

Projet Educatif

SCOUTS PROTESTANTS

RUDI POPP & ORLANE MARTIN DE LASSALLE

Un peu d'histoire :

La Jeunesse du Temple Neuf

Les Scouts protestants à Strasbourg

Le soutien mutuel avec la communauté paroissiale

Notre mouvement scout étant né au sein de la paroisse du Temple Neuf de Strasbourg, il est important de maintenir des liens privilégiés entre notre paroisse – et plus largement l'UEPAL – et notre mouvement scout.

La paroisse offre un soutien considérable aux scouts protestants en leur mettant à disposition des locaux et du matériel, et en soutenant financièrement leurs activités afin de garantir un tarif d'inscription abordable pour chacun.

Les scouts quant à eux s'engagent à être présents lors des grandes manifestations de la paroisse, notamment pour aider au service, soutenir les surcroûts d'activité des sacristains, parfois participer à l'encadrement des activités dédiées aux plus petits – comme l'école biblique –, participer à l'accueil d'autres délégations paroissiales ou aux activités œcuméniques et/ou interreligieuses auxquelles participe la paroisse.

Concernant les liens avec l'UEPAL, les scouts protestants s'engagent à participer aux grands rassemblements de jeunes organisés par la Dynamique Jeunesse de notre église, et pour les plus grands d'entre eux, à participer à l'organisation de ces événements.

Notre projet :

Un mouvement de scoutisme

Notre mouvement se reconnaît héritier du scoutisme fondé par Baden-Powell en 1907. Nous proposons aux jeunes, de 6 à 16 ans, de se réunir régulièrement dans un cadre sécurisé où ils sont invités à trouver leur place, chacun tel qu'il est, et à évoluer à son propre rythme au sein d'un groupe où l'autonomie, la bienveillance et l'entraide sont valorisés.

Le scoutisme est une méthode d'éducation complémentaire à la famille et à l'école. Porté par la paroisse, notre mouvement est ouvert à tous, sans distinction de culture, de croyances ou d'origine sociale. Il propose l'éclairage de la foi chrétienne sur les situations rencontrées et les grandes questions des jeunes, mais sans obligation d'adhésion à la foi chrétienne. Il veut être un espace de découverte et de dialogue, respectueux des différences, dans lequel les questions, les doutes, les émerveillements et les espérances de chacun sont bienvenus.

Enfin, bien que citoyen, notre mouvement cherche, à travers des activités variées et des sorties en nature, à sensibiliser les jeunes aux enjeux de la préservation de l'environnement et à se questionner, à se montrer créatifs, à rêver et à agir pour un avenir lumineux. Un mouvement en action pour être semeurs d'espoir.

Qui partage des valeurs

Inspirées des paroles du Christ, les valeurs qui nous portent servent de cadre de référence, tant pour l'équipe d'animation que pour l'état d'esprit dans lequel ont lieu nos rencontres.

Accueil & Sourire

*« Accueillez-vous les uns les autres, comme le Christ vous a accueillis, pour la gloire de Dieu »
(Romains 15, 7)*

Chaque être humain est une personne unique, toujours en développement. Nous sommes attentifs à la qualité de l'accueil de chacun dans sa singularité et la reconnaissance de sa valeur. Nous souhaitons que la participation à notre mouvement permette à chacun d'apprendre à se connaître soi-même, à développer ses talents particuliers, à se sentir entouré et accompagné sur son chemin de vie. De même que nous croyons que Dieu a gravé le nom de chacun de ses enfants dans les paumes de sa main et l'a béni, notre troupe se fait une joie d'incarner ce sourire de Dieu auprès de chaque personne qu'elle est appelée à rencontrer.

Parole & Vérité

« Au commencement de toutes choses, la Parole existait ; la Parole était avec Dieu, elle était Dieu. » (Jean 1, 1)

Apprendre à se connaître soi-même permet de déceler ses émotions, d'être attentif à ses besoins et de les nommer. Au sein de notre troupe, chacun est responsable de lui-même et a le droit de s'exprimer, de la même façon que chacun est appelé à faire attention à l'autre, à se montrer ouvert et délicat envers les autres. Puisque chacun est unique, il est nécessaire d'apprendre à communiquer

et à trouver un langage commun. C'est une étape essentielle dans le vivre ensemble et une compétence qui reste utile – et perfectible – toute une vie. Par ailleurs, entre les paroles se trouvent le silence, auquel nous veillons à laisser une place dans un monde souvent pollué par trop de bruits. Silence de la nature, silence du cœur, pour parfois se laisser surprendre à l'écoute d'une Parole Autre.

Douceur & Tendresse

« Heureux ceux qui sont doux, car ils recevront la terre en héritage ! » (Matthieu 5, 5)

Notre mouvement souhaite accompagner chacun vers une façon d'être, envers soi-même, les autres et notre monde, qui soit à la fois lucide et bienveillante. Nous croyons qu'aucun témoignage ne peut se faire dans la violence et nous cherchons à transmettre un esprit de douceur et de tendresse sans lequel l'humain ne peut pas s'épanouir.

Générosité & Service

« Chaque fois que vous l'avez fait à l'un de ces plus petits de mes frères, c'est à moi que vous l'avez fait. » (Matthieu 25, 5)

Le scoutisme propose aux jeunes de s'engager : à s'entre-aider au sein de la troupe, mais aussi à se rendre utiles au sein des communautés et de la société qui les entourent. En cela, nous gardons à l'esprit le mot d'ordre de Baden Powell : *« Essayez de quitter ce monde en le laissant un peu meilleur qu'il ne l'était quand vous y êtes venus ».*

Espérance & Chemin

« Car moi, le Seigneur, je sais bien quels projets je forme pour vous ; et je vous l'affirme : ce ne sont pas des projets de malheur mais des projets de bonheur. Je veux vous donner un avenir à espérer ». (Jérémie 29, 11)

Porté par la confiance en Dieu, notre mouvement se veut donc concrètement témoin d'une espérance. Chaque membre de la troupe, en partageant un bout de chemin de vie avec ses camarades, avance sur une route commune, évolue, construit des projets qui – nous l'espérons – seront semeurs de rêves, d'espoirs et de lumière.

Pour atteindre ses objectifs éducatifs

- Accueillir chacun tel qu'il est
- Grandir et rêver ensemble
- Partager de nouvelles expériences et se dépasser
- S'entraîner à la responsabilité et à la bienveillance
- S'ouvrir aux questions existentielles et spirituelles
- Agir pour soi, pour les autres et pour le monde

Nos méthodes :

La pédagogie scoutée adaptée à chaque âge

Nous adoptons la pédagogie commune à l'ensemble du scoutisme, inspirée par Baden Powell. Elle repose sur 5 socles, selon 7 moyens :

Les 5 Socles :

Le scoutisme a pour but de développer chez le jeune :

Le Caractère :

En anglais, *Character*. Ce premier but du scoutisme a été traduit ou adapté par les expressions suivantes :

- Formation du caractère, éducation de la volonté
- Développement de la personnalité
- Rapport à sa vie / relation à soi
- Vouloir vivre
- Une personne autonome
- être critique envers soi-même et conscient de sa valeur
- Le sens de Dieu (spiritualité)

La Santé

En anglais, *Health & Strength*. Ce 2^{ème} but du scoutisme a été traduit ou adapté par les expressions suivantes :

- Santé et force ; santé physique et morale
- Développement physique
- Rapport / relation à son corps
- Faire vivre
- Une personne épanouie physiquement et psychiquement
- S'accepter et s'épanouir

L'Habilité manuelle

En anglais, *Handcraft & Skill*. Ce 3^{ème} but du scoutisme a été traduit ou adapté par les expressions suivantes :

- Débrouillardise
- Sens du concret, créativité ou développement manuel
- Rapport au monde / relation aux choses
- Savoir-faire
- Une personne créative
- Être créatif et respecter l'environnement

Service :

En anglais, *Service to others*. Ce 4^{ème} but du scoutisme a été traduit ou adapté par les expressions suivantes :

- Service du prochain, esprit de service
- Sens des autres, développement social
- Rapport à autrui / relation aux autres
- Vouloir servir
- Une personne de communauté
- Rencontrer et respecter les autres

Spiritualité :

Les expressions suivantes sont des adaptations possibles de ce 5^{ème} but du scoutisme :

- Spiritualité
- Sens de Dieu / sens de l'idéal, développement spirituel
- Rapport à Dieu / relation spirituelle
- Une personne qui cherche à donner un sens à sa vie
- Être ouvert et s'interroger

Les 7 moyens :

L'organisation de la troupe

L'une des particularités de notre mouvement scout est l'embauche d'un salarié permanent – le responsable jeunesse – et l'appel ponctuel à des animateurs salariés.

Le rôle du responsable jeunesse et des animateurs :

Le(La) responsable jeunesse est engagé(e) par la paroisse afin de :

- Jouer le rôle de cheftain€ lors des séances, suivre les progressions de chacun et, petit à petit, proposer aux scouts davantage d'autonomie et de responsabilité
- Veiller au respect du projet éducatif lors des activités
- Préparer, en collaboration avec les scouts, le programme de l'année, proposer des fils conducteurs annuels (constitution des projets pédagogiques de chaque week-end ou camp) et des idées d'activités
- Avec l'aide des animateurs, encadrer les séances scout
- Faire le lien entre les scouts et la paroisse ; mais aussi avec les projets jeunesse de l'UEPAL.
- Être le vis-à-vis des parents et transmettre les informations relatives au groupe scout (en collaboration avec la chargée de communication de la paroisse pour la newsletter et la mise à jour du site internet)
- Assurer – de par sa formation théologique – la qualité des temps spirituels proposés
- Accompagner les scouts dans leur développement personnel, être capable de proposer une écoute active et des actions adaptées aux situations de chacun

- Former les animateurs à des techniques simples d'animation

Les animateurs(trice)

- sont présents pour suppléer le travail de la responsables et permettre la division de la troupe en plusieurs groupes tout en garantissant la présence d'un adulte responsable.
- Participent aux réunions de préparation des séances scout

Le rôle des scouts :

La troupe est organisée en plusieurs branches, selon les tranches d'âge :

- Les Louveteaux « La Meute Verte » (6-11 ans)
- Les Éclaireurs « Les Cactus Givrés » (12-15 ans)
- Les Aînés (16-18 ans)

Chaque année, au sein des Aînés et/ou des Éclaireurs, des responsables seront nommés :

- Secrétaire : tient à jour le livre d'or de la troupe en y racontant les activités, les projets, les compte-rendu de conseil et l'embellit de décorations, illustrations, photos, objets souvenirs... S'il (elle) en a les compétences, ce livre d'or peut également être tenu sous forme de blog en ligne.
- Bibliothécaire : les scouts protestants bénéficient d'une petite bibliothèque au local. Le (la) bibliothécaire est responsable des prêts et des retours des livres qui en sont issus. Il (elle) peut également proposer des titres à l'achat.
- Responsable du matériel artistique : est chargé de veiller à l'état du matériel, à son bon rangement et à constituer les listes de matériel à renouveler.
- Responsable du matériel sportif : est chargé de veiller à l'état du matériel, à son bon rangement et à constituer les listes de matériel à renouveler.
- Responsable du matériel de camping : est chargé de veiller à l'état du matériel, à son bon rangement et à constituer les listes de matériel à renouveler.
- Responsable de la cuisine : soutient l'animateur intendant en aidant au rangement, et en mettant en place les différentes équipes de préparation des repas, de service et de vaisselle lors des séances, week-end et camp.
- Responsable des locaux / référent écologie : veille au bon état des locaux/du campement, aux gestes écologiques et au respect des consignes de sécurité.

Le cadre symbolique :

Rencontres :

Fixer la fréquence et la durée des rencontres.

Uniforme :

Proposition des jeunes :

Garder foulard mais vert / Garder chemises / Berêt ? / Insignes sous forme de badges

Badge logo de la patrouille

Insignes d'appartenance :

Sur son uniforme, le scout porte le badge de son unité (Meute Verte ou Cactus Givré) + Le logo des scouts protestants

L'éducation par l'action :

La participation de chacun

Chacun, selon son âge et ses capacités

- Est appelé à exprimer son ressenti, donner son avis, proposer des idées
- Participer au quotidien de la troupe (aide au service, rangement, organisation, etc.)
- Participer aux activités

Les jeux ...

- sont des leçons sans professeurs.
- aident à façonner un corps harmonieux.
- forment l'esprit.
- aident à se faire des amis.
- augmentent l'esprit d'équipe.
- sont amusants la plupart du temps.

Au travers des jeux, les jeunes ...

- acquièrent de nouvelles habiletés.
- développent de nouveaux intérêts.
- apprennent à respecter les règles.
- apprennent à jouer honnêtement.
- apprennent à attendre leur tour.
- apprennent à respecter les droits des autres.

Les jeunes aiment les jeux qui ...

- laissent à la chance une place importante.
- n'ont pas de récompense pour les gagnants, ainsi personne ne sera fâché si le temps manque pour terminer le jeu.
- laissent la possibilité aux joueurs de recommencer à jouer lorsqu'ils sont éliminés.

Choisir et animer un jeu lorsque l'on est animateur c'est ...

- Bien connaître et comprendre le jeu.
- Se préparer à « enseigner » le jeu.
- Prendre en considération : l'environnement physique pour le jeu, les équipements nécessaires, le nombre de joueurs, les habiletés des participants.
- Garder le jeu simple et amusant.
- Se rappeler que le succès d'une période de jeu dépend grandement de la façon dont elle est dirigée. L'animateur peut persuader et défier les participants afin de canaliser leur énergie afin que le jeu soit amusant pour tous.

La relation éducative : l'Attitude pédagogique du responsable de scoutisme

« N'importe quel idiot peut être un commandant, et un homme entraîné peut souvent devenir un bon instructeur ; mais un chef scout est un peu comme un poète... » (Baden Powell, fondateur du scoutisme)

Pédagogie de l'exemple

Le responsable est comme un grand frère ou une grande sœur qui n'enseigne pas la vie scoutie comme à l'école, mais la démontre en la vivant lui-même joyeusement devant les jeunes. Les valeurs dont il témoigne forment autant de repères pour les jeunes qui auront spontanément envie de l'imiter parce qu'ils ont besoin de modèles et que celui-ci est à la fois sympathique, solide dans son autorité et proche d'eux.

« Notre éducation est, pour une grande part, effectuée par l'exemple. Il n'y a aucun doute qu'aux yeux des garçons c'est ce que l'homme fait qui compte, pas tellement ce qu'il dit. » (B.P.)

Pédagogie du jeu

Dans le scoutisme, tout s'enseigne par le jeu. Les obligations de la vie quotidienne sont l'occasion de concours, l'apprentissage de la loi scoutie peut faire l'objet d'un grand jeu genre course au trésor, etc. Le jeu est une chose sérieuse, la façon la plus naturelle pour l'enfant de grandir psychologiquement et socialement : respect des règles, imaginaire, enthousiasme, confrontation à ses limites et aux autres, exploits...

« Le scoutisme n'est pas une science à étudier solennellement, il n'est pas une collection de doctrines et de textes, il n'est pas non plus un code militaire ayant pour but d'entraîner les garçons à une discipline militaire et de réprimer leur individualité et leur esprit d'initiative. Non, c'est plutôt un jeu joyeux où des hommes enfants et des enfants peuvent aller ensemble à l'aventure, en développant leur santé et leur bonheur, leur habileté manuelle et leur disponibilité à aider leur prochain ». (B.P.)

Pédagogie de l'autonomie

Le responsable organise les conditions du succès, puis il laisse les jeunes expérimenter par eux-mêmes leurs propres possibilités de réussite dans ce cadre. Il prépare les « coulisses de l'exploit », les moyens matériels, techniques, psychologiques qui permettent la réussite de l'entreprise réalisée par les jeunes eux-mêmes.

« Le secret d'une éducation saine, c'est de mettre chaque élève en condition d'apprendre par lui-même au lieu de l'instruire en canalisant en lui des connaissances conformément à un modèle stéréotypé... Quand vous voulez qu'une chose soit faite, ne la faites pas vous-même, c'est la devise à adopter ». (B.P.)

Pédagogie positive

La loi scoutie ne comprend que des phrases positives et d'une manière générale le chef met l'accent sur ce qui est positif. Les réussites et les progressions personnelles sont valorisées par des signes (les badges, les insignes d'étape). Le responsable valorise les qualités personnelles et collectives des jeunes ; les échecs ne sont considérés que pour apprendre comment mieux faire.

« Il y a 5 % de bon, même dans le pire des caractères. Le jeu consiste à les découvrir et ensuite à les développer jusqu'à une proportion de 80 %... L'éducation doit être positive et non pas négative, active non pas passive. Multiplier les interdictions c'est inciter à faire le mal. Infusez plutôt le véritable esprit ; l'esprit est à l'action comme la poudre est au coup de feu ! » (B.P.)

Pédagogie de la fraternité

Le système des patrouilles et le témoignage des responsables développent les valeurs d'amitié, de solidarité, d'entraide. Le sentiment d'appartenance à la fraternité scoutie fortifie l'identité personnelle dans une dimension sociale qui ouvre le jeune au monde extérieur.

« Le scoutisme est une fraternité joyeuse, un mouvement qui, concrètement, ne tient aucun compte des différences de classes sociales, de religions, de nationalités [...], grâce à l'esprit indéfinissable dont il est pénétré ». (B.P.)

La progression

Chaque scout est appelé, en fonction de son âge et de sa maturation, à évoluer au sein de la troupe.

En outre, chaque année, il est invité à développer une nouvelle compétence¹. L'acquisition de cette compétence sera symbolisée, à l'issue de la cérémonie de fin d'année, par un badge à épingler sur son uniforme.

Ces compétences sont classées dans 4 grands domaines :

Spiritualité :

Badge Témoin de la foi

« Je m'efforcerai de connaître toujours mieux la vie du Christ, et j'aiderai d'autres personnes à la connaître... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu racontes un passage du Nouveau Testament et tu expliques son importance pour les chrétiens d'aujourd'hui.
- Tu prépares et tu réalises un mime sur une parabole du Seigneur.
- Tu veilles à ce que l'oratoire soit toujours accueillant (au Local ou au camp).
- Tu organises une prière à la fin d'une sortie ou d'une veillée.
- Tu sais trouver dans ta Bible un texte dont tu as les références.
- Tu as déjà participé à la liturgie lors d'un culte.
- Tu connais les 2 sacrements et tu sais expliquer le sens de chacun.
- Tu connais le nom des trois grandes religions qui croient en un Dieu unique.
- Tu connais au moins un chant de reconnaissance/bénédiction à entonner avant un repas.

Nature

Badge Ami de la nature

« J'aime la nature et j'y vois l'œuvre de Dieu. Je la fais découvrir aux autres... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu aimes la nature et tu la respectes : tu prends soin des fleurs, des arbres... Tu es discret afin de ne pas effrayer les animaux.
- Tu observes la nature. Tu sais reconnaître quelques arbres, fleurs, plantes, oiseaux, poissons, animaux. Tu peux organiser, avec l'aide d'une cheftaine, un jeu sur la nature.

¹ Nous reprenons ici les badges proposés par les SUF, avec quelques adaptations.

- Tu connais une espèce animale, en voie de disparition ou non. Tu racontes ses moeurs, ses caractéristiques et son style de vie (habitat, nourriture, âge).
- Tu prends soin d'un animal ou d'une plante.
- Tu lèves souvent la tête vers le ciel et tu regardes les constellations. Tu en connais au moins trois et tu sais distinguer le premier du dernier quartier de lune.
- Tu sais ce que sont l'étoile du Berger et une étoile filante.
- Tu sais prendre une empreinte avec du plâtre.
- Tu connais le nom, le fruit et la feuille d'environ huit arbres que tu décris dans un classeur ou un herbier. Tu peux y mettre l'empreinte de l'écorce : tu appliques un papier sur le tronc, puis tu colories légèrement avec un crayon papier.
- Tu connais certains insectes de la forêt.

Badge Athlète :

« Je ferai de mon mieux pour développer les deux qualités des athlètes, adresse et force, afin de rendre service... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu pratiques un sport et tu te plies à ses exigences, qu'il soit individuel ou collectif. Tu en connais bien les règles et tu t'intéresses à la compétition de haut niveau.
- Tu as une tenue spéciale pour pratiquer ce sport.
- Tu penses à te changer après et, si possible, tu prends une douche.
- Quand tu pars en camp ou en vacances, tu peux marcher longtemps. Tu sais te changer et t'habiller convenablement pour ne pas avoir d'ampoule et ne pas avoir froid lorsque tu t'arrêtes.
- Tu organises un jeu sportif pour la troupe. Tu en définis les règles et tu l'arbitres. Tu peux organiser un parcours : marche, ramper, saut, équilibre, course, franchissement...
- Tu connais l'histoire des Jeux Olympiques.
- Tu peux aider une cheftaine à organiser les olympiades ou une sortie sportive.
- Tu organises le matin, au camp, un dérouillage drôle et efficace pour réveiller toute la troupe.
- Tu sais monter à une échelle, courir 50 mètres en 8 secondes, franchir une barrière, grimper à la corde et ramper.

Badge Bon Campeur :

« J'aime la vie au grand air et je suis capable de faire naître la joie autour de moi grâce à des astuces et des bons tours... »

Pour obtenir ce badge :

- Pour camper, il faut être ordonné. Ainsi, prépare ton sac et garde tes affaires en week-end comme au camp. Tu sais t'installer chaudement dans la tente pour dormir et t'équiper pour une sortie ou un week-end en t'adaptant à la saison.
- Un campeur est ingénieux. Pour gagner du temps et faire des installations solides, tu maîtrises parfaitement les nœuds suivants : plat, coulant, chaise, jambe de chien, pêcheur, brèlage... Tu sais te servir des outils usuels avec précaution et tu n'oublies pas de les ranger.
- Tu sais allumer un feu et l'entretenir avec une cheftaine en choisissant le bois adapté. Tu prépares un plat chaud simple.
- Tu n'oublies pas d'apporter toujours un jerrican d'eau et un seau de terre près du feu. Tu sais comment se propage un incendie.
- Tu ouvres les yeux pour garder les lieux de camp ou de sortie propres.

- Monter une tente n'a plus de secret pour toi. Tu montes, démontes, plies ta tente avec ta troupe sans l'aide des cheftaines. Pendant le camp, tu vérifies tous les jours qu'elle est bien tendue pour être étanche, c'est-à-dire pour protéger de la pluie.
- Tu sais vérifier l'état d'une tente, changer un tendeur.
- Tu supportes avec bonne humeur soleil et pluie.
- Tu participes à tous les services au camp (vaisselle, eau, bois, rangement). Tu veilles à ce que tout soit bien fait.

Habilitété :

Badge Bricoleur :

« Par la patience et la précision, je sais construire ou réparer un objet et ainsi rendre service... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu sais utiliser, ranger et entretenir les outils dont tu as besoin : marteau, pince, ficelle, vrille, scie, tournevis, lime.
- Tu réalises un objet utile pour ta chambre ou pour le Local.
- Tu respectes le travail des autres et tu sais arranger un objet usagé, le consolider, le repeindre ou le revernir. Par exemple : porte-manteau, cadre...
- Tu sais réparer une crevaison à l'aide d'une rustine, tu entretiens ta bicyclette et tu règles tes freins.
- Tu te spécialises dans l'artisanat de ton choix menuiserie, poterie, modélisme et tu réalises un objet que tu offres.
- Au camp, tu participes activement aux installations.
- Tu sais enfoncer correctement un clou, une vis.

Badge Artiste

« Aimant ce qui est beau, je serai artiste pour colorer la vie de la meute... »

Pour obtenir ce badge :

- Un artiste connaît bien la technique de son art. Tu crées une palette avec le plus de couleurs possibles à partir des couleurs fondamentales. Tu entretiens ton matériel : pinceaux, feutres, colle, ciseaux.
- Tu réalises une œuvre d'art (modelage, sculpture...), ou bien tu fais un dessin d'imagination sur papier ou tee-shirt, ou bien tu reproduis un élément de la nature.
- Tu confectionnes de petites œuvres qui serviront à décorer le local, à offrir un cadeau à un autre membre de la troupe.
- Tu as visité un musée ou une exposition et tu racontes ce qui t'a plu.
- Avec du carton ou un grand drap, tu réalises des décors pour les veillées du camp, des menus pour le concours cuisine, et tu participes à la réalisation du panneau d'affichage.
- Tu racontes une sortie de la meute en bande dessinée.

Badge Jardinier

« Avec mes plantations, je joins l'utile à l'agréable pour faire plaisir à ceux qui m'entourent... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu prends soin des outils, tu connais l'usage de chacun et sais les protéger de la rouille.
- Tu connais les insectes utiles et nuisibles au jardin.
- Tu fais pousser des plantes dans un jardin ou dans un pot, et tu les entretiens.

- Tu sais cueillir proprement des fleurs et en faire un joli bouquet.
- Tu connais les époques auxquelles on sème et récolte les principaux fruits, légumes et céréales.
- Tu réalises un herbier.
- Tu connais au moins cinq arbres, dix fleurs et tu sais reconnaître les mauvaises herbes.
- Tu connais le nom des arbres qui portent ces feuilles.
- Au camp, tu veilles à ce que l'oratoire soit fleuri.

Animation :

Badge Musicien :

« Par ma musique, je répands la joie autour de moi... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu sais jouer d'un instrument de musique ou chanter.
- Tu accompagnes les chants de la meute avec flûte, ton harmonica, ta guitare...
- Tu as un répertoire de quelques chants que tu connais par cœur : canons, chants de veillée, chants de jungle, chants de marche, chants religieux.
- Tu en apprends à la troupe et tu les diriges.
- Tu entraînes les autres à chanter pendant les sorties, la vaisselle.
- Tu proposes d'animer un chant pendant un temps libre, lors d'une réunion.
- Tu inventes un bruitage ou un petit chant, car un musicien est aussi créateur.
- Avec ta troupe, pour une veillée, tu montes un petit orchestre avec de vrais instruments (flûte, tambour, triangle...) ou avec ceux que vous avez fabriqués...

Badge Troubadour

« Comme les troubadours, j'aime distraire les autres et les faire rire... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu confectionnes des déguisements pour la veillée ou pour un jeu (masque, maquillage, costume, bruitage).
- Tu débordes d'imagination : tu inventes et racontes une histoire à la troupe comme le faisaient les troubadours du Moyen Age.
- Tu tiens un carnet de jeux, chants, bans, que tu mets à la disposition des autres.
- Tu mets en scène une histoire et tu répartis les rôles, tu recherches les gestes les plus expressifs et tu crées un petit décor.
- Tu sais préparer une veillée équilibrée (alternance de sketches, de chants et de jeux), plus animée au début et plus calme à la fin pour introduire la prière.
- Tu organises un petit spectacle pour des amis ou ta troupe : mimes, ombres chinoises, marionnettes, prestidigitation ...
- Tu participes activement aux veillées : tu sais lancer les bans et entonner les chants...
- Dans une veillée, tu fais attention à ce qu'il n'y ait pas de moments vides, que tout le monde ait sa place et participe.
- Tu restes joyeux dans les moments difficiles et tu aides les autres à garder le sourire.

Badge Guide-Explorateur :

« Je guiderai les autres grâce à mes connaissances sur la région... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu sais montrer le chemin. Pour cela tu peux donner des indications précises sur un itinéraire à suivre.
- Tu sais lire une carte IGN et tu reconnais au moins dix signes conventionnels.
- Tu te repères bien dans ta ville. Tu es capable de guider un ami. Tu connais les curiosités historiques ou géographiques de ta région ainsi que ses caractéristiques.
- Tu établis un petit programme de visite, une découverte de ta ville. Tu peux organiser un petit jeu de piste et faire visiter un ou deux monuments.
- Tu sais trouver le nord avec une boussole et orienter une carte.
- Tu sais à quoi correspondent les courbes de niveau. Tu sais calculer les distances avec une carte, en t'aidant de l'échelle.

Badge Bon Joueur :

« Je sème la bonne humeur grâce à une multitude de jeux et je sais perdre avec le sourire... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu respectes les règles du jeu et tu es toujours bon joueur.
- Tu es bon perdant : heureux d'avoir participé, tu gardes le sourire et fais régner un bon esprit.
- Tu connais au moins 5 jeux d'équipe ou coopératifs.
- Tu en apprends un nouveau à la troupe et tu l'arbitres.
- Tu connais aussi 5 jeux d'intérieur (en cas de pluie ou pendant un voyage en train).
- Tu sais arbitrer correctement un jeu ou un match pour la meute.
- Lors d'un grand jeu, tu sais t'occuper de ta troupe et tu participes activement sans oublier d'intégrer les plus jeunes dans le jeu.

Au service des autres :

Badge Aide Secouriste :

« Je reste maître de moi pour soigner les autres et leur apporter du réconfort... »

Pour obtenir ce badge :

- Mieux vaut prévenir que guérir. Pour cela tu connais les règles élémentaires de santé : tu sais comment se protéger du chaud et du froid, pourquoi se laver les dents tous les jours, pourquoi prendre un vrai petit déjeuner.
- Tu intervies au bon moment. Pour cela tu sais soigner avec une cheftaine une écorchure ou une coupure, une brûlure, un saignement de nez, retirer une écharde et faire un bandage.
- Pour soigner, il faut une pharmacie complète et propre. Avec l'aide d'une cheftaine, tu l'entretiens et tu soignes les louveteaux.
- Tu sais demander du secours. Tu connais les numéros d'urgence et tu sais leur transmettre un message.
- Tu connais les dangers du feu et tu sais intervenir pour éteindre des vêtements enflammés.
- Tu gardes la tête froide. Tu intervies toujours avec l'aide d'une cheftaine.

Badge Cuisinier :

« J'aime cuisiner des plats variés et soignés pour faire plaisir aux autres... »

Pour obtenir ce badge :

- Tu sais faire un repas équilibré. Tu réalises un petit tableau de proportions (lait, riz, pâtes, pommes de terre...).
- Tu sais que l'art culinaire ne s'improvise pas. Pour cela, tu sais cuisiner au moins dix plats différents : œufs, bifteck, pâtes, gâteau, salade...
- Tu cuisines un repas simple pour toute ta famille.
- Tu connais le temps de cuisson d'un œuf à la coque et d'un œuf dur. Tu sais faire une vinaigrette et une mayonnaise.
- Tu prépares un gâteau ou une tarte pour un goûter à la troupe. Au camp, tu as des idées originales pour le concours cuisine et tu en profites pour apprendre une recette à ta troupe.
- Quand tu es de service d'intendance, tu aides activement à la préparation du repas (bois, feu, épluchage...) mais aussi au service. Tu fais attention à ce que chacun soit servi.
- Un bon cuisinier garde sa cuisine toujours propre. Tu fais la vaisselle régulièrement, tu fais le ménage et tu trouves des astuces pour le rangement de la cuisine au camp.

Badge Messenger :

« *Toujours à l'écoute, je suis capable de transmettre un message fidèlement et rapidement...* »

Pour obtenir ce badge :

- Tu sais trouver les coordonnées de quelqu'un à partir de l'annuaire ou du minitel. Tu prends un message au téléphone pour ta famille et tu veilles à ce qu'il parvienne bien au destinataire.
- Si tu as la possibilité de te servir d'un ordinateur, tu sais envoyer un message par Internet.
- Tu sais retransmettre sans erreur un message oral de vingt mots.
- Tu entraînes ta mémoire pour mieux observer, tu inventes des jeux de Kim pour la troupe.
- Tu connais différents codes que tu manies aisément. Tu sais écrire, déchiffrer, coder... Tu organises un jeu pour la troupe en utilisant des codes.
- Tu sais expédier un colis par la poste.
- Tu écris une lettre à une cheftaine.
- Tu sais apprendre aux autres à se servir de leur carnet de codes.
- Tu aides les autres membres de ta troupe à déchiffrer un message sans le faire toi-même.

La Loi et & les promesses

Une Loi par branche :

La loi de la meute :

Pour vivre ensemble,

Voici la Loi de tous les Louveteaux et de toutes les Louvettes de France.

chaque louveteau et chaque louvette,

Tout le monde est important à la meute et chacun compte sur toi, comme tu peux compter sur les autres

dans la bonne humeur :

Le sourire, le rire, l'accueil, trois secrets pour voir la vie du bon côté, même si parfois on a du chagrin

fait de son mieux

Fais le mieux possible et ne te contente pas de ce que tu sais déjà faire. Faire des efforts pour suivre la Loi, c'est faire de ton mieux pour rendre la meute heureuse.

respecte les autres

Respecter signifie par exemple écouter celui qui parle au Conseil, même si sa tête ne te revient pas. Ou bien jouer avec tous, pour former une meute unie.

vit l'aventure de la meute.

Chacun participe en donnant des idées, en jouant un rôle dans toutes les activités. On est tous là pour vivre la même aventure passionnante. La vie de la meute a besoin de toi.

La loi des Eclaireurs :

Une Éclaireuse, un Éclaireur

- tient parole et ne fait rien à moitié, on peut lui faire confiance.
- réfléchit avant d'agir, est responsable de ses actes.
- vit en équipe, apprend à écouter et à partager.
- développe ses compétences et les met au service des autres.
- respecte, connaît et protège la nature.
- prend soin de son corps et de sa santé.
- conserve bonne humeur et maîtrise de soi, même dans les difficultés.

Souhait et promesse :

A l'issue d'une année de scoutisme, les jeunes sont à même de décider si la vie dans le respect des lois scoutistes leur convient. Si oui, ils sont appelés à s'engager en émettant un souhait (pour les louveteaux) ou une promesse (pour les Éclaireurs) lors de la cérémonie qui clôture l'année (en présence de leurs parents + de la paroisse : faire un culte spécial et festif ???) :

Souhait :

Le louveteau déclare: *pour moi, être un chouette louveteau, c'est...*

Après qu'il se soit exprimé, la meute lui répond: *Mais tu es déjà un chouette louveteau parce que...*

Promesse :

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoutiste mondiale, à rendre le monde meilleur et à participer à la construction de la paix. Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la Loi scoutiste »

La nature :

La nature est le cadre par excellence de l'activité scoutiste, d'ailleurs le scoutisme n'est-il pas le civisme à l'école des bois, comme le disait Baden-Powell.

Il y a indéniablement un peu de scout en chaque homme qui aime se retrouver dans la nature et y vivre. Il y a également des qualités intrinsèques à cette vie d'hommes des bois ou des mers : calme, vérité, indépendance, force de caractère... Plus encore qu'un simple cadre de vie, pour le scout l'extérieur représente son milieu de vie naturel.

Parce que le scout est attentif au bien-être de toute forme de vie, végétale ou animale, et qu'il est conscient des enjeux liés à la préservation de l'environnement, notamment des questions éthiques et écologiques posées par les formes d'élevage contemporains, notre mouvement scout est végétarien lors de ses périodes d'activité.

Si BP a choisi la nature (le plein air) c'est aussi que celle-ci a fait ses preuves par le passé : la vie de camp et de campagne a formé des centaines de millions d'hommes, des premiers chevaliers, en passant par les explorateurs, les trappeurs américains, les tribus des forêts équatoriales jusqu'aux fermiers de nos petits villages reculés. Cette nature, ces hommes ont appris à la connaître, à la respecter et elle leur a bien rendu. Cette nature forge des hommes de terrain, travailleurs, adaptables, à la fois forts et si doux face aux beautés de la création.

Mais n'oublions pas une vérité simple : rien de tel que le terrain pour vraiment découvrir la nature !

En avant, les « Scouts pour la planète » !

Table des matières

La Jeunesse du Temple Neuf.....	- 1 -
Les Scouts protestants à Strasbourg	- 1 -
Le soutien mutuel avec la communauté paroissiale	- 1 -
Un mouvement de scoutisme	- 2 -
Qui partage des valeurs	- 2 -
Accueil & Sourire.....	- 2 -
Parole & Vérité	- 2 -
Douceur & Tendresse	- 3 -
Générosité & Service.....	- 3 -
Espérance & Chemin	- 3 -
Pour atteindre ses objectifs éducatifs.....	- 3 -
La pédagogie scout adaptée à chaque âge	- 4 -
Les 5 Socles :	- 4 -
Le Caractère :	- 4 -
La Santé.....	- 4 -
L'Habilité manuelle	- 4 -
Service :	- 5 -
Spiritualité :	- 5 -
Les 7 moyens :	- 5 -
L'organisation de la troupe	- 5 -
Le cadre symbolique :	- 6 -
L'éducation par l'action :	- 7 -
La relation éducative : l'Attitude pédagogique du responsable de scoutisme	- 7 -
La progression.....	- 9 -
La Loi et & les promesses.....	- 14 -
La nature :	- 15 -