



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

➤ La mise en équipe

INTRODUCTION

L'équipe a une place centrale chez les Scouts et Guides. C'est là que les jeunes y expérimentent l'autonomie, les responsabilités, les conseils... C'est aussi en équipe qu'ils apprennent l'amitié et l'attention aux autres. Enfin l'équipe occupe une place très importante dans l'accueil et l'inclusion des nouveaux et nouvelles dans la communauté.

Mais surtout, l'équipe doit être choisie par les jeunes.

INFORMATIONS PRATIQUES

Avec qui ?	L'ensemble de la communauté
Quand ?	Sur une demi-journée (idéalement dans le cadre d'un WE campé) lors de la deuxième rencontre de la communauté et débute sous forme de jeu.
Où ?	Au local, sur le lieu du week-end, dans la nature...
Durée ?	1h pour la mise en équipe + 1h30 pour le premier temps
Matériel nécessaire ?	Proposition 1: Rien Proposition 2 : Paper board, markers ou stylos pour expliquer les règles de la constitution des équipes

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.

Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs



DEROULEMENT

PREREQUIS

- La maîtrise doit avoir identifié combien d'équipes il faut constituer, et de combien scouts ou guides ils se composent. Pour le bon fonctionnement de la communauté, les équipes doivent être équilibrées.
- Les équipes sont composées de 5 à 7 jeunes et non mixtes. Le nombre de jeunes par équipe est à adapter : s'il y a 12 garçons et 8 filles, il pourra y avoir 2 équipes de 6 garçons et 2 équipes de 4 filles.

Choisis par les scouts et guides, les chefs et cheftaines doivent rester vigilants à la mixité des équipes en termes d'âge (1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} année) et d'ancienneté dans la communauté (louveteaux-jeannettes, nouveaux/nouvelles).

Il existe de nombreuses possibilités pour former une équipe dans la communauté. Seule exigence : respecter les normes définies ci-dessus. Tout le monde doit pouvoir s'exprimer, la maîtrise et les jeunes.

Point d'attention : il peut être très intéressant de se renseigner auprès de l'ancienne maîtrise pour avoir des informations sur les jeunes afin de guider au mieux la création des équipes.

TEMPS 1

Proposition 1 - Un jeu pour se mettre en équipe :

Les scouts et guides sont réunis en communauté. Chacun et chacune doit se trouver un binôme, non mixte. Si c'est plus simple pour la maîtrise, la communauté peut être scindée avec les filles d'un côté et les garçons de l'autre pour faire le jeu et la mise en équipe.

Les scouts et guides doivent donc constituer un binôme avec un scout ou une guide qu'il ou elle ne connaisse pas ou peu. Une fois en binôme, ils et elles doivent trouver un point commun : le même nombre de frères et sœurs, le même lieu de vacances, le même prénom des parents,

2

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.

Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs.



le même animal de compagnie... Une fois que les binômes ont trouvé leur point commun, ils doivent trouver un autre binôme, avec lequel on recommence le même exercice : trouver un point commun à 4. À ce moment-là, peut-être qu'un binôme n'aura pas de groupe, il peut alors rejoindre un quatuor. Si vous devez composer des équipes de 8 scouts ou guides, une dernière manche peut avoir lieu en rassemblant deux quatuors.

Si le nombre de scouts ou guides est impair, il peut y avoir un ou plusieurs trinômes au début du jeu.

À l'issue du jeu, les équipes sont, en théorie, assemblées. C'est le moment de discuter avec les scouts, les guides et la maîtrise pour s'assurer de l'équilibre des âges, des années, de l'ancienneté et de la place des nouveaux et nouvelles dans chaque équipe.

Proposition 2 - Un conseil pour créer les équipes :

Les scouts et guides sont réunis en conseil de communauté. Les chefs et cheftaines expliquent les principes et prérequis des équipes : à quoi elles servent, comment elles fonctionnent, la non-mixité, mais également le nombre de jeunes par équipe, la répartition des âges et de l'ancienneté dans la communauté, la mixité de scouts et guides qui se connaissent en dehors, sont dans le même collège...

Ces principes doivent également être écrits sur une affiche. Ils doivent être adaptés en fonction de l'analyse de la communauté.

Une fois les principes présentés aux scouts et guides, ils et elles peuvent échanger entre eux et se répartir physiquement en équipe. Les chefs et cheftaines n'interviennent pas pendant ces temps d'échange. Un échange a lieu par la suite avec la maîtrise pour s'assurer que les principes sont respectés et les équipes équilibrées. Des modifications peuvent être proposées.



TEMPS 2 :

Les équipes sont désormais constituées. Pour apprendre à se connaître et faire équipe, chaque équipe prend un temps en autonomie. L'équipe peut commencer par se trouver un nom, un geste ou une chorégraphie et un chant. Ce premier temps d'équipe est l'occasion de discuter, d'en apprendre un peu plus sur les autres et de discuter d'un projet commun.

Une seule contrainte pour ce premier projet : il doit être réalisable dès la prochaine journée ou week-end de la communauté. Il peut s'agir de préparer un goûter maison pour la communauté, venir en équipe à vélo ou à pied au prochain week-end, proposer un jeu aux autres équipes le jour-même ou la rencontre suivante, construire une table d'équipe... L'intérêt est de souder l'équipe autour d'un premier projet collectif et en autonomie.

À l'issue de ce temps, les chefs/cheftaines aident chaque équipe à préparer son projet : faire la liste des courses et la répartition des choses à préparer pour un goûter, le choix de l'itinéraire et des heures de départ pour une arrivée en vélo, le matériel nécessaire pour un jeu... Tout doit être prêt et pris en compte dans l'organisation de la prochaine rencontre.

Ce premier temps en autonomie doit être guidé et accompagné par les chefs et cheftaines. Les scouts et guides ne s'appelleront pas et ne feront pas de réunion d'ici la prochaine rencontre pour préparer leur petit projet. C'est pour cela qu'il doit être facilement réalisable et guidé par la maîtrise.

TEMPS 3 : LA VIE QUOTIDIENNE

À l'issue de la mise en équipe, si la communauté est en week-end, c'est l'occasion d'organiser les services en équipe mais également de passer la première nuit, ensemble, sous la tente.