ils chercheront le thème, auront certaines tâches ou missions à remplir ou organiseront tout de A à Z. L'intérêt est de donner de plus en plus de responsabilités aux jeunes dans la mise en place des projets.

Pour tout savoir de ces projets, reporte-toi à

- Animer la Piste (Louveteaux)
- Animer l'Aventure (Scouts et guides)
- Animer l'Entreprise (Pionniers)

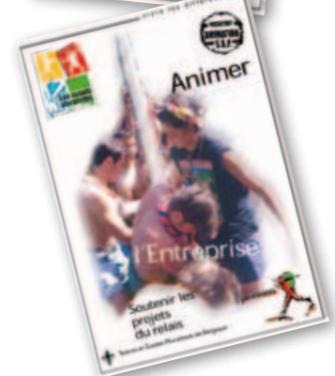
Tu comprendras qu'ils ont un intérêt certain dans le développement de chaque jeune et que ta Section doit leur réserver une place de choix !

Dans ces outils, tu trouveras aussi des astuces pour t'aider à lancer correctement un projet, les étapes à suivre pour que ça se passe sans encombre ainsi que des solutions à des situations problématiques comme par exemple, les scouts qui ne sont pas motivés ou le Pi qui ne veut pas lâcher son idée de projet au profit de celle du groupe...

Tu trouveras tout ce dont tu as besoin pour animer ta Section dans ces outils :

- Animer les Castors
- Louveteaux :**
  - Animer les Louveteaux
  - Animer la Piste
  - Animer les Gibiers
- Scouts et Guides :**
  - Animer les Scouts et Guides
  - Animer les sentiers
  - Animer l'Aventure
- Pionniers :**
  - Animer les Pionniers
  - Animer l'Entreprise

Des CD avec les chants Castors et les chants et danses Louveteaux existent. Les paroles et partitions se retrouvent dans Animer les Castors et dans le Ferao pour les Louveteaux. Pour les Scouts et les Guides existent des tas de livres et de sites web sur, entre autres, les constructions.



## 2B Le groupe rassemble



Dans « *l'Animer les* » de chaque branche, il y a un chapitre sur le **groupe** avec éventuellement les petits groupes qui le composent ainsi que leurs enjeux.

*Animer les Castors (p.4), Animer les Louveteaux (p.8-9), Animer les Scouts/Guides (p.5-7), Animer les Pionniers (p.4)*

Ce qui unit les membres de la Section c'est un même intérêt pour le Scoutisme, des valeurs communes, l'envie de réaliser des projets ensemble, de partager des activités, le plaisir d'être scout et de se retrouver à chaque réunion.

Le groupe de Section est comme une version à échelle humaine de la vie de tous les jours: il y a des règles, des lois, des conflits, des projets, des partenariats... Chacun a une place à prendre et peut être utile à cette **société miniature**. Avec notamment le vécu en petit groupe où chacun a une place importante.

La vie en groupe dans le Scoutisme est primordiale car c'est en vivant ensemble qu'on va pouvoir évoluer notamment par la discussion, la confrontation des idées et des façons de faire... Pour que ce soit intéressant pour chaque jeune, il faut qu'ils soient tous bien intégrés dans le groupe. Et ça c'est ton boulot.

**L'accueil d'un nouveau dans la Section** est décisif. Tu dois prendre le temps de lui expliquer (ainsi qu'à ses parents) ce qu'est le Scoutisme, la particularité du pluralisme mais surtout comment ça se passe concrètement dans ta Section. Par exemple :

- **Comment se passent les activités ?**
- **Quels types de jeux vous faites ?**
- **Quels sont les projets de l'année ?**
- **Quels sont les objectifs d'éducation et de développement de la branche (par exemple, faire un projet personnel chez les louveteaux ou organiser avec des Pi un projet orienté service dans un pays étranger).**

Pour qu'un jeune s'intègre correctement, tu dois aussi être attentif à ce que chacun puisse s'exprimer dans le groupe, que tout le monde s'écoute et puisse partager son avis dans un respect mutuel.

Pour savoir comment animer ta Section, il faut que tu comprennes chacun de ses membres. Ainsi, en connaissant tout le monde, tu pourras facilement répondre aux besoins individuels. Et puisqu'un groupe est plus que la somme de ses membres, tu dois également prendre le

Tu trouveras des astuces et des actions simples pour trouver des nouveaux membres, les accueillir et les garder dans « **L'Anim'pocket** ».



## 2C Bien-être, santé et sécurité

temps de **regarder ta Section vivre** : repérer les leaders et les phénomènes de groupe, voir si elle est plutôt dynamique ou si elle a besoin d'être motivée... Cette observation te permettra d'anticiper les problèmes et te donnera des indices pour adapter ton animation à ta Section. Car d'une Section et d'une Unité à l'autre tout peut changer...



**La bientraitance** : il s'agit de proposer un cadre (sécurité, hygiène, attitudes, environnement, etc.) qui permette au jeune de se développer positivement à tout niveau (physique, social, spirituel, pratique, affectif et émotionnel). C'est-à-dire que tu dois tout mettre en œuvre pour veiller au bien-être de chacun.

Tu veilleras à ce que chaque jeune soit accepté par le groupe avec ses différences, en tant que Mouvement pluraliste les différences sont ce qui fait notre force. En plus de leur bien-être, il faut également que tu penses à leur sécurité. Vis-à-vis des mineurs, c'est un devoir de respecter les droits de l'enfant aussi bien lors des activités que pendant la gestion quotidienne des camps.

Le camp est un peu particulier puisqu'il ne peut se résumer à une succession d'activités. En effet, **la vie en collectivité amène tout un tas de règles, de préparations et de connaissances** qui n'existent pas lors des réunions de l'année. Avoir des jeunes ou des enfants sous sa responsabilité pendant plusieurs jours consécutifs demande beaucoup d'implication. Tu dois pouvoir jongler avec les rythmes et les habitudes de chacun et remplacer la famille dans certaines tâches quotidiennes.

Le Staff Pass regorge d'informations intéressantes pour **prendre soin des jeunes de ta Section**. Jette donc un œil aux chapitres sur la Section (chapitre 6, p.99), la sécurité et les secours (chapitre 9, p.155), la cuisine et l'intendance (chapitre 10, p.175), l'organisation de la vie collective (chapitre 13, p.203), l'organisation d'un camp (chapitre 16, p.233) et la vie au camp (chapitre 15, p.227).

Dans les FAn, tu auras l'occasion de travailler sur différents comportements individuels et collectifs liés à la vie en groupe, comme le bouc émissaire, le louveteau qui fait pipi au lit, le petit groupe trop soudé dans le groupe, le leader négatif qui ramolli tout le monde, etc.

Tout ce qu'il faut savoir sur les **centres de vacances** (camps, séjours et plaines) : sur le site [centres-de-vacances.be](http://centres-de-vacances.be) ainsi que dans la brochure gratuite disponible dans l'onglet « organisateur » de ce même site. Les chapitres 4 à 6 sont également destinés à la bientraitance, la santé, l'hygiène et la sécurité.

## Que ce soit pendant l'année ou aux camps, concrètement tu dois :

- Être attentif au **respect des rythmes de vie** selon l'âge de ta Section. Cela doit se refléter dans tes activités. Par exemple, les enfants ont besoin de faire une sieste, avec des castors les activités ne doivent pas être trop longues, les louveteaux ne peuvent pas marcher des heures durant, les scouts ont eux aussi besoin de dormir beaucoup, surtout le matin et ils ont un grand appétit, les Pi ont tendance à refaire le monde chaque nuit...
- Offrir un **environnement de vie optimal** pour qu'ils puissent se sentir aussi bien aux scouts que chez eux ;
  - Prévois des pauses et des moments pour se **reposer**, tout le monde doit pouvoir dormir dans de bonnes conditions (endroit calme, literie confortable, heures de sommeil suffisantes, réveil en douceur...)
  - **Fourni une alimentation de qualité, variée et équilibrée tout en respectant l'appétit et les goûts de chacun (végétarien, régime casher, proposer des collations, prévoir de l'eau en suffisance et facilement accessible, mettre à disposition des fruits toute la journée...)**
  - Veille à ce qu'ils ne **tombent pas malade**. Se couvrir contre les intempéries, mettre un chapeau et de la crème solaire quand il fait beau, ne pas les laisser dans des habits mouillés, etc.
- Développer la prévention pour **éviter les accidents**. « Mieux vaut prévenir que guérir » !
  - Pense à vérifier les **lieux d'activités et de vie** lors des camps avant que les jeunes n'y soient, identifie les sources de dangers et sensibilise les jeunes à leur propre sécurité (ne pas s'approcher de la route ou d'un point d'eau, ne pas jouer sur une balançoire branlante, fixer une limite au terrain et éventuellement interdire certaines zones, etc.). En camp, faites une simulation en cas d'incendie (repérer les sorties de secours, les extincteurs...)
  - **En termes de déplacement aussi il y a certaines règles de sécurité à respecter comme prendre le meilleur chemin pour se déplacer en groupe, marcher en file indienne du côté gauche de la route (sauf exception), porter un gilet fluorescent, etc.**
  - En termes de transport plusieurs mises en garde :
    - L'assurance des scouts pluralistes n'intervient pas dans les dommages ou accidents de voiture. Chaque animateur utilisant sa voiture dans le cadre du Scoutisme doit donc se renseigner auprès de son assurance personnelle et en connaître les limites (qui peut y entrer, combien de personnes peuvent être transportées, de quel âge, ...)
    - Tu ne dois pas déplacer un blessé sans connaissance médicale... tu risquerais de faire pire que mieux. En cas d'accident, appelle plutôt l'ambulance.
  - **Anticiper !** Pouvoir dire stop lorsque tu sens qu'une situation pourrait mal se finir (des scouts qui se battent pour de faux), éviter les jeux trop violents ou ceux trop risqués (lancer des projectiles pour éliminer une personne dans un jeu)...

Deux sites plein de ressources et d'infos sur l'alimentation : [manger-bouger.be](http://manger-bouger.be) et [afsca.be](http://afsca.be) (mesures d'hygiène pour la conservation et la sécurité des aliments).

Le site de l'IBSR (**Institut Belge pour la Sécurité Routière** - [ibsr.be](http://ibsr.be)) te fournira tout ce dont tu as besoin comme informations sur les déplacements (à pied, à vélo, etc.) Retrouve diverses brochures dans l'onglet « jeunesse et associations » et dans les publications (notamment « marcher en groupe, mode d'emploi pour les animateurs » de Les Scouts et « le guide vélo » des Faucons Rouges). Sur leur webshop ([webshop.ibsr.be](http://webshop.ibsr.be)) c'est un tas de documents et de goodies qui pourront t'être utiles.

Enfin, des chasubles « scouts pluralistes » avec notre logo sont en vente au Magascout.

## Plus d'infos sur les jeux dangereux comme les jeux violents ou d'évaluation (à proscrire évidemment !) sur le site [chousingha.be](http://chousingha.be)

À tenir compte absolument : la position du Mouvement en matière de totémisation dans « Les positions du Mouvement en matière de **totémisation** ». Est également abordé : l'objectif de la totémisation, ce qu'on peut ou ne peut pas faire, etc.

Bref, toutes ces attentions demandent que tu développes des **attitudes éducatives** qui permettront aux jeunes d'évoluer dans un environnement sain et rassurant. Cela veut notamment dire que tu dois être disponible pour eux et anticiper leurs besoins. Tu chercheras aussi à être équitable et juste en montrant la même disponibilité et la même écoute à l'égard de chacun des membres de ton groupe.

Prendre soin d'un groupe, c'est également être capable de prendre les bonnes initiatives **lorsqu'un accident survient** et savoir où s'arrêter !

En effet, à moins d'être médecin ou d'être breveté en secourisme, il y a des chances qu'en voulant bien faire, tu réagisses de manière inadaptée. Légalement seuls les infirmiers peuvent par exemple prendre la température, donner à manger à un malade, soigner une petite blessure, appliquer une pommade, administrer des médicaments...

Dans la pratique évidemment ce n'est pas possible de faire appel au personnel médical pour chaque petit bobos mais tu dois connaître tes limites dans ce domaine et ne pas hésiter à passer le relais à un spécialiste.

D'ailleurs, si tu veux être plus efficace il existe une formation organisée par la Croix-Rouge qui cible les petites blessures et malaises : **Bosses et Bobos**. Si tu veux en savoir plus et savoir quoi faire en cas de blessures plus importantes et de cas plus graves, il y a le **BEPS** (Brevet européen de premier secours). Dans un Staff, l'idéal est qu'il y ait au moins une personne avec ce brevet afin d'agir correctement en cas d'accident. De plus, lors des camps en France, ce brevet est exigé.



Plus d'infos sur la formation en premiers secours et Bosses et Bobos sur le site de la **Croix-Rouge** ([www.croix-rouge.be](http://www.croix-rouge.be)) dans l'onglet « me former ». De plus, chaque année, une page secourisme est réservée dans la plaquette formation.

La brochure « Mômes en santé » propose de nombreuses explications pour réagir correctement en cas de blessures bénignes et plus graves ainsi que pour la gestion des soins et la prévention des accidents (partie 4 à 7). Lien vers la brochure gratuite : [www.momesen-sante.be](http://www.momesen-sante.be)

### Pour aller plus loin:

« Accueillir des enfants de 3 à 12 ans, Viser la qualité ». (Disponible sur le site de l'ONE)

Droits des enfants : délégué général aux droits de l'enfant : [www.dgde.cfwb.be](http://www.dgde.cfwb.be) et sur [www.belgium.be](http://www.belgium.be) > Famille > Enfants > Droits de l'enfant.

Néanmoins, la **recherche de sécurité ne doit pas empêcher les jeunes de vivre**. Ils ont besoin de jouer, d'expérimenter, d'apprendre l'autonomie et la prise de responsabilités. Tout dans la vie peut être risqué, il est impossible de tout contrôler et de surveiller tout le temps tout le monde ! Et imaginons qu'on y arrive, qu'est-ce que ce serait ennuyeux ! On resterait tous sans bouger dans une pièce molletonnée...

Tu l'as compris, il ne s'agit pas d'annuler tous les risques mais d'anticiper un maximum les dangers. Ta surveillance doit s'équilibrer et ne pas être trop étouffante ou trop laxiste. À toi de découvrir où se trouve la limite en fonction de ton groupe et de leur âge.

## 2D La discrétion de l'Animateur



En gagnant ta confiance, il arrivera peut-être que certains jeunes te fassent des **confidences**. Sois prudent avec celles-ci ; certaines méritent probablement d'être partagées avec le Staff pour assurer un bon encadrement par tous et pour comprendre le jeune, d'autres devront éventuellement être soumises aux parents notamment pour obtenir un supplément d'informations.

Attention de ne pas perdre la confiance du jeune ! Celui-ci partagera peut-être des choses parce que tu lui sembles être de bon conseil, parce qu'il se sent bien avec toi ou justement parce que tu n'es pas ses parents... autant garder ce lien privilégié !

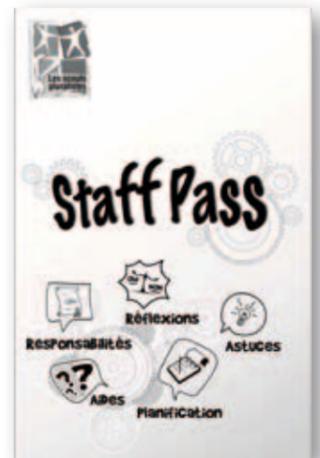
Dans le même ordre d'idée, en connaissant tes jeunes, tu pourras certainement détecter lorsque l'un d'eux ne va pas bien. Tu auras peut-être aussi des parents qui viendront, de leur propre chef, vers toi pour t'informer de la santé de leur enfant ou de l'un ou l'autre événement familial ou scolaire. À toi de trier l'information et de la transmettre quand c'est nécessaire. Les Animateurs ne sont pas soumis au secret professionnel, mais reste discret : **tout le monde n'a pas besoin de tout savoir !**

## 2E Les temps personnels



Les temps personnels sont indispensables pour les enfants. Ces moments leur permettent de faire une pause entre deux activités que tu leur as préparées et de vaquer à leurs occupations. Si ces moments peuvent apparaître comme «libres», ils doivent cependant être encadrés. Sans quoi, certains enfants pourraient se sentir livrés à eux-mêmes... Tu peux par exemple faire l'arbitre au foot ou donner le matériel pour un atelier créatif aux intéressés. L'idée c'est que tu restes disponible pour eux, pour discuter, pour les encourager à mener à bien un projet ou tout simplement leur donner les moyens nécessaires pour y arriver.

Utilise le **Staff Pass** pour créer un programme de camp et une grille adaptée à ta Section (pp 237-241). Insères-y des moments plus calmes, des périodes de détente ou libres.



## 2F Un modèle avec un rôle « utile »



Les jeunes que tu animes te voient sûrement comme un modèle et veulent tout faire comme toi. Ils idéalisent le rôle du «chef» et te donnent une place particulière dans leur vie.

Tu dois être conscient de **l'importance qu'a ta place dans leur éducation** car même s'il ne s'agit que de quelques heures par semaine ou par mois, il s'agit de leur loisir, du temps libre qu'ils ont choisi d'occuper par les réunions que tu animes. À toi de te montrer à la hauteur !

Leur intérêt pour le Scoutisme fera qu'ils seront d'autant plus ouverts à ce que tu diras et à ce que tu pourras leur proposer comme activités. **Jouer pour jouer, ce n'est pas suffisant !** Le Scoutisme tente d'éduquer le jeune à des valeurs fortes et prépare à l'avenir.

Les buts du Scoutisme sont des réponses aux besoins des jeunes et de la société. Il est donc important de ne pas négliger leurs développements physique, social, émotionnel, affectif, spirituel et créatif. C'est en leur proposant des **animations de qualité** que tu les aideras à se développer, grandir, exprimer leurs idées, développer leur sens critique, se forger une personnalité, etc.

Tout ce que tu pourras leur offrir aura un effet sur leur développement. C'est toi qui leur montres la voie. **Respecte également les limites que tu leur poses.**

Attention néanmoins, à ne pas trop porter à cœur ton rôle de «chef». Oui c'est toi qui anime et qui encadre mais ce qui assure le développement de chacun ce sont les échanges. **Tes jeunes t'influencent autant que toi vis-à-vis d'eux.**

Pour eux, tu es un repère qui communique des comportements et des façons de faire. Tout comme pour les autres animateurs et adultes qui existent dans sa vie, **le jeune va puiser ce qui lui semble intéressant chez toi pour se structurer et se développer.** Par contre, pour évoluer vers quelqu'un de bien, le jeune a besoin des bons repères... C'est-à-dire des personnes qui développent des attitudes de haute qualité.

Nos différences nous rendent uniques et nous poussent à agir et à avoir des points de vue différents. Dans « **Vivre les différences avec ta Section** » il y a un chapitre spécifique sur les attitudes à adopter ainsi que pour garder une bonne ambiance dans ta Section et faire en sorte que chacun s'y sente bien. Rapporte-toi au chapitre 3 (p.18) « **Face à la différence, quelles attitudes adopter ?** »



**Vivre en responsable, tiré de l'Animer Spi, un texte qui décrit très bien l'influence que tu as sur tes jeunes !**

### **Vivre en responsable**

Si tu ralentis, ils s'arrêtent,  
Si tu faiblis, ils flanchent,  
Si tu t'assieds, ils se couchent,  
Si tu doutes, ils désespèrent,  
Si tu critiques, ils démolissent.

Mais,

Si tu marches devant, ils te dépasseront,  
Si tu donnes la main, ils te donneront leur peau, et  
Si tu médites, alors ils seront des sages.  
Si tu vas droit devant, tes scouts te suivront.  
Si tu es sûr de toi, ils auront confiance en toi.  
Si tu hésites, ils s'affoleront.

Si tu montres que tu as peur, ils paniqueront.  
Si tu élèves la voix, ils crieront.  
Si tu fais rouler un caillou, ils basculeront le rocher.  
Si tu casses une branche, ils abattront l'arbre.  
Si tu frappes, ils massacreront.  
Si tu tends la main à quelqu'un, ils le relèveront.  
Si tu provoques un conflit, ils déclareront la guerre.

**La Charte des animateurs et des responsables des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique** est LE texte de référence qui décrit les attitudes et les rôles des animateurs dans notre Mouvement. Celui-ci a d'ailleurs été construit avec des animateurs. Encore aujourd'hui, il sert de base à l'engagement des animateurs scouts pluralistes. Le texte se trouve dans le chapitre « L'animateur et le Mouvement » à la page 22 « Une charte pour toutes et tous ».

**Pour aller plus loin :**

Le site [www.lexemplecestnous.org](http://www.lexemplecestnous.org) est une campagne de yapaka.be qui publie des spots, des slogans, des témoignages, des vidéos et un tas de goodies sur le thème **être un exemple.**

# 3. Le Scoutisme et le pluralisme



## 3A Le Scoutisme, une mission d'épanouissement

À l'échelon de l'O.M.M.S. (Organisation mondiale du Mouvement scout), il existe une déclaration de mission du Scoutisme qui peut être expliquée comme ceci :

Le Scoutisme a pour mission de participer à l'éducation des jeunes (en plus de l'école et des parents qui ont également une influence sur eux) pour qu'ils puissent rendre le monde meilleur. En effet, le programme scout (comme la Promesse et la Loi scout) et ses valeurs tendent à **rendre les gens meilleurs, et donc le monde dans lequel** ils vivent également. En vivant le Scoutisme, des jeunes apprennent seul et en groupe à s'engager pour améliorer la société. Ils ont la possibilité de s'épanouir, de devenir autonome et responsable et d'avoir envie de faire quelque chose d'utile ensemble pour faire bouger le monde.

Site de l'Organisation mondiale du Mouvement scout : [www.scout.org](http://www.scout.org)

## 3B Qu'entend-on par pluralisme ?

Le **pluralisme** c'est la conception qui admet la diversité des opinions et des tendances en matière politique, sociale, économique, syndicale...

Du point de vue philosophique, c'est le système selon lequel chaque être a sa spécificité et ne peut être comparé à un autre. Concrètement, cela veut dire que nous refusons le racisme et toutes les formes de discrimination.

Dans « l'Animer Spi », tu trouveras plusieurs chapitres qui te permettront de mieux comprendre le pluralisme et le développement spirituel (chapitre sur le développement spirituel p.7-12, pages couleur saumon, chapitre sur les religions et convictions, p.23 dans les pages orange). Ce dossier a pour but de te faire comprendre ce qu'est la spiritualité et ses enjeux mais aussi t'aider à développer celle-ci dans ta Section (peu importe leur âge) en te donnant des tas d'idées d'activités.

## 3C Les particularités du scoutisme pluraliste

Tu es membre d'un Mouvement scout, il semble donc légitime que tu saches dans quoi tu as mis les pieds ! De plus, nos programmes de branches, nos formations et de manière plus globale nos valeurs et notre philosophie trouvent leurs bases dans le pluralisme. **Pour trouver ta place dans ce Mouvement et t'y sentir bien, tu dois au moins adhérer à nos valeurs collectives puisqu'elles nous rassemblent !**

« **Je me définis pluraliste** », un texte qui t'éclairera sur le pluralisme et surtout sur ce que cela signifie être un scout pluraliste.

## 4. L'Animateur et le Mouvement



Servir un **Idéal Élevé** c'est, par exemple, choisir une valeur à défendre - comme la solidarité avec les démunis - ou une lutte à mener - comme s'opposer aux racistes, construire un monde meilleur, ...

Notre Mouvement a depuis longtemps formulé sa **finalité** : « former des adultes motivés par un Idéal Élevé, prêts à s'intégrer dans la société de demain et à agir sur elle pour la rendre plus conforme à leurs aspirations »

La notion d'Idéal Élevé est d'ailleurs propre à notre Mouvement. D'un point de vue spirituel, **la promesse alternative** est l'option que propose le Mouvement à ceux qui désireraient prononcer leur promesse au nom d'un Dieu, d'une Religion mais également au nom d'un Idéal Élevé.

### La Promesse des scouts et des guides.

« Je promets sur mon honneur de m'efforcer de servir Dieu/ma Religion/un Idéal Élevé\*, mon pays et l'amitié entre les hommes; d'aider mon prochain en toute occasion; de vivre la Loi du Scout et de la Guide »

\* Le jeune a le choix entre ces trois propositions.

Dans cette Promesse, la notion d'Idéal Élevé ne signifie pas que le jeune a forcément déjà choisi son Idéal élevé, mais qu'il s'engage à en chercher un. L'Animateur a un rôle important dans la compréhension de ce point.

### Deux manières d'aborder l'éducation dans notre Mouvement :

- La **coéducation** est l'éducation en commun de personnes d'origine et d'âges différents.
- La **cogestion** associe progressivement les jeunes au choix des objectifs, des moyens et des responsables, ainsi qu'au processus d'évaluation.

En tant que Mouvement scout pluraliste, nous sommes convaincus par le **pluralisme actif**. Être pluraliste ne veut pas dire être neutre, ni se positionner en fonction des autres. Ça ne veut pas non plus dire qu'on n'a pas de croyance car développer sa spiritualité est un point essentiel de notre Mouvement. Être un scout pluraliste actif, c'est rechercher l'enrichissement par la différence. C'est la meilleure manière de se forger comme individu.

Les principes fondamentaux, pédagogiques et philosophiques de notre Mouvement se trouvent dans le règlement fédéral. (Chapitres 1 et 2)

Dans les « Animer les... » de chaque branche, il y a toujours un chapitre sur l'engagement, la loi, la promesse et la devise. Celles-ci sont adaptées à l'âge des jeunes, à leur représentation du monde et aux valeurs qui ressortent le plus à leur âge. « Animer les Castors » (p.12), « Animer les Louveteaux » (p.16-17), « Animer les Scouts/Guides » (p.16-17), « Animer les Pionniers » (p.19-20)





## 4A Ambassadeur des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique

En Belgique, les Mouvements de jeunesse sont très présents et permettent de donner un choix varié à celui qui désirerait en rejoindre un. En animant chez les scouts pluralistes, tu as choisi d'évoluer dans un certain cadre, avec certaines valeurs et objectifs. En tant que membre actif des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique, tu es donc un **ambassadeur** !

### Un digne représentant, tel que toi, a quelques responsabilités envers le Mouvement :

- **Respecter** les valeurs, les objectifs et la philosophie du Scoutisme et plus précisément du Scoutisme pluraliste. Tout ça après avoir compris nos fondements, y avoir réfléchi et t'être fait une opinion propre sur le sujet.
- **Transmettre** les valeurs de notre Mouvement aux jeunes que tu animes. Avant de partager, il faut en être soi-même convaincu.
- **Porter** les valeurs du Mouvement et en devenir un ambassadeur à l'intérieur et à l'extérieur du Scoutisme. La représentation passe :
  - par la conscience des actes (d'éventuelles mauvaises actions peuvent discréditer le Mouvement en entier !)
  - par la fierté de ce qu'on représente (lors de représentations diverses, de rencontres avec d'autres organisations, lors des réunions hebdomadaires et des camps d'été...)
  - par la connaissance du Mouvement (Sois à la hauteur de ta fonction en répondant aisément aux questions venant d'ambassadeurs d'autres Mouvements, de journalistes, de copains...)
- **Développer ton engagement** au Scoutisme pluraliste. Être engagé c'est être actif. Notamment en participant aux rencontres qui sont organisées pour toi (formations, congrès, assemblées générales...)

### Comment transmettre et vivre les valeurs du Mouvement ?

Pour vivre le pluralisme il faut pouvoir le **communiquer**, les animateurs en sont le principal vecteur. Il n'est pas possible d'en parler aux jeunes si les animateurs n'en sont pas parfaitement convaincus.

#### Transmets le pluralisme dans ta Section en ouvrant celle-ci au pluralisme :

- En proposant un Scoutisme pluraliste pour le groupe : abordable, ouvert à tous, d'intégration, pluriculturel, social...
- Par les rencontres et les échanges : interculturel, intergénérationnel et en commençant par les différences existant au sein de ta Section.
- En misant sur la coéducation et la cogestion.
- En utilisant la Loi et la Promesse et en encourageant tes jeunes à s'engager: on ne naît pas scout on le devient !

Si tu veux des idées et une aide pour développer le pluralisme dans ta Section, en partant des différences de chacun et de l'ouverture aux autres, tu trouveras ton bonheur dans l'outil « **Vivre les différences avec ta Section** ».

## 4B Une charte pour toutes et tous

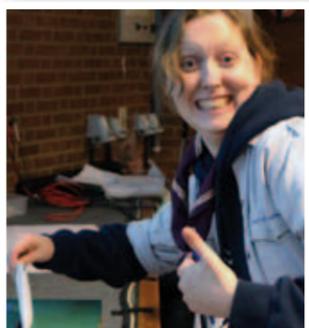
Comme on vient de le voir dans les pages précédentes, un animateur pluraliste est quelqu'un qui partage les valeurs du Mouvement, qui les transmet et qui les porte dans sa vie de tous les jours. Ses attitudes sont des attitudes de respect, d'ouverture et de tolérance. Il pense au bien-être de son groupe et met en place le programme prévu par le Mouvement. Jusqu'ici nous avons déjà vu beaucoup de missions se rapportant à la fonction d'animateur mais, en pratique, la personne qui se cache sous ce rôle, qui est-elle ?

Concrètement, un animateur scout pluraliste est un garçon ou une fille âgé(e) de **17 ans au moins** qui s'engage à encadrer bénévolement des enfants ou des jeunes. Il leur permet de grandir, de progresser et de s'épanouir dans un cadre rassurant. Il passe du temps en staff à préparer et réaliser un programme d'activités qui vise au bien-être du jeune. En se lançant dans l'animation, il a réfléchi à sa **disponibilité**. Il met celle-ci au service du Mouvement tout en connaissant ses propres limites (le temps qu'il consacre, ce qu'il peut donner humainement, ...)

Généralement, un animateur à la troupe a au moins 18 ans.

Quant à l'animateur de relais, il a minimum 21 ans et a déjà acquis de l'expérience en animant plusieurs années dans d'autres sections. C'est logique, plus les jeunes qu'on anime grandissent, plus ils ont besoin de référents expérimentés et adultes pour les conseiller et les guider dans leurs projets.





Le Mouvement a adopté une **Charte des animateurs et des responsables des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique** qui reprend les attitudes et les engagements d'un animateur scout pluraliste.

### Nous, animateurs et responsables des scouts pluralistes nous nous engageons

#### Vis-à-vis des jeunes :

À être attentifs à leurs aspirations;  
À les aider à cerner leurs valeurs;  
À les éduquer par des attitudes de haute qualité, respectueuses de leur devenir et de leur personne;  
À éveiller en chacun et chacune un besoin de responsabilité.

#### Vis-à-vis de nous-mêmes :

À nous efforcer d'être naturels, sans masque;  
À devenir des adultes actifs et prêts à améliorer la société autour de nous;  
À réussir nos projets, nos défis.

#### Vis-à-vis des autres :

À nouer des liens d'amitié;  
À agir pour un meilleur environnement et pour une société plus juste.  
Nous nous engageons ainsi à défendre les valeurs de justice et de démocratie.

*Ce texte sert de base à notre engagement. Il n'est pas immuable et peut être adapté à la réalité du monde qui nous entoure.*

À suivre donc...

## 4C Décideur du Mouvement

**Le Mouvement des scouts pluralistes existe grâce à tous les bénévoles qui en font partie.** C'est grâce à toi et tous les autres animateurs ainsi qu'à l'aide des unités et des régions que le Mouvement peut proposer des activités pour les jeunes de 5 à 18 ans.

Tu as le pouvoir de décider ce qui te semble juste pour le scoutisme pluraliste à travers ta participation à l'**Assemblée Générale**. En effet, deux animateurs par unité sont invités chaque année à y voter les priorités d'actions à mener pour les prochaines années et à s'y positionner en tant que représentant de son unité. Ces deux animateurs sont choisis par l'unité suite à un vote, seras-tu le prochain ?

Le Règlement fédéral des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique définit le profil des animateurs de section et des animateurs responsables de section au point 3.14.

## 4D Le meilleur outil de l'animateur : la formation

Être animateur ça s'apprend. Ça tombe bien, le Mouvement organise des formations taillées pour toi : **Les FAn !**

Il s'agit de la formation pour les animateurs. Elle se divise en 4 parties (3 x 5 ou 6 jours de stage plus le camp).

### À la clé: un brevet délivré par la Fédération Wallonie-Bruxelles :

- Il t'ouvre les portes de l'animation en plaine et dans les séjours de vacances
- Il te permet d'obtenir des subventions pour tes camps
- C'est un gage de qualité pour ta section et ton animation
- C'est un sacré avantage sur un curriculum vitae

### Les FAn concrètement c'est :

- rencontrer d'autres animateurs du mouvement
- apprendre à préparer les réunions et le camp
- avoir plein de nouvelles idées de jeux, de techniques et d'ateliers
- un échange d'expérience et de vécu (donc pas du tout des cours)
- très actif ! Il y a beaucoup de mises en situation et de discussions.

Dans notre mouvement, les formations pour animateurs sont bien mises en avant car il est essentiel pour quiconque de **se former pour sa fonction**.

De manière plus générale, nous encourageons chacun à s'inscrire dans une démarche de **formation continue**. Ne te repose donc pas sur tes acquis même si tu as déjà reçu ton brevet ! Il y aura toujours des matières qui resteront inconnues pour toi...Commence par évaluer tes besoins de formation d'après tes forces et tes faiblesses. Cela te permettra d'être plus efficace sur le terrain.



Retrouve toutes les dates des FAn dans la **plaquette formation** qui sort chaque année à la rentrée scout.

## 5. L'Animateur et son Staff

**T**u es un Animateur scout, tu n'es donc jamais seul face à ta Section et aux responsabilités qui en découlent. **Il y a toujours quelqu'un pour te soutenir** que ce soit dans ton Staff, dans l'Unité, à la Région ou à l'échelon fédéral. Tu ne dois d'ailleurs pas hésiter à demander de l'aide quand tu as besoin d'être épaulé et tu ne dois pas non plus hésiter à faire bouger les choses ! Si tu as de bonnes idées d'animation, de camp, de mode de fonctionnement pour ta Section ou ton Unité partage-les !



Tout sur le **programme de l'année**: comment le préparer, le planifier et l'organiser, que construire avec les jeunes, etc. Tout se trouve dans le Staff Pass. Cet outil a été conçu pour que l'année scout de ta Section soit réussie. Un chapitre en particulier traite de cette organisation : le chapitre 7 « organiser l'année - le planning » (pp.117-145)

Le Staff, tu en fais complètement partie. Il ne s'agit pas que de soutien. La relation que tu entretiens avec les autres Animateurs est de l'ordre du donnant-donnant, **vive l'entraide !**

### Les Animateurs d'un même Staff doivent être soudés :

- cela facilite la gestion de la Section
- il est préférable d'avoir un discours cohérent face aux jeunes et aux parents, notamment pour asseoir son autorité et ne pas perdre la face.

Pour que ce soit plus sympa pour tout le monde, le Staff doit devenir une **bande de copains et de copines**.

Pour y arriver, il faut que vous viviez des moments privilégiés ensemble ; en organisant un pré et un post camp, en faisant des sorties, comme aller au cinéma de temps à autre, etc. Cela est d'autant plus important lorsque le Staff accueille un nouvel Animateur.

Par contre, ces liens d'amitiés ne doivent pas supplanter la raison qui vous rassemble : **les copains sont là pour animer les jeunes et réaliser des projets avec eux et non uniquement pour vivre de chouettes moments entre Animateurs...**

Un chapitre spécifique sur comment **vivre les différences entre Animateurs** et accueillir les nouveaux se trouve dans « Vivre les différences avec ta Section », chapitre 7 (pp.34-35)

### Le Staff de Section fonctionne comme une équipe de travail. Il doit y avoir :

- une répartition des tâches
- une implication de chacun
- un respect
- un soutien mutuel
- un partage des savoirs

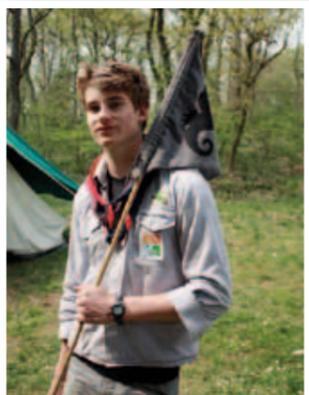
**Les anciens aident les nouveaux à s'intégrer**, ils les conseillent et leur apprennent les ficelles du métier. Leurs avis et leurs idées sont respectés au même titre que celles des plus anciens.

En revanche, il est préférable de ne pas avoir de spécialiste, chacun doit être capable de se débrouiller tout en pouvant compter sur les autres.

Les missions propres au Staff sont accomplies par l'ensemble des Animateurs de la Section. Ainsi quand l'un est absent, les autres ne sont pas bloqués et continuent à faire vivre la Section.

**Les projets et objectifs que se définit l'équipe, doivent être portés par chacun de ses membres.**

Le Staff crée des projets de groupe pour et avec ses jeunes.



Ta mission à ce niveau-là, est de t'intégrer dans ce Staff et d'y **prendre ta place**. Les autres animateurs qui sont là avec toi comptent sur toi pour que les animations soient préparées, que tu arrives à l'heure, que tu te bouges pendant les réunions... Tu as la même place qu'eux et tu éviteras de leur donner plus de boulot en menant tes missions à bien. Être responsable c'est agir en tant que tel et ne pas laisser le reste de ton équipe gérer les problèmes, faire les préparations, s'occuper des tâches ingrates... **tu n'es plus animé, c'est donc à toi de prendre les choses en main !**

Tes responsabilités par rapport à ton Staff sont donc :

- d'être **disponible, présent et motivé** lorsqu'on a besoin de toi.
- d'avoir le sens de **l'initiative**. Ce n'est pas aux autres à dire ce que tu dois faire, tu es autant capable qu'eux pour prendre des décisions et être efficace.
- **d'être attentif à toi et aux autres**. Tu connais tes limites et tes faiblesses et tu apprends à connaître celles des autres. Tu les acceptes avec leurs qualités et leurs défauts et ensemble vous apprenez à être un **Staff complémentaire**:
  - si je suis plutôt créatif je vais m'allier avec quelqu'un de plutôt terre à terre pour créer une animation délirante mais réalisable et sensée
  - si je suis d'un genre organisé, je vais penser à rappeler aux têtes en l'air, les heures et dates de réunions de préparation et d'animation, etc.

## 5A Animateur vs Animateur responsable

Dans toutes les Sections il y a un responsable qui apparaît aux yeux des parents et du responsable d'Unité comme la personne de contact. Il fait le **lien entre le Staff et l'Unité, entre le Staff et les parents**. Celui-ci est généralement plus mature que les autres de par son expérience de l'animation (il est animateur depuis au moins un an et a obtenu son brevet) et son âge. En effet, il est prévu dans le règlement fédéral que le responsable ait au moins 18 ans.

Concrètement, en plus des missions propres à tous les animateurs du Staff, le responsable de la Section doit veiller au **bon fonctionnement de son équipe et de sa Section**. Ce qui ne veut pas dire qu'il doit tout faire tout seul !

**Le responsable de Section est un peu le moteur du Staff. Concrètement et avec l'aide de son équipe :**

- Il dirige le Staff. C'est lui qui constitue l'équipe en liaison avec le responsable d'Unité
  - Il distribue les tâches (certaines peuvent être prises en charge collectivement ou être déléguées à l'un ou l'autre animateur)
  - Il veille à la formation personnelle de chaque membre de l'équipe
  - Il associe le Staff à l'ensemble des décisions. L'avis des autres compte aussi !
  - Il motive l'équipe
  - Il planifie les réunions et prévoit d'évaluer le travail de chacun de temps à autre.
- Il gère la Section :
  - Il veille à ce que le Staff ait une bonne vision de la Section pour pouvoir en discuter en CAL (recrutement qui tient compte d'une pyramide stable des âges, ...)

### Un mot sur le Staff de chaque Section :

- « Animer les Castors » chapitre 3 « L'Équipe de Colonie » (p.4)
- « Animer les Louveteaux » chapitre 7 « Ta mission, ton engagement de Vieux-Loups » (pp.14-15)
- « Animer les Scouts/Guides » chapitre 4 « L'Équipe de Troupe » (pp.8-9)
- « Animer les Pionniers » chapitre 5 « L'Équipe de Relais » (p.7)

- Il recense les présences aux activités
- Il soigne sa relation avec les parents et se présente comme leur contact privilégié.
- Il s'assure de l'envoi des convocations aux activités et des documents d'information aux parents
- Il veille à la bonne gestion de la caisse de Section

## 5B L'animateur dans son Unité

Si le Mouvement des scouts pluralistes peut paraître abstrait et lointain pour les nouveaux animateurs, l'Unité apparaît quant à elle comme une structure plus à portée de main.

**L'Unité est le relais entre l'animateur et le reste du Mouvement des scouts pluralistes.**

Tes responsabilités dans l'Unité peuvent être de l'ordre de la représentation et du respect du patrimoine :

- défendre l'image de l'Unité par tes attitudes et actions
- attirer de nouvelles personnes (jeunes et animateurs, personnes ressources)
- participer à la fête d'Unité
- prendre soin de ses locaux et équipements autant que pour la Section
- etc.

De plus, l'Unité a certaines obligations à respecter envers la Fédération, comme par exemple lister le nombre de membres, la transparence des comptes, etc. À toi et à ton Staff d'aider les personnes chargées de faire ce travail.

Le cœur de l'Unité est la **communauté des animateurs**. Ils font vivre les Sections et permettent aux Unités de perdurer. La connaissance de ton Unité ne peut se limiter à ta Section !

- Intéresse-toi aux autres branches et à leurs événements
- Découvre les autres animateurs
- Mets en place des réunions interbranches (notamment lors des passages)
- Encourage ton RU à organiser des projets d'Unité.
- En cas de besoin, n'hésite pas à donner un coup de main aux autres Staff (recherche d'animateur, de matériel, soutien ponctuel dans la Section...), ils pourraient te rendre la pareille...

Le CAL, **Conseil d'animation local**, rassemble tous les animateurs de l'Unité ainsi que le responsable d'Unité et son adjoint. C'est une réunion organisée par le RU dans laquelle on discute de tout ce qui concerne la vie de l'Unité :

- On y prend des décisions
- On organise l'année et on définit un Plan d'action local
- On parle des programmes des branches et de pédagogie
- On discute des besoins en formation de chacun
- On passe en revue les outils et leur utilisation (Animer les, Staff Pass, ...)
- On prépare la fête d'Unité et les autres événements
- On réfléchit à l'implication de l'Unité dans la vie locale, dans le Mouvement et la Région.
- On vote et on y élit le RU, son adjoint, les éventuels animateurs d'Unité ainsi que ceux qui représenteront l'Unité lors de l'Assemblée générale du Mouvement.



En annexe, tu trouveras une « note d'information à l'attention des volontaires » qui reprend quelques informations légales que tout animateur doit connaître. Ce document doit te sembler familier puisqu'il doit être affiché dans le local de ton Unité ou reçu lorsque tu as entamé ta fonction d'animateur.

## 6. Face aux parents des jeunes



**E**n acceptant un jeune dans ta Section, tu t'engages également auprès de ses parents et tu es donc lié par une série d'obligations formelles internes et externes au Mouvement. La confiance qu'ils ont en toi, les encouragera à mettre leur enfant dans ta Section et c'est en les impliquant dans des projets que tu pourras en faire des partenaires.

### 6A La confiance des parents

En tant qu'Animateur, tu finiras toujours par avoir, à un moment ou à un autre, des contacts avec les parents des jeunes de ta Section. Ces derniers vont naturellement vouloir se faire une idée et se permettront de porter un regard sur tout et vérifier que tout est mis en œuvre pour préserver le bien-être de leur enfant : les Animateurs, leur comportement, leur image, leurs animations, ...c'est légitime puisqu'en leur absence c'est toi qui a la garde de leur descendance chérie !

Pour gagner leur confiance, il faut que tu penses à **l'image que tu leur renvoies**, aussi bien physiquement que par tes attitudes. Tu dois leur montrer que tu sais ce que tu fais, que tu «gères» et qu'avec toi, leur enfant est en sécurité et vit de chouettes activités.

La confiance qu'ils ont envers toi est importante, **sois à la hauteur de leurs attentes**. Sans quoi les parents pourraient décider de retirer leur enfant de ta Section mais aussi de pourrir la réputation de ta Section si cela se passe mal... à toi de t'en servir correctement !

### 6B Ce que les parents attendent de toi

Les parents attendent de toi que tu leur **transmettes les informations nécessaires, que tu sois joignable, que tu répondes à leurs questions mais aussi que tu apaises leurs inquiétudes**. Ils ont notamment le droit de savoir ce que vous faites lors de vos réunions et au camp.

**Avant les camps par exemple, il est bienvenu de prévoir un moment de rencontre avec les parents. Où vous partagerez :**

- le lieu
- les dates de camp et pré-camp
- le coût du voyage (avec ce qui correspond au gîte, au transport, etc.)
- comment se déroule une journée-type (sans forcément dévoiler aux jeunes présents le programme précis)
- comment seront organisés les douches, les repas, les dortoirs, etc.

Ces informations seront d'autant plus importantes lorsqu'il s'agit de castors et de louveteaux qui peut-être quitteront le nid familial pour la première fois. Une telle séparation ça se prépare aussi, sois le médiateur entre le jeune et sa famille.

**Cette relation avec les parents va se construire et se renforcer tout au long de l'année :**

- le premier contact est important, il faut **soigner la première réunion et les activités prévues** pour laisser une bonne impression. De plus, tu peux profiter de cette journée pour distribuer des plaquettes accueil aux parents pour les informer et essayer dès le départ de les impliquer dans la Section.



## 7. Face aux responsabilités légales

- pendant l'année, veille à être **présent pour eux avant et après chaque réunion**, cela fait partie du jeu. Partir à la seconde ou les activités ont pris fin n'est pas très pro et ce serait gâcher des tas de moments informels de discussions avec les jeunes et leurs parents...
- lors du camp, surtout chez les plus jeunes, il est fréquent que les parents viennent déposer et rechercher leur enfant sur le lieu de camp. Encore une fois, pense à l'image qu'ils peuvent avoir du lieu... Celui-ci doit être impeccable pour rassurer les parents et leurs enfants. **L'accueil des enfants et de leurs parents doit aussi être soigné et avoir été pensé.**
- la clôture de l'année se fait également avec les parents. Après le camp, il est agréable que tout le **monde se retrouve une fois pour reparler du séjour**, s'échanger les photos, les présenter aux familles qui décideront si oui ou non, elles remettront leur enfant dans l'Unité en septembre...

Plus d'info sur la relation avec les parents et ce qu'il faut dire ou non dans la plaquette «**Mômes en santé**»

En plus de les tenir informés des événements de la Section, tu es **légalement tenu de tenir les parents ou tuteurs au courant en cas d'accident ou de médication.**

Par exemple, si lors d'un camp, un jeune se blesse et que tu dois te rendre à l'hôpital, lui donner des médicaments ou qu'il se fait piquer par une tique, il faut toujours en informer les parents et obtenir leur accord.

En effet, ceux-ci doivent pouvoir faire un suivi des blessures, plaies, etc. et noter l'évolution des symptômes même après le camp.

Pense à leur donner toutes les informations nécessaires (quel traitement, son dosage, sa fréquence, le suivi, les symptômes, les consultations, etc.) pour qu'ils puissent aussi en référer à leur médecin traitant et ainsi assurer des soins optimaux à leur enfant.

### 6C Parents partenaires

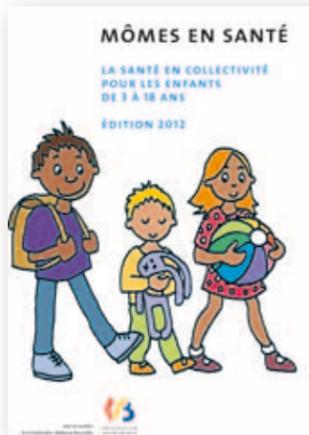
Tu peux gagner une aide précieuse si les parents participent à la vie de la Section ou de l'Unité.

Un coup de main peut être bienvenu lors de la fête d'Unité, pour faire le taxi sur l'une ou l'autre activité, en complétant une équipe d'intendance, pour lever des fonds, ...

**Certains parents sont prêts à s'investir à fond et veulent se rendre utiles.** Il faut donc profiter de leur aide mais en posant bien les limites, c'est toujours le Staff qui mène la barque !

Si tu as des **soucis pour gérer certains parents**, qu'ils soient trop ou trop peu impliqués, n'hésite pas à demander de l'aide à ton RU, il est là pour ça et pourra mieux que quiconque donner aux parents une bonne vision de l'Unité, de ses besoins et des activités qui s'y déroulent.

Une publication des **scouts pluralistes** à destination des parents existe, donne-leur en plus de la plaquette accueil !



Pour nous présenter à quelqu'un qui ne connaît pas forcément les scouts pluralistes, donne-lui la plaquette accueil. Celle-ci reprend toutes les informations utiles sur le Mouvement et ses objectifs, le Scoutisme, les différentes Sections et leur programme, etc.

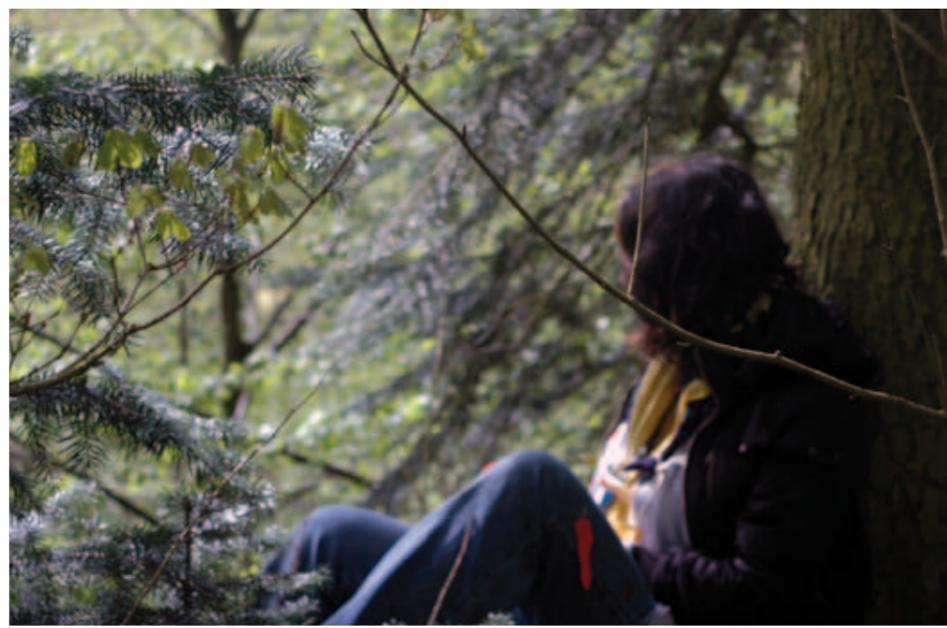


### Qu'est-ce que la responsabilité ?

- Est responsable celui qui agit en fonction des conséquences probables des comportements (le sien ou celui des autres). Cette définition porte alors sur **l'anticipation et la prévention.**
- Est responsable, celui qui **assume les conséquences de ses actes et/ou celles des autres.** L'attention est alors portée sur le résultat des décisions et actions engagées par le responsable.
- Derrière le terme « responsabilité » se cachent donc deux types de missions : celles qui sont préventives et celles qui considèrent que nos actes doivent être assumés.

Au niveau légal, il existe plusieurs sortes de responsabilités : les responsabilités morale, civile et pénale. Chacun est responsable devant la loi et en société mais ajouté à cela, l'Animateur, même bénévole, tient également un rôle de responsable devant ceux qu'il anime. Ce qui implique toutes une série de responsabilités, de missions et de rôles. Peu importe le lieu de notre animation, qu'il s'agisse d'un Mouvement scout ou non.

## 7A La responsabilité morale



En tant qu'Animateur chez les scouts pluralistes tu dois avoir une certaine conduite vis-à-vis des jeunes que les parents t'ont confiés. Tu dois t'en sentir responsable. Cette responsabilité a une influence sur ta manière d'animer et doit t'inciter à te poser des questions sur les raisons qui te poussent à animer.

**Le rôle de l'Animateur va bien au-delà de la simple garderie d'enfants !** Comme tu l'as vu dans les chapitres précédents, au sein du Scoutisme, il y a un projet pédagogique à suivre.

Dans le chapitre sur la bientraitance, nous avons vu ce sur quoi l'Animateur devait être attentif afin d'assurer le confort, la sécurité et la santé des jeunes de sa Section. Ci-dessous, nous t'informons sur la maltraitance et sur la manière d'agir.

### Qu'est-ce que la maltraitance ?

**La maltraitance apparaît lorsque les rythmes, les besoins et les droits du jeune ne sont pas respectés.** Et ce, surtout lorsque la situation n'est pas unique ni accidentelle. Il peut s'agir de ce qu'on a fait mais aussi de ce qu'on n'a pas fait !

La **maltraitance physique** : tout traumatisme physique non accidentel (coups, morsures, brûlures, châtement corporel...)

La **maltraitance psychologique** : interactions négatives comme le dénigrement, le rejet, les menaces, le chantage affectif, l'humiliation, les insultes, les menaces d'abandon, les critiques constantes, l'absence d'attention...

La **maltraitance sexuelle** : participation d'un mineur à des activités sexuelles qu'il n'est pas en mesure de comprendre, inappropriées à son âge et à son développement, qu'il subit sous la contrainte...

La **négligence** : tous les manquements en termes d'alimentation, d'habillement, de surveillance, d'hygiène, d'éducation, de stimulation, de recours aux soins médicaux.

Repris en partie du site de SOS Enfants : [www.federationssosenfants.be](http://www.federationssosenfants.be)

La relation de confiance que tu auras pu développer avec les jeunes de ta Section te met au premier plan quant aux questions, problèmes et souffrances qu'ils pourraient vivre : **soit attentif à ce que le jeune accepte de partager avec toi.**

Tu les connais et si tu penses que l'un d'eux n'est pas bien traité (mentalement et/ou physiquement) tu es **tenu de lui apporter ton aide et ta protection.** Cette aide ne doit pas être directe mais tu peux servir d'intermédiaire en contactant par exemple un organisme habilité à agir dans de telles situations.

Dans tous les cas, tu ne dois pas rester seul avec cette information, discutes-en avec les responsables de l'Unité pour voir s'il faut agir et contacter les services relais.

**Services d'aide non judiciaire à qui passer la main** et qui permettent d'évaluer la situation et mettre en place des mesures pour protéger le jeune :

- Les équipes SOS-Enfants
- Les Services de l'Aide à la Jeunesse (SAJ).
- Le **numéro 103 Ecoute-Enfants, accessible gratuitement 24 heures sur 24**, s'adresse à tous les enfants et adolescents qui, à tout moment de la journée ou de la nuit, éprouvent le besoin de parler, de se confier parce qu'ils ne se sentent pas bien, qu'ils vivent des choses difficiles, qu'ils sont isolés, qu'ils se sentent en danger...

> **Pour plus d'infos sur ces associations, jette un œil dans les ressources.**

Publications de la collection *Temps d'arrêt Lectures* pour en savoir plus :

- « L'aide aux enfants victimes de maltraitements » est un guide à l'usage des intervenants auprès des enfants et des adolescents.
- « Handicap et maltraitance »
- « Points de repères pour prévenir la maltraitance »
- « Maltraitance et cultures » : mise en évidence des sources d'incompréhension pouvant naître des différentes éducations et cultures ; il faut parfois confronter sa vision occidentale de l'éducation et réfléchir à ce qui est normal ou non pour l'enfant tout en veillant à son bien-être.

> Disponibles sur le site [www.yapaka.be](http://www.yapaka.be) > onglet livres, vidéos, podcasts > filtrer par contenu.

Même si les mises en garde contre la maltraitance visent souvent des mineurs, celle-ci peut aussi se retrouver chez des adultes et dans le Staff. Dans un Staff, on se connaît, soyons donc attentifs aux signes et n'hésitons pas à aider un Animateur qui en a besoin.

**Mômes en santé** propose un chapitre « les situations de maltraitance « supposée » aux p.12-13.



## 7B Mon contrat d'Animateur



Quand tu t'es engagé bénévolement comme Animateur, tu n'as pas signé de contrat de travail ni aucun autre document. Il s'agit pourtant d'un engagement puisque le Staff et l'Unité ont accepté de te prendre comme Animateur d'une Section à part entière. De ce fait, tu fais partie du Mouvement des scouts pluralistes et entretiens bien une relation contractuelle avec celui-ci.

**En tant que volontaire, il y a un engagement réciproque entre toi et la fédération.**

- Tu t'es engagé à t'investir bénévolement dans les missions confiées aux Animateurs et à exercer des activités gratuitement pour ta Section et tes jeunes, et par la même, pour l'association.
- De son côté, l'association des scouts pluralistes, s'engage à mettre une infrastructure et certains moyens (comme le recours à une assurance en responsabilité civile) à ta disposition afin que tu puisses exercer les activités auxquelles tu t'es engagé.

> Dans les cas de non-exécution ou mauvaise exécution du contrat, la responsabilité contractuelle peut être mise en jeu. Si toi ou l'association ne répond pas à ses obligations, l'autre pourra demander des réparations et/ou résilier le contrat.

## 7C La responsabilité civile

**Suis-je protégé pour ce que je fais ? Qu'est-ce que je risque ?**

Les incidents peuvent arriver lorsqu'on est en activité. On parle de responsabilité civile lorsque le dommage est attribué à une faute. Le principe de base de ce type de responsabilité est assez simple : « **quand on cause un dommage à quelqu'un, volontairement ou non, il faut le réparer** » (phrase sortie du code civil).

À l'instant où les parents te confient leurs enfants, tu deviens responsable de leur sécurité et de leur bien-être mais tu deviens aussi **responsable des actes des jeunes qui sont sous ta responsabilité** (ex : une fenêtre cassée alors que les enfants jouent au ballon).

**Si un accident survient, ta responsabilité civile peut être engagée.** Dans tous les cas, la première question sera de déterminer s'il s'agit d'un accident imprévisible ou si tu as commis une faute. Pour déterminer s'il y a eu faute, ce n'est pas toujours évident, mais le juge se référera souvent au comportement-type qu'un Animateur aurait adopté dans les mêmes circonstances (temps, lieu, moyens...) : il s'agit du critère de bon père de famille.

Par exemple : des Animateurs n'ayant pas accompagné deux jeunes garçons sur la voie publique alors qu'ils avaient un trajet dangereux à accomplir ont été reconnus fautifs devant le juge.

Parfois, **malgré les précautions des accidents peuvent toujours arriver** sans que ce soit la faute de quiconque. Dans ce cas, ta responsabilité civile en tant qu'individu ne sera pas engagée (lorsqu'il s'agit d'une faute légère non habituelle). C'est l'organisation des scouts pluralistes, comme personne morale, qui endossera la responsabilité et qui se chargera de dédommager la victime.

En effet, on pourrait considérer que l'**Animateur est un « employé » des scouts pluralistes** et qu'il « travaille » pour l'association. Dans ce cadre, les éventuelles victimes ne pourront donc pas s'en prendre à lui et le Mouvement ne pourra pas lui réclamer quoi que ce soit. (Loi du 19/07/2006)

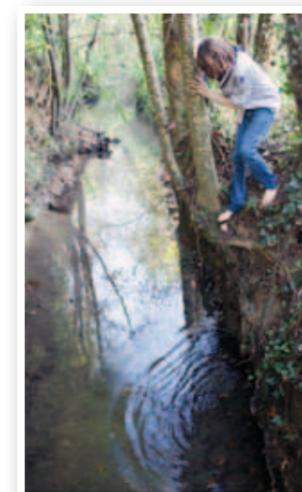
**Néanmoins, il y a quand même quelques exceptions à cette immunité :**

- en cas de **dol** : faire une action de manière volontaire et savoir que ce n'est pas bien.  
Par exemple : aller détruire le campement d'une autre fédération pendant le camp.
- en cas de **faute grave** : faire une action de manière volontaire sans savoir que ce n'est pas bien ou inciter quelqu'un à faire un acte répréhensible.  
Par exemple, une blague qui tourne mal.
- en cas de **faute légère ayant tendance à se répéter ou à devenir habituelle**.  
Par exemple : arriver en retard à toutes les réunions et laisser les jeunes seuls.

> Dans ces cas-là, il n'y a plus d'immunité puisque l'Animateur a agi en dehors de ses missions d'Animateur ou n'a pas agi du tout alors qu'il le fallait. Sans cette immunité il peut donc se retrouver en justice. Mais pas besoin de s'alarmer en agissant normalement, il n'y a pas de raison que ça se passe mal.

La notion de **bon père de famille** est assez courante dans le milieu juridique. Il s'agit du comportement qu'une personne normale dans une situation normale aurait adopté. C'est-à-dire, quelqu'un de normalement prudent, attentif, soigneux, consciencieux. Ni trop, ni trop peu.

On parle de père car celui-ci est sensé agir pour le bien-être de sa famille. Le terme peut paraître désuet mais la notion évolue en fonction de l'époque pour rester en phase avec la réalité du terrain.



« **Le régime de responsabilité civile des animateurs** » de la Confédération des Organisations de Jeunesse Indépendantes et Pluralistes reprend tous les éléments légaux, particuliers aux Animateurs.

Les aspects légaux de ce chapitre sont en grande partie repris de « **Jamie, Clara, Thaïs et leurs Responsabilités d'animateurs** »

Livret du Conseil de la Jeunesse Catholique qui explique de manière claire et détaillée les différents types de responsabilités d'un Animateur.

Plus d'infos dans le livre « **Le mineur confié à un tiers : la responsabilité des mouvements de jeunesse et des centres de placement** » de Pauline Colson et Nicolas Estienne. Maison d'édition Anthemis.

Tu y trouveras tout un tas d'informations légales et juridiques comme la responsabilité civile de l'animateur et de la fédération.

## Enfin, il reste important de dire que l'Animateur est rarement le seul responsable des accidents et fautes :

- au niveau de la loi, un Animateur qu'il soit Animateur responsable de Section, d'Unité, ou « simple » Animateur, ne fait aucune différence : tous les Animateurs sont considérés comme étant capables de discernement et de bon sens. C'est-à-dire que les activités organisées doivent être organisées de façon prudente, raisonnable et prévoyante, ainsi qu'avoir fait l'objet d'une surveillance normale.
- le responsable d'Unité est responsable des Animateurs qu'il met en place ainsi que de leur suivi sur le terrain.
- Les parents des jeunes pourront parfois voir leur responsabilité civile engagée dans le cas où il serait prouvé que le dommage a été causé non pas par un défaut de surveillance mais par un défaut d'éducation du jeune.
- Le Mouvement peut également être mis en cause.

## En conclusion, pour éviter de devoir te justifier, tu dois :

- programmer et planifier ton travail
- adapter les activités à l'âge des jeunes
- assurer une surveillance adéquate et efficace des jeunes
- agir en responsable, comme un « bon père de famille ».

## 7D La responsabilité pénale



Être responsable c'est aussi respecter les règles extérieures au Mouvement. Ce n'est pas parce qu'on est dans le cadre du Scoutisme qu'on ne doit plus respecter la loi belge ou encore les

règles de vie en société. **L'Animateur reste un citoyen comme un autre...** « Nul n'est censé ignorer la loi »

Contrairement à la responsabilité civile, la responsabilité pénale est toujours personnelle à l'auteur de la faute, qu'elle ait été commise de manière volontaire ou non. **Aucune assurance ne peut la couvrir.**

- Dans ce type de responsabilité, on retrouve par exemple la non-assistance à personne en danger qui intervient lors d'un péril grave, ou lorsque l'Animateur est en mesure d'agir et qu'il n'a pas agi, ou enfin lorsqu'il a agi de manière non suffisante ou non correcte.
- Les coups et blessures involontaires font également partie de ce type d'infraction et peuvent donner lieu à des poursuites dans un tribunal pénal.

Dans tous les groupes de vie, il y a lieu de fixer certaines règles. Au-delà des lois, la **mise en place de règles de vie** assure l'organisation de la vie en groupe mais doit également veiller à ce que chacun respecte son environnement :

- respect du bâtiment (pas d'obstruction des sorties de secours, extincteurs et alarmes ne sont pas des jeux)
- respect des emplacements pour les feux
- environnement propice aux actions prévues (circulation dans les bois, respect des propriétés privées), respect des couvre-feux (tapage nocturne et les nuisances)
- sécurité routière
- etc.

## Consommations d'alcools et de drogues

Dans le cadre de la responsabilité pénale et de la loi, il est bon de se rappeler certains points concernant l'alcool et la drogue :

- Il est interdit de vendre, de servir ou d'offrir des boissons supérieures à 0,5% d'alcool aux jeunes de moins de 16 ans (bière, vin, cidre...)
- Il est interdit de vendre, de servir ou d'offrir des boissons spiritueuses (alcool fort) aux jeunes de moins de 18 ans.
- Il est interdit de fumer à l'intérieur de locaux pouvant accueillir des mineurs. Si vous fumez à l'extérieur, ne le faites jamais en leur présence.
- Même si un Animateur est ou pense être responsable de ses mouvements lorsqu'il a bu ou fumé un joint, il ne l'est plus aux yeux de la loi. D'ailleurs, **l'alcool et les drogues sont incompatibles avec les responsabilités qu'un Animateur doit assumer** et de toute manière en présence de mineurs, c'est illégal.

Au-delà du cadre juridique, l'Animateur se doit d'assumer pleinement ses responsabilités. C'est-à-dire qu'il doit :

- pouvoir **réagir adéquatement en cas de danger** : à 100%, 24 heures sur 24. Cela veut dire qu'à toute heure le Staff et l'équipe d'intendance doivent être en mesure d'agir rapidement.

## 8. Conclusion: Nous, animateurs ? Même pas peur !

- être **disponible** de jour comme de nuit (enfant malade, cauchemar, besoin d'attention...)
- être **en forme** pour animer (en respectant son sommeil, sa santé et celles des autres).
- être un **modèle** pour les jeunes et développer les attitudes qui vont avec.
- pouvoir **gérer sa consommation** lui-même lorsqu'il n'a pas les enfants sous sa responsabilité (connaître ses limites, être en forme pour une formation...) S'il est évidemment exclu de consommer quoi que ce soit en présence des jeunes, le Staff (entièrement majeur) pourrait se permettre une bière lors de réunion de préparation par exemple.
- Important à savoir : en camp, lorsque les enfants sont endormis, ceux-ci sont toujours sous la responsabilité du Staff AU COMPLET! Lorsque les jeunes sont en hike, ils sont également sous la responsabilité du Staff.

La fête d'Unité est un exemple de situation à discuter en CAL : quelles boissons proposer, comment les animateurs doivent-ils se comporter, que faire si des mineurs boivent, ...

De manière plus générale, tous les Staffs et tous les animateurs devraient réfléchir à leur consommation et à la place qu'ont les clopes, le joint, l'alcool et autres dans le Scoutisme. Est-ce vraiment l'endroit pour ? Ton objectif n'est-il pas d'assurer le bien-être de chacun ? « Chacun » ce sont les jeunes mais c'est aussi le Staff...

Tu veux être un exemple, alors **rejette tout ce qui est nocif et qui rend dépendant** (drogue, médicaments, cigarette, GSM, Facebook,...) Vivons libre !

Enfin, sache que la position du Mouvement concernant les alcools et les cigarettes est de tendre vers une **non-consommation**. Le Mouvement met d'ailleurs en avant l'importance des démarches de prévention et la discussion en Section. Profites-en pour en débattre avec tes jeunes, comprend pourquoi telle personne a besoin de fumer ou reste accrochée à son GSM en continu...

« Fermer la porte aux dépendances : l'affaire de tous ! »

Un document qui reprend les positions du Mouvement en termes de dépendance, d'alcool, de cigarettes et de drogues. Ce qui est mis en avant ce sont la discussion, le dialogue et la création de règles en commun, le tout en tendant vers une non-consommation. Pour ce qui est illégal évidemment cela reste illégal et donc proscrié !

Pour aller plus loin :

**Infodrogues** : offre de l'information, de l'aide et des conseils à tout un chacun confronté d'une façon ou d'une autre, de près ou de loin, à la problématique des drogues.

Site : [infodrogues.be](http://infodrogues.be)

Permanence téléphonique (24H /24): 02 227.52.52

Le Groupe « **Jeunes et alcool** » est composé de onze partenaires issus de la santé, de l'éducation et de la jeunesse. Ce groupe développe des réflexions et des actions pour une consommation plus responsable et moins risquée de l'alcool par les jeunes.

Site : [jeunesetalcool.be](http://jeunesetalcool.be)

Tu as pu remarquer tout au long de cet outil que ta fonction d'animateur allait de pair avec un grand nombre de responsabilités plus ou moins importantes qui apparaissent à tout niveau envers différents interlocuteurs.

Cela peut te paraître énorme mais tu ne dois pas t'inquiéter pour autant ! En agissant de manière normale il n'y a pas de raison pour que tu ne sois pas à la hauteur de tes responsabilités. Il s'agit surtout de bon sens. D'ailleurs, peu d'accidents sont recensés. Et quand bien même, il devait arriver quelque chose, dis-toi que tu n'es pas tout seul: c'est tout un Mouvement qui est derrière toi !

Comme nous l'avons vu tout au long de cet outil, on attend de toi que tu offres une animation de qualité à tes jeunes et que tu te formes pour ta mission en obtenant ton brevet. Des programmes de branches existent et ont été imaginés pour correspondre à chaque tranche d'âge et mettre en avant nos particularités, il est donc normal que tu les mettes en place dans ta Section. Si ce n'est pas encore d'actualité dans ton Unité, fais bouger les choses, ça ne pourra être que bénéfique pour tes jeunes !

Chaque animateur a une personnalité bien à lui et il ne se résume pas à un simple transmetteur ou messenger. C'est par ta manière de penser, d'animer et de vivre que tu vas être impliqué dans le développement de tes jeunes... et à leur contact, tu vas aussi changer et grandir. Sans en avoir la conscience, tu es impliqué dans un projet beaucoup plus large que les quelques heures d'animation mensuelles mises en place par ta Section !

Le Scoutisme est aussi un immense réseau qui rassemble des tas de jeunes, d'animateurs et d'adultes. Que tu y sois accro ou juste de passage, il apporte beaucoup à ceux qui s'y investissent. Il y a des valeurs, une philosophie, beaucoup de temps et de jeux, et tout autant de relations. Avec les jeunes et leurs parents, avec le Staff, avec les autres animateurs et adultes de l'Unité mais aussi de la région et même du Mouvement lors des activités fédérales, des congrès, des AG, des FAn...

Porte les valeurs de notre Mouvement, elles méritent qu'on les défende car ce sont des valeurs hyper actuelles. Nous n'avons jamais été aussi proches du monde entier via les réseaux sociaux et Internet. Les nombreuses possibilités et les prétextes pour voyager et rencontrer de nouvelles personnes sont légions. Malgré tout, l'homme, et particulièrement l'homme occidental, est de plus en plus individualiste et matérialiste...

À toi d'aller à contre-courant de ces tendances et d'aller vers les autres. Met en avant la coopération, l'entraide et le partage. Rejette les dépendances qui t'embourbent dans un consumérisme et une société de la vitesse où on veut tout et tout de suite pour tenter de revenir à l'essentiel.

Profite aussi de ce que la nature nous offre, des moments d'échanges et des mondes imaginaires que tu crées, etc. On peut tous devenir des gens biens, qui pensent plus qu'à leur petite personne et qui tentent d'insuffler ce qu'ils ont de mieux aux plus jeunes...



# 9. Ressources

Liste des outils qui existent pour les Animateurs et explications

## Documents scouts pluralistes

Tous les documents de cette section sont disponibles au Magascout, sur le site internet ou sur demande au Siège des Scouts pluralistes.

### **Le livret « Anim’Pockett » - Accueillir et garder les membres !**

Ce livret, qui tient dans la poche d’une chemise scoute, est un condensé d’idées simples et non énergivores pour mieux recruter, accueillir, garder et motiver les jeunes. Accueillir un nouveau et réussir son intégration dans le groupe, assurer le suivi de chaque jeune, etc. Des trucs que tu fais déjà, d’autres auxquels tu n’as peut-être pas encore pensé... Rien que des bons plans !

### **L’outil « Staff Pass »**

Un outil à découvrir en Staff puisqu’il te donne tout ce que tu dois savoir pour mettre en place un programme d’année et organiser un camp. Il reprend par exemple, l’agenda à suivre avec les dates importantes pour la Section, les documents administratifs utiles, des conseils de sécurité, la cuisine et l’intendance, comment gérer l’organisation de la vie collective et la vie au camp, choisir un type de camp, ... le tout avec un maximum d’astuces et de réflexions.

### **Le Règlement fédéral des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique**

Il décrit les principes fondamentaux des scouts pluralistes ainsi que les modalités et les règles de fonctionnement de notre fédération. Il reprend notamment le profil des Animateurs de Section et des Animateurs Responsables de Section.

La Charte des Animateurs et des Responsables des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique C’est LE texte de référence qui décrit les attitudes et les rôles des Animateurs dans notre Mouvement. Il sert de base à l’engagement des Animateurs scouts pluralistes. Le texte se trouve dans son entièreté à la page 21.

### **L’outil « Animer SPI »**

Ce dossier a pour but de te faire comprendre ce qu’est la spiritualité et quels sont ses enjeux. Il t’aide aussi à développer celle-ci dans ta Section en te proposant des tas de fiches pratiques d’activités.

### **L’outil « AgiTaTerre »**

« La guide, le scout aime et protège la nature ». Vu l’état alarmant de notre Terre, les scouts pluralistes se doivent de mettre en œuvre et de vivre plus que jamais ce point de notre Loi scoute. Cet outil pratique reprend des pistes de réflexion, des idées d’actions, des animations, des partenaires, des ressources... Pour une animation plus durable tout au long de l’année !

### **L’outil « Vivre les différences avec ta Section »**

« Vivre les différences », c’est le slogan de notre Mouvement. Il est donc particulièrement important que nos jeunes soient conscients de ce message et puissent, à leur échelle, le vivre dans leur Section.

Pour t’aider à vivre les différences dans et avec ta Section, cet outil pratique décline des idées de jeux, d’activités, des conseils, des réflexions, des ressources pour les réunions de l’année comme pour le grand camp.

### Le document « Les positions du Mouvement en matière de totémisation »

Un document qui décrit ce qu'il faut mettre en place pour que les jeunes soient valorisés dans cette tradition du Scoutisme. Il précise également ce qui est interdit de proposer.

### Le document « Fermer la porte aux dépendances : l'affaire de tous »

Un document concernant l'usage du tabac, de l'alcool et du cannabis au sein de notre Mouvement. Il indique aux Responsables d'Unité et aux animateurs ce qui est possible, dangereux ou interdit.

### Le texte « Je me définis pluraliste »

Être « scout », cela signifie beaucoup mais être « scout » « pluraliste », ça veut dire quoi ? Un texte de référence en la matière !

### Les outils pour la branche Castors :

- Pour tout savoir sur l'animation des castors : « **Animer les castors** ».
- Pour bien construire un programme pour sa Colonie et ne rien oublier : « **L'Essentiel Castors** »
- Pour illustrer les lieux importants de la Colonie : la « **carte Castors** »
- Pour créer les activités pour la Colonie : les « **fiches Castors** »
- Pour animer les rituels et les cérémonies : le « **CD Castors** »
- Pour chaque castor : « **l'Écorce** » : le carnet de vie d'un castor à la Colonie. C'est un outil de communication, de présentation, d'intégration et de structuration pour chaque enfant.

### Les outils pour la branche Louveteaux :

- Pour tout savoir sur l'animation des louveteaux : « **Animer les louveteaux** ».
- Pour bien construire un programme pour sa Meute et ne rien oublier : « **L'Essentiel Louveteaux** »
- Pour lancer le projet à la Meute : « **Animer la Piste** »
- Pour lancer les projets personnels des louveteaux : « **Animer les Gibiers** »
- Pour animer le merveilleux Jungle : les « **fiches Louveteaux** » et la « **carte Louveteaux** »
- Pour chanter et danser avec la Meute : le « **Ferao** » et le « **CD Louveteaux** »
- Pour chaque louveteau : le « **Grandes Chasses** ». Ce carnet recèle plus ou moins l'ensemble des éléments du programme Louveteaux expliqués et illustrés à destination des enfants. Le « **Grandes Chasses** » est également le carnet de progression personnelle du louveteau.
- Le « **Compagnon de chasses** » : le carnet technique du louveteau
- Les livres « **Histoires de Jungle** » (reprenant deux histoires originales : L'ivoire du temps et Les loups de Panjur) et « **Le jour de la fleur rouge** » peuvent être utilisés pour conter à la Meute, organiser une Grande Chasse, une veillée Jungle, etc.

### Les outils pour la branche Scouts-Guides :

- Pour tout savoir sur l'animation des scouts et des guides : « **Animer les scouts-guides** ».
- Pour bien construire un programme pour sa Troupe et ne rien oublier : « **L'Essentiel Scouts-Guides** »
- Pour réussir l'animation d'un projet de Troupe : « **Animer l'Aventure** »
- Pour lancer et réussir l'implication des scouts et des guides dans un projet personnel : « **Animer les sentiers** »
- De très nombreuses **fiches techniques** sont à la disposition des animateurs. Elles présentent des techniques dans différents domaines : campisme, pionniérisme, orientation, expression, créativité etc.
- Pour la meilleure implication de chaque guide, chaque scout et le bon déroulement de

la vie de la Troupe : le « **Carnet d'Aventures** ». Il peut servir à l'organisation des Aventures et des missions ; s'exprimer lors de la Promesse, du conseil des Aventuriers ; exprimer son vécu à la Troupe ; réaliser des sentiers ; découvrir et comprendre les règles du jeu scout ainsi que les différents éléments qui sont proposés de vivre à la Troupe et au sein des scouts pluralistes. Il sert de repère et de trace de ce que le jeune vit à la Troupe.

- La plaquette « **À l'étranger avec ta Troupe** » - Zoom sur le camp à l'étranger.

### Les outils pour la branche Pionniers :

- Pour tout savoir sur l'animation des pionniers : « **Animer les pionniers** ».
- Pour bien construire un programme pour son Relais et ne rien oublier : « **L'Essentiel Pionniers** »
- Pour réussir un projet d'envergure avec son Relais : « **Animer l'Entreprise** »
- De très nombreuses fiches techniques sont à la disposition des animateurs. Elles présentent des techniques dans différents domaines : campisme, pionniérisme, orientation, expression, créativité etc.
- Le carnet des pionniers : le « **Sagagenda** ». Il s'agit surtout d'un agenda pour aider les pionniers et les animateurs à s'organiser tout au long de l'année, car de la coordination du groupe dépend notamment la réussite du projet.
- La plaquette « **À l'étranger avec ton Relais** » - éditée chaque année. Zoom sur le projet à l'étranger.

### Les cartes « copains »

Une carte personnalisable au nom de l'enfant ou du jeune qu'on souhaite inviter à une réunion.

## Documents externes au Mouvement

### Le livre « Le mineur confié à un tiers : la responsabilité des mouvements de jeunesse et des centres de placement » de Pauline Colson et Nicolas Estienne. Anthemis.

Un livre complet, reprenant toutes les informations légales et juridiques utiles aux Mouvements de jeunesse.

### La brochure « Mômes en santé, la santé en collectivité pour les enfants de 3 à 18 ans »

Brochure sur la prise en charge des enfants en collectivité. On y trouve, entre autres, les thématiques suivantes : l'hygiène, pour un environnement de qualité, la gestion des soins, des bosses et bobos aux premiers secours, faire face aux maladies infectieuses, les allergies, accueillir des enfants à besoins spécifiques. Brochure gratuite sur [momesensante.be](http://momesensante.be)

### Le livret « Jamie, Clara, Thaïs et leurs responsabilités d'animateurs » du Conseil de la Jeunesse catholique.

Ce livret explique de manière claire et détaillée les différents types de responsabilités d'un animateur.

Disponible sur le site de la cjc ([www.cjc.be](http://www.cjc.be) > rubrique « selon nous » > « outils et publications »)

### « Le régime de responsabilité civile des animateurs » de la Confédération des Organisations de Jeunesse Indépendantes et Pluralistes.

Écrit par Catherine Merolla, Conseillère juridique. Janvier 2008.

Disponible sur [www.coj.be/RC\\_AnimateursInternet\\_dec07.pdf](http://www.coj.be/RC_AnimateursInternet_dec07.pdf)

### La brochure « Accueillir les enfants de trois à douze ans, viser la qualité » de Camus P. et Marchal L. » sous la coordination de l'ONE.

Édité à Bruxelles en 2007, il s'agit d'un référentiel psychopédagogique pour des milieux d'accueil de qualité. Celui-ci se divise en plusieurs livrets comme : donner une place active à chacun et à tous les enfants, vivre ensemble des expériences de vie diversifiées, créer des liens - créer des lieux sécurisés et sécurisants, promouvoir la participation des enfants aux faits et événements qui les concernent...

Disponible sur le site de l'ONE > professionnels > accueil temps libre 3-12 ans et plus > qualité de l'accueil ATL

### La brochure « Centres de vacances mode d'emploi »

Tout ce qu'il faut savoir sur les centres de vacances (camps et plaines) se trouve sur leur site [www.centres-de-vacances.be](http://www.centres-de-vacances.be) ainsi que dans leur brochure gratuite disponible dans l'onglet «organisateur». Notamment la réglementation pour les demandes de subsides en camp.

### Le document «Aide aux enfants victimes de maltraitance»

Le décret du 16 mars 1998 relatif à l'aide aux enfants victimes de maltraitements.

## Les organismes et leur site web

### L'Institut Belge pour la Sécurité Routière (IBSR)

Sur leur site [ibsr.be](http://ibsr.be), tu trouveras tout ce dont tu as besoin comme informations sur les déplacements (à pied, à vélo, motorisé, etc.) et sur les mesures de sécurité. Diverses publications sont disponibles ainsi que des objets (stickers, sacs, bics, ...) sur le webshop ([webshop.ibsr.be](http://webshop.ibsr.be)).

### Croix-Rouge de Belgique

Le site ([www.croix-rouge.be](http://www.croix-rouge.be)) présente des animations, des projets et des formations dont le BEPS (premier secours) et Bosses et Bobos.

CRJ (Croix-Rouge Jeunesse) est le pendant jeunesse de la Croix-Rouge dont voici leur site : [www.crj.be](http://www.crj.be)

### S.O.S. Enfants

La fédération des services S.O.S. Enfants est spécialisée dans la prévention, le diagnostic et le traitement des situations de maltraitance.

Lien vers leur site : [federationsosenfants.be](http://federationsosenfants.be)

Lien vers les différentes équipes : site [www.one.be](http://www.one.be) > Professionnels > SOS Enfants.

### Services de l'Aide à la Jeunesse (SAJ)

Leur mission est principalement de réorienter les personnes qui font appel à eux vers des services compétents après analyse de la situation sur le terrain et coordonner l'intervention.

Lien : Voir [www.aidealajeunesse.cfwb.be](http://www.aidealajeunesse.cfwb.be), professionnels > Services agréés > accéder aux coordonnées > SAJ-Services d'aide à la jeunesse).

### L'Organisation mondiale du Mouvement scout

Le Mouvement scout aussi à son site : [scout.org](http://scout.org). L'Organisation comporte 161 pays membres.

### Infodrogues

Cette association offre de l'information, de l'aide et des conseils à tout un chacun confronté d'une façon ou d'une autre, de près ou de loin, à la problématique des drogues.

Infodrogues est surtout connu pour sa permanence téléphonique

24H /24 - 02 227.52.52 - Site : [infodrogues.be](http://infodrogues.be)

### « Jeunes et alcool »

Un groupe qui se veut multisectoriel et pluraliste puisqu'il est composé de onze partenaires issus de la santé, de l'éducation et de la jeunesse dont certains d'entre eux très actifs en Région bruxelloise. Ce groupe développe des réflexions et des actions pour une consommation plus responsable et moins risquée de l'alcool par les jeunes.

Site : [jeunesetalcool.be](http://jeunesetalcool.be)

### Le site du Délégué général de la Communauté française aux droits de l'enfant

Cette institution a pour mission de veiller à la sauvegarde des droits et des intérêts des enfants. Ils interpellent, investiguent, promeuvent, sensibilisent, etc. Tout ce qui concerne les droits des enfants c'est ici : [www.dgde.cfwb.be](http://www.dgde.cfwb.be).

### Les sites « [lexemplecestnous.org](http://lexemplecestnous.org) » et « [Yapaka.be](http://Yapaka.be) »

Yapaka est un programme de prévention de la maltraitance à l'initiative du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique. « L'exemple c'est nous » est une campagne de yapaka. Les deux sites sont pleins d'articles, de publications, de podcasts, de témoignages et de vidéos sur la thématique des relations parents/enfants et adultes/enfants.

### [www.mangerbouger.be](http://www.mangerbouger.be) et [www.afsca.be](http://www.afsca.be)

Deux sites très complets et intéressants sur les habitudes alimentaires. Le premier géré par le SCPS Question Santé asbl qui suit la politique de promotion des attitudes saines sur les plans alimentaires et physiques du Gouvernement de la CFWB. Le second, qui est l'Agence fédérale pour la sécurité de la chaîne alimentaire, donne des conseils pour éviter les intoxications, sur la manière de conserver les aliments, etc.

### [www.chousingha.be](http://www.chousingha.be)

Un site pour sensibiliser, informer et mettre à disposition des outils pédagogiques et préventifs sur les jeux dangereux.

# Note d'information à l'attention des volontaires



## 1 L'association des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique

L'Association sans but lucratif des Scouts et Guides Pluralistes a pour but de contribuer à l'éducation de la jeunesse par l'animation de groupes de jeunes, selon les principes et méthodes du Scoutisme.

L'Association est ouverte à tous et accueille garçons, filles et groupements, sans distinction d'origine, de culture ou de convictions, pour autant que leurs opinions soient compatibles avec les principes du Scoutisme et ses méthodes éducatives. Elle ne relève d'aucun parti, ni d'aucune Église et s'interdit toute propagande religieuse et politique.

**Le siège social de l'Association est établi Porte de Hal, 38 à 1060 BRUXELLES.**

Pour toutes questions sur l'association, sur ce document ou en cas d'urgence, il est possible de nous joindre :

- par téléphone au 02/539.23.19
- par mail à [info@sgp.be](mailto:info@sgp.be)
- par fax au 02/539.26.05

Le site internet officiel est établi sur [www.scoutspluralistes.be](http://www.scoutspluralistes.be)

## 2 Assurance

Le volontaire en règle d'affiliation est couvert dans le cadre de l'exercice de ses activités bénévoles par une assurance responsabilité civile et une assurance collective accidents (dommages corporels) auprès de la compagnie Ethias (Police n°45.269.300). Pour rappel, toute personne qui vient aider les Scouts et Guides Pluralistes dans le cadre d'une activité ouverte au public et déclarée comme telle auprès du siège est couverte par extension de police.

Le volontaire peut contacter l'Association pour tout renseignement supplémentaire à ce sujet.

### 3 Indemnité pour frais de déplacement

Les volontaires de l'association accomplissent leur mission à titre gratuit.

Une indemnité pour les frais de déplacement exposés par les volontaires qui accomplissent leur mission à **l'échelon local** peut être versée par leur Unité ou leur Section, pour autant que le conseil d'animation local ait décidé de rembourser les frais de déplacements. Tout volontaire souhaitant bénéficier de cette indemnité est tenu de se renseigner préalablement auprès de son Unité ou de sa Section afin de connaître les modalités d'un éventuel remboursement.

Une indemnité pour les frais de déplacement exposés par les volontaires qui accomplissent leur mission à **l'échelon régional**. Tout volontaire souhaitant bénéficier de cette indemnité est tenu de se renseigner préalablement auprès de sa Région afin de connaître les modalités d'un éventuel remboursement.

Une indemnité pour les frais de déplacement exposés par les volontaires qui accomplissent leur mission à **l'échelon fédéral** est versée par l'Association des Scouts et Guides Pluralistes A. S. B. L., pour autant que le Conseil d'Administration ait décidé de rembourser les frais de déplacements. Tout volontaire souhaitant bénéficier de cette indemnité est tenu de se renseigner préalablement auprès de l'Association afin de connaître les modalités d'un éventuel remboursement.

L'ASSOCIATION DES SCOUTS ET GUIDES PLURALISTES DE BELGIQUE A. S. B. L.



Notes :



vivre les différences

**Scouts et Guides Pluralistes de Belgique** a.s.b.l.  
38, Avenue de la Porte de Hal B-1060 Bruxelles  
Tél. (32) 02 539 23 19 - Fax. (32) 02 539 26 05  
info@sgp.be - www.scoutspluralistes.be

