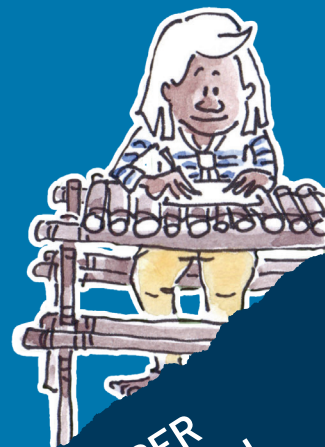




KIT DE DÉMARRAGE

SCOUTS, GUIDES, MOUSSES



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

POUR T'AIDER
À DÉMARRER TON
ANNÉE

SOMMAIRE

INTRODUCTION

Merci à toi d'être chef ou cheftaine	3
Qui sont les scouts et guides ?	4
Ta mission en tant que chef ou cheftaine	5

MES PREMIÈRES RENCONTRES

Vocabulaire	7
Mes premières rencontres	8
S'organiser entre adultes	10

ET APRÈS LE PREMIER TRIMESTRE?

Se former	11
Les personnes ressources	12
Et maintenant ?	13
Outils	14

Direction éditoriale : Gaëtan Monot, délégué national Éducation Pédagogie Activités

Coordination éditoriale : Juliette Loiseau, Élise Haltz, Lauren Ortolland

Illustrations : Marie-Lys Errard

Relecture éditoriale : Laurent Garré

Création de la maquette et mise en page : Sherazade Nouraoui, studio graphique SGDF

Fabrication : Damien Desclozeaux, studio graphique SGDF

© Les Presses de la Loire-Atlantique, les éditions des Scouts et Guides de France, tous droits réservés pour le texte et les illustrations

Loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, modifiée par la loi n°2011-525 du 17 mai 2011

Dépôt légal : août 2022 – 1re édition, 1er tirage

ISBN : 978-2-7088-8188-4

Achevé d'imprimer et broché en France sur les presses de SEPEC à Péronnas (01960) en octobre 2022.

Papier issu de forêts gérées durablement.

Carte graphique 1 face 240 g/m2 pour la couverture et offset 90 g/m2 pour l'intérieur.

N° d'impression: 11225220704

MERCI à toi d'être chef ou cheftaine

Tout d'abord, un grand MERCI. Merci d'avoir accepté la mission de chef ou cheftaine chez les Scouts et Guides de France. Nous savons que tu vas donner le meilleur de toi-même pour faire vivre du scoutisme aux jeunes de 11 à 14 ans.

Ensuite, un grand BRAVO. Bravo, car en leur permettant de vivre du scoutisme, tu vas leur faire vivre de grandes aventures et leur permettre de grandir en confiance et en sécurité.

Un peu perdu ?

Tu as accepté d'être chef ou cheftaine Scouts Guides, et tu débutes dans ta mission. Tu ne connais peut-être pas bien les Scouts et Guides de France. Tu te sens un peu perdu ? Pas d'inquiétude, nous t'accompagnons ! Dans ce kit de démarrage d'année, tu trouveras des propositions et un soutien pour lancer ton année scout avec ton unité et te sentir en confiance lors de tes premières rencontres.

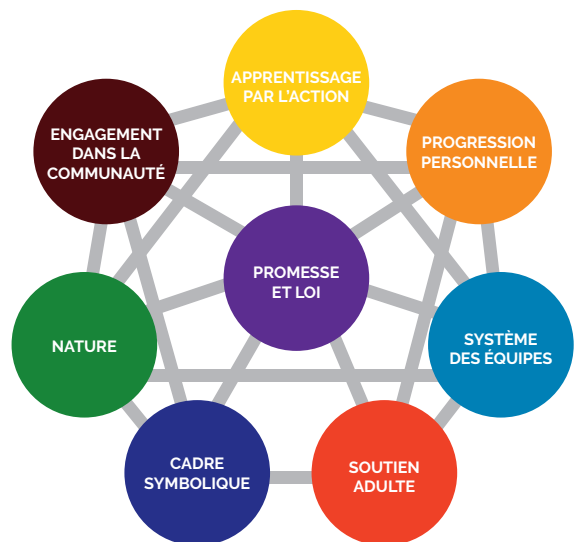
Pour la suite de l'année, tu pourras te référer à deux autres outils : le *Guide pour le scoutisme* et la *Balise Scouts-Guides*.



Qui sont les Scouts et Guides de France ?

Les Scouts et Guides de France sont un mouvement catholique d'éducation populaire ouvert à toutes et à tous. Respectueux du cheminement spirituel de chacun et chacune, nous proposons de vivre et de découvrir l'Évangile. Le mouvement veut aider chaque jeune à grandir dans sa relation à soi, aux autres et à Dieu. En s'appuyant sur les huit éléments de la méthode scout, l'association vise à former des citoyens actifs, heureux, utiles et artisans de paix. Éducateur ou éducatrice, tu es membre d'une fraternité mondiale riche de diversités. Tu veilles à t'adapter aux besoins des jeunes et des enfants pour que chacun et chacune apprennent à vivre ensemble et à trouver sa place.

Notre méthode éducative se base sur huit piliers. Ensemble, ces huit éléments permettent de faire vivre du scoutisme, et sont déclinés pour chaque tranche d'âge en outils éducatifs. Ce kit est l'un de ces outils.



Qui sont les scouts et guides ?

Être un scout ou une guide, c'est :

Une période de nombreux changements !

Les filles ont en moyenne leurs premières règles vers 13 ans. La puberté arrive vers 12 ans chez les garçons. C'est une période pleine de changements pour eux. Leurs corps changent, mais aussi leur mode de vie avec l'entrée au collège.

De nouvelles relations se construisent à cet âge : nouvelles amitiés avec le passage au collège, entrée chez les Scouts-Guides. Le premier amour se vit en moyenne vers 13-14 ans !

Avoir entre 11 et 14 ans

Deux jeunes de 11 à 14 ans sur trois ont un portable.



Un collégien sur 10 est victime de harcèlement.

Les jeunes de 11 à 14 ans testent leurs valeurs, se forgent des convictions. Chaque jeune construit son identité et sa citoyenneté. Ils sont sensibles aux autres et aux causes à défendre.

Ta mission

Ta mission en tant que chef ou cheftaine est de réussir à faire grandir les jeunes qui te sont confiés pour que chaque jeune devienne à terme un adulte accompli et engagé.

Avec ta maîtrise, tu dois à la fois :

- Réussir à faire rêver les jeunes
- Les soutenir lors des rencontres
- Les écouter

Ton objectif est de créer un cadre qui soit sécurisant pour tes jeunes. Ainsi, ils et elles pourront découvrir, expérimenter, jouer et même rêver en toute sécurité. Tu es la personne qu'ils et elles vont écouter, en qui ils et elles vont avoir confiance et sur laquelle ils et elles vont prendre exemple.

Le mot d'ordre est la bienveillance. Il faut te montrer sécurisant, valorisant et bienveillant envers les jeunes de ton unité et toujours les soutenir, que ce soit dans la réussite ou l'échec.

Les jeunes explorent de nouveaux horizons. Comme en escalade, chaque jeune avance de sa propre initiative et l'adulte l'assure et l'accompagne.

« Les chefs et les cheftaines sont de jeunes adultes qui soutiennent les jeunes dans leurs projets, les encadrent, les écoutent. »



Écouter

Valoriser

Stimuler



Mentir

Être violent

Être fusionnel



Adapter sa posture à chacun et à chacune

Ta posture d'accompagnement n'est pas figée. Elle évolue au fil des rencontres et surtout des jeunes. C'est tout le challenge des éducateurs et éducatrices, savoir s'adapter aux besoins et évolutions des jeunes.



Le moniteur d'escalade choisit le secteur et vérifie le matériel.

Je suis garant de la méthode scout :
je guide les scouts-guides dans le choix des odyssees.



Le moniteur d'escalade pratique régulièrement et teste les différentes voies.

Je suis continuellement en formation :
je me forme pour accompagner le projet de camp suspendu.



Le moniteur d'escalade choisit les voies en fonction des différents niveaux des jeunes.

J'analyse mon unité et propose des activités adaptées :
je propose une excursion sans couchage pour une équipe.



Le moniteur d'escalade propose différentes manières de passer un obstacle.

Je sais conseiller les jeunes en prenant du recul :
je participe à un conseil d'équipe après l'abandon d'une odyssee.



Avant que le jeune monte, le moniteur vérifie son baudrier. Il leur apprend aussi à assurer les autres en restant près de lui.

J'accompagne les jeunes en faisant avec et en laissant faire :
je prépare le projet d'exploration avec les jeunes.



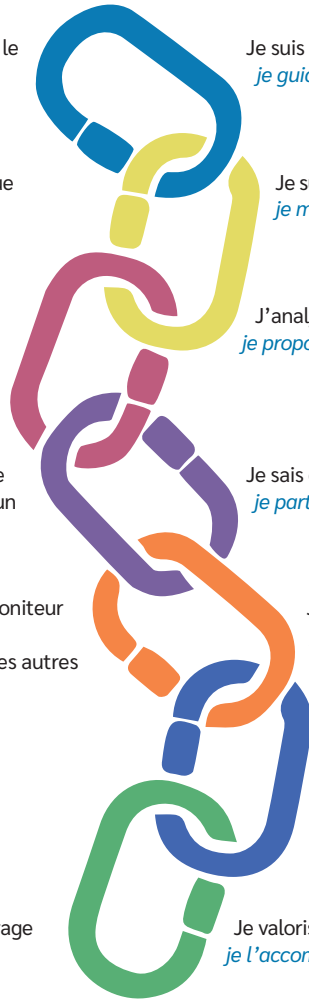
Le moniteur d'escalade assure la personne qui monte.

Je soutiens les jeunes dans leur progression :
je prends un temps de relecture pour aider au choix des constellations.



Le moniteur d'escalade encourage la personne qui grimpe.

Je valorise et pousse le jeune à accomplir ce qu'il a décidé :
je l'accompagne dans son projet personnel de 3^e année.



Vocabulaire

- **Le scout** : garçon entre 11 et 14 ans chez les Scouts et Guides de France.
- **La guide** : fille entre 11 et 14 ans chez les Scouts et Guides de France.
- **Le ou la mousse** : scout ou guide dont l'unité privilégie le milieu maritime et l'apprentissage de la navigation comme support d'activités.
- Les scouts et les guides marins privilégient le monde maritime pour faire progresser leur projet.
- **Chef et cheftaine** : éducateur et éducatrice encadrant un groupe de jeunes chez les SGDF.
- **Maîtrise** : ensemble des chefs et cheftaines d'une même unité.
- **La Communauté** : ensemble composé des scouts-guides et des chefs et cheftaines.
- **Équipe** : petit groupe non mixte regroupant en moyenne 5 à 7 scouts ou guides. À l'intérieur de ces équipes chaque jeune choisit un rôle.
- **Odyssée** : projet de la communauté. Elle peut les emmener sur de nombreux chemins, vivre toutes sortes d'aventures et d'expériences.
- **Les constellations** : axes de développement qui permettront d'approfondir et d'explorer les rôles et de progresser personnellement.
- **La charte** : un outil qui permet de décider collectivement les règles de la communauté. Ces règles doivent être comprises et admises par les jeunes et les chefs et cheftaines pour être acceptées.

Scouts et Guides

Garçons et filles âgés entre 11 et 14 ans chez les Scouts et Guides de France



Unité

Ensemble des chefs, cheftaines et des scouts-guides

Cheftaine et chef

Éducatrice et éducateur qui encadrent un groupe de jeunes chez les SGDF



Maîtrise

Les chefs et cheftaines qui forment l'équipe d'animation

Les différents rôles des scouts et guides



Gastronome



Reporter



Panseur ou panseuse



Cartographe



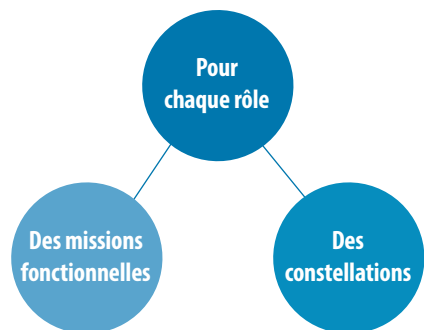
Alchimiste



Artisan

Les rôles sont des missions fonctionnelles : elles permettent d'organiser la vie d'équipe, de la communauté et le déroulement de l'odyssée. Chaque jeune choisit son rôle et exerce des responsabilités dans le domaine choisi. Ex : l'artisan gère le matériel de l'équipe et le recyclage des déchets.

Les constellations : un peu plus tard dans l'année, les scouts et guides choisissent une constellation pour approfondir et explorer certaines dimensions des rôles.

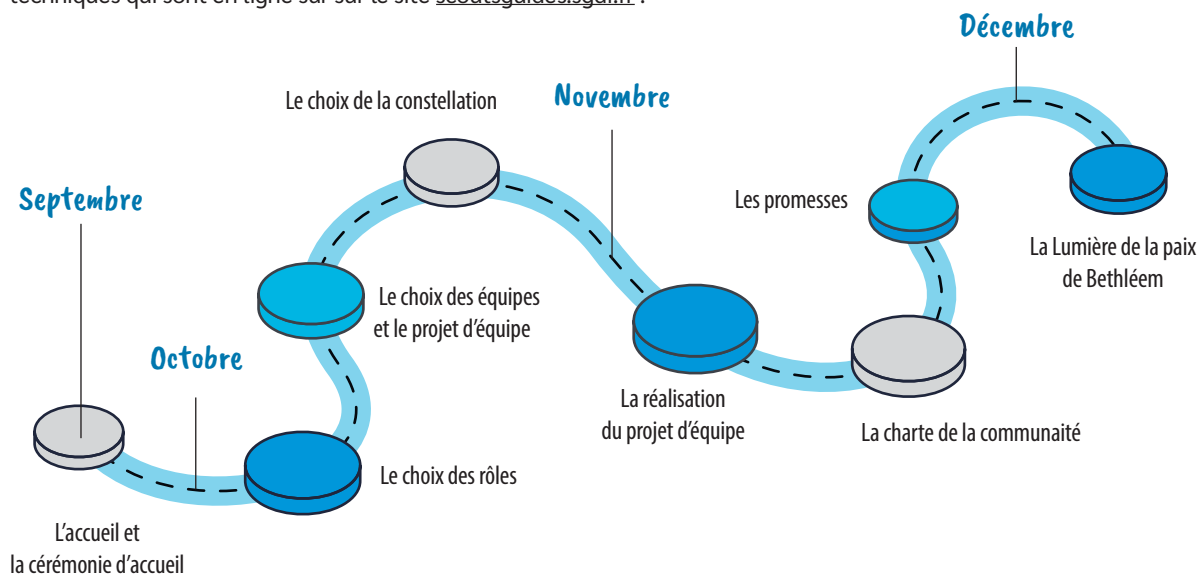


Mes premières rencontres

Les moments forts du début d'année

La frise co-dessous représente les temps forts du premier semestre d'une année chez les Scouts et Guides. L'idée est de réussir à mettre en place les bases de la pédagogie Scouts-Guides tout en prenant le temps de jouer et de vivre les fondamentaux du scoutisme.

L'ensemble des moments sont expliqués de manière succincte. Pour approfondir la mise en place de ces temps, tu peux aller voir la *Balise Scouts, Guides, Mousses* qui est l'outil principal de compréhension de la pédagogie et les fiches techniques qui sont en ligne sur le site scoutsguides.sgdfr.fr.



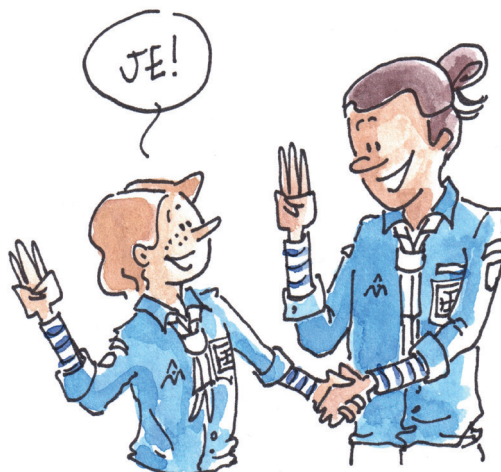
Contenu

	Temps forts	Intérêts	Concrètement, comment faire ?
Septembre	L'accueil et la cérémonie d'accueil	Accueillir c'est faire une place à chaque jeune qui souhaite découvrir le scoutisme et rejoindre la communauté.	<ul style="list-style-type: none"> • L'accueil prend la forme d'une cérémonie pour souhaiter la bienvenue aux nouveaux et nouvelles. • Elle se déroule à chaque fois qu'un nouveau scout ou une nouvelle guide rejoint la communauté. • N'hésite pas à marquer ce moment par un geste. Exemple : remise de foulard et de la chemise, un chant d'accueil...
	La Halte	La Halte concerne les 3 ^{es} années et elle démarre l'année du rêve. L'objectif est de relire le parcours scout ainsi que celui du jeune de manière générale (au collège, en famille, dans d'autres activités...), de l'aider à se projeter dans l'avenir et d'assumer l'engagement et les choix qu'il ou elle veut faire.	<p>En tant que chef ou cheftaine, tu vas accompagner le jeune de 3^e année dans sa réflexion afin qu'il se pose les questions suivantes :</p> <p>Qu'ai-je vécu pendant ces années chez les Scouts-Guides ? Quels ont été les moments forts ? Qu'ai-je appris ? Comment est-ce que j'envisage cette année ainsi que la suite de mon parcours chez les Scouts et Guides de France ?</p>

	Temps forts	Intérêts	Concrètement, comment faire ?
Octobre	Le choix des équipes	L'équipe est le lieu central de l'accueil chez les scouts et guides. C'est là qu'ils et elles développent des amitiés, expérimentent de nouvelles relations et apprennent l'attention aux autres.	<ul style="list-style-type: none"> ● L'équipe chez les Scouts-Guides se compose de 5 à 7 personnes. ● Elle est non mixte. ● Elle doit être, autant que possible, équilibrée en fonction de l'âge et de l'ancienneté. ● Enfin, aucun jeune ne doit être forcé à faire partie d'une équipe et ne peut se retrouver sans équipe.
	Préparation du projet d'équipe	Le projet d'équipe est le premier temps en autonomie pour les jeunes. Il permet à l'équipe de mener une action concrète, lors de la rencontre d'octobre ou de novembre. Le projet d'équipe doit répondre à une envie des jeunes.	<ul style="list-style-type: none"> ● Chaque équipe prend un temps pour réfléchir à leurs envies et au projet qu'ils ou elles souhaitent mettre en place lors d'un conseil d'équipe. ● Attention, celui-ci ne doit pas être trop ambitieux puisqu'il doit être réalisable dès le week-end suivant. Mais il doit aussi faire rêver les jeunes. C'est pourquoi il est important que la maîtrise accompagne l'équipe dans l'organisation.
	Choix des rôles	Avoir un rôle, c'est prendre des responsabilités, faire des choix et apprendre à être leader dans son équipe grâce à ses compétences.	<ul style="list-style-type: none"> ● Le choix des rôles se fait en équipe. ● Chacun et chacune choisit le rôle qui lui convient. Ainsi, deux jeunes peuvent choisir le même rôle s'ils le souhaitent.
Novembre	Création de la charte de la communauté	La création de la charte est un moment essentiel de ce début d'année. Prendre le temps pour l'écriture avec les jeunes, c'est poser un cadre commun qui permettra à chacun et chacune, chef, cheftaine ou jeune de s'approprier les règles de la communauté et mieux les respecter par la suite.	Tu retrouveras une proposition d'activité pour réaliser la charte de communauté en ligne en suivant le QR code à la page ci-contre.
	Réalisation du projet d'équipe	Les jeunes mettent en œuvre le projet qu'ils ont préparé dans les premiers temps.	<p>En tant que chef et cheftaine, tu vas :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Permettre que ces temps puissent avoir lieu sur les temps de week-end ● Valoriser au maximum les projets des jeunes ● Faciliter la communication au sein de l'équipe, particulièrement si les jeunes ont rencontré des difficultés
	Le choix de sa constellation	Les constellations sont les axes qui permettront d'approfondir et d'explorer les rôles. Elles leur sont liées, et permettent aux scouts et guides de développer des savoirs, savoir-faire et savoir-être.	En tant que chef et cheftaine, tu laisseras le temps de la réflexion au jeune pour savoir sur quoi il veut progresser personnellement.

	Temps forts	Intérêts	Concrètement, comment faire ?
Novembre	La promesse	Par la promesse, le jeune prend la décision consciente et volontaire de vivre sur la Loi scout et d'œuvrer à son propre développement.	<ul style="list-style-type: none"> ● La promesse peut être prononcée à partir de novembre si la guide ou le scout s'en sent prête ou prêt. <ul style="list-style-type: none"> ● Mais ce n'est pas une obligation. Si le jeune préfère attendre et faire sa promesse plus tard dans l'année, cela est tout à fait possible. ● Si le jeune a déjà fait sa promesse au cours de ses années Louveteaux-Jeannettes, il pourra renouveler sa promesse.
	Réalisation du projet d'équipe	Si cela n'a pas eu lieu sur le mois de novembre.	
Décembre	La Lumière de la paix de Bethléem	<p>La Lumière de la paix de Bethléem est un événement scout chrétien qui se déroule chaque année pendant la période de l'Avent. Allumée dans la grotte de la nativité à Bethléem, la lumière est rapportée en Autriche, puis transmise partout en Europe. Elle constitue un symbole de paix, que l'on peut diffuser, recevoir ou encore envoyer à un proche.</p> <p>Avec ta communauté, ton groupe ou ton territoire, tu peux accueillir la Lumière de la paix de Bethléem et la diffuser à ton tour.</p>	<p>Tu peux te rapprocher de ton accompagnateur ou accompagnatrice Cléophas ou de ton équipe de groupe pour savoir ce qui est organisé sur ton territoire.</p>

Pour retrouver des fiches activités sur la cérémonie d'accueil, la mise en équipe, la charte de communauté, tu peux aller sur la page ci-dessous :



S'organiser entre adultes

Les rencontres avec les scouts, guides et mousses sont des événements qui se préparent à l'avance. Il est donc important de faire des réunions de maîtrise.

Préparer une rencontre

Entre chefs et cheftaines, retrouvez-vous au local, en visio, chez l'un d'entre vous pour organiser la rencontre. Si besoin, un membre de l'équipe territoriale, un chef ou une cheftaine plus expérimentée ou votre responsable de groupe pourra être présent lors de cette préparation. Ainsi, cette réunion de maîtrise te permettra :

- d'apprendre à **faire connaissance avec ta maîtrise** ;
- de se **répartir les rôles** (intendance, matériel, récupérer les fiches sanitaires pour l'assistant sanitaire,...) lors de la rencontre pour éviter les malentendus ;
- d'**être à l'aise** lorsque tu arriveras devant tes jeunes ou les parents ;
- de permettre un **scoutisme de qualité** : par la préparation d'une rencontre, tes activités seront bien construites, ce qui donnera envie à tes jeunes de revenir.

La première rencontre de l'année se prépare. Pour t'aider, voici une liste des choses importantes à prévoir en maîtrise :

- récupérer auprès de l'équipe de groupe la liste des enfants inscrits ;
- envoyer aux enfants et parents un mail précisant le lieu, la date, l'heure de la première rencontre et les coordonnées des chefs et cheftaines ;
- préparer une trousse à pharmacie et la rapporter lors de la rencontre ;
- récupérer les fiches sanitaires des enfants ;
- préparer le planning du premier trimestre pour le distribuer aux parents ;
- se répartir les missions et l'animation. Pour l'organisation des activités: il existe plein d'outils avec des propositions d'activités ;
- prévoir un goûter

Préparer un week-end campé

Un week-end campé se prépare de la même façon qu'une rencontre. Seulement, il te faut t'y prendre plus en avance pour certaines choses.

Pour que tout se passe bien, il faut :

- **trouver un lieu** : c'est une des premières choses à faire. Ton responsable de groupe, des anciens chefs ou cheftaines connaissent sûrement des lieux où vous pouvez camper ;
- se répartir les missions en maîtrise (préparation des repas, animations des activités,...) ;
- préparer **le matériel** du week-end avec les jeunes :
 - des tentes en nombre suffisant pour les garçons et les filles
 - le matériel des activités
 - les fiches sanitaires de liaison
 - la trousse infirmerie
 - le matériel de cuisine ;
- préparer les menus avec les jeunes ;
- Préparer une liste de courses et faire les courses : la veille du week-end ou le samedi matin, retrouvez-vous pour faire les courses pour le week-end. Vous pouvez aussi demander à des parents de venir vous aider.

Le rythme et la qualité de la vie quotidienne sont des éléments clés pour que le week-end se passe en toute sérénité.

Prenez le temps pour le montage des tentes, le rangement, la préparation des repas, les temps d'hygiène, le coucher. Si tous ces moments se déroulent calmement, vous gagnez du temps pour les prochains week-ends. Ne prévoyez donc pas trop d'activités (grands jeux, activités manuelles...).

N'hésite pas à t'appuyer sur les personnes autour de toi :

les parents du groupe peuvent faire les courses ou organiser le covoiturage, l'aumônier ou un équipier Cléophas peut t'aider à organiser les temps spirituels, les autres chefs et cheftaines du groupe peuvent dépanner sur un week-end

Se former chez les SGDF

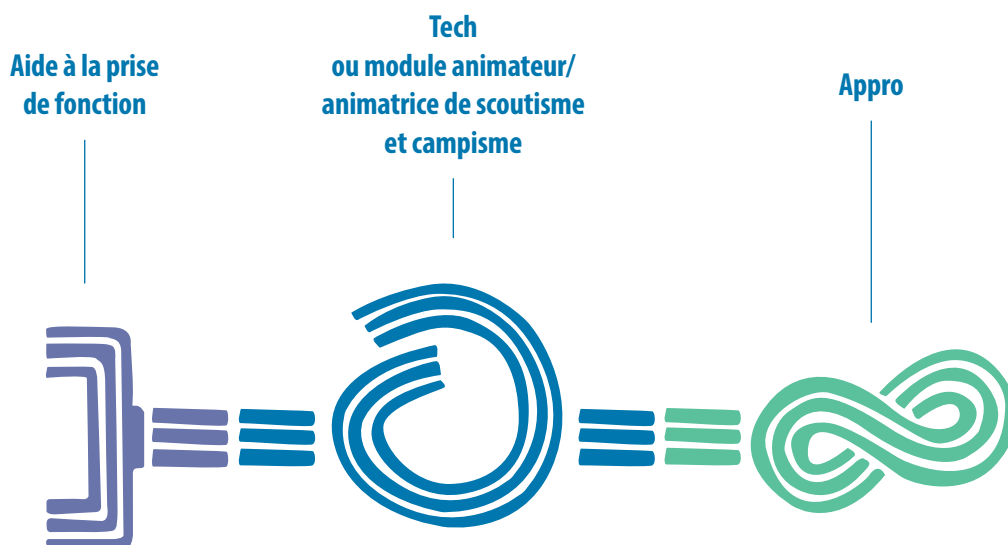
Les Scouts et Guides de France te proposent un véritable parcours de formation afin que tu puisses exercer ta mission de chef ou de cheftaine en toute confiance, que tu puisses t'épanouir dans celle-ci et que tu sois en capacité de faire vivre des moments incroyables aux jeunes de ta communauté. Voici les deux premières étapes:

L'Aide à la prise de fonction (APF)

Cette formation dure en général une journée ou un week-end. Son objectif est de te permettre d'être à l'aise pour tes premiers pas en tant que chef ou cheftaine. Lors de cette formation tu découvriras les bases du scoutisme mais également celles de l'animation. Ainsi, en sortant de cette formation tu seras désormais qualifié animateur du Scoutisme français stagiaire.

La formation initiale : le TECH

En suivant ce stage tu seras formé à la maîtrise des techniques d'animation d'un groupe d'enfants par la méthode scout. Tu expérimenteras la vie de camp. En suivant plus particulièrement un TECH, tu pourras entrer si tu le souhaites dans le cursus BAFA.



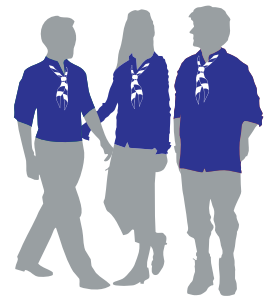
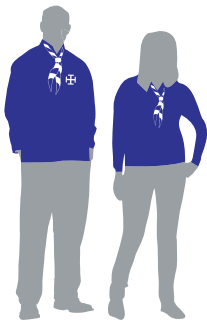
Les personnes ressources

Pour t'accompagner et te soutenir dans la mission, de nombreuses personnes sont là pour t'aider.



Le ou la responsable d'unité

Il ou elle organise et gère la vie quotidienne de l'unité. C'est lui ou elle ton premier soutien au sein de l'équipe d'animation. En plus d'être présent toute l'année à tes côtés, le responsable d'unité est souvent une ancienne guide ou un ancien scout et sera ainsi sûrement répondre à tes questionnements.



Le ou la responsable de groupe

C'est ton interlocuteur privilégié. Proche des parents, connaissant les enfants et les jeunes adultes dont tu fais partie. Il ou elle pourra te conseiller et t'accompagner.

Les équipières et équipiers territoriaux

Ils et elles sont présents pour te donner des conseils sur la proposition pédagogique et t'aider dans la préparation et l'animation de tes rencontres si besoin.



L'aumônier ou l'animateur Cléophas

Il est là pour te conseiller dans l'accompagnement de la vie spirituelle de l'unité.



Les parents

N'hésite pas à les solliciter : ce sont ceux qui connaissent le mieux leur enfant. Que ce soit pour leur confier l'organisation d'un covoiturage, avoir des informations concernant leur enfant ou encore préparer un goûter, ils et elles seront heureux de vous aider.

Et maintenant ?

Tu as désormais passé un semestre entier avec tes jeunes à t’amuser, à rigoler, à dormir sous tente, à voyager dans un imaginaire. Il est maintenant temps de prendre du recul sur cette première période et de prendre un temps en maîtrise pour faire une « relecture ». Qu’est-ce qui a fonctionné ? Qu’est-ce que vous pouvez améliorer ?

Pour faire cette relecture, tu peux utiliser l’image du sac à dos. Vous allez en maîtrise remplir ou délester le sac à dos ci-dessous des éléments suivants :

- Ce que vous voulez garder dans votre maîtrise, les bonnes pratiques que vous avez eues, ce qui a fonctionné.
- Ce que vous voulez améliorer dans votre maîtrise (par exemple : s’organiser plus à l’avance).
- Ce que vous ne voulez pas garder dans votre maîtrise, ce que vous voulez ne plus revoir. (par exemple : dispute, retard...).

N’hésitez pas à vous faire accompagner par votre responsable de groupe ou par un équipier ou une équipière territorial si besoin.



Qu'est-ce que vous voulez garder dans votre sac ?

Que voulez-vous améliorer dans votre sac ?

Qu'est-ce que vous ne voulez pas garder dans votre sac ?

Enfin, pour bien continuer l’année :

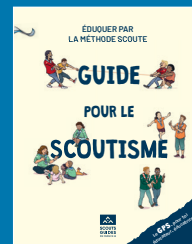
- N’oubliez pas de proposer vos dates de rencontre pour le second semestre aux parents.
- Les week-ends campés sont des moments privilégiés avec vos jeunes, alors profitez-en et essayez d’en organiser un maximum !
- Vous pouvez même commencer à réfléchir à vos dates de camp.



Pour aller plus loin

Le guide pour le scoutisme. Éduquer par la méthode scout

De l'accueil dans la mission de chef et cheftaine à l'après, en passant par la formation, par ton accompagnement, tu vis le cycle de l'engagement adulte des Scouts et Guides de France. C'est un moyen de bien vivre ta mission et, pour les responsables d'unité, d'accompagner individuellement les membres de la maîtrise. Le guide pour le scoutisme est le livre qui peut te suivre dans l'ensemble de tes années comme responsable du mouvement.

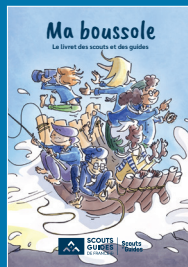
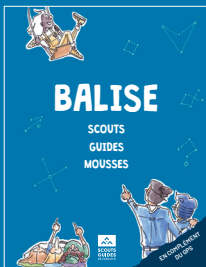


Les outils de la branche

D'autres outils existent pour t'aider dans ta mission :

La **Balise** est le livre à destination des chefs et cheftaines Scouts-Guides qui pose tout le cadre de la proposition pédagogique de cette tranche d'âge.

Carte GPS, il s'agit d'une synthèse de la proposition pédagogique. Tu y trouves les grands temps forts et les notions clés pour la mettre en place dans la communauté.



Ma boussole, c'est le livret pour les scouts et guides. Ils et elles y découvriront les temps forts de la communauté, le quotidien de leur vie d'équipe, des idées de projets, et toutes les explications pour vivre du scoutisme.

À retrouver sur le site scoutsguides.sgdf.fr

Les fiches pratiques : tout au long de la **Balise** et de ce kit de démarrage, des QR codes te permettent de te rendre directement sur le site de la branche pour approfondir certains thèmes et trouver des fiches pratiques pour les faire vivre aux scouts-guides. Les fiches pratiques sont rangées par chapitre et te donnent des propositions concrètes et détaillées, pour mettre en place des activités et des temps forts dans la communauté. Ce ne sont que des propositions, tu peux bien sûr développer tes propres fiches ! Sur le site, elles sont d'ailleurs amenées à évoluer.

