

KIT DE DÉMARRAGE



Merci à toi d'être chef-taine

Merci d'avoir accepté la mission de chef-taine chez les Scouts et Guides de France. Nous savons que tu donnes le meilleur de toi-même pour faire vivre le scoutisme aux enfants de 11 à 14 ans. Ce document a pour but de t'aider à animer la première partie de l'année qui correspond au temps de l'accueil.

Qui sont les 11-14 ans ?

Les enfants qui ont entre 11 et 14 ans entrent dans une période de mutations entre l'enfance et l'âge adulte, autrement dit « l'adolescence ».

Influence de la société

© Olivier Ouadah



Bouversements du corps

Recherche d'autonomie

Remise en question du rapport à la règle et au savoir

Voici ta mission : rendre fier, faire rêver, oser avec !

Cette mission repose sur trois piliers et impose trois interdits.



ÉCOUTER

VALORISER

STIMULER



MENTIR

ÊTRE VIOLENT·E

ÊTRE FUSIONNEL·LE

Chacun·e accepte l'autre comme il-elle est et le-la respecte pour ce qu'il-elle est, jeune ou adulte. Tu te mets à l'écoute des enfants, tu échanges avec eux, tu valorises ce qu'ils font de bon, tu leur fais confiance, tu les rassures. Ainsi tu crées un cadre sécurisant dans lequel ils expérimentent et font des découvertes. Avec ces enfants qui grandissent à tes côtés, vous partez aussi camper en pleine nature. Tout cela fait de toi un·e éducateur·rice scout·e !

un peu de vocabulaire

- **Scout** : garçon de 11-14 ans inscrit chez les Scouts et Guides de France (SGDF). Plus largement, garçon adhérant à une organisation scoute.
- **Guide** : fille de 11-14 ans inscrite chez les Scouts et Guides de France. Plus généralement, fille adhérant à une organisation scoute.
- **Mousse** : scout ou guide marin
- **Chef-taine** : animateur-riche
- **Maîtrise** : ensemble des chef-taine-s qui travaillent en équipe d'animation
- **Tribu** : ensemble des scouts, des guides et de la maîtrise. On parle aussi plus largement (quel que soit la tranche d'âge) d'unité.
- **Équipage** : petit groupe non-mixte de scouts ou de guides (entre 5 et 7) au sein duquel un enfant va vivre et jouer.
- **Projet éducatif** : document qui définit les objectifs de l'action éducative des responsables SGDF. Il est propre à tous les groupes de notre association.
- **Promesse** : acte d'adhésion volontaire de l'enfant à la loi des scouts et des guides.
- **Aventure** : le projet des jeunes. Elle dure 2 à 3 mois ou le temps d'un camp.

Des personnes prêtes à t'aider



Le-la responsable de groupe est ton interlocuteur-riche privilégié-e.

Il-elle recrute, anime, accompagne, soutient les chef-taine-s pour faire vivre dans la convivialité et dans l'exigence

une équipe éducative capable de répondre aux attentes et aux besoins des enfants.



L'accompagnateur-riche pédagogique est présent-e pour te donner des conseils

sur la proposition pédagogique et t'aider dans la préparation et l'animation des rencontres.

Le-la chef-taine d'unité coordonne l'équipe d'animation.

C'est le-la garant-e de la mise en œuvre du projet éducatif pour les scouts et les guides qui vous sont confié-e-s. Il-elle s'appuie notamment sur la proposition pédagogique de tranche d'âge. Il-elle organise et gère la vie quotidienne de l'unité. C'est lui-elle ton premier soutien au sein de l'équipe d'animation.



Les parents ne sont pas présents pendant les activités que tu animes mais n'hésite pas à les solliciter. Que ce soit pour leur confier l'organisation d'un covoiturage, avoir des informations concernant leurs enfants ou préparer un goûter, ils seront heureux de vous aider.

L'accueil : un temps fort pour intégrer chaque enfant

C'est au sein de l'unité et dans la nature que tu vas pouvoir faire vivre le scoutisme aux scouts et aux guides qui te sont confiés.

Les premiers mois de l'année scout sont souvent bien occupés. Des weekends de rentrée de ton groupe, de ton territoire, jusqu'au temps de Noël, en passant par la vente des calendriers ou les diaporamas de camps, il est parfois difficile de trouver du temps avec ta tribu.

Pour être attentif à ce premier temps d'accueil, tu trouveras dans ce kit les moyens d'animer quatre rendez-vous pendant le premier trimestre.

« La guide, le scout, accueille l'autre et reconnaît d'abord ses qualités ». C'est cet article de la loi des scouts et des guides que chacune

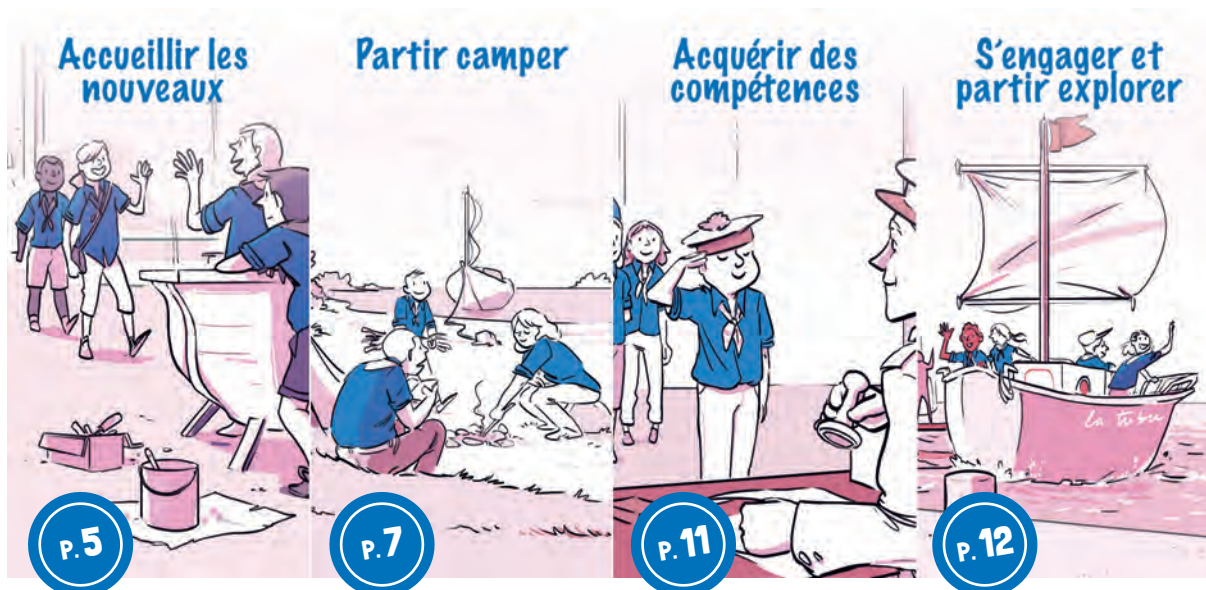
va suivre lors du premier trimestre. Avant de prendre le large pour un projet, la tribu prend le temps d'accueillir chacun.e. Accueillir signifie apprendre à connaître l'autre et accepter ses différences, partager un moment de vie ensemble et lui permettre de trouver sa place. La finalité du temps de l'accueil est que la tribu soit prête à choisir puis vivre un projet ensemble. Cela implique que les scouts et les guides aient acquis des compétences, que la tribu ait expérimenté la vie dans la nature et que les nouveaux et nouvelles venu-e-s soient intégré-e-s.

Le temps de l'accueil se clôt avec les promesses. À ce moment-là, forts des moments partagés, les nouveaux et nouvelles venu-e-s dans la tribu expriment leur adhésion à la loi des scouts et guides.

SEPT.

Le premier trimestre : accueillir

DÉC.



© Céline Pénot

Préparons ces bons moments à vivre !

Tu trouveras ci-après :



des exemples de déroulé de rencontre ;



des listes d'actions à anticiper pour que la vie de la tribu soit une réussite ;



des renvois aux outils des enfants : le livret *Vivre l'Aventure* et le *Carnet d'équipage* ;



des renvois aux annexes de ce kit à retrouver sur le site scouts-guides : dans celles-ci des activités clés en main t'attendent.

1) ACCUEILLIR LES NOUVEAUX ET FAIRE CONNAISSANCE : LA PREMIÈRE RÉUNION DE TRIBU



© Kaouet

Ça y est ! Les vacances scolaires sont déjà finies, et c'est l'heure d'embarquer pour une année de scoutisme ! La première réunion de l'année, c'est l'occasion d'introduire l'univers de la tribu et les projets qu'on y vit pour donner envie aux enfants de revenir ! Mais que l'on arrive des

louveteaux-jeannettes (8-11 ans) ou que l'on découvre le scoutisme, tout cela peut faire un peu peur. Alors, quoi de mieux que de prendre le temps d'accueillir ces nouveaux et de faire connaissance ?



Pour que tout se passe bien

Cette première rencontre se prépare ! Pour t'aider, voici une liste de choses importantes à prévoir en maîtrise :

- Récupérer auprès du secrétaire de groupe le listing des enfants inscrits
- Envoyer une invitation aux enfants précisant le lieu, la date, l'heure de la première rencontre de la tribu et vos coordonnées
- Avoir une trousse à pharmacie pour la réunion
- Récupérer les fiches sanitaires de liaison des enfants
- Préparer le planning du premier trimestre pour le distribuer aux parents
- Se répartir les tâches pour la préparation et l'animation
- Prévoir un goûter

Exemple d'invitation à enrichir selon l'inspiration de la maîtrise

Bonjour ! (prénom du scout/de la guide)

La tribu de (nom du groupe), est prête à repartir à l'aventure ! Nous t'invitons à venir nous retrouver au local le à h à l'adresse suivante :

Nous t'attendons avec impatience pour faire connaissance et découvrir les projets des scouts-guides.




Au programme de cet après-midi : visite du local, grand jeu, découverte de l'univers de la tribu et goûter.

À très vite !

Les chefs (ajoute des coordonnées où vous pouvez être joints)

- Appuie-toi sur les 2^e et 3^e années pour préparer ce premier rendez-vous.
- Cet accueil peut aussi avoir lieu lors d'une cérémonie de passage avec toutes les unités du groupe.
- Ce temps doit permettre à la tribu de se projeter dans l'année sereinement et avec plaisir.

Déroulé de la rencontre

14 h	Accueil des enfants dans la tribu 1. Le tour du propriétaire : commencez par prendre le temps de visiter le local ! Divisez le groupe en équipes de 5 ou 10 jeunes et proposez à quelques scouts et guides de faire les guides touristiques ! 2. Faites-les rêver : les anciens de la tribu ont déjà préparé une manière d'accueillir les nouveaux (chaque ancien peut présenter un moment fort de la vie de la tribu l'an passé en photos, en mimes ou simplement en racontant une anecdote) 3. Tu fais maintenant partie de la bande : remise du foulard de manière personnalisée
14 h 30	Présentation du déroulé de la rencontre et des choses importantes à savoir
14 h 35	Jouer pour faire connaissance  À la fin du jeu, chacun-e a exprimé au moins son prénom et un centre d'intérêt
15 h	Jouer pour découvrir les envies des enfants et les faire rêver 
16 h 30	Goûter
17 h	Temps prière 
17 h 30	Envoi <ul style="list-style-type: none"> • Remercier chacun-e pour sa participation active à cette première rencontre de tribu • Remercier plus particulièrement les anciens qui ont préparé la journée en amont • Demander à chacun-e d'exprimer leur moment préféré de la journée • Donner rendez-vous pour le prochain week-end

Comment faire sans local ?

Tu peux en créer un dans la forêt ou un jardin et déployer des affiches, des objets racontant la vie de la tribu (les projets passés, les insignes portés...).

2) PARTIR CAMPER : LE PREMIER WEEK-END



© Kaouet

Partir camper pour le premier week-end de l'année est un moment important... et riche ! C'est l'occasion d'apprendre à s'installer, à cui-

siner ensemble, à jouer. C'est aussi le moment idéal pour commencer à faire équipe et à expérimenter le jeu des conseils.

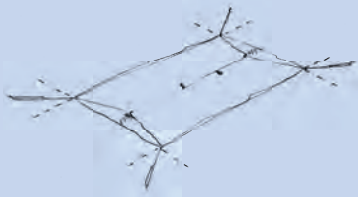





Pour que tout se passe bien

- Trouver un lieu le plus tôt possible : renseigne-toi auprès des responsables de groupe ou des autres chef-taine-s
 - Préparer le matériel du week-end avec les enfants
 - Un nombre de tentes suffisant pour les garçons et pour les filles
 - Matériel pour les activités
 - Fiches sanitaires de liaison
 - Trousse infirmerie
 - Matériel de cuisine...
 - Envoyer une invitation aux enfants
 - Préparer les menus avec les enfants
 - Préparer une liste de courses
 - Se répartir les tâches en maîtrise (préparation des repas, animation des activités...)
 - Définir l'ordre du jour des conseils
 - Identifier en maîtrise les éléments indispensables de la charte de tribu
 - Identifier les principes fondamentaux de constitution des équipages
 - Proposer aux parents d'organiser un covoiturage
 - Imprimer une feuille de présence
- Le rythme et la qualité de vie sont des éléments clés pour que ton week-end se passe en toute sérénité !**
- Pour cela pense à :**
- Adapter les activités à ta tribu
 - Prendre le temps d'organiser la vie quotidienne (les services, les conseils...)
 - Œuvrer en équipe ! Cela permet d'anticiper, de simplifier et de se répartir les rôles
 - Et enfin, tu n'es pas seul-e, il y a autour de toi des personnes qui peuvent t'aider : ton aumônier, des parents qui accepteraient de faire l'intendance, des chefs d'autres unités... Entoure-toi !

🕒 Déroulé du week-end



Journée du samedi	
14 h	Accueil sur le lieu du week-end
14 h 15	<p>Montage des tentes et installation du camp (préparation du feu, bancs de veillée)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>1) Fixer la chambre au sol</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>2) Lever les poteaux et la faitière, tendre le toit</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>3) Tendre le double toit</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>4) Placer le tapis de sol</p> </div> </div>
15 h 00	<p>Jeu de prise de vie 🎮</p> <p>Dans le scoutisme, tout passe par le jeu ! Le jeu permet, entre autres, d'acquérir des compétences, de développer l'esprit d'équipe, l'initiative, d'apprendre les règles de vie en groupe et de se dévouer. Un jeu de prise de vie par exemple est une bonne occasion d'apprendre en s'amusant ! Bien évidemment, il ne s'agit pas de prendre le pouvoir sur l'adversaire dans ce type de jeu, mais simplement de l'attraper pour l'emporter.</p>
16 h 15	Goûter
17 h 00	<p>Constitution des équipages</p> <p>Pour fonctionner durant toute l'année, la tribu s'organise en formant des équipages. L'équipage est la cellule de vie, de fonctionnement, il est composé pour un an.</p> <p>Durant la première réunion et ce premier week-end, les scouts et guides auront appris à se connaître, à partager et à vivre une expérience de scoutisme : ils peuvent alors se regrouper. En effet, ce ne sont pas les chefs qui forment les équipages : ce sont les scouts et guides. Pour cela, la maîtrise leur explique les critères de constitution.</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>Une méthode de constitution des équipages</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Réunir la tribu et expliquer les principes de constitution des équipages et leur nombre (prévoir un panneau indiquant ces principes). 2) Les scouts et guides se regroupent physiquement en équipages selon leurs envies et les principes énoncés. La maîtrise est alors en retrait. 3) La maîtrise vérifie pour chaque proposition d'équipage le respect des règles données. Elle propose éventuellement des modifications. 4) Chaque équipage choisit un nom, puis se présente à la tribu. La maîtrise leur remet alors leur Carnet d'équipage. </div> <div style="flex: 1; border-left: 1px solid black; padding-left: 10px;"> <p>Quelques principes expliqués par la maîtrise</p> <ul style="list-style-type: none"> - un équipage dure toute l'année : sa constitution se déroule à la fin du 1^{er} week-end de tribu et sa fin est fêtée le dernier jour du camp d'été. - un équipage compte 5 à 7 scouts ou 5 à 7 guides, d'âge différent, comportant des anciens et des nouveaux. - un équipage est constitué uniquement de garçons ou de filles : il n'est pas mixte. - on ne force pas un scout ou une guide à faire partie d'un équipage qui ne lui plaît pas. </div> </div>

© Alexis Menard

17 h 30	Écriture de règles de vie pour la tribu Pour que la tribu fonctionne sans accroche pendant toute l'année et le camp, il faut poser des règles communes. Pour cette raison, il est essentiel de prendre le temps d'y réfléchir. Après avoir échangé en maîtrise sur les éléments indispensables, écris les avec les scouts et les guides. Tu peux aussi t'aider de la loi scouts-guides que tu trouveras dans <i>Vivre l'Aventure</i> . 🕒
18 h 15	Services (préparation du repas, préparation de la célébration du dimanche...)
19 h 30	Repas
20 h 30	Services
21 h 00	Veillée découverte des activités de la tribu 🗣️ Découvrir les principales activités qui rythment l'année de la tribu : promesses, choix de l'aventure, week-end d'équipage, les missions d'équipages, brevet d'éclaireur de tribu (BET), fête de l'aventure, camp...
21 h 45	Toilette
22 h 00	Coucher Il s'agit peut-être pour certains de leur première nuit sous tente. Sois-y attentif. N'hésite pas à évoquer le sujet avec eux avant le week-end et avec leurs parents. Il est important qu'ils s'endorment en confiance.

Services et découverte de la tribu



© Augustin Ballu

Soigner la découverte de la vie de camp est primordial. Cadre de vie, vie dans la nature, horaires, services : rien n'est évident pour ceux et celles qui découvrent le scoutisme !

Accompagne plus particulièrement ceux et celles qui découvrent la tribu pour les services. Le but de ceux-ci est d'organiser et de gérer la vie de camp dans le cadre d'une vie en collectivité. Les tâches sont réparties entre tous : préparation des repas, vaisselle, rangement, récupérer du bois pour faire du feu, préparer la table...

Journée du dimanche	
8h00	Lever
8h30	Petit déjeuner
9h15	Services et toilette
9h30	Grand jeu sur les rôles dans l'équipage : Rock'n'rôles Afin de faire découvrir aux scouts et aux guides les rôles de fonctionnement de l'équipage, le jeu « Rock'n'rôles » est une manière ludique d'appréhender les responsabilités inhérentes à chacun-e.
11h00	Services
12h15	Repas
13h15	Services - Rangement
13h45	Célébration 🎉 - célébration de la constitution des équipages
14h45	Bilan du week-end en équipage 🎉 - expérimenter le jeu des conseils. Le jeu des conseils est l'essence même du jeu scout. À travers ce temps, chacun-e a l'occasion de donner son avis. En équipage, chacun-e peut donc évaluer comment il-elle s'est senti-e lors de ce week-end. Dans un second temps, la maîtrise et un porte-parole de chaque équipage partagent l'essentiel des conseils d'équipage.

Après le week-end pense à :

- Ranger le matériel, vérifier qu'il soit sec et propre : tu peux le faire avec les enfants
- Laisser le lieu aussi propre que tu l'as trouvé en arrivant, remercier le propriétaire
- Faire un bilan en maîtrise de ce que vous avez vécu : tu peux solliciter ton·ta responsable de groupe pour qu'il-elle vous accompagne dans ce moment.



© Clement Daveau

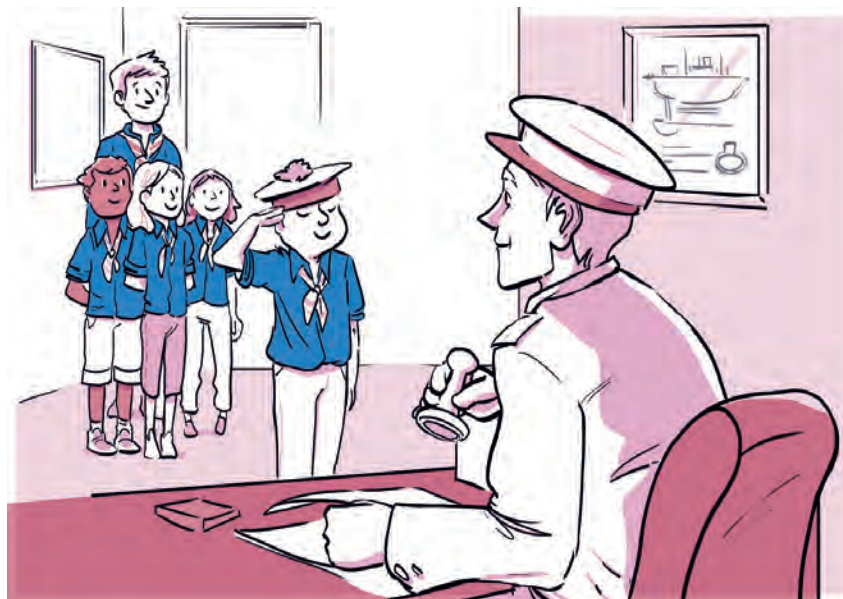
Accueillir tous les enfants qui souhaitent nous rejoindre



© Luc Bochet

Certains enfants peuvent avoir des besoins spécifiques, nécessiter plus d'attention ou quelques adaptations des activités. Quelle que soit l'origine de cette spécificité, le dialogue avec les parents est souvent le meilleur moyen pour mieux appréhender les enjeux de la situation et envisager l'année sereinement. Il est important que tous les enfants qui le souhaitent puissent rejoindre l'unité et que la maîtrise se laisse du temps pour adapter son fonctionnement ou solliciter de l'aide au cours de l'année.

3) ACQUÉRIR DES COMPÉTENCES : LA TROISIEME RENCONTRE



© Kaouet

Avoir des responsabilités dans une équipe, ça n'est pas toujours simple ! Dans un rôle nouveau, on ne sait pas toujours comment rendre


service. Alors pour se sentir utile et participer pleinement au travail en équipe, prenons le temps d'acquérir les compétences nécessaires !



Pense bien à préparer

- Un message pour demander à chacun-e d'apporter son pique-nique
- Éventuellement un complément pour ceux qui l'aurait oublié
- Tout le matériel du jeu « Paré pour l'aventure »
- Le goûter
- Le matériel spirituel : les paroles de la chanson, l'extrait de la Bible, du papier et des crayons
- Instrument/version instrumentale ou chantée

Déroulé de la rencontre

12 h	Accueil - rendez-vous sur le lieu de réunion avec le pique-nique
13 h	Choix des rôles 
14 h	Jeu Paré pour l'aventure Pour se préparer au rôle qu'il devra tenir toute l'année au sein de son équipage, chaque enfant va compléter ses compétences et ses connaissances lors du jeu « Paré pour l'aventure »
16 h 30	Goûter
17 h	Temps de prière
17 h 30	Fin de la réunion

4) S'ENGAGER POUR PARTIR EXPLORER LE MONDE : LA 4^E RENCONTRE



© Kaouet

Voici déjà quelques temps que les nouveaux ont rejoint la tribu. Ils ont pu découvrir la vie de la tribu et les activités des scouts et guides. Maintenant, ils peuvent choisir de dire « oui, je veux continuer l'aventure avec mon équipage »

en prononçant leur promesse. Un moment fort pour toute la tribu ! Elle est enfin prête pour partir à l'aventure. En avant !



POUR PRÉPARER LA RENCONTRE

La préparation des promesses est un véritable temps de réflexion et d'échange : seul, en équipage et en tribu. Pour que les enfants que tu encadres puissent vivre ce temps pleinement, pense à :

- Demander aux enfants de venir avec leur livret *Vivre l'aventure* et le *Carnet d'équipage*
- Vérifier le nombre d'insignes de promesse et en commander auprès de la boutique si besoin
- Proposer à l'aumônier de participer à la réunion
- Avoir la carte des Terres d'Aventure
- Prévoir le menu du déjeuner et faire les courses
- Préparer les activités
- Prévoir le matériel pour les jeux
- Prévoir du papier et des crayons/stylos

Pour t'aider lors de cette rencontre, utilise les outils des scouts-guides



Pages 32-33



Pages 44 à 49





Pages 82 à 85

Pages 40 à 51



Déroulé de la rencontre

10 h	Accueil
10 h 30	Jeu : Découverte des Terres d'Aventure  <ul style="list-style-type: none"> • par exemple : un douaniers-contrebandiers, en faisant passer des papiers avec des images symbolisant les différentes terres d'aventures (arbre, globe terrestre, trousse à pharmacie, ordinateur...). <p>Objectif : réussir à faire passer un papier minimum pour chaque terre d'aventure.</p>
11 h 15	Préparation des promesses : Temps en équipage <ul style="list-style-type: none"> • Témoignage de chaque enfant sur son vécu au sein de la tribu et de l'équipage • Lecture de la loi des Scouts-Guides • Choix de 3 articles qui plaisent, interpellent, dérangent... • Rédaction de la charte d'équipage (cf. <i>Carnet d'équipage</i> p. 8-9)
12 h 15	Préparation du déjeuner
12 h 30	Déjeuner
14 h	Jeu : petit temps pour se défouler en tribu 
14 h 45	Préparation des promesses : Temps personnel <ul style="list-style-type: none"> • Relecture pour les anciens : c'est le moment de faire le point sur ce qui a été vécu depuis un an ou deux dans et avec la tribu. <ul style="list-style-type: none"> - Texte support : l'Exode 19, 1-9 : chacun·e note ce qui l'a rendu heureux depuis qu'il-elle est chez les scouts-guides, ce qu'il ou elle a vécu de la loi - Proposer un temps d'échange ensuite, avec un chef • Pour les nouveaux : Seul·e, chaque enfant fait le point sur ce qu'il-elle a vécu avec les scouts et guides, ce qui lui a parlé, ce qui lui a paru bizarre, et rédige quelques mots définissant le scout, la guide qu'il-elle souhaite devenir.
15 h 30	Préparation des promesses : temps en tribu <p>Préparation de la cérémonie des promesses : choix des chants, du déroulement, du lieu, des décors, des personnes à inviter...</p>
16 h 15	Goûter
16 h 45	Introduction sur le choix du projet d'aventure en tribu <p>Chaque équipage devra réfléchir à un projet d'aventure qu'il aimerait proposer à la tribu, pour explorer la terre d'aventure de son choix. Les projets d'aventure seront soumis au vote de la tribu lors de la prochaine réunion. Support visuel : Carte des Terres d'aventure</p>
17 h	Fin de Réunion

La cérémonie des promesses : le prochain rendez-vous



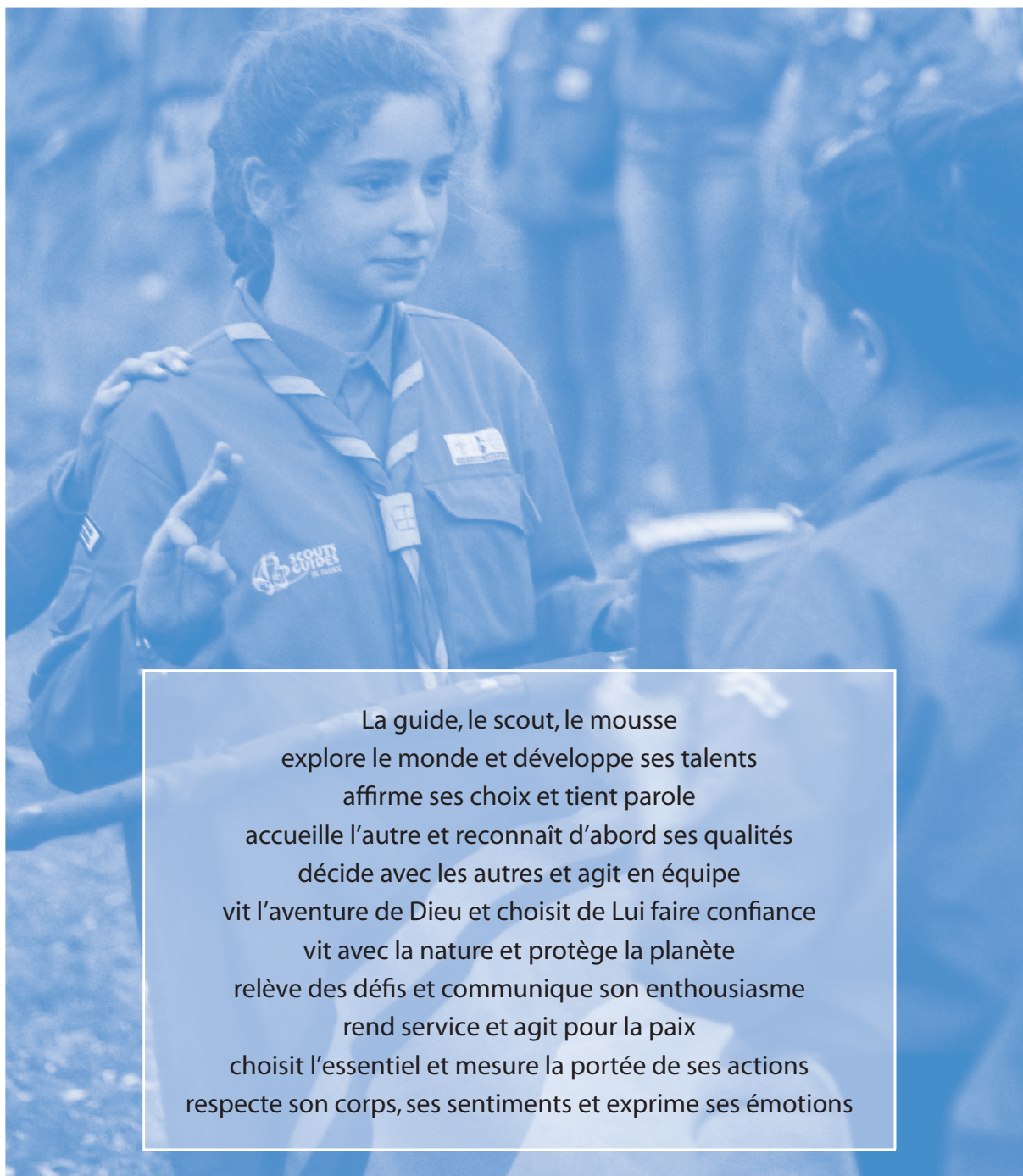
Pages 50-51



Pages 86-87



La loi des scouts, des guides et des mousses



La guide, le scout, le mousse
explore le monde et développe ses talents
affirme ses choix et tient parole
accueille l'autre et reconnaît d'abord ses qualités
décide avec les autres et agit en équipe
vit l'aventure de Dieu et choisit de Lui faire confiance
vit avec la nature et protège la planète
relève des défis et communique son enthousiasme
rend service et agit pour la paix
choisit l'essentiel et mesure la portée de ses actions
respecte son corps, ses sentiments et exprime ses émotions

Le parcours de formation chez les SGDF



Les Scouts et Guides de France te proposent un véritable parcours de formation afin que tu puisses exercer ta mission en toute confiance et que celle-ci ait toujours du sens. Voici les deux premières étapes.

Aide à la prise de fonction

L'objectif de cette formation est de te permettre d'être à l'aise pour tes premiers pas en tant que chef ou cheftaine.

Formation initiale : le TECH ou le MASC

En suivant l'une de ces sessions tu seras formé·e à la maîtrise des techniques d'animation d'un groupe d'enfants par la méthode scoute. Tu expérimenteras la vie de camp. En suivant plus particulièrement un TECH, tu entreras dans le cursus BAFA.



Bienvenue dans la tribu !

Ce document est un kit à destination des animateur-trice-s qui débutent leur mission avec des enfants de 11 à 14 ans, les scouts-guides, au sein des Scouts et Guides de France. Tu y trouveras une introduction aux enjeux de la tranche d'âge ainsi qu'une proposition d'organisation des premières réunions et du premier week-end. Ce kit est donc un guide pour animer le premier trimestre sans se perdre dans le détail de la proposition pédagogique et sans oublier de jouer et d'accueillir les nouveaux-elles venu-e-s dans la tribu.

➔ Retrouve toutes les références de ce kit, ses annexes et des vidéos présentant en moins de 3 minutes les principaux éléments de la proposition pédagogique dans l'espace chef-taine, sur le site tribu.sgdf.fr

📘 Rejoins dès maintenant *La tribu des Chefs* sur Facebook, pour échanger sur vos pratiques.

Les outils de la branche



Le *Guide Pour le Scoutisme*, détaillant la proposition pédagogique et des fiches pratiques pour la mettre en œuvre



Tribu est une publication trimestrielle. Cet outil d'animation pédagogique donne corps au projet éducatif de l'association. *Tribu* met en avant les réussites des jeunes, porte une dimension d'ouverture au monde, favorise l'expression et le débat en donnant l'opportunité aux jeunes de s'exprimer sur des sujets de société.

SUR ABONNEMENT



Carnet d'équipage : les enfants trouvent dans ce livret des conseils et des pages pour laisser une trace de ce qu'ils vivent tout au long de l'année en équipe.



Vivre l'aventure : dans ce carnet les scouts-guides trouvent des infos sur la vie en équipage et dans la tribu, des idées d'activités à vivre lors de leurs aventures et des fiches techniques pour camper, jouer, veiller, chanter, créer.



Le site de la branche où tu trouveras plein d'autres ressources pour t'aider !



La carte, qui résume le GPS, tout en renvoyant à ses pages !

Vente sur laboutiqueduscoutisme.com, en Relais Boutique, en librairie
En savoir plus sur www.presses-idf.fr

Rédigé par l'équipe nationale de la branche Scouts-Guides des Scouts et Guides de France et plus particulièrement par Eugénie Datzenko, Antoine Thomas et Alexis Marie. Nous remercions vivement l'ensemble des chef-taine-s, accompagnateur-ric-e-s pédagogiques et équipier-ère-s nationaux-ales du département Éducation Pédagogie Activités qui ont également contribué.

Illustration de la couverture : Céline Penot. Mise en page et fabrication : studio graphique SGDF/LC. Septembre 2017