



UNE ÉQUIPE, UN CHEMIN, UN ÉLÉMENT

Le chemin est une expérience préparée et vécue en équipe. Il a un début et une fin. Il peut s'agir d'un projet ponctuel (ex : séjour campé), comme d'une activité réalisée au long-cours (ex : participer à des maraudes en partenariat avec une association).

Ensemble pour une ou plusieurs saisons



Un chemin en équipe peut durer une saison (3 mois) ou plusieurs, jusqu'à quatre (1 an). La durée est choisie par les compagnons au moment de la création de l'équipe. Cette décision se base à la fois sur les aspirations de chacun et chacune et sur la teneur des activités qui sont envisagées. Le ou la guide d'excursion peut accompagner cette réflexion si besoin.

Voici par exemple quelques questions qui peuvent être posées en équipe :

- Quelles sont mes disponibilités dans les mois à venir ? Combien de temps par semaine ou par mois, puis-je consacrer à l'équipe et au chemin ?
- Comment ce chemin s'inscrit-il dans mon parcours Compagnon ? En cohérence avec les chemins que j'ai déjà vécu ? Ceux que je souhaite vivre ensuite ?
- Quel rythme voulons-nous avoir ? Se laisser le temps de préparation ou bien passer rapidement à l'action ?
- Quelles sont les choses dans la préparation que nous pouvons anticiper ? (besoin de formation, de mobilisation etc.) Comment évaluons-nous cela en termes de temps ?

Lors de chaque équinoxe ou solstice, l'équipe s'interroge sur la suite qu'elle souhaite se donner sur son chemin. Selon ce qui ressort de l'évaluation, l'équipe choisit de poursuivre son chemin, peut-être en l'adaptant, ou de s'arrêter là.



À la clôture de l'équipe, il est important de relire et de clore ce qui a été vécu lors du chemin réalisé.

Choisir un élément pour son chemin

L'élément correspond au but que se fixe l'équipe pour son chemin. Il y en a quatre. Ce choix viendra orienter les apprentissages visés lors de la réalisation des expériences.



CULTIVER & CONCEVOIR

Terre

- Travailler la Terre
- Se débrouiller en pleine nature et en toutes les saisons
- S'approprier des techniques de basses technologies
- Mobiliser des solutions pour la préservation du vivant



RENCONTRER

Feu

- Cultiver le dialogue interculturel ici et ailleurs
- Déconstruire ses préjugés
- Prendre conscience de ses identités multiples
- Partir à la rencontre dans la sobriété (itinérance, marche, ...)
- Favoriser les rencontres autour de chez soi



PORTER UNE PAROLE

Eau

- Chercher à comprendre les problèmes sociaux et environnementaux dans leur complexité
- Recueillir et porter une parole construite sur des causes sociales et environnementales
- Interpeller, mener des actions collectives en faveur de ces causes
- Expérimenter des débats constructifs et porteurs de changements



TRANSMETTRE

Vent

- Transmettre le scoutisme à d'autres et leur permettre de s'engager
- Participer à l'animation de la vie territoriale, de la branche
- Mobiliser des talents au service d'un projet commun

Si le choix de l'élément ne s'est pas fait lors de la Croisée des chemins, il se fait lors de la première réunion d'équipe.

Note : L'équipe peut choisir de changer l'élément sur lequel elle s'est rencontrée lors de la Croisée des Chemins, une fois que les intentions sont clarifiées.

Par exemple : "On est partis de l'idée de participer à un jardin partagé (élément Terre). En discutant en équipe, on se rend compte que ce qui nous motive vraiment dans cette action, c'est la rencontre avec les personnes du quartier (élément Feu)."



Préparer, vivre, relire

La préparation et la relecture du chemin sont aussi importantes que l'action en elle-même. Il s'agit pour les Compagnons de vivre chacune de ces étapes selon le rythme qu'ils et elles déterminent collectivement dans les premières rencontres.

CYCLE DE L'ÉQUIPE

Réflexion personnelle

