



# PEP'S

L'outil indispensable  
de l'animateur au Patro

## Projet Educatif et Pédagogique des Patronnés

Edition 2021



# INTRODUCTION

**Tu animes au patro ou tu t'apprêtes à t'engager dans l'animation ? Tu tiens là l'outil qu'il te faut. Il va t'aider à vivre le projet porté par tous les patronnés : celui du Patro.**

A travers les différents chapitres, tu vas te familiariser avec les fondements du Mouvement, son Projet Educatif et son Projet Pédagogique. Tu vas devenir un véritable ambassadeur des valeurs et de l'identité du Patro dans ton patro et au sein de la société.

- ⊗ Tu cherches à mieux comprendre ton Mouvement ?
- ⊗ Tu souhaites concevoir des animations de qualité ?
- ⊗ Tu veux mettre en place des rites forts ?
- ⊗ Tu comptes accompagner les projets de ta section ?
- ⊗ Tu as envie de t'épanouir dans ton rôle d'animateur ?
- ⊗ Tu as la volonté de faire grandir ton groupe et ton patro ?
- ⊗ Tu veux valoriser l'image du Patro dans la société ?
- ⊗ Tu veux prendre en compte les spécificités du développement des enfants et des jeunes ?
- ⊗ Tu souhaites chercher du sens ?
- ⊗ Tu comptes évaluer tes actions ?
- ⊗ ...

**Le PEP's est l'outil qu'il te faut !**

**CE PEP'S APPARTIENT À**

**Nom :** .....

**Prénom :** .....

**Adresse :** .....

**Téléphone :** .....

**E-mail :** .....

# Les fondements du Patro

## Notre histoire

Il était une fois le Patro

8

## Notre vision

Le Projet Educatif du Patro

10

L'objectif

11

Les 8 axes éducatifs

13

Tous des CRACS

15

La Ligne de Croissance du Patro

17

## Nos moyens

Le Projet Pédagogique du Patro

16

Le jeu

18

La recherche de sens

28

Les 5 rites

32

Les 11 signes d'appartenance

34

La pédagogie par projet

39

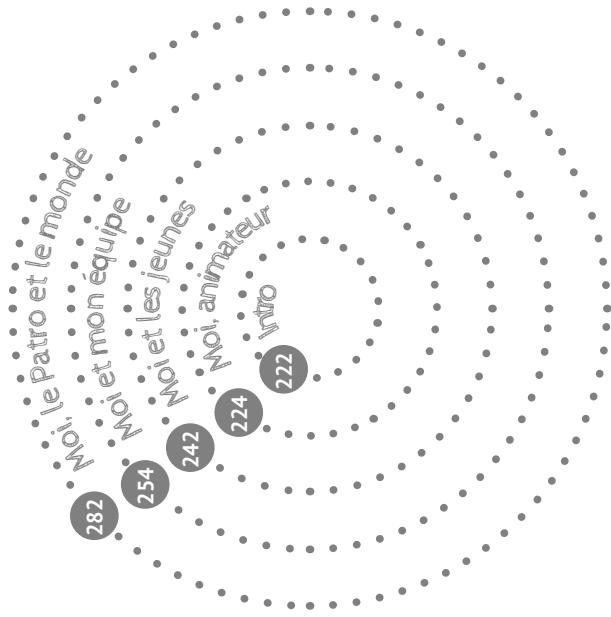
L'évaluation

42

# Animer

|                                | Intro | par le jeu | par le sens | par les rites | par le projet |
|--------------------------------|-------|------------|-------------|---------------|---------------|
| les Explorateurs Exploratrices | 190   | 194        | 200         | 205           | 213           |
| les Aventuriers Aventurières   | 160   | 164        | 169         | 174           | 182           |
| les Conquérants Alpines        | 130   | 134        | 139         | 143           | 151           |
| les Chevaliers Étincelles      | 102   | 106        | 111         | 115           | 122           |
| les Benjamins Benjamines       | 76    | 80         | 85          | 89            | 95            |
| les Poussins                   | 50    | 54         | 59          | 63            | 70            |

# S'engager comme animateur












# COMMENT UTILISER LE PEP'S ?













## LES PORTES D'ENTRÉE

Le PEP's ne s'utilise pas comme un roman. C'est un peu comme une boîte à outils dans laquelle tu vas chercher l'ustensile ou l'information qui t'intéresse au moment où tu en as besoin.

Pour voyager facilement à l'intérieur de cet outil, tu peux compter sur différentes portes d'entrée :

1. **Le sommaire**  →  
Il te donne les titres des différents chapitres et leur arborescence.
2. **Les cartes mentales en introduction des chapitres**  →  →  →  →  →  →  →  →  
Elles présentent globalement le contenu que tu retrouves dans chaque chapitre.
3. **Le schéma d'ensemble dans la couverture de l'outil**  
Il te donne une vue synthétique de l'outil.

## D'AUTRES ÉLÉMENTS FACILITENT AUSSI TA LECTURE :

- **Les couleurs en bordure des pages**  
Elles te permettent de visualiser où se trouve chaque tranche d'âge dans l'outil.
- **Les onglets en bas de page**  
Ils t'indiquent dans quelle partie du chapitre tu te trouves.
- **Les éléments repris en gras**  
Ils synthétisent les idées phares.
- **Les pictogrammes**  
Ils t'aident à faire du lien entre les différents chapitres.
  -  Le livre - Il te renvoie vers le lexique (pages 288 à 291).
  -  Le point d'interrogation – Il t'invite à prendre du recul sur ta pratique.
  -  La clé – Elle t'apporte des pistes et des conseils.
  -  La clé à molette – Elle t'invite à aller plus loin sur le sujet en utilisant d'autres outils pédagogiques qui sont compilés dans le catalogue des outils du Patro. Il est téléchargeable sur le site [www.patro.be](http://www.patro.be).
- **Les flèches numérotées**  
Elles sont dispersées dans le contenu du PEP's et te renvoient à une partie colorée ainsi qu'à un numéro de page.
  -  → Vers le Projet Educatif et Pédagogique
  -  →  →  →  →  →  → Vers les tranches d'âge
  -  → Vers ton engagement d'animateur

# SOMMAIRE

|  |   |           |
|--|---|-----------|
| <b>LES FONDEMENTS DU PATRO</b>           |   | <b>6</b>  |
| <b>1.1</b>                               | <b>Il était une fois le Patro</b>   | <b>8</b>  |
| <b>1.2</b>                               | <b>Le Projet Educatif du Patro</b>  | <b>10</b> |
|  | L'objectif du Patro   | 11        |
|  | Les 8 axes éducatifs  | 13        |
|  | Tous des CRACS  | 15        |
| <b>1.3</b>                               | <b>Le Projet Pédagogique du Patro</b>                                     | <b>16</b> |
|  | La Ligne de Croissance du Patro   | 17        |
|  | Le jeu  | 18        |
|  | La recherche de sens  | 28        |
|  | Les 5 rites   | 32        |
|  | Les 11 signes d'appartenance  | 34        |
|  | La pédagogie par projet   | 39        |
|  | L'évaluation  | 42        |
| <b>ANIMER LES POUSSINS</b>               |   | <b>48</b> |
| <b>2.1</b>                               | <b>Introduction</b>   | <b>50</b> |
| <b>2.2</b>                               | <b>Animer par le jeu</b>  | <b>54</b> |
|  | Des petits jeux   | 54        |
|  | Un grand jeu  | 56        |
|  | Une veillée   | 57        |
|  | Un jeu de soirée  | 58        |
| <b>2.3</b>                               | <b>Animer par le sens</b>   | <b>59</b> |
|  | Les atouts des Poussins pour chercher du sens                             | 59        |
|  | Du sens dans les activités  | 59        |
|  | Du sens dans les rites  | 60        |
|  | Du sens dans les gestes du quotidien                                      | 60        |
|  | Du sens dans les événements de la vie                                     | 61        |
| <b>2.4</b>                               | <b>Animer par les rites</b>   | <b>63</b> |
|  | Pourquoi vivre le rite de l'accueil chez les Poussins ?                   | 63        |
|  | Pourquoi vivre le rite de l'engagement chez les Poussins ?                | 65        |
|  | Pourquoi vivre le rite de la fête chez les Poussins ?                     | 66        |
|  | Pourquoi vivre le rite du passage chez les Poussins ?                     | 68        |
|  | Pourquoi vivre le rite du rassemblement chez les Poussins ?               | 69        |
| <b>2.5</b>                               | <b>Animer par le projet</b>   | <b>70</b> |
|  | Construire le projet ensemble, oui mais comment ?                         | 70        |
|  | Quelques idées de projets et de manières de les décliner                  | 73        |
| <b>ANIMER LES BENJAMINS - BENJAMINES</b> |   | <b>74</b> |
| <b>3.1</b>                               | <b>Introduction</b>   | <b>76</b> |
| <b>3.2</b>                               | <b>Animer par le jeu</b>  | <b>80</b> |
|  | Des petits jeux   | 80        |
|  | Un grand jeu  | 82        |
|  | Une veillée   | 83        |
|  | Un jeu de soirée  | 84        |
| <b>3.3</b>                               | <b>Animer par le sens</b>   | <b>85</b> |
|  | Les atouts des Benjamins - Benjamines pour chercher du sens               | 85        |
|  | Du sens dans les activités  | 85        |
|  | Du sens dans les rites  | 86        |
|  | Du sens dans les gestes du quotidien                                      | 86        |
|  | Du sens dans les événements de la vie                                     | 87        |
| <b>3.4</b>                               | <b>Animer par les rites</b>   | <b>89</b> |
|  | Pourquoi vivre le rite de l'accueil chez les Benjamins - Benjamines ?     | 89        |
|  | Pourquoi vivre le rite de l'engagement chez les Benjamins - Benjamines ?  | 90        |
|  | Pourquoi vivre le rite de la fête chez les Benjamins - Benjamines ?       | 92        |
|  | Pourquoi vivre le rite du passage chez les Benjamins - Benjamines ?       | 92        |
|  | Pourquoi vivre le rite du rassemblement chez les Benjamins - Benjamines ? | 94        |

|            |  |           |
|------------|--|-----------|
| <b>3.5</b> | <b>Animer par le projet</b>                              | <b>95</b> |
|            | Construire le projet ensemble, oui mais comment ?        | 95        |
|            | Quelques idées de projets et de manières de les décliner | 99        |

## **ANIMER LES CHEVALIERS - ÉTINCELLES 100**

|            |  |            |
|------------|--|------------|
| <b>4.1</b> | <b>Introduction</b>  | <b>102</b> |
| <b>4.2</b> | <b>Animer par le jeu</b>   | <b>106</b> |
|            | Des petits jeux  | 106        |
|            | Un grand jeu   | 108        |
|            | Une veillée  | 109        |
|            | Un jeu de soirée   | 110        |
| <b>4.3</b> | <b>Animer par le sens</b>  | <b>111</b> |
|            | Les atouts des Chevaliers - Etincelles pour chercher du sens               | 111        |
|            | Du sens dans les activités   | 111        |
|            | Du sens dans les rites   | 112        |
|            | Du sens dans les gestes du quotidien                                       | 112        |
|            | Du sens dans les événements de la vie                                      | 113        |
| <b>4.4</b> | <b>Animer par les rites</b>  | <b>115</b> |
|            | Pourquoi vivre le rite de l'accueil chez les Chevaliers - Etincelles ?     | 115        |
|            | Pourquoi vivre le rite de l'engagement chez les Chevaliers - Etincelles ?  | 116        |
|            | Pourquoi vivre le rite de la fête chez les Chevaliers - Etincelles ?       | 118        |
|            | Pourquoi vivre le rite du passage chez les Chevaliers - Etincelles ?       | 119        |
|            | Pourquoi vivre le rite du rassemblement chez les Chevaliers - Etincelles ? | 121        |
| <b>4.5</b> | <b>Animer par le projet</b>  | <b>122</b> |
|            | Construire le projet ensemble, oui mais comment ?                          | 122        |
|            | Quelques idées de projets et de manières de les décliner                   | 126        |

## **ANIMER LES CONQUÉRANTS - ALPINES 128**

|            |  |            |
|------------|--|------------|
| <b>5.1</b> | <b>Introduction</b>  | <b>130</b> |
| <b>5.2</b> | <b>Animer par le jeu</b>   | <b>134</b> |
|            | Des petits jeux  | 134        |
|            | Un grand jeu   | 136        |
|            | Une veillée  | 136        |
|            | Un jeu de soirée   | 138        |
| <b>5.3</b> | <b>Animer par le sens</b>  | <b>139</b> |
|            | Les atouts des Conquérants - Alpines pour chercher du sens               | 139        |
|            | Du sens dans les activités   | 139        |
|            | Du sens dans les rites   | 140        |
|            | Du sens dans les gestes du quotidien                                     | 140        |
|            | Du sens dans les événements de la vie                                    | 141        |
| <b>5.4</b> | <b>Animer par les rites</b>  | <b>143</b> |
|            | Pourquoi vivre le rite de l'accueil chez les Conquérants - Alpines ?     | 143        |
|            | Pourquoi vivre le rite de l'engagement chez les Conquérants - Alpines ?  | 145        |
|            | Pourquoi vivre le rite de la fête chez les Conquérants - Alpines ?       | 147        |
|            | Pourquoi vivre le rite du passage chez les Conquérants - Alpines ?       | 148        |
|            | Pourquoi vivre le rite du rassemblement chez les Conquérants - Alpines ? | 150        |
| <b>5.5</b> | <b>Animer par le projet</b>  | <b>151</b> |
|            | Construire le projet ensemble, oui mais comment ?                        | 151        |
|            | Quelques idées de projets et de manières de les décliner                 | 156        |

## **ANIMER LES AVENTURIERS - AVENTURIÈRES 158**

|            |   |            |
|------------|---|------------|
| <b>6.1</b> | <b>Introduction</b>   | <b>160</b> |
| <b>6.2</b> | <b>Animer par le jeu</b>  | <b>164</b> |
|            | Des petits jeux   | 164        |
|            | Un grand jeu  | 166        |
|            | Une veillée   | 167        |
|            | Un jeu de soirée  | 168        |
| <b>6.3</b> | <b>Animer par le sens</b>                                       | <b>169</b> |
|            | Les atouts des Aventuriers - Aventurières pour chercher du sens | 169        |

|            |   |            |
|------------|---|------------|
|            | Du sens dans les activités  | 169        |
|            | Du sens dans les rites  | 170        |
|            | Du sens dans les gestes du quotidien  | 171        |
|            | Du sens dans les événements de la vie   | 172        |
| <b>6.4</b> | <b>Animer par les rites</b>   | <b>174</b> |
|            | Pourquoi vivre le rite de l'accueil chez les Aventuriers - Aventurières ?     | 174        |
|            | Pourquoi vivre le rite de l'engagement chez les Aventuriers - Aventurières ?  | 176        |
|            | Pourquoi vivre le rite de la fête chez les Aventuriers - Aventurières ?       | 177        |
|            | Pourquoi vivre le rite du passage chez les Aventuriers - Aventurières ?       | 179        |
|            | Pourquoi vivre le rite du rassemblement chez les Aventuriers - Aventurières ? | 181        |
| <b>6.5</b> | <b>Animer par le projet</b>   | <b>182</b> |
|            | Construire le projet ensemble, oui mais comment ?                             | 182        |
|            | Quelques idées de projets et de manières de les décliner                      | 186        |

## ANIMER LES EXPLORATEURS - EXPLORATRICES 188

|            |   |            |
|------------|---|------------|
| <b>7.1</b> | <b>Introduction</b>   | <b>190</b> |
| <b>7.2</b> | <b>Animer par le jeu</b>  | <b>194</b> |
|            | Des petits jeux   | 194        |
|            | Un grand jeu  | 196        |
|            | Une veillée   | 197        |
|            | Un jeu de soirée  | 199        |
| <b>7.3</b> | <b>Animer par le sens</b>   | <b>200</b> |
|            | Les atouts des Explorateurs - Exploratrices pour chercher du sens               | 200        |
|            | Du sens dans les activités  | 200        |
|            | Du sens dans les rites  | 201        |
|            | Du sens dans les gestes du quotidien  | 202        |
|            | Du sens dans les événements de la vie   | 203        |
| <b>7.4</b> | <b>Animer par les rites</b>   | <b>205</b> |
|            | Pourquoi vivre le rite de l'accueil chez les Explorateurs - Exploratrices ?     | 205        |
|            | Pourquoi vivre le rite de l'engagement chez les Explorateurs - Exploratrices ?  | 206        |
|            | Pourquoi vivre le rite de la fête chez les Explorateurs - Exploratrices ?       | 207        |
|            | Pourquoi vivre le rite du passage chez les Explorateurs - Exploratrices ?       | 208        |
|            | Pourquoi vivre le rite du rassemblement chez les Explorateurs - Exploratrices ? | 212        |
| <b>7.5</b> | <b>Animer par le projet</b>   | <b>213</b> |
|            | Construire le projet ensemble, oui mais comment ?                               | 213        |
|            | Quelques idées de projets et de manières de les décliner                        | 218        |

## S'ENGAGER COMME ANIMATEUR 220

|            |   |            |
|------------|---|------------|
| <b>8.1</b> | <b>Un engagement multiple</b>                         | <b>222</b> |
| <b>8.2</b> | <b>Moi, animateur</b>                                 | <b>224</b> |
|            | Devenir animateur, c'est quoi ?                       | 224        |
|            | Etre responsable                                      | 227        |
|            | Chacun son style                                      | 236        |
| <b>8.3</b> | <b>Moi et les jeunes</b>                              | <b>242</b> |
|            | Tes animés ont une vie en dehors du patro.            | 242        |
|            | Construire la relation avec les parents               | 244        |
|            | Ta section : un groupe, une dynamique en construction | 246        |
|            | Un groupe en équilibre : des règles et des conflits   | 249        |
| <b>8.4</b> | <b>Moi et mon équipe</b>                              | <b>254</b> |
|            | Des rôles fondamentaux                                | 254        |
|            | D'autres fonctions                                    | 257        |
|            | La co-animation                                       | 258        |
|            | La réunion d'équipe de cadres                         | 260        |
|            | Les secrets d'une équipe soudée                       | 262        |
|            | Se mettre en projet en équipe de cadres               | 264        |
| <b>8.5</b> | <b>Moi, le Patro et le monde</b>                      | <b>282</b> |
|            | Au cœur d'une communauté                              | 282        |
|            | Au cœur du Mouvement                                  | 283        |
|            | Au cœur de la société                                 | 286        |

Il était une fois  
le Patro

8

Notre histoire

L'objectif 11

Les 8 axes éducatifs 13

Tous des CRACS 15

Le Projet Educatif  
du Patro

10

Notre vision

La Ligne de Croissance du Patro 17

Le jeu 18

La recherche de sens 28

Les 5 rites 32

Les 11 signes d'appartenance 34

La pédagogie par projet 39

L'évaluation 42

Le Projet  
Pédagogique  
du Patro

16

Nos moyens





# Les fondements du Patro

# 1. IL ÉTAIT UNE FOIS LE PATRO

Faire partie du Patro, c'est rejoindre son histoire. Ainsi, en faisant Patro, tu contribues à faire vivre des valeurs essentielles qui se cultivent depuis **1799**. Cette année-là, les Pères de jeunesse Jean-Joseph Allemand et Joseph Timon-David créent le **premier patronage** à **Marseille**. C'était notamment un projet solidaire où les enfants de milieux aisés prenaient soin des enfants pauvres. Ils se retrouvaient

régulièrement pour jouer et prier ensemble. Ils constituaient une vraie communauté dynamique et généreuse, avec un caractère familial. A travers le jeu et la vie en groupe, le patronage aidait les jeunes à devenir des citoyens responsables et engagés dans la société. Depuis, le Patro, conscient de son héritage, est toujours au service de l'épanouissement de la jeunesse et reste en mouvement.

## Quelques événements marquants de notre histoire

1799



Premier patronage fondé par les Pères de jeunesse Jean-Joseph Allemand et Joseph Timon-David à Marseille



Le siège social de l'ASBL est à Gilly.

1815

Naissance de **Jean Bosco** dont la pédagogie influencera le Mouvement

1947

1850



Premier patro à Gand en Belgique

1945

Constitution de la Fédération Nationale des Patronages féminins

1921



Constitution de la Fédération Nationale des Patronages de Belgique

Années 20 - 30



Apparition de l'appellation « patro » qui mettra du temps à s'installer

1934



Création du chant « Dans nos patros » par l'abbé J. Bastgen



La même année, création des Chiros, l'équivalent du Patro côté néerlandophone



L'objectif du Patro est redéfini par les animateurs lors d'un Congrès.



Grand rassemblement des patros à Natoye et première application de la nouvelle répartition par tranches d'âge (la Ligne de Croissance du Patro)



La nouvelle Ligne de Croissance du Patro est officiellement validée lors du Congrès.

1974

1995

1998



1967

Inauguration du Relais Patro à Natoye en présence du couple royal et 30 000 patronnés

Lancement de la priorité « Fier en jaune et vert » pour rendre le Patro plus fort et mieux reconnu

2007

1961

Plus de 54 000 patronnés répartis dans plus de 1000 patros

2013

L'objectif et les axes du Patro sont redéfinis par les animateurs lors d'un Congrès puis votés en Assemblée Pédagogique élargie par plus de 800 cadres.

2010

Rassemblement de plus de 7000 patronnés à Chevetogne et fusion des deux fédérations

1955



Apparition du foulard jaune et vert



2014

Travail de modernisation du Projet Educatif et Pédagogique du Patro

2017



Rassemblement de 8500 patronnés à Enghien



Sortie du PEP's



Le Patro, c'est plus de 22000 membres et plus de 200 patros.

2019

## 1.2 LE PROJET EDUCATIF DU PATRO

**Le Projet Educatif du Patro** est un texte qui présente les caractéristiques qui rassemblent tous les patronnés. Il **développe la vision éducative que tu défends avec tous les acteurs du Mouvement.**

C'est un peu comme « **le grand arbre** » qui se voit au loin au milieu d'un champ de blé. De la même manière que le Projet Educatif sert de balise à nos actions, ce grand arbre est un point de repère, il nous inspire. Il puise son énergie dans le sol où germent les grains de blé : les patros. C'est donc aussi le terrain qui alimente ce Projet Educatif.

Le champ de blé est composé d'une multitude d'épis. Sous la protection du grand arbre, ils grandissent chacun à leur rythme. Ils sont tous semblables mais il n'y en a pas 2 identiques. C'est comparable à l'ensemble des patros de notre Mouvement qui se ressemblent tous mais qui ont chacun leurs spécificités.

Le Projet Educatif du Patro est constitué d'un **objectif général** dont découlent **8 axes éducatifs**.

## L'objectif du Patro

Le Patro est un acteur éducatif ancré dans la société au même titre que la famille ou l'école. Pour rester actuel, il se remet régulièrement en question et évalue ses actions. **Comme tous les patronnés, tu contribues à faire avancer le Mouvement** et ses ambitions.

En 2013, près d'un millier d'animateurs réunis et engagés ont défini cet objectif ambitieux et tourné vers l'avenir qui rassemble et dynamise tous les patronnés :

Convaincu que la diversité est une richesse, le Patro est un mouvement de jeunesse ouvert à tous et attentif aux plus fragiles.

Porté par les jeunes, le Patro vise l'épanouissement et le plaisir en proposant des animations de qualité adaptées aux réalités de ses groupes.

Guidé par son Projet Educatif et en référence à l'action de Jésus, le Patro contribue à la construction personnelle et collective des enfants et des jeunes au sein de la société.

### • Convaincu que la diversité est une richesse [...]

Au Patro, la diversité au sein des groupes est vécue de manière positive. Les façons de penser et d'agir sont multiples. Alors, chacun apprend à découvrir l'autre et à le respecter tout en apportant sa spécificité et en interagissant dans un but commun.

### [...] le Patro est un mouvement de jeunesse [...]

Les termes « mouvement de jeunesse » affirment clairement au grand public que le Patro est une organisation pour et par les jeunes.

### [...] ouvert à tous [...]

Au Patro, l'ouverture à tous est une évidence. Chacun est accueilli tel qu'il est, quels que soient son milieu, sa culture, sa religion, ses aptitudes physiques ou intellectuelles.

### [...] et attentif aux plus fragiles. [...]

Une attention particulière est portée aux jeunes qui vivent une fragilité temporaire ou prolongée (économique, sociale, culturelle, politique, familiale, physique ou mentale) afin qu'ils puissent s'intégrer, vivre les activités et s'épanouir.

### [...] Porté par les jeunes [...]

Les enfants et les jeunes ont une place centrale au Patro. Ce sont eux qui s'investissent et prennent des responsabilités pour faire vivre le Mouvement. La présence et l'expérience d'adultes soutiennent également leur engagement.

### [...] le Patro vise l'épanouissement et le plaisir [...]

A travers les animations et la vie en groupe, le Patro tend à ce que chaque membre grandisse, se construise et se sente bien en développant des relations d'écoute, de confiance et d'amitié.

### [...] en proposant des animations de qualité, adaptées aux réalités de ses groupes. [...]

Les animations au Patro sont variées, ludiques, pertinentes, adaptées aux différentes tranches d'âge et aux réalités des groupes. Les animateurs tiennent compte du mode de vie, des intérêts, des difficultés et des compétences des jeunes en étant à leur écoute et en développant une relation de confiance avec les parents. Inscrire cette ambition dans l'objectif montre l'importance accordée à la préparation des activités et à la qualité de la formation des animateurs.

### [...] Guidé par son Projet Educatif [...]

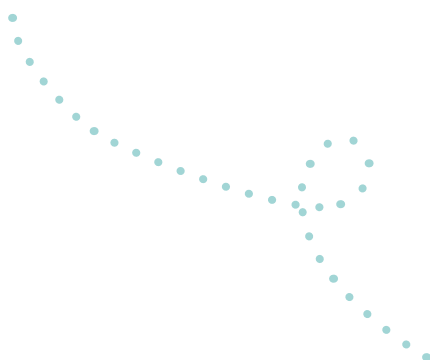
Le Projet Educatif du Patro est une visée éducative traduite dans un objectif et 8 axes. Il est partagé par l'ensemble des patronnés qui le mettent en œuvre.

### [...] et en référence à l'action de Jésus [...]

Le Patro trouve du sens dans la manière dont Jésus a vécu, sa façon d'être avec les autres et de mettre l'humain au centre de ses actions. Sa vie, ses valeurs, son message inspirent la manière d'agir, de vivre ensemble et de se respecter au sein du Mouvement. Le Patro offre à chacun la liberté de s'exprimer, de s'interroger et de chercher du sens, quelles que soient ses convictions.

### [...] le Patro contribue à la construction personnelle et collective des enfants et des jeunes au sein de la société.

Le Patro est une école de la vie. Complémentaire à d'autres milieux éducatifs comme la famille et l'école, il aide les enfants et les jeunes à développer leur personnalité, leurs compétences et leur autonomie. Il favorise la coopération, l'esprit d'équipe et permet à chaque jeune de trouver sa place au sein de la société et à s'engager pour un avenir meilleur.



## Les 8 axes éducatifs

Pour atteindre cet objectif ambitieux, le Patro se construit sur 8 axes éducatifs fondamentaux. Ce sont **des bases sur lesquelles tu peux agir avec ton groupe** pour rencontrer le Projet Educatif.

GRANDIR ENSEMBLE



Faire patro, c'est grandir ensemble. Au-delà de la croissance physique, grandir en compagnie des autres façonne l'estime de soi. Le jeu, la vie en groupe, les projets et les moments de sens facilitent les rencontres et les relations de confiance. Ils contribuent à l'épanouissement de chacun, au développement de la solidarité, à la **découverte de l'autre et au respect des différences**.

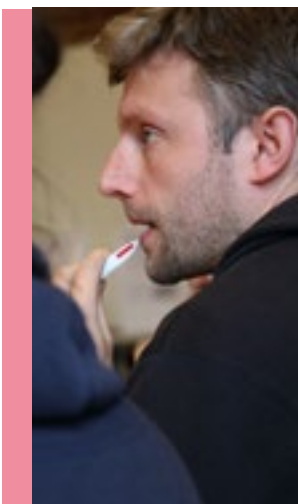
Le Patro propose une **répartition en sections** par tranches d'âge et favorise aussi **les activités intersections** où les aînés et les plus jeunes s'enrichissent mutuellement. Au camp, cette **dimension familiale** s'expérimente et se vit durant plusieurs jours. Quant aux évaluations <sup>42</sup> ou aux activités de recherche de sens (A.R.S.) <sup>29</sup> par exemple, elles accompagnent aussi la croissance d'un être intérieur qui s'éveille.

Le jeu est central et constitue la base de l'animation au Patro. Il est **adapté aux tranches d'âge et aux réalités des groupes**. Par l'action et le plaisir, le jeu permet d'expérimenter et de **développer de multiples apprentissages** en donnant aussi le droit à **l'essai-erreur**. Il renforce par exemple l'esprit d'équipe, la cohésion du groupe, le fair-play, la connaissance de soi et de ses limites... Il stimule également des aptitudes telles que la **psychomotricité**, le langage, l'orientation, la logique...



APPRENDRE PAR LE JEU

CHERCHER DU SENS



Tout ce qui se vit a du sens. Au Patro, le jeune a l'opportunité de se recentrer, de s'interroger, d'**éveiller son regard sur l'autre et le monde**. Il enrichit ainsi ses relations et sa vision de la société. En participant à des animations spécifiques, en utilisant des espaces d'expression ou en vivant des moments de silence, les patronnés construisent leur opinion, leur personnalité et leur **dimension spirituelle**.

VIVRE LA DÉMOCRATIE

La **démocratie participative** s'expérimente dès le plus jeune âge au Patro. **Les jeunes et les membres de l'équipe de cadres donnent leur avis**, participent aux décisions, construisent des projets qui les font grandir et qui dynamisent le groupe et le Mouvement.

## COOPÉRER AVEC SON QUARTIER

En construisant des relations durables et des projets communs avec son environnement, en s'intégrant et en s'engageant dans la vie locale, le patro contribue à une dynamique de quartier. Avec les associations, les organisations de jeunesse, les maisons de jeunes, les clubs sportifs, les maisons des aînés, les centres culturels, les acteurs communaux, les paroisses, les écoles... le patro partage des expériences et valorise son action autour de lui.

## VALORISER LA JEUNESSE



Le Patro est un acteur incontournable dans le Secteur Jeunesse. Il valorise et défend le rôle et les intérêts des enfants et des jeunes dans la société. L'engagement volontaire pour les jeunes, la proposition d'activités de qualité qui font grandir, la participation à des décisions démocratiques et citoyennes... sont des pratiques qui mettent en valeur la jeunesse.



A tout âge et à son niveau, chaque jeune décide de s'impliquer durablement pour faire vivre le Patro et son projet. Une participation régulière des patronnés favorise une relation de confiance et facilite la mise en œuvre des animations. Cet investissement implique des responsabilités, contribue à la création de liens forts et participe à l'épanouissement personnel. Dans son groupe, à travers des projets et par ses relations, chaque patronné participe à la construction d'une société plus ouverte et solidaire.

## OSER S'ENGAGER

## ÉVALUER POUR (SE) CONSTRUIRE

Au Patro, l'évaluation est une véritable pratique éducative et constructive. Elle invite les patronnés à faire le point sur leurs actions et sur eux-mêmes à partir d'objectifs. Elle contribue à rendre chaque jeune et son groupe acteurs de leur vie. L'évaluation <sup>42</sup> permet de s'exprimer, elle stimule les échanges et favorise l'ouverture d'esprit. Elle éveille à la créativité dans la recherche de solutions et enrichit chaque individu ainsi que le groupe. Il s'agit d'évaluer notamment un projet, une animation, la vie de section ou d'équipe, des habitudes, une fonction ou encore soi-même.





## Tous des CRACS

Comme toutes les organisations de jeunesse, le but ultime du Patro est de permettre à chaque patronné de devenir un **C**itoyen **R**esponsable **A**ctif **C**ritique et **S**olidaire. Tu entends C.R.A.C.S. à toutes les sauces, mais finalement, qu'est-ce que ça signifie ?



### Citoyen

Être citoyen, c'est faire partie d'un groupe, d'une collectivité, d'une population. Dans ce cas, chaque individu a **des droits et des devoirs** constituant un cadre **qui facilite le vivre ensemble**. Que ce soit en famille, à l'école, au patro... ces droits et devoirs favorisent une harmonie entre citoyens.



### Responsable

Prendre conscience de ses droits et devoirs, c'est se responsabiliser. Chaque citoyen peut ainsi **mesurer la portée de ses actes et de leurs conséquences** positives comme négatives sur le monde qui l'entoure. S'informer sur les lois, adapter ses comportements dans un esprit plus durable, faire preuve d'ouverture et de tolérance, utiliser son droit de vote... Ce sont des actes et des attitudes participant à cette responsabilisation qui s'expérimente au Patro.



### Actif

Être actif, c'est **s'impliquer dans un projet qui contribue à l'épanouissement d'une société plus ouverte et bienveillante**. Ainsi, s'engager au Patro, prendre part à l'élaboration d'un projet de quartier qui rassemble les différentes cultures, participer à des débats organisés par les acteurs communaux... sont autant de formes d'engagement à la portée de tous.



### Critique

Développer son esprit critique, c'est **faire preuve d'ouverture** pour construire son opinion en la confrontant avec celle des autres. C'est aussi **ajuster sa pensée** en fonction des éléments récoltés dans les médias ou dans toute autre source d'information en vérifiant leur justesse. Au Patro aussi, **partager ses idées**, suivre l'actualité, nuancer certains propos, rester curieux... permet d'être critique et d'agir en conséquence.



### Solidaire

Être solidaire, c'est **participer à la construction d'un monde plus juste**, plus égalitaire où les rapports entre les humains se fondent sur la confiance, le respect et l'entraide. Cette solidarité commence par de simples gestes comme tendre la main, donner du sang, secourir un blessé... Elle prend encore plus de sens lorsqu'elle se transforme en **un réel engagement** comme l'implication dans une œuvre humanitaire, l'accompagnement de personnes fragilisées ou vivant dans la précarité, l'animation de jeunes au Patro...

A travers les projets et les animations que tu vis, derrière chaque jeu, chaque moment d'équipe, chaque recueillement, chaque partage, chaque sensibilisation, chaque collaboration, chaque geste solidaire, chaque découverte... tu construis cette C.R.A.C.S. attitude !

# 1.3 LE PROJET PÉDAGOGIQUE DU PATRO

Pour que tu puisses mettre en œuvre le Projet Educatif (ce grand arbre qui guide tous les patronnés dans leur engagement), le Patro propose **des moyens pédagogiques concrets** qui tiennent compte des besoins des enfants et des jeunes. Il s'agit du **Projet Pédagogique**. C'est en quelque sorte **les racines du grand arbre** dont ton patro s'alimente et s'inspire librement selon ses réalités. Le Projet Pédagogique du Patro est construit autour de 7 moyens :



Ainsi, tous les patronnés grandissent vers un même objectif, celui du Mouvement !

Il s'agit bien de moyens pédagogiques qui méritent d'être adaptés aux réalités de ton patro, des jeunes et de l'équipe de cadres. En effet, de nombreux éléments propres à ton patro peuvent influencer le Projet Pédagogique :

- l'histoire de ton patro ;
- le nombre de membres et de sections ;
- la mixité sociale : 🗣️ des patronnés ;
- l'emplacement de ton patro en ville ou à la campagne ;
- l'équipe d'animation restreinte ou importante ;
- ...



Avec ton équipe, remets régulièrement en question les pratiques de ton patro en fonction des réalités qui évoluent. Brisez la routine parfois installée depuis des années et faites correspondre votre projet à votre équipe.

Pour animer en tenant compte des spécificités de chaque tranche d'âge

## La Ligne de Croissance du Patro

50 → 76 → 102 → 130 → 160 → 190 →

Dans le respect de l'évolution physiologique et psychique des enfants et des jeunes, de leur rythme et de leurs besoins, le Mouvement propose un fil conducteur adapté : la Ligne de Croissance du Patro.

Elle est construite sur une répartition en tranches d'âge et sur 7 spécificités éducatives par lesquelles les enfants et les jeunes grandissent. Toutes les sections ont également un nom et une couleur et sont symboliquement parcourues par un lierre qui représente cette croissance et le lien qui les unit. Chaque section s'enrichit donc des spécificités éducatives développées dans les tranches d'âge précédentes. Au terme de son parcours d'animé, le jeune peut prendre une place dans l'équipe de cadres.

A tout moment, tout jeune qui désire rejoindre le Patro peut prendre sa place et intégrer cette Ligne de Croissance du Patro.



?

Comment se vit cette Ligne de Croissance dans ton patro ?

🔑

L'aménagement des sections ou la création d'une nouvelle section nécessite la réflexion de toute l'équipe de cadres. Plusieurs éléments méritent d'être analysés :

- le nombre d'animés comparativement au nombre d'animateurs ;
- les besoins d'encadrement pour maintenir une animation de qualité ;
- les besoins des jeunes et des animateurs ;
- les perspectives d'avenir (le départ de certains animateurs, le nombre d'adolescents en augmentation...) ;
- ...

D'autres patros et l'équipe régionale peuvent t'inspirer ou t'accompagner pour mener à bien cette réflexion.

## Le jeu

54 → 80 → 106 → 134 → 164 → 194 →

Le jeu est une activité naturelle chez l'enfant tout en restant une occupation appréciée des jeunes et des adultes. **L'amusement** en est une composante essentielle. Mais le jeu permet aussi de répondre à des objectifs. **Apprendre par le jeu** 13 →, voilà ce que le Patro propose aux jeunes !

À travers les jeux que tu proposes, les animés :

développent le langage, l'écoute et l'expression

apprennent le fair-play et le respect de l'autre

apprennent à se connaître

se confrontent aux autres et à leurs propres limites

apprennent à respecter les règles, à être honnêtes

développent leur créativité, leur pensée et leur esprit critique

explorent le monde qui les entoure et développent de nouveaux intérêts

acquièrent de nouvelles habiletés et compétences

expérimentent le succès et l'échec

découvrent leurs centres d'intérêt

respectent leur environnement

se sensibilisent

partagent des valeurs

... et la liste est encore longue !

## Préparer un jeu

Pour qu'un jeu fonctionne, il faut penser à beaucoup de choses au préalable. **La création de l'univers et la présentation sont particulièrement à soigner.** Tu peux en retirer beaucoup au niveau de l'amusement, de la motivation des animés et de l'équipe de cadres.

Qui dit préparation minutieuse, dit moins de stress le jour de l'activité et une plus grande disponibilité pour profiter de l'instant avec les jeunes.

La bonne idée : **construire l'animation en équipe** ! Tu profites d'une réunion avec tes co-animateurs **258** → pour préparer plusieurs jeux d'un coup ! Il y a bien plus d'idées dans 2 têtes que dans une. Ça permet à tous de prendre en main les animations imaginées. C'est aussi un bon moyen pour renforcer la cohésion et créer une ambiance positive.

Prépare un jeu qui va cartonner !

### IMAGINER

- Développe un thème à partir d'un sujet d'actualité, d'un film, d'un jeu de société... ou de ton imaginaire !
- A partir des idées citées, crée une histoire bien ficelée et remplie de décors, de personnages, d'ambiances... C'est une force extraordinaire pour motiver le groupe et pour permettre aux patronnés de se sentir vraiment dans le jeu ! En plus, cela va te guider et te permettre d'avancer dans la préparation de manière sympathique !
- Pour imaginer, pas de règle si ce n'est celle de libérer ta créativité ! **26** →

### CRÉER

- Munis-toi d'une fiche-type de jeu **20** → et constitue une compilation de toutes tes activités.
- Réfléchis aux éléments qui cadrent le jeu.
- Développe le jeu à partir des idées citées dans la phase « imaginer ».
- Réfléchis à la constitution des équipes.

### ORGANISER

- Liste et rassemble le matériel nécessaire.
- Répartis les tâches avec tes co-animateurs.
- Précise le timing.
- Pense à la sécurité (le terrain de jeu, la trousse de secours, le gilet fluorescent...). **232** →
- Vérifie que les joueurs disposent des compétences et des capacités nécessaires pour le jeu (lire, s'orienter, connaître le code de la route, nager, rouler à vélo...).

Inspire-toi de cette fiche-type pour structurer ton jeu.



Nom du jeu : .....

Type de jeu :

Durée :

Date : ..... / ..... / .....

Intérêt(s) pédagogique(s) ou apprentissage(s) :

Lieu(x) :

Répartition des animés :

But du jeu :

Scénario :

Thème :

| Etapes                                 | Actions des animateurs | Actions des animés | Matériel |
|--|------------------------|--------------------|----------|
| Introduction et explication des règles |                        |                    |          |
| Déroulement du jeu                     |                        |                    |          |
| Clôture                                |                        |                    |          |

Les petits plus (un élément perturbateur ou facilitateur, des rebondissements et changements de rythme, des suites, des effets de surprise, des variantes...) :

Qui fait quoi en amont ?



## Constituer des équipes

Pour réaliser des équipes, tu peux expérimenter plusieurs méthodes :

- de manière anticipée en pensant à la répartition des meneurs, des âges, des forces, des clans...
- au hasard : un tirage au sort, un chiffre, tirer une carte...
- par le jeu : une course de vitesse, la recherche d'éléments cachés, un jeu de mémoire...
- par les joueurs : librement ou en respectant certaines consignes de départ...
- par correspondances : les joueurs qui ont des chaussettes vertes ou qui sont nés en septembre...
- ...

## Cibler un objectif du jeu

Avec tes co-animateurs, **tu penses à l'enfant et son développement**, tu fais régulièrement le point sur **la dynamique de groupe**, sur le type d'activités proposées, sur l'évaluation des journées... Avec eux aussi, tu prépares et tu organises **un programme équilibré**. Tu veilles à ce que les jeux soient ludiques pour les animés avant tout et non pour toi et ton équipe. Tu tiens compte aussi de **la spécificité éducative** <sup>17</sup> de la section. En effet, passer de section en section pour le patronné, c'est additionner les expériences vécues dans chaque tranche d'âge. C'est important de **respecter l'évolution du jeune**, sans brûler les étapes, pour lui permettre de grandir en vivant tour à tour chacune de ces spécificités.

Ce petit passage en revue de chaque enfant et du groupe dans son ensemble, peut t'aider à **fixer des objectifs et à réfléchir au sens des jeux, à ce qu'ils apportent**. Ensuite, ton rôle est de **trouver le jeu qui permet d'atteindre un objectif particulier** avec ton groupe.

Quelques exemples :

- C'est la rentrée, les sections changent, il y a des nouveaux. Un jeu qui favorise la prise de contact permet de présenter chacun et de souder le groupe.
- L'équipe de cadres trouve que les Chevaliers sont turbulents et n'écoutent pas. Un grand jeu très dynamique leur permettrait de se défouler.

Un même jeu peut aussi répondre à des objectifs divers et peut être utilisé à des âges différents et pour des situations variées.

- Un « kim goût » permet à la fois de développer le sens du goût et de découvrir l'alimentation d'un autre pays.
- Un jeu d'approche peut être l'occasion d'apprendre à connaître le nom des animés et d'élaborer des stratégies pour entrer dans un camp sans être reconnu.



Cibles-tu des jeux vécus dans ton patro que tu peux remettre en question ?



## Expliquer, vivre et évaluer le jeu

Place au jeu ! Ton objectif est que les enfants et les jeunes comprennent le jeu, jouent, respectent les règles et s'amuse avant tout. Pense à tous ces éléments :

### EXPLIQUER

- ❖ Maîtrise le jeu parfaitement pour pouvoir répondre aux questions, prévoir tous les cas de figure et éviter les pièges qui pourraient le faire capoter.
- ❖ Installe le groupe dans un lieu calme qui donne un avant-goût de l'ambiance de l'animation (des décors, de la musique, des parfums...).
- ❖ Parle peu et lentement, en articulant. L'intonation et l'histoire favorisent la création d'une atmosphère et l'attention de chacun. Pas besoin de se casser la voix !
- ❖ Pour une explication réussie : utilise la méthode ABCDEF.

### JOUER

- ❖ Donne vie au jeu.
- ❖ Prends du plaisir.
- ❖ Veille au respect des règles, réexplique-les si besoin.
- ❖ Termine le jeu avant qu'il ne devienne ennuyant et conclus de manière enthousiaste idéalement en lien avec le scénario proposé. Si le jeu débouche sur des résultats, donne-les en insistant sur l'effort et la participation de tous les animés, de toutes les équipes.

### EVALUER

- ❖ Évalue en cours de jeu, sur le vif : les jeunes se sentent responsables du jeu et peuvent identifier ce qui coince pour proposer des corrections ou des modifications.
- ❖ Évalue en fin de jeu : les animés comme les animateurs peuvent exprimer leur pensée, leur ressenti et des pistes d'amélioration à propos de l'animation vécue. Prévois un support ludique en lien par exemple avec le thème, qui permet de faciliter l'expression et de garder une trace utile pour la création de prochains jeux.



La méthode ABCDEF pour une explication claire et un jeu réussi !

### A comme ATTENTION

Avant toute chose, tu dois attirer l'attention des animés. Pour cela tu places le groupe en arc de cercle de façon à être visible de tous. Tu attends d'avoir le calme pour commencer à parler. Pour éveiller leur intérêt, tu imagines une mise en scène captivante et originale agrémentée d'une musique, de décors, de matériel et de costumes.



### B comme BUT

Tu précises le but du jeu. Il doit être clair, précis, facile à comprendre et tenir en une phrase.

### C comme CONSIGNES

Tu expliques les règles du jeu en partant du général pour arriver au particulier. Tu peux utiliser un dessin, un schéma ou tout autre support pour illustrer et résumer les règles. Ça vaut parfois mieux qu'un long discours. Tu n'oublies pas de préciser le terrain (la délimitation et la disposition), les dangers, les joueurs (le nombre, la constitution des équipes), la durée du jeu et le matériel utilisé.

### D comme DEMANDE

Tu invites les joueurs à réexpliquer succinctement le jeu. Tu demandes s'il y a des questions et tu donnes des explications supplémentaires si besoin. Il s'agit de vérifier que tout le monde a bien compris.

### E comme ESSAI

Tu proposes une partie « pour du beurre ». C'est l'occasion de tester et de vérifier la bonne compréhension des principales phases du jeu.

### F comme FINITION

Avant de clôturer les explications, tu attires l'attention sur certains éléments spécifiques : des règles spéciales, des variantes, des tactiques... qui permettent de complexifier le jeu et de maintenir l'intérêt et la motivation des animés tout au long de l'activité.



Pour expérimenter cette méthode, donne-toi le temps. Vas-y progressivement et n'hésite pas à demander conseil à tes co-animateurs.



## Les jeux : différents types

Les jeux que tu proposes sont adaptés à la réalité de ta section. Ils s'appuient sur des objectifs que tu cibles et ils varient durant l'année. Mais **leur durée et leur place dans la journée** influencent aussi tes animations et le rythme que tu souhaites amener.

### Les petits jeux

Ils durent 15 à 20 minutes et sont très utiles pour mettre l'ambiance, s'amuser, se changer les idées, combler un temps d'attente. Par exemple :

- le jeu de mémoire ;
- le jeu de poursuite et d'attrape ;
- le jeu d'adresse et de réflexes ;
- le jeu pour faire connaissance ;
- ...

?

Quels sont les petits jeux que ta section apprécie le plus ? Quels sont ceux que tu n'as jamais expérimentés ?

### Les grands jeux

Ils durent une heure et plus et sont généralement plus élaborés. Par exemple :

- le jeu d'approche ;
- le jeu de piste ;
- le jeu d'enquête ;
- le jeu de l'oie ;
- le jeu de chasse à l'homme ;
- le jeu d'attaque ;
- le jeu à postes ;
- le jeu de société grandeur nature ;
- le jeu à messages ;
- le jeu de mission ;
- le jeu d'observation ;
- le jeu de tournoi ;
- ...

### Les jeux complexes

Ils sortent de l'ordinaire. Ils ont **des règles plus complexes et mélangent plusieurs grands jeux.**

Ils durent **plusieurs heures ou plusieurs jours.**

Ils demandent aux joueurs une plus grande implication personnelle et des capacités particulières. Ces jeux sont en général destinés aux sections d'adolescents :

- le jeu de 24h ou de 48h aux rebondissements multiples et rythmé par des temps actifs et de repos ;
- le jeu de rôles qui nécessite un temps préparatoire pour s'imprégner d'un personnage imaginaire pour ensuite prendre part à l'histoire et aux activités ;
- ...

?

Quel jeu complexe as-tu vécu lorsque tu étais animé et que tu as apprécié particulièrement ? Pourquoi ?

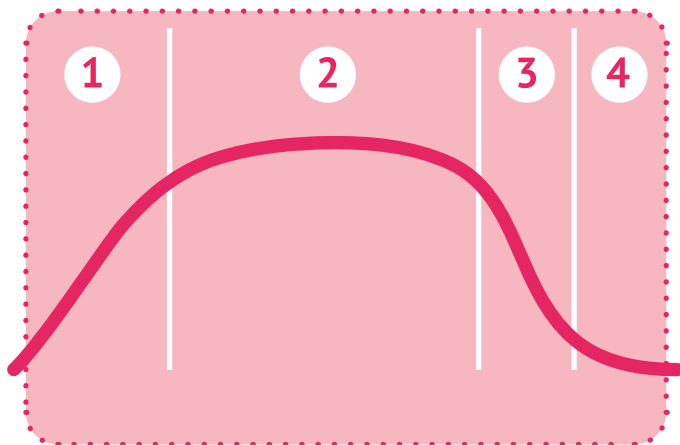


### Les veillées

**Elles clôturent la journée d'animation.** Elles réunissent généralement les sections autour d'une animation commune et adaptée aux tranches d'âge. Les veillées peuvent prendre différentes formes :

- un spectacle (de magie, de marionnettes, de sons et de lumières...);
  - des chants et des danses ;
  - des jeux de société ;
  - une histoire contée ;
  - une séance de relaxation ;
  - une activité de recherche de sens (A.R.S.)
- 29 →
- des petits jeux ou un grand jeu ;
  - ...

Quelle que soit la forme, **le rythme de la veillée est spécifique**. Il s'agit de mettre rapidement les animés dans l'ambiance tout en maintenant **une intensité**. Ensuite, **un retour au calme** progressif permet de clôturer l'activité avant d'aller dormir par exemple.



### 1 La montée pour la mise en ambiance

L'entrée en matière est dynamique pour accueillir et entraîner les participants. Par exemple, les animateurs pleins d'énergie sont déguisés et utilisent une musique qui met tout le monde dans l'ambiance du thème. Ils plantent le décor et l'histoire.

### 2 Le sommet pour une veillée pleine d'intensité

La veillée bat son plein et les participants sont dans l'action. Des jeux, des défis, des chants, des danses, des spectacles... toutes les formes sont possibles pour animer le cœur de la veillée.

### 3 La descente pour un retour au calme progressif

La veillée diminue en intensité. Les participants s'apaisent pas à pas pour envisager un coucher serein par exemple. Le volume de la musique diminue, les personnages parlent moins fort, la lumière se tamise, les jeux deviennent plus calmes...

### 4 La stabilisation pour clôturer

La veillée prend fin par une lecture, une courte séance de relaxation, un chant collectif qui détend, le partage d'un chocolat chaud... C'est aussi l'occasion de faire passer un message ou une consigne avant d'inviter les participants à s'en aller dans le calme.



Varie tes veillées en modifiant légèrement cette courbe par endroit. Diminue par exemple l'intensité à un moment donné pour ensuite relancer les participants par l'arrivée surprise d'un nouveau personnage. Veille à équilibrer le contenu de la veillée sans tirer en longueur et sans risquer de lasser les jeunes.



Quelles autres astuces peux-tu imaginer pour mettre l'ambiance ou pour finir dans le calme ?

## Les jeux de soirée

Ces jeux se déroulent **dans l'obscurité**. Ils donnent l'occasion aux animés d'**apprivoiser la nuit** par les 5 sens. C'est une activité pédagogique avant tout. Le bien-être des jeunes doit rester au centre des préoccupations. **Le réveil en pleine nuit est à proscrire pour éviter le stress et briser le cycle du sommeil**. Il vaut mieux attendre que la nuit tombe pour partir à la découverte de la vie nocturne.



Quels jeux utilises-tu ou imagines-tu pour les situations suivantes ?

- faire connaissance ;
- patienter en attendant le bus ;
- sensibiliser les enfants à un sujet ;
- se dépenser ;
- bien rigoler ;
- apprendre de nouvelles choses ;
- découvrir un nouveau lieu ;
- améliorer la cohésion du groupe ;
- développer la coopération, la solidarité ou l'ouverture ;
- évaluer ;
- expérimenter l'écoute ;
- se calmer ;
- développer la confiance en soi et entre les membres du groupe ;
- ...

## Varier les jeux

Durant l'année, les différents types de jeux se vivent et trouvent leur place dans **un programme riche et varié** avec d'autres activités comme : les excursions, les chants et les danses, les projets, les constructions, les bricolages, les spectacles, les marches en ville ou en forêt...

Waouh, ça fait pas mal de choses à alterner ou à combiner pour mettre en place une animation de qualité !

Quant au jeu, il n'est jamais figé. Tu peux le faire évoluer en fonction de ta réalité d'animation :

- l'âge des animés ;
- le nombre de joueurs ;
- le terrain ;
- le matériel ;
- la météo ;
- le timing ;
- les animateurs disponibles ;
- ...

Les variantes font aussi des miracles. En changeant de thème ou de contexte, un jeu avec la même trame devient inédit et captivant !



Pour avoir un œil sur la variété de tes animations et des objectifs que tu poursuis, tu peux t'inspirer de ce tableau :

| MARS   | AVRIL  | MAI  |
|--|--|--|
| JEU D'APPROCHE<br>⇒ Objectif : la collaboration en duo | JEU DE PISTE<br>⇒ Objectif : l'utilisation d'une boussole      | EXCURSION<br>⇒ Objectif : le renforcement des liens entre les animés |
| BRICOLAGE<br>⇒ Objectif : la manipulation de l'argile  | MARCHE<br>⇒ Objectif : la découverte des bâtiments historiques | JEU SPORTIF<br>⇒ Objectif : se défouler                              |
| ...  | ...  | ...  |



Où en es-tu dans l'équilibre de ton programme d'animation ?



Consulte les outils pédagogiques, les revues, le site internet, participe aux formations, discute avec des animateurs d'autres patros pour faire le plein d'idées de jeux !

En tant qu'animateur, tu peux proposer plusieurs formes de jeux :

- **Faire jouer** les enfants : un jeu que tu leur prépares.
- **Jouer avec** les jeunes : des jeux où tu participes au même titre que les animés.
- **Donner à jouer** : des activités libres, suggérées et encadrées (des marionnettes, des jeux de société, des jeux de balles, du matériel pour peindre...).
- **Laisser jouer** : des temps libres et encadrés pour permettre aux jeunes de vivre ce qu'ils souhaitent. L'ennui de certains enfants durant ces moments est parfois très utile pour stimuler leur créativité notamment.

Ces 4 attitudes sont complémentaires. **Veille à les alterner !**



### La compétition

La coopération est souvent prônée mais la compétition est aussi nécessaire **pour faire évoluer les enfants et les jeunes à l'aide de l'émulation** 🗝️.

- Avoir un gagnant dans un jeu n'implique pas que les autres soient des perdants.
- Mettre en avant les qualités du vainqueur ne signifie pas que tu stigmatises les faiblesses des autres.
- Saluer une belle action ou une stratégie efficace permet aussi aux autres d'apprendre.

Se frotter à la compétition dans un cadre aussi rassurant que le Patro permet aux animés de l'aborder de manière plus sereine dans d'autres milieux.

### Les jeux et l'environnement 🗝️

Les activités qui produisent des déchets, qui impliquent l'utilisation abusive des ressources naturelles ou d'énergie (la dégradation des sentiers, les nuisances sonores, l'utilisation de matières nocives, le balisage laissé à l'abandon, l'utilisation excessive d'eau en période de pénurie...) sont certainement adaptables pour **annuler leur impact négatif sur l'environnement**. Sois créatif et exemplaire pour les jeunes !

### Les jeux dégradants

Tous les jeux **qui déforment l'estime de soi** 🗝️, **qui mettent en danger ou qui font peur n'ont aucun sens**. Ce qui ne te paraît pas dégradant l'est peut-être pour d'autres. Si tu as vécu ce genre d'activité, tu te souviens certainement du sentiment de honte et des angoisses vécu. Sois donc prudent et responsable.

### Les jeux de mendicité

Faire du porte à porte pour demander des objets, des vivres, des réponses... donne souvent une mauvaise image des mouvements de jeunesse et des animateurs : « Ils n'ont même pas à manger ! » ; « Il est tard et ils n'ont pas de lieu où dormir ! » ; « Ca fait 3 fois qu'ils viennent me poser les mêmes questions. »... S'il s'agit d'une opération de solidarité, il convient alors d'en informer les riverains à l'avance.

Dans certaines régions, durant les camps, ce type d'activité est extrêmement dérangeant pour les habitants. Imagine ! Durant l'été, certains sont sollicités des dizaines de fois par des jeunes qui cherchent à manger, un chemin ou un lieu pour dormir. A bon entendeur...

## Comprendre ce qu'est le sens au Patro

Chercher du sens 13 → c'est **expérimenter** un chemin à la fois personnel et relationnel.

### Un chemin personnel :

Tu apprends à te connaître, à prendre conscience de tes richesses, de tes limites. **Tu identifies ce qui t'anime** pour progressivement construire tes opinions, ta personnalité... Tu prends des temps pour t'arrêter, te poser, te questionner, t'écouter et pour **développer ta dimension spirituelle**.

### Un chemin relationnel :

Tu t'ouvres aux autres afin de découvrir ce qui vous différencie, vous unit et vous dépasse. C'est donc **s'enrichir mutuellement**, apprendre à vivre en groupe et à grandir ensemble 13 →. Chaque âge est l'occasion de découvertes qui peuvent t'aider à avancer à ton rythme.

Expérimenter

Il n'y a pas de solution toute faite, de chemin tout tracé. Tu peux tester, te tromper, te remettre en question. En partageant avec les autres, tu peux chercher ta voie, construire ta vision de la vie, du monde, t'approprier des valeurs, des balises qui peuvent évoluer avec le temps.

## L'action de Jésus: 🕊️

Au Patro, chacun est invité à façonner ces chemins et peut trouver des repères dans l'**action de Jésus**.

### 🕊️ Jésus, c'est un style de vie

L'action de Jésus repose sur **la confiance, l'espérance et l'amour**. Il posait un regard bienveillant et enthousiaste sur ce qui l'entourait. Il était convaincu que les difficultés de la vie n'ont jamais le dernier mot, qu'elles font évoluer et qu'il est possible de les traverser. Il prenait du temps pour lui, pour prendre du recul, se retrouver et prier. Jésus, comme chacun d'entre nous, a dû grandir et parcourir du chemin. Il est donc important de laisser du temps au temps, d'avancer étape par étape afin de se construire.

### 🕊️ Jésus, c'est une manière d'être en relation

Jésus avait à cœur d'inclure les plus fragiles, pour permettre à chacun de trouver sa place. Il donnait du temps et de sa personne pour être proche des autres, même de ses ennemis. Pardonner faisait partie de ses priorités. Il n'imposait rien, mais se mettait à l'écoute, entrait en dialogue avec tous, y compris avec ceux qui ne partageaient pas sa foi. Il se laissait interpeller et changer par les autres, il instaurait une relation d'égal à égal et invitait à donner le meilleur de soi-même pour construire un monde juste et fraternel.

L'action de Jésus ne se résume pas à une liste de valeurs. Tu peux l'expérimenter :

- dans le jeu ;
- dans tes attitudes ;
- dans ta manière d'animer et de vivre ensemble ;
- dans tes conversations avec des personnes de convictions ou de cultures différentes ;
- ...



Les évangiles (récits anciens qui relatent la vie et l'action de Jésus) peuvent être une source d'inspiration parmi d'autres pour te mettre en réflexion et aller plus loin.



Quelle place le sens a-t-il dans ton patro ?

### Des activités de recherche de sens (A.R.S.)

En tant qu'animateur, en collaboration avec l'accompagnateur de sens de ton patro par exemple, tu peux proposer **des moments spécifiques de ressourcement et de partage** pour éveiller et favoriser la recherche de sens. C'est une manière de construire ton être intérieur !

Ces activités permettent de prendre **un temps d'arrêt** pour mieux se comprendre, s'ouvrir au monde et devenir des Citoyens Responsables Actifs Critiques et Solidaires (C.R.A.C.S.)



Elles donnent l'occasion aux patronnés :

- de réfléchir ;
- de confronter leur point de vue ;
- de mettre des mots sur ce qu'ils ressentent ;
- de se recentrer ;
- de partager des valeurs ;
- de s'exprimer et d'écouter ;
- ...

Quand tu proposes une activité de recherche de sens, tu permets aux jeunes de vivre un moment qui compte et qui fait du bien. C'est **un temps d'animation riche qui met en valeur le sens au cœur des actions**. Il enrichit les relations humaines et l'approche des jeunes sur le monde qui les entoure.

Les activités de recherche de sens sont des **animations à part entière** riches, variées et adaptées à tous les âges. A toi de les réfléchir avec ton équipe pour une mise en œuvre appropriée.



## Préparer une activité de recherche de sens en 7 étapes

Vu la richesse de ce type d'activité, ça vaut vraiment le coup de bien la préparer sans laisser la place à l'improvisation ou à l'imprécision !

# 1

### S'impliquer

Quelles que soient tes convictions, tu peux mettre en place une activité de recherche de sens. **L'important, c'est la volonté** de donner du sens à une action et de faire grandir les participants. Pour te sentir plus confiant, appuie-toi sur ton équipe pour la préparer et la vivre.

# 2

### Identifier les données principales

- la tranche d'âge visée, ce que vivent les enfants, leurs centres d'intérêt, leurs questions, leur évolution précise à cet âge ;
- une thématique adaptée ;
- un ou plusieurs objectifs, les enrichissements personnels ou collectifs attendus, les suites possibles ;
- le timing.

# 3

### S'informer sur le thème choisi

**Ne pars pas de tes seules croyances** et de ton point de vue unique pour construire l'activité. Il faut adopter **une attitude la plus neutre et la plus constructive possible** pour permettre la recherche de sens. **Renseigne-toi** dans des livres, sur des sites reconnus, grâce à des vidéos, auprès de personnes ressources... Tu élargis ainsi tes connaissances et te prépares à accueillir les réactions des animés. Tu te sens alors plus fort pour :

- interroger les représentations et les croyances ;
- éclairer les problèmes d'une autre façon ;
- apporter d'autres points de vue ;
- répondre aux questions ;
- faciliter les échanges ;
- ...



# 4

## Construire l'activité

Tu construis ton A.R.S. autour de **3 temps** essentiels en tenant compte de ton public, du thème, des objectifs et du timing.

- Un temps d'**introduction** au départ accrocheur à partir d'une histoire, d'un sketch, d'un fait d'actualité, d'une question...
- Un temps de **cheminement** durant lequel chacun découvre la thématique, s'alimente, (dé)construit son opinion et donne sens à ce qu'il vit. Tu peux proposer par exemple un jeu, un atelier créatif, un débat, une marche...
- Un temps de **retour sur soi** durant un moment personnel pour faire le point et garder une trace de l'activité, éventuellement envisager une action.

# 5

## Organiser l'activité

Pour que l'activité se déroule dans les meilleures conditions, surtout lors des moments de partage, tu tiens compte de quelques éléments essentiels :

- l'aménagement de l'espace ;
- la présentation du cadre et des règles de l'activité ;
- la gestion de la prise de parole ;
- les réactions émotionnelles des participants ;
- ...

# 6

## Vivre l'activité

Tu te prépares pour être **serein** dans l'activité et **disponible** pour les jeunes. Tu profites pleinement de ce moment de sens que tu offres aux jeunes. Sens-toi également libre de reporter l'activité si tu sens que le moment est mal choisi, qu'il te manque du recul ou que les conditions optimales ne sont pas réunies pour la vivre.

# 7

## Evaluer l'activité 42 →

Tu prévois un temps avec les animés et entre animateurs pour **exprimer** leur vécu, pour identifier si l'objectif est atteint et pour **dégager des pistes** d'amélioration ou des suites à donner.



Prends-tu des moments pour t'arrêter et chercher le sens de ton action d'animateur au Patro ? Qu'est-ce qui profondément t'anime, te fait vibrer dans la vie ?

Les 5 rites 63 → 89 → 115 → 143 → 174 → 205

Un rite au Patro est un moment composé de **pratiques codifiées** : gestes, paroles, symboles, attitudes, objets... Il a une **signification commune et partagée** par les personnes qui le vivent et leur permet ainsi d'**affirmer leur appartenance au Patro**. A **caractère répétitif** et de **dimension collective**, le rite a du **sens** pour le groupe et influence sa **cohésion**. Il se vit suivant l'objectif du Patro, il respecte les valeurs et le Projet Educatif du Mouvement.

Le Patro met en avant **5 rites forts**.

**Le rite de l'accueil**

L'accueil est un rite qui permet de **souhaiter la bienvenue** à un nouveau patronné (enfant ou adulte) dans le Mouvement et dans un groupe. Il est l'occasion de **valoriser** l'arrivée d'une nouvelle personne et de la **reconnaître comme membre du Patro**. Chacun se sent attendu et important aux yeux des autres. Le rite de l'accueil est également associé au rite du passage, chaque patronné est ainsi accueilli dans sa nouvelle section ou sa nouvelle fonction. Ce moment fort donne confiance en soi pour initier la rencontre et **faciliter l'intégration**. Il met en lumière la dimension d'**ouverture** du Patro et offre ainsi une place à chacun sans distinction.



**Le rite de l'engagement**

L'engagement est un **acte libre, personnel et renouvelable**. C'est un **temps d'arrêt** durant lequel un patronné, **dès son plus jeune âge**, prend progressivement conscience de sa place et de son rôle au sein du groupe. A travers ce rite, chacun ose s'engager 14 → activement et **dans la durée** pour sa section, son équipe de cadres, son patro et le Mouvement. Il est porteur de sens, **responsabilise** le patronné et l'aide à définir et à atteindre des **objectifs**. Ce rite participe à la réalisation personnelle et à la **construction collective** d'un Mouvement fort en donnant à chacun l'occasion d'**exprimer aux autres** son engagement.

**Le rite de la fête**

La fête est l'occasion pour les patronnés de **valoriser** leurs actions éducatives, de **savourer** leurs réalisations et de remercier l'engagement de chacun. Il s'agit d'un véritable moment rassembleur qui **met en avant le sens** de ce qui est vécu au Patro en le partageant et en l'exprimant. La fête renforce la **cohésion du groupe** et met à l'honneur les qualités de chacun. Elle **célèbre** ce qui a été vécu ensemble et ce que chaque patronné devient. C'est un rite qui marque le **sentiment d'appartenance** de chacun au Patro. Il invite notamment à l'ouverture, à la créativité, à la réflexion, à l'émotion et au plaisir.





### Le rite du passage

Le passage est un moment intense qui **valorise l'évolution** de chaque membre à travers sa vie au Patro. Ce rite permet d'**accompagner la transition** d'un patronné vers une nouvelle section, l'équipe de cadres, une nouvelle fonction ou la fin de son parcours patro. Le passage définit **une étape** qui participe à la **construction personnelle**, au renforcement de l'estime de soi et ouvre la porte à de nouvelles expériences. Combiné au rite de l'accueil, le passage contribue à la **création d'un lien social fort** entre les patronnés et **renforce le sentiment d'appartenance** du nouvel arrivant à son nouveau groupe.

### Le rite du rassemblement

Le rassemblement est un rite qui **réunit l'ensemble des patronnés** à un même endroit. Par sa présence, chaque membre s'y sent reconnu, en confiance et **appartenir à une même famille**. C'est un temps fort et récurrent durant lequel tous les patronnés affirment et partagent **des valeurs communes**, celles du Patro. Le rassemblement a **un rôle fédérateur**. Il rapproche les âges, facilite la création de liens et rend concrète la Ligne de Croissance du Patro **17** en identifiant distinctement les sections. Cette répartition permet de visualiser le parcours et l'évolution au Patro et invite à l'engagement à long terme.



?

Comment se vivent ces rites dans ton patro ?

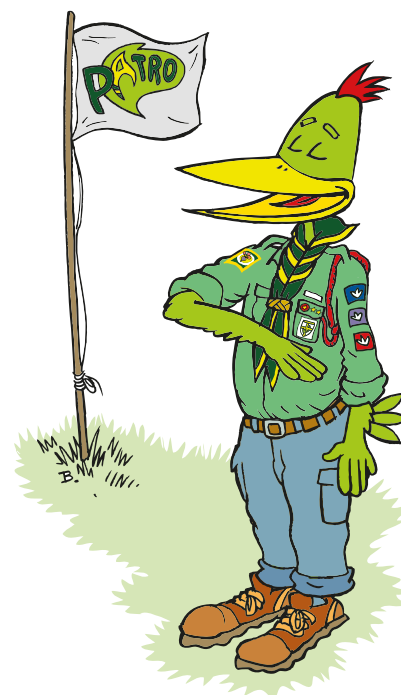
- l'accueil d'un nouvel animé ;
- l'engagement chez les Chevaliers-Etincelles ;
- la fête chez les Aventuriers-Aventurières ;
- le passage à l'animation ;
- le rassemblement au camp ;
- ...



## Les 11 signes d'appartenance

Un **signe** est une marque, une gestuelle, une symbolique, une pratique... matérielle ou immatérielle distinctive et spécifique **qui exprime l'appartenance au Patro**. Il définit en tout ou en partie **l'identité et les spécificités du Mouvement**. Le fait de le porter ou de le vivre tient à cœur aux patronnés et leur fait prendre conscience qu'ils appartiennent à leur section, à leur patro, à leur régionale et au Mouvement.

Les patronnés partagent **11 signes** d'appartenance qui sont **idéalement mis en valeur durant les rites** 32 → au Patro.



### Le foulard



Le foulard est le signe d'appartenance par excellence. Il est **porté par tous les patronnés**. Ses couleurs jaune et verte identifient le Patro. Le vert comme la couleur du blé qui pousse et mûrit, le vert de la jeunesse et de l'espérance. Le jaune comme la couleur du soleil qui

rayonne et fait mûrir le blé. Il symbolise l'action des animateurs qui guident les enfants et les jeunes. L'alternance des 2 couleurs rappelle que le Patro est un mouvement d'éducation qui fait grandir les jeunes par les jeunes.

### Le blason du Patro



Le blason du Patro est un **signe historique**. Il a traversé les générations et est un lien entre tous ceux qui sont passés par le Patro. Il rappelle les racines du Mouvement : le blé vert représente le jeune qui se construit en référence à l'action de **Jésus** 33 qui est symbolisée par la croix jaune. Il peut par exemple être remis lors du rite d'accueil ou d'engagement et **se coud sur la poche gauche de la chemise** au niveau du cœur.

### La chemise



La chemise est de couleur verte. Elle est par exemple, le premier signe remis lors du rite d'accueil avec le foulard. Elle reste avant tout un signe qui rassemble les patronnés et qui **facilite l'intégration de chacun**

**dans le groupe**. La chemise sert également de support à d'autres signes d'appartenance comme les écussons.

## La bande locale



C'est une bande de tissu jaune brodée de lettres vertes. Elle indique le nom du patro et sa localité. Elle exprime **l'appartenance d'un patronné à un groupe local**. Elle montre l'importance et la diversité de tous les patros qui forment, ensemble, le Mouvement. Elle est par exemple offerte durant le rite d'accueil d'un nouveau membre et **apposée au-dessus de la poche gauche**.

## L'écusson régional



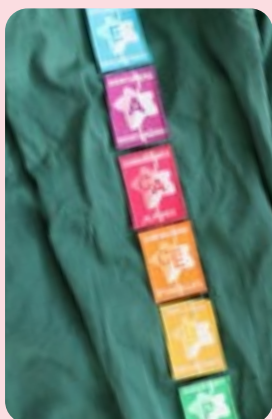
Les patros sont répartis sur des territoires différents. Ce sont les régionales. L'écusson, propre à chacune, exprime **l'appartenance de chaque patronné à sa région** tout en la valorisant. Il est par exemple remis lors de l'accueil d'un nouveau patronné et **se coud sur la manche droite de la chemise, sous l'épaule**.

## L'étoile



Une étoile représente une année complète vécue au patro. Une étoile sur fond rouge représente 5 années patro. Remise par exemple lors d'un véritable rite d'engagement ou de fête, elle **symbolise la motivation du patronné et son implication**. Les étoiles **se fixent sur la patte de la poche gauche, en dessous de la bande locale**.


## Les écussons de sections



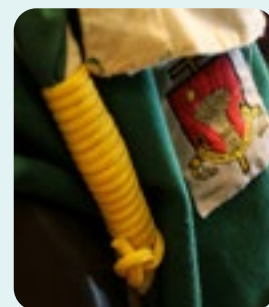
Chaque section a un écusson de couleur différente en lien avec la Ligne de Croissance du Patro **17** →. Associés les uns aux autres par le lierre qui les traverse, ils représentent **le parcours de chaque patronné** en identifiant les sections dans lesquelles il a grandi. Généralement reçus lors du rite de passage, les écussons se placent **sur la manche gauche de bas en haut pour montrer la progression à travers les âges**.

## Les cordelières

La cordelière **indique le rôle d'une personne au sein de l'équipe de cadres**. Elle n'est pas cumulative. Lors d'un rite d'engagement par exemple, elle valorise l'action des jeunes animateurs et des adultes qui consacrent du temps et de l'énergie pour leur patro. Chaque rôle a sa couleur :

- la rouge pour l'animateur non breveté (sans formation d'animateur ou en cours de formation d'animateur) ;
- la jaune pour l'animateur breveté (qui a terminé sa formation d'animateur) ;
- la jaune tressée de rouge pour identifier le président ;
- la grise pour l'accompagnateur de sens  ;
- la bleue pour l'accompagnateur adulte.

La cordelière est une large boucle qui **se porte autour de l'épaule gauche et retenue par l'épaulette**. L'autre extrémité de la cordelière se range dans la poche gauche.



## Le drapeau



Le drapeau représente le **logo du Patro**. Il se déploie généralement lors du rite de rassemblement. Il permet facilement d'identifier la présence d'un patro lors d'un camp par exemple. Le drapeau peut accompagner d'autres rites et trouver sa place lors d'événements patro importants. Il a un **rôle rassembleur**. Autour de lui, les patronnés sont tous réunis et font équipe.

## Le cri « Patronné toujours... Mieux ! »



Généralement crié simultanément par l'ensemble des patronnés lors du rite de rassemblement, ce **slogan** rempli de sens **met en évidence le processus d'évaluation** : ne jamais rester sur ses acquis, se remettre en question... Il est **accompagné d'une action symbolique où la main se tient tendue et horizontale au niveau du cœur**. C'est un geste qui dynamise et unit les patronnés dans un cœur à cœur.

## Le chant fédéral

Le chant fédéral est l'**hymne officiel du Patro**. Il se chante souvent lors du rite de rassemblement ou à d'autres occasions importantes. Comme c'est un signe que chacun chante, il implique davantage le patronné et lui fait prendre conscience qu'il appartient à la grande famille du Patro. Les paroles décrivent le blason du Patro et sont liées à l'interprétation de l'époque (en 1934 par l'abbé J. Bastgen). C'est davantage son aspect traditionnel qui fait qu'il est toujours chanté aujourd'hui.

*Dans nos patros, goûtons la pure ivresse  
Des plaisirs sains et des ébats joyeux  
Que l'amitié toujours règne en maîtresse  
La charité sera loi dans nos jeux  
Salut à toi, blé vert, symbole de jeunesse  
Enlaçant la croix d'or, emblème de la foi  
Salut, ô joyau blanc, proclamant la noblesse  
Des cœurs vaillants et purs, unis au divin roi  
Blason de nos patros, tu chantes l'allégresse  
Tu brilles sur nos cœurs, nous sommes fiers de toi*



Retrouve la signification de ces paroles sur [www.patro.be](http://www.patro.be) !

## Chant fédéral du Patro

Fa Do  
 Dans nos Pa - tros, — goû - tons la pure i - vres - se Des plai - sirs  
 Do7 Fa  
 sains — et des é - bats joy - eux — Que l'a - mi -  
 Fa7 Sib  
 tié — tou - jours règne en maî - tres - se La cha - ri -  
 Do7 Do7 Fa  
 té — se - ra loi dans nos jeux — Sa - lut à toi, blé  
 Fa Do7  
 vert, — sym - bo - le de jeu - nes - se En - la - çant la croix  
 Do7 Fa  
 d'or, — em - blè - me de la foi — Sa - lut, ô joy - au  
 Fa Solm Do7  
 blanc, — pro - cla - mant la no - bles - se Des cœurs vail - lants et  
 Ré m Solm Do7 Do7  
 purs, — u - nis au Di - vin Roi — Bla - sons — de nos Pa -  
 Fa Do Fa  
 tros, tu chan - tes fal - lé - gres - se — Tu  
 Sib Do Fa Ré m Sol7 Do7 Fa  
 bril - les sur nos cœurs, nous som - mes fiers de toi.

Éditions musicales de la Buena Pata - Louvain-la-Neuve 2018 🐾

?

Quels signes d'appartenance sont présents dans ton patro ? Lequel souhaites-tu faire évoluer ou intégrer pour renforcer l'appartenance au Mouvement ?

?

As-tu des signes d'appartenance spécifiques à ton patro ?





## La pédagogie par projet

70 → 95 → 122 → 151 → 182 → 213 →

Pour donner à chaque jeune la chance de prendre en main sa destinée et de faire de lui un acteur engagé dans la société, le Patro fait le choix d'un **outil d'éducation** formidable : la pédagogie par projet.

**Le projet est une activité concrète définie par l'ensemble du groupe.** Il répond d'abord aux **désirs des jeunes** de réaliser quelque chose en commun dans un futur proche ou lointain. Le projet est mené à terme grâce à la **motivation et l'engagement** que chacun apporte. Cela implique une **adhésion de tous** pour atteindre les **objectifs** définis ensemble et un résultat concret, visible et communicable.

A chaque âge, les enfants et les jeunes agissent et grandissent à travers les activités que tu leur proposes. Le projet en fait partie. Il sollicite **de nombreux savoirs, savoirs-faire et savoirs-être**. Il stimule le groupe et conduit les patronnés à :

- prendre des initiatives ;
- tester leurs limites ;
- confronter leurs avis ;
- coopérer ;
- s'engager ;
- prendre des responsabilités et des décisions ;
- ...



Pour toi, le projet est une formidable activité pour stimuler et faire grandir ta section ou ton équipe. Tu peux avoir des objectifs précis dans ton animation qui visent par exemple à renforcer la dynamique du groupe, à développer de nouvelles compétences en chaque jeune, à faciliter les relations...

Pour accompagner les patronnés, voici **6 grandes étapes** à mettre en œuvre pour mener un projet avec les jeunes ou en équipe de cadres. Elles représentent des repères importants mais peuvent bien sûr s'ajuster en fonction des besoins du groupe. Il est intéressant, même indispensable parfois, de revenir en arrière ou de reproduire certaines étapes.



## Imaginer

Le groupe exprime un maximum d'idées, d'envies, de souhaits, d'attentes et de rêves.

Facilite la proposition d'idées et stimule les motivations de chacun.

Veille à ce que chaque patronné s'exprime librement et sans jugement.

Accompagne le groupe dans la formulation de propositions claires.

Construis des démarches pour éveiller l'imagination.

## Choisir

Le groupe se met d'accord sur ce qu'il souhaite vivre et sur les objectifs qu'il veut atteindre.

Définis avec eux des critères de choix qui tiennent compte des valeurs du groupe, des moyens disponibles, des besoins de l'équipe et des résultats à atteindre.

Exploite l'intelligence collective et la créativité.

Fais vivre la démocratie <sup>13</sup> →

Formule des objectifs généraux et précis avec le groupe pour en faire des repères communs.

Vérifie que le choix collectif obtient l'adhésion de chacun.

## Organiser

Le groupe identifie les tâches à réaliser, il les programme et organise leur répartition. Il relève aussi les facilités et les difficultés probables à venir.

Aide le groupe à identifier les tâches à réaliser (logistique, communication, administratif, animations, intendance, transport, trésorerie...).

Facilite la répartition des tâches en tenant compte des envies, des compétences, des disponibilités...

Construis un calendrier et définis des échéances avec les jeunes.

Anticipe avec eux les difficultés pour imaginer des solutions préalables.

Accompagne les jeunes dans les actions à entreprendre.

?

Dans ton patro, quels sont les projets réalisés par habitude et qui méritent de retrouver du sens, d'être remplacés ou abandonnés ?

- avec les parents ;
- en équipe de cadres ;
- avec les Explorateurs-Exploratrices ;
- avec la paroisse ;
- ...

## Evaluer 42 →

Le groupe prend régulièrement le temps de faire le point pour rappeler les objectifs de départ, ajuster le projet en cas de besoin et pour trouver ensemble des solutions.

## Réaliser

Le groupe vit intensément ce qu'il a imaginé. Les jeunes réalisent les tâches et concrétisent leurs idées.

Veille à ce que chacun se sente à sa place et reste motivé par ses responsabilités.

- Accueille l'imprévu et fais-y face avec le groupe.

- Reste disponible, encourage les troupes et valorise les réalisations personnelles et collectives.

- Soutiens chaque jeune et le groupe.

## Evaluer 42 →

Après avoir vécu le projet, le groupe analyse le chemin parcouru pour relever les éléments positifs à tous les niveaux ainsi que les pistes d'amélioration à mettre en œuvre lors d'un nouveau projet.

Propose une démarche d'évaluation qui facilite la prise de recul et la liberté d'expression de chacun.

- Dégage les forces et les faiblesses, les réussites et les échecs du projet pour faciliter la proposition de pistes d'amélioration concrètes.

- Vérifie l'atteinte des objectifs de départ fixés avec l'équipe.

- Préserve des traces de cette évaluation pour les transmettre ou les exploiter lors de la mise en œuvre d'un nouveau projet.

## Fêter

Le groupe prend un temps pour célébrer les collaborations, le temps passé ensemble, les actions menées, les souvenirs partagés, les progrès... et pour remercier tous les acteurs du projet. Vu comme cela, il s'agit d'un véritable rite de la fête 32 →.

Accompagne la préparation de cette fête qui est une tâche à part entière du projet.

- Retraced avec les jeunes les réussites, les souvenirs et valorise les résultats du projet.

- Réalise les remerciements et les petites attentions avec le groupe.



## L'évaluation


Evaluer se résume souvent à dire ce qu'on aime ou ce qu'on n'aime pas. Ces réactions sont intéressantes mais il est nécessaire d'aller un pas plus loin que le ressenti. Tu peux facilement approfondir en appliquant les principes de l'évaluation made in Patro ! Tu rêves d'un patro où les jeunes écoutent, obéissent, s'entraident, sont responsables ? Cela ne se fait pas du jour au lendemain mais l'évaluation peut t'y aider !

### Quelle est la particularité de l'évaluation au Patro ?

Au Patro **l'évaluation est formative**. Inutile de mettre des notes ! C'est **un temps d'arrêt** et de réflexion pour faire le point, dégager les forces et les faiblesses mais aussi pour **identifier les progrès possibles** en vue d'améliorer les choses ou soi-même.



L'évaluation formative  correspond parfaitement à notre Projet Educatif et son axe « Evaluer pour (se) construire »  14 :

- elle est en adéquation avec le principe de l'engagement volontaire dans lequel chacun est acteur de son évolution ;
- elle renforce l'estime de soi , car il n'y a pas de critères sanctionnant ;
- elle met en avant l'apprentissage par essai-erreur qui donne le droit de se tromper.

### Pourquoi évaluer ?

Faire le point...

Observer un temps d'arrêt, prendre du recul, se remettre en question, comprendre, analyser, écouter...

...dans une perspective de progrès.

S'affirmer, prendre confiance, grandir, évoluer, trouver des solutions, faire preuve d'ouverture...

Ces 2 parties de l'évaluation sont indissociables. Evaluer pour **évaluer, sans perspective, n'a pas de sens** ! Vécue dans la globalité, l'évaluation contribue à la **construction personnelle et collective** des enfants et des jeunes.

### Avec qui évaluer ?

L'évaluation peut être vécue par tous : les animés dès le plus jeune âge, l'équipe de cadres, les intendants et les parents aussi !

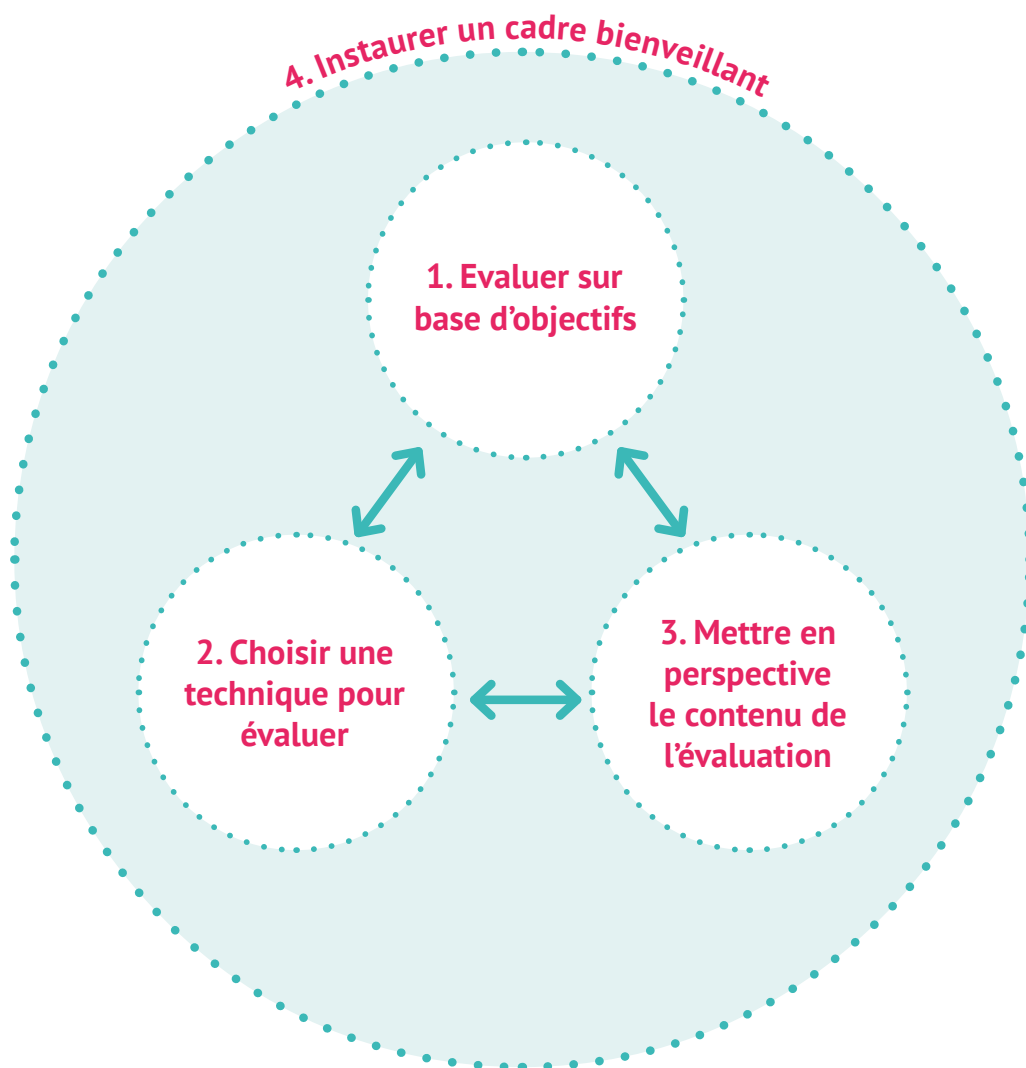
## Quand évaluer ?

- AVANT une activité pour identifier ce qu'on a déjà, ce dont on a besoin, les objectifs qu'on se fixe...
- PENDANT un projet, le camp, une réunion, un jeu complexe afin de faire le point et réorienter si nécessaire.
- APRES un projet, une excursion, une réunion un jeu, un camp. C'est intéressant pour voir si les objectifs de départ sont atteints, pour retenir le positif et identifier les difficultés.

**L'évaluation revient donc régulièrement**, à des temps déterminés ou à l'improviste !

Dans la vie de ton patro, il y a aussi un tas de moments naturels, informels, d'écoute, de parole, de décision entre patronnés. Ils sont les moteurs de la vie du groupe et donnent **des indications sur la santé du groupe, sur son équilibre, sur son avenir**. En y étant attentif, tu peux mieux juger ton rôle et tes actions d'animateur.

## Comment préparer une évaluation ?



## 1. Evaluer sur base d'objectifs

Au-delà du sujet à évaluer, il est important de se fixer des objectifs de départ pour les projets, les jeux, les réunions d'équipe... Ils servent de balises pour l'évaluation qui a lieu plus tard.

Quelques exemples :

| Objectifs  | Moyens ou sous-objectifs   |
|--|--|
| Au camp, je veux bien connaître toutes les filles de ma section. | <ul style="list-style-type: none"><li>Je mangerai à chaque repas à côté d'une fille différente.</li><li>Je prépare un jeu de connaissance.</li></ul>   |
| Toute la section part à la mer à Pâques.                         | <ul style="list-style-type: none"><li>L'un réserve un lieu.</li><li>L'autre achète des cerfs-volants.</li><li>Le troisième se renseigne sur le coût du train et des réductions.</li><li>Le suivant annonce l'excursion aux enfants.</li><li>Le dernier organise l'accueil à la gare.</li></ul> |

Lorsque les objectifs et les moyens sont clairement fixés, il est possible d'évaluer s'ils sont atteints. S'ils ne le sont pas, l'heure est à l'ajustement des moyens, voire de l'objectif de départ. Peut-être est-ce trop ambitieux ? Une aide est-elle nécessaire ?

Il est utile de limiter l'évaluation à 4 ou 5 objectifs et d'aller au fond des choses. Tu veilles à la diversité des objectifs et à proposer de manière équilibrée d'évaluer ceux qui s'attachent au fond (le contenu), à la forme (la manière d'aborder les choses) et/ou au vécu (le ressenti personnel).



Sois toujours attentif à ce que l'évaluation reste portée sur les faits et non sur la personne.



Qu'as-tu tendance à toujours évaluer ? Qu'est-ce que tu n'évalues jamais ?

## 2. Choisir une technique pour évaluer

Evaluer c'est aussi animer. Il existe beaucoup de techniques créatives, visuelles, ludiques... qui permettent de favoriser l'expression écrite ou orale. A toi de les varier et de choisir celle qui convient au sujet à évaluer, aux objectifs et au groupe auquel tu t'adresses.



### 3. Mettre en perspective le contenu de l'évaluation

Surtout n'en reste pas là ! L'évaluation n'a de sens que si elle est utile pour l'avenir ! Tu peux donc réfléchir à la manière d'utiliser les informations qui en sont sorties.

- Comment garder des traces ?
- Quels nouveaux objectifs pour la suite ?
- Quelles erreurs sont à éviter ?
- Quelles pistes proposer pour l'avenir ?
- Comment améliorer cet élément ou comment y répondre ?
- Qu'est-ce que je transmets aux nouveaux animateurs pour qu'ils ne reproduisent pas la même erreur ?



Que fais-tu de ce qui ressort de ces évaluations ? Comment t'assures-tu que les pistes de solution se mettent en place ?

### 4. Instaurer un cadre bienveillant

- Prévois un lieu confortable et accueillant.
- Instaure un climat de confiance et de respect.
- Accepte qu'il y ait des avis divergents.
- Permits l'expression en « je » et accepte les émotions de l'autre.
- Donne un droit/un temps à la parole et à l'écoute pour chacun.
- Reformule les questions et les avis pour éviter une mauvaise interprétation.
- Sois attentif à préserver la confidentialité de certains échanges.
- N'oblige pas le partage d'une évaluation personnelle.
- Viens avec un esprit constructif, relève les points positifs qui visent à améliorer les choses.
- Dépasse le : « J'aime... et je n'aime pas... » et cherche des solutions avec le groupe.
- Evite de juger, de critiquer, de dévaloriser...



#### Toi aussi, tu peux t'évaluer !

C'est important de pouvoir analyser tes pratiques et tes attitudes d'animateur en cours de route et au terme d'une année. Tu peux trouver des techniques et des moyens pour **t'autoévaluer**. Ces temps de recul, tu peux les vivre seul ou avec ton équipe de cadres. Ils te permettent de te situer par rapport par exemple :

- à ton engagement d'animateur ;
- à la qualité de ton animation ;
- à ton implication en réunion d'équipe de cadres ;
- à ta relation avec les jeunes, tes co-animateurs, les parents...
- à l'image que tu renvoies aux jeunes ;
- à tes comportements ;
- ...

Comme tu l'as découvert, le Patro a un Projet Educatif et Pédagogique forts et ambitieux que tous les patronnés partagent.

L'objectif et les axes éducatifs sont soutenus par des moyens concrets comme la Ligne de Croissance du Patro, le jeu, la recherche de sens, les rites, les signes d'appartenance, la pédagogie par projet et l'évaluation.

A ton niveau, avec ton équipe et selon ta réalité, tu as pour projet de les mettre en œuvre.

Poursuis la découverte du PEP's. Retrouve plein d'idées concrètes pour chaque section et pour t'outiller dans ton engagement d'animateur à travers les chapitres qui suivent.

### Les sections

Les différentes tranches d'âge qui suivent sont construites autour d'un même mot essentiel « ANIMER » décliné en 4 approches qui vont donner vie à ton animation :

48 → Les Poussins

74 → Les Benjamins-Benjamines

100 → Les Chevaliers-Etincelles

128 → Les Conquérants-Alpines

158 → Les Aventuriers-Aventurières

188 → Les Explorateurs-Exploratrices

- Animer par le jeu
- Animer par le sens
- Animer par les rites
- Animer par le projet

### Ton engagement d'animateur

Pour y voir plus clair sur les attentes du Patro par rapport à ton engagement d'animateur, ce chapitre t'outille pour mener ta mission. Il se construit autour de 4 approches :

220 → S'engager comme animateur

- Moi, animateur
- Moi et les jeunes
- Moi et mon équipe
- Moi, le Patro et le monde







Introduction

50

Animer  
par le jeu

54

Animer  
par le sens

59

Animer  
par les rites

63

Animer  
par le projet

70



# A nimer les Poussins

## 2.1 INTRODUCTION



### D'où vient leur nom ?

C'est la plus jeune tranche d'âge de la Ligne de Croissance du Patro. Tout comme les poussins qui font leurs premiers pas et leurs premières découvertes avec la présence rassurante de la poule, les enfants de 4 à 6 ans ont besoin de sécurité et d'affection de la part de leurs animateurs pour les accompagner dans la découverte du monde qui les entoure.



### Avant les Poussins

→ La famille et l'entrée à l'école

L'univers des enfants de moins de 4 ans se concentre autour de quelques milieux de vie bien ciblés : le cocon familial plus ou moins étendu ou la crèche et des activités extrafamiliales comme les cours de bébé-nageur ou de psychomotricité par exemple. Vers 3 ans, un nouveau changement intervient dans leur vie sociale avec l'entrée à l'école maternelle. Jusqu'à 4 ans, toute leur conception du monde se construit autour de ces réalités.

### Après les Poussins

→ Les Benjamins-Benjamines et la créativité

De 6 à 9 ans, les enfants appréhendent de mieux en mieux les différents mondes dans lesquels ils évoluent. La famille, l'école, le patro et les autres hobbies sont autant de lieux qui les éveillent et les font grandir. A cet âge,

les enfants ont une imagination débordante et énormément de créativité ! Ils inventent des histoires, créent des jeux, imaginent des bricolages. Tout élément qui les entoure, aussi simple soit-il, est prétexte à la création. C'est aussi la période des premiers liens d'amitié qui naissent avec d'autres enfants, le début de la socialisation.

### La découverte

→ La spécificité éducative que le Patro met en avant pour les Poussins.

Entre 4 et 6 ans, la vie des enfants s'enrichit d'activités extrascolaires. Le patro en fait partie. C'est un nouveau lieu où les enfants vivent de manière récurrente dans un groupe ; un tout nouvel espace pour grandir en liberté en dehors des sphères familiale et scolaire. Les premiers pas au patro sont une période riche en découvertes :

- la découverte d'autres enfants qui interagissent au sein d'un groupe ;
- celle d'un nouveau milieu de vie très différent de la famille et de l'école ;
- la découverte de soi en vivant des activités riches et variées.

### Qui sont les Poussins ?

Tu retrouves ci-après un descriptif des spécificités et des besoins principaux de cette tranche d'âge. Les enfants que tu animes ne rencontrent pas forcément chacun des points de cette grille, il s'agit d'un modèle théorique. Certains comportements plus spécifiques et/ou moins fréquents peuvent apparaître. Ceux-ci méritent également une attention particulière.





## Ce qu'il faut savoir...

Les Poussins ont la bougeotte. Ils ne tiennent pas en place très longtemps et sont vite distraits durant les activités.

Ils apprennent encore à coordonner leurs mouvements, à développer leur adresse, à faire des gestes plus précis. Sauter à cloche-pied, manipuler des ciseaux ou marcher sur un banc ne sont pas des choses si simples à cet âge !

Les Poussins aiment montrer qu'ils sont capables de se débrouiller tout seul. Une tâche simple pour toi peut relever de l'exploit à cet âge-là !

## Dans ton animation...

- Tu varies ton programme en changeant d'activité toutes les 15 à 30 minutes car leur capacité d'attention est limitée.

- Tu leur proposes des activités physiques et créatives adaptées à leur motricité pour leur permettre de développer leurs aptitudes.

- Tu les aides à développer leur autonomie en ne faisant pas tout à leur place. Tu les accompagnes et tu les encourages pour augmenter la confiance qu'ils ont en eux !

## Ce qu'il faut savoir...

Ils sont plein de vie, ils débordent d'énergie mais leur endurance physique est limitée. Ils ne peuvent pas marcher autant que leurs aînés ou porter un petit sac à dos toute une journée.

A cet âge, les enfants sont intrigués par le corps des autres. Ils ne sont pas pudiques et le sujet de la sexualité n'est pas un tabou. Ils se posent des questions sur l'origine des enfants et sur les différences entre les filles et les garçons. Ils jouent à être amoureux pour imiter les adultes.

Les Poussins ne sont pas conscients de tous les dangers. Ils partent à la découverte du monde qui les entoure en toute innocence. Ils font la différence entre le bien et le mal uniquement en fonction de la réaction qu'ils constatent chez les adultes.

Au Patro, les Poussins découvrent un nouvel espace de vie avec ses règles, ses traditions, ses rituels qui sont différents des autres milieux qu'ils fréquentent. C'est le grand saut dans l'inconnu ! Ils ont besoin d'affection et d'être rassurés.

Leur vocabulaire est encore en pleine expansion. Ils ne savent pas toujours dire ce qu'ils ressentent avec des mots.

Ils ont une imagination débordante et ne font pas de distinction entre le réel et l'imaginaire. Le fait de fabuler, de considérer l'imaginaire comme étant la réalité est normal à cet âge.

## Dans ton animation...

Tu alternes les activités qui demandent plus d'énergie avec les activités calmes. Durant le camp, tu leur laisses suffisamment de sommeil (entre 10h et 13h par nuit).

Tu les écoutes et réponds à leurs questions avec des mots simples sans aller trop loin et sans mentir. Tu relaies vers quelqu'un d'autre si tu ne te sens pas apte à répondre. Tu leur apprends à respecter leur intimité et celle des autres.

Tu es vigilant et tu fixes un cadre clair pour leur sécurité. Tu leur montres les dangers. Tu les valorises quand ils font quelque chose de positif. S'ils font une bêtise ou se mettent en danger, tu leur expliques les raisons afin qu'ils discernent mieux le bien du mal.

Tu veilles à mettre en place un cadre rassurant avec des rituels fixes pour leur donner des points de repère (l'accueil, le rassemblement, le coucher...). Tu évites au maximum les changements d'habitudes pour ne pas les déstabiliser.

Tu leur permets de s'exprimer par le dessin, avec des gestes. Tu es attentif à leurs attitudes, au non-verbal.

Tu leur racontes des histoires et tu inscribes tes jeux dans un univers pour favoriser leur imagination. Tu les aides également à différencier l'histoire inventée de la réalité pour développer leur esprit critique.

## Ce qu'il faut savoir...

Les Poussins plus âgés entrent tout doucement dans la lecture avec la reconnaissance des lettres, des mots et de petites phrases. C'est également l'âge du début de l'écriture à commencer par le prénom. Pour eux, les actions de lire et écrire sont magiques. Ils se sentent grandir.

Les Poussins entrent petit à petit dans le monde des mathématiques bien qu'ils n'en maîtrisent pas les notions abstraites de quantité, de durée ou encore les calculs. Pour eux, « 1 kilo de... », « dans 1h00 » ou « faire des groupes de 3 » ne représente rien de concret.

Les Poussins sont égocentrés. Ils considèrent qu'ils sont le point de référence, que le monde qui les entoure se construit et tourne en fonction de leur point de vue. C'est logique, ils font leurs premiers pas en dehors du cocon familial où tout s'est concentré sur eux depuis leur naissance.

Les Poussins font preuve d'animisme c'est-à-dire qu'ils considèrent que les objets qui les entourent sont vivants. Par exemple, un Poussin peut se fâcher sur la chaise contre laquelle il s'est cogné car elle est méchante. Il croit que sa poupée est vivante.

## Dans ton animation...

Tu sélectionnes dans tes animations des mots qui sont à leur portée. Tu les valorises lorsqu'ils reconnaissent des lettres ou lisent des mots. Tu les laisses écrire leur prénom sur leur dessin ou encore sur le courrier du camp.



En utilisant des formules du type « Tu prends 2 bols de... », « Quand la petite aiguille sera là... », « Chacun choisit un copain », tu rends les actions les plus concrètes possible.

Tu les aides petit à petit à prendre conscience qu'ils font partie d'un groupe et que chaque enfant a ses propres sentiments, ses opinions. Tu évites systématiquement les jeux de compétition et tu intègres petit à petit des notions de coopération dans tes animations.

Tu ne t'étonnes pas de ces réactions et tu ne contredis pas l'enfant car il s'agit de croyances normales à cet âge-là.

Etre animateur chez les Poussins, c'est prendre le relais des **parents** pour permettre aux enfants de grandir et de **s'épanouir en toute sécurité** en dehors du cadre familial. Par les activités que tu leur proposes, tu leur donnes l'occasion de **gagner en autonomie**, de **se détacher de l'adulte** et **d'aller à la rencontre des autres** progressivement.

## 2.2 ANIMER PAR LE JEU 18

Vivre l'axe éducatif « Apprendre par le jeu »  13  comporte des spécificités liées aux besoins des animés de chaque tranche d'âge. Elles sont des balises, des guides, des points de repère qui te permettent de préparer des animations de qualité et adaptées.

Chez les Poussins, tu proposes le plus souvent **des activités de 15 à 30 minutes** comprenant **des règles courtes et simples** à expliquer pour être en adéquation avec leur capacité d'attention. **Tu alternes les activités physiques et les activités calmes** pour leur permettre de recharger leurs batteries. Tu mets en place **un cadre clair et sécurisant** car ils ne sont pas conscients du danger et ne font pas encore la différence entre le bien et le mal. A travers **des jeux de coopération**, tu les aides à s'ouvrir progressivement aux autres. Tu mets en place **un imaginaire soigné** (une histoire, de la musique, un spectacle de marionnettes, un personnage imaginaire...) pour les transporter dans un autre univers et les faire rêver !

### Des petits jeux

Ces petites activités d'une durée de 15 à 20 minutes sont idéales pour combler des temps d'attente, mettre l'ambiance et se changer les idées. Pour éviter la répétition, tu les adaptes au thème de la journée ou tu modifies les règles afin de leur donner un nouveau souffle !



### Expression et mémoire

**Les jeux de Kim** sont des jeux de reconnaissance sensorielle qui utilisent un sens à la fois. Ils développent la mémoire, les 5 sens et la concentration des Poussins.

- ☉ Kim vue pour mémoriser une série d'objets avant de les cacher sous un drap.
- ☉ Kim toucher pour reconnaître à la main un objet caché au fond d'un sac.
- ☉ Kim odorat pour identifier des odeurs d'aliments, de plantes... dans des petits pots.
- ☉ Kim goût pour reconnaître le goût d'aliments les yeux bandés.
- ☉ Kim ouïe pour identifier des sons familiers les yeux bandés.





## Poursuite et attrape

Le **petit poisson rouge** est un jeu basé sur la reconnaissance des couleurs. Les animés se placent d'un côté de la pièce et demandent à l'attrapeur : « Petit poisson rouge, pour traverser la mer rouge, il faut avoir du... ? ». Celui-ci répond par une couleur de son choix. Les animés qui portent un vêtement ou un objet de cette couleur peuvent traverser sans crainte. Les autres doivent atteindre le côté opposé sans se faire toucher par l'attrapeur. Les animés qui se font toucher deviennent alors des alliés du petit poisson rouge.

## Adresse et réflexe

La **bombe** est un jeu qui se joue en cercle. Les animés ont les jambes écartées et chaque pied juxtaposé à celui du voisin. A l'aide des mains, ils frappent la balle pour tenter de la faire passer entre les jambes des autres joueurs qui, par contre, doivent la bloquer pour se défendre. Si la balle passe une première fois entre les jambes d'un animé, il doit se retourner et jouer à l'envers. Si la balle passe une deuxième fois, il ne peut plus utiliser qu'une seule main. A la troisième fois, il est éliminé ou arbitre la partie.



### **Je n'aime pas que les bricolages !**

Le bricolage est une activité qui apporte de nombreux bénéfices à l'enfant comme le développement de la motricité fine, la créativité, la capacité de concentration, l'attention de l'animateur pour chaque enfant... Mais les Poussins aiment aussi courir, prendre l'air, chanter, danser ! S'ils viennent au Patro, c'est aussi pour avoir l'occasion de découvrir le monde qui les entoure. Tu veilles donc à **ne pas trop privilégier les bricolages** mais, au contraire, à **varier tes animations**.



Parmi les activités artistiques que tu proposes, exploite différents arts : le chant, la danse, le modelage, la musique, le mime, la peinture, le théâtre...

## Un grand jeu

### Suis la piste !

Quoi de mieux qu'un jeu de piste pour **vivre des aventures et découvrir des choses** incroyables ! Voilà un type de jeu idéal pour les Poussins. Il te permet de rendre les déplacements ludiques et amusants tout en découvrant la nature, en respectant les règles pour circuler sur la chaussée, en repérant les panneaux de signalisation, en écoutant les cris des oiseaux...



Tu peux donc utiliser le jeu de piste :

- comme **source d'apprentissages** : suivre uniquement les marques de couleurs dans les tons bleutés, choisir le chemin marqué par un animal de la ferme et pas celui par un animal des bois, prendre le chemin sucré, salé, épicé...
- pour **mettre du liant** entre les différentes activités de ta rencontre hebdomadaire : tu peux ainsi aller d'une petite épreuve à un atelier bricolage en passant par un moment de jeu avec la malle à déguisements ;
- pour **chanter** en marchant ;
- pour **appliquer le cadre de sécurité** sur la chaussée (circuler sur les trottoirs, marcher par moment en file indienne, emprunter les passages pour piétons...) ;
- ...



Si les Poussins marchent 2 kilomètres, ils n'auront plus d'énergie pour d'autres activités ! Prévois une distance relativement courte et des pauses régulières sur le parcours.

Des idées pour tracer une piste :

- des bouts de ficelle ;
- des traces de craies ;
- des flèches construites avec des morceaux de bois ;
- des coups de sifflet d'un animateur qui devance le groupe ;
- une carte imaginaire avec des points de repères ;
- des énigmes qui donnent la direction ;
- des signaux lumineux ;
- des odeurs et des goûts qui indiquent le chemin à prendre ;
- ...



Quels sont les jeux qui ont bien fonctionné auprès des Poussins ?  
Qu'est-ce que tu aimais vivre à leur âge ?

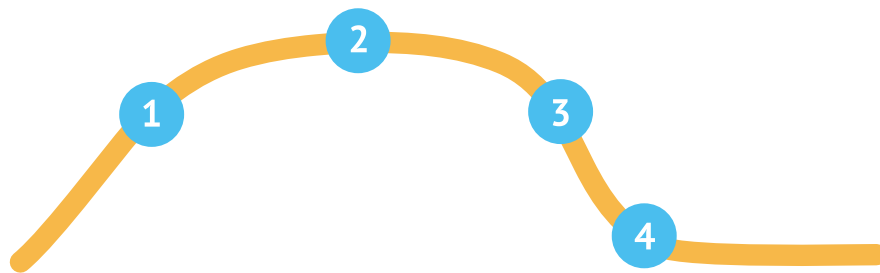
## Une veillée



### Un spectacle de marionnettes

Vieux comme le monde, le spectacle de marionnettes est une technique efficace pour captiver les animés tout au long de la veillée. C'est aussi un moyen pratique pour raconter une histoire et faire du lien entre les chansons et les petits jeux.

Tu peux opter pour des marionnettes à gaine qui se placent sur la main, des marionnettes à doigts, des marionnettes à fil qui se manipulent par le haut ou encore des marionnettes d'ombres chinoises. Cette technique s'adapte facilement à ton thème en ajustant l'histoire, les personnages et les décors. Et pourquoi ne pas créer les décors et les marionnettes avec les Poussins lors d'un atelier ?



1

#### La mise en ambiance

Les Poussins frappent dans les mains et appellent les marionnettes une à une pour qu'elles se présentent aux enfants. Si les animés ne crient pas assez fort, les marionnettes restent cachées. C'est une méthode efficace pour chauffer la salle.

2

#### L'intensité à son maximum

Le spectacle de marionnettes raconte une histoire qui captive les animés. Mais les marionnettes peuvent également interagir avec les enfants en leur posant des questions, en leur lançant un défi, en les faisant chanter, danser, participer à la résolution de l'énigme ou du problème qui se pose dans l'histoire !

3

#### Le retour au calme

Une fois l'histoire terminée et le problème résolu, chaque marionnette dit au revoir aux Poussins qui petit à petit reviennent au calme de façon à envisager un coucher serein. Si les animés sont trop énervés, ils peinent à trouver le sommeil.

4

#### La stabilisation

Les animés ferment les yeux pour écouter une dernière chanson calme puis rejoignent leur chambre calmement en entonnant : « Chut, plus de bruit. C'est la ronde de nuit... » ou en parlant tout bas.

## Un jeu de soirée

### La chasse aux monstres

L'objectif d'un jeu de soirée est d'apprivoiser l'obscurité. Inutile d'emmener les Poussins au fond d'une forêt en pleine nuit, il faut commencer par un défi à leur mesure : se déplacer sans crainte dans le bâtiment lorsqu'il est dans la pénombre !

Tu expliques aux Poussins qu'ils vont partir à la chasse aux monstres mais que ceux-ci ne sont pas faciles à attraper car ils se cachent par peur des enfants. C'est le monde à l'envers !



Tu installes un parcours qui traverse les différentes pièces du bâtiment (un fil d'Ariane, des petites bougies ou des veilleuses, une musique douce, un tunnel de couvertures...) et tu caches des monstres représentés par des peluches à différents endroits.

Les Poussins se déplacent par petits groupes et sont accompagnés d'un animateur. Dans chaque pièce, ils apprivoisent le monstre qui s'y trouve en relevant un défi. Ils peuvent alors poursuivre leur chemin.

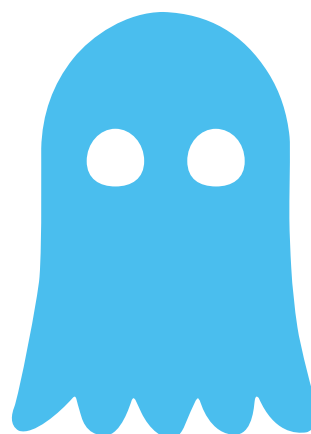
A la fin de l'activité, les Poussins et les monstres sont devenus des amis ! Chaque animé choisit un monstre qui veillera sur lui pendant la nuit jusqu'à la fin du séjour.



#### Fais-moi peur ! Un tout petit peu...

Chez les Poussins, la découverte se vit à travers les univers imaginaires qu'ils se créent et les émotions qu'ils y ressentent. Ils aiment **jouer à « faire semblant »** et ont parfois du mal à distinguer le réel de l'imaginaire. S'amuser à avoir peur du fantôme dans l'armoire peut devenir effrayant si les enfants finissent par se persuader qu'il existe réellement. Ton rôle en tant qu'animateur est essentiel pour être attentif à chaque enfant afin qu'il ne soit pas débordé par les émotions qu'il vit. Tu l'aides à **identifier ce qu'il ressent** (la joie, la peur, la tristesse, la colère, le dégoût) pour ensuite **mettre des mots dessus et l'exprimer**. C'est de cette manière que les Poussins apprennent progressivement à reconnaître leurs émotions et à les contrôler.

BOUH !



Qu'est-ce qui te faisait peur à cet âge ?

## 2.3 ANIMER PAR LE SENS 28

**Le sens est présent en permanence.** Chaque action, décision, événement, rencontre... peut être l'occasion de **réfléchir au sens** qui se trouve en toile de fond. Ce n'est pas pour rien qu'un des axes éducatifs du Patro s'intitule « **Chercher du sens** » 13. Eveiller et favoriser la recherche de sens, c'est une de tes missions d'animateur et ça commence dès le plus jeune âge !

### Les atouts des Poussins pour chercher du sens

- Ils découvrent et apprennent avec **leurs 5 sens**. Tu es donc attentif aux activités qui les mettent en éveil : chanter, reconnaître des bruits, toucher à l'aveugle, observer un paysage...
- Ils sont curieux et posent en permanence **des questions**. Prépare-toi à la patience et laisse libre cours à ton imagination !
- Ils sont **avides de découvertes**. Ça tombe bien car il y a toujours quelque chose de neuf à explorer.
- Ils n'ont **pas de conscience morale**. Le bien et le mal, c'est à travers les adultes qu'ils le découvrent. Le respect des consignes n'est pas inné pour eux.
- Ils **ne distinguent pas clairement la réalité et la fiction**. C'est un trésor pour évoquer le sens à travers des objets, des représentations ou des récits symboliques.



### Du sens dans les activités

Toutes les activités vécues au Patro peuvent éveiller et favoriser la recherche de sens. Tu peux aussi construire des activités de recherche de sens (A.R.S.) 29 plus spécifiques qui prennent la forme de jeux, de veillées, de projets, de camps... Les occasions ne manquent pas pour se mettre en réflexion avec ton équipe de cadres sur le sens de vos actions !

#### Une activité de recherche de sens avec les Poussins

« Tu me fais plaisir quand... »

*Distinguer le bien et le mal, prendre conscience de ce qui fait plaisir à l'autre ou, au contraire, ne lui plaît pas, se décentrer sont des attitudes complexes pour un Poussin. Mais ce n'est pas pour autant que tu ne peux pas l'aider à réfléchir au sens de ses actes.*

Par une activité manuelle, chaque animé exprime quelles attitudes lui font plaisir chez les autres : « J'aime bien quand on m'aide à faire mes lacets, quand on joue avec moi, quand on me fait un bisou... » et quelles attitudes ne lui plaisent pas : « Je n'aime pas quand on crie dans mes oreilles, quand on me laisse seul, quand on se moque de moi... ».

Les enfants présentent leurs créations au reste du groupe sous forme d'une petite exposition. Ils découvrent ce que les autres ont créé et prennent conscience des différences : « Ce que l'autre apprécie ou non est parfois différent de ce que je pense. ».

Les créations restent visibles dans le local. Affichées aux yeux de tous, elles aident les Poussins à garder en mémoire et à adopter les attitudes qui peuvent faire plaisir à leurs copains. C'est une façon concrète de les aider à se décentrer et à prendre conscience de l'existence des autres.

## Du sens dans les rites

S'il y a bien un élément du Projet Pédagogique qui est plein de sens, ce sont les 5 rites **32** ! **A travers l'accueil, le passage, le rassemblement, la fête et l'engagement, tu fais vivre à tes animés des moments porteurs de sens.** Encore faut-il identifier où se trouve le sens et le mettre en évidence ! En évitant les automatismes, les « On a toujours fait comme ça. », tu peux valoriser le sens qui se cache derrière ces moments forts de la vie d'un patronné.

Pour t'inspirer, découvre comment vivre les rites avec les Poussins et le sens qui s'y trouve **63**.

## Du sens dans les gestes du quotidien

Dans la vie de tous les jours, nombreux sont les moments où le sens, pourtant bien présent, passe inaperçu. **La routine, les automatismes, les habitudes, les traditions sont autant d'obstacles à la recherche de sens.**



Prends le temps avec ton équipe de cadres d'identifier ces instants afin de valoriser le sens que vous y mettez. Prendre le repas tous ensemble, porter des signes d'appartenance, vivre la mixité, se partager les tâches, se retrouver autour du feu... sont autant de gestes du quotidien qui sont intéressants à analyser avec un regard neuf.

### Relever le sens de nos gestes quotidiens

#### « Prendre le repas tous ensemble »

*S'il y a bien un lieu où l'on mange tous ensemble, c'est au Patro ! Petit déjeuner, pique-nique, goûter, souper, dîner sont des instants de la vie en collectivité porteurs de sens. Pourquoi manger ensemble ? Quelles valeurs transmettre lors de ces moments ?*



Tu trouves ci-dessous quelques pistes de réflexion à aborder avec ton équipe de cadres :

- Où manger ? A l'extérieur pour profiter du beau temps ? Dans un local confortable et chaleureux où chacun a une place ?
- Comment est disposé le local ? Par des grandes tablées style « banquet » ? Par petits groupes pour favoriser les échanges ?
- Quelle est l'ambiance du repas ? Les animés ont-ils l'occasion de discuter, de profiter de ce moment pour se parler, rire, échanger, se confier ?
- Avec qui partager le repas ? En petit groupe, en section, tous ensemble ? Les animateurs, les intendants sont-ils à table avec les animés ?
- Comment valoriser le côté social des repas ?
- Faut-il réclamer le silence ?
- Comment débiter le repas ? Le lavage des mains, des chants, des prières ?
- Plutôt plat commun partagé à table ou assiette garnie et servie à table ?
- Comment prend fin le repas ?
- ...

## Du sens dans les événements de la vie

Les événements que l'enfant vit dans son quotidien peuvent avoir un impact dans la vie du patro. Qu'ils soient heureux (les naissances, les anniversaires, les fêtes laïques ou religieuses...) ou plus difficiles (les injustices, la maladie, le décès, l'accident, le divorce...), ces événements sont **autant de possibilités d'éveiller et de réfléchir au sens**. Avec ton équipe de cadres, tu peux saisir l'occasion de **valoriser les événements heureux** ou d'accompagner et **soutenir** tes animés **lors de moments plus douloureux**.

### Se préparer à la naissance d'un petit frère ou d'une petite sœur



#### « La surprise de la cigogne »

*Il arrive que des parents annoncent aux animateurs l'arrivée imminente d'un heureux événement. Devenir grand frère ou grande sœur pour un Poussin n'est pas forcément une étape facile : « Papa et maman vont-ils encore s'occuper de moi ? Auront-ils assez d'amour pour 2 enfants ? ». Apprendre une nouvelle de cette importance peut chambouler l'univers de l'enfant. Et pourquoi ne pas se préparer à ce changement par le jeu ? Une façon différente de mettre du sens derrière cette étape de la vie.*

En arrivant dans le local, les Poussins découvrent un message à côté de leur mascotte. Tu annonces que tu as vu une cigogne passer par la fenêtre et qu'elle a déposé une enveloppe aux pieds du nounours. D'ailleurs, elle a laissé quelques plumes lors de son passage...

Les Poussins découvrent le contenu de la lettre qui leur annonce que leur mascotte va être maman. Quelle chouette nouvelle ! Mais rien n'est prêt pour l'arrivée du bébé. Les Poussins sont appelés à l'aide pour tout préparer !

L'après-midi est ponctuée de différentes activités et jeux à réaliser pour l'arrivée du nourrisson :

- la construction d'un lit : les Poussins décorent une boîte en carton et l'aménagent pour que le petit y soit confortablement installé ;
- la préparation d'une panade : les animés découpent des pommes, des bananes et les écrasent avec du biscuit pour obtenir une délicieuse panade ;
- la recherche de vêtements : au cours du jeu de piste, aux alentours du local, les enfants doivent récolter des petits vêtements cachés par la cigogne farceuse ;
- ...

A la fin de la rencontre, les Poussins reviennent dans leur local et y découvrent un panier recouvert d'un drap. Et sous le drap... un bébé ourson pour leur mascotte ! Il n'y a plus qu'à lui trouver un prénom pour l'accueillir comme il se doit dans le groupe.

Pour finir, les animés peuvent réaliser un dessin sur le thème : « Et si je devenais grand frère ou grande sœur, qu'est-ce que je ferais pour préparer l'arrivée du bébé ? ».

### Aborder des événements de la vie plus difficiles

Il n'est pas toujours simple de faire du sens autour d'événements douloureux. Tu as peut-être peur de faire pire que mieux, tu peux te sentir maladroit, peu outillé, mal à l'aise... C'est pourtant intéressant de rechercher le sens aussi dans ces moments plus complexes.

N'oublie pas que tu n'es pas seul dans ta fonction d'animateur. De nombreuses personnes ressources gravitent autour de toi : ton équipe de cadres, les accompagnateurs adultes et de sens, les parents des patronnés, l'équipe régionale, les permanents du Centre Fédéral, diverses associations ou institutions... Pense à faire appel à l'équipe car il y a plus d'idées dans 2 têtes que dans une ! C'est aussi de cette façon que l'axe éducatif « Grandir ensemble » est mis en valeur !

**?** Dans ton patro, quels sont les rites, les activités, les événements ou les gestes du quotidien où le sens est mis en valeur ?



## 2.4 ANIMER PAR LES RITES 32 →

Les rites au Patro sont incontournables. C'est génial, dans un lieu où se rassemblent des jeunes, de pouvoir vivre collectivement des moments d'accueil, de rassemblement, de passage, d'engagement et de fête. **Ils permettent à chacun de se sentir en confiance et reconnu par le groupe.** Vécus comme des moments forts, les rites demeurent souvent des souvenirs exceptionnels. Alors à toi de jouer pour les mettre en œuvre dans ta section !

Voici une proposition concrète pour chaque rite. Ceux-ci ont été imaginés en tenant compte du développement des jeunes et de leurs besoins. Il s'agit d'exemples que tu peux transposer. **L'essentiel est de bien identifier les objectifs des rites que tu proposes** et d'en faire des moments uniques et forts.



### Pourquoi vivre le rite de l'ACCUEIL chez les Poussins ?



L'arrivée d'un Poussin dans la section est un événement pour l'enfant et ses parents. Il s'agit souvent de la première expérience collective en dehors de la famille et de l'école. C'est donc une source de craintes et d'appréhensions. Il est fondamental de **préparer un accueil rassurant et progressif.**

Ainsi, le rite de l'accueil proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : d'accompagner les premiers pas du nouveau venu et de ses parents au patro
- pour l'enfant et ses parents : de se sentir rassurés et en confiance

## Un premier contact en douceur

Avant de vivre un vrai rite de l'accueil en section, **tu entres progressivement en relation** :

- Adresse-toi à l'enfant en lui souhaitant la bienvenue.
- Accroupis-toi à sa hauteur pour faciliter le premier échange.
- Présente-toi.
- Passe-lui un premier foulard **34** → autour du cou pour qu'il se sente doucement appartenir au Patro.
- Veille aussi à t'adresser aux parents et informe-toi sur l'enfant (ses habitudes, ses passions, ses peurs, sa santé...). Recueille les premières questions, donne quelques consignes et présente brièvement le déroulement de la première activité et l'horaire.
- Présente tes co-animateurs aux parents.
- Propose de faire le tour du local et des infrastructures. L'enfant peut ainsi visualiser un nouveau lieu de vie et construire des repères rassurants (le local des Poussins, les toilettes, le vestiaire...).
- Reste disponible et à l'écoute des questions et prends les coordonnées en cas de besoin.



- Propose aux parents de laisser quelque chose de familier à leur enfant (un mouchoir, une photo, un peu de parfum, un doudou...) pour le rassurer.

• ...

**Tu mets l'enfant en confiance** avant de vivre le rite d'accueil :

- Propose ta main pour que le Poussin la saisisse et t'accompagne.
- Explique-lui progressivement les choses pour gérer les peurs.
- Préviens-le et dis-lui qu'il va rencontrer les autres Poussins et les animateurs à travers des jeux préparés spécialement pour lui.
- S'il en a besoin, reste à ses côtés pour vivre ce moment intense, joyeux, rassurant et bienveillant.

• ...



### Le premier contact avec les parents...

S'il s'agit du tout premier contact avec les parents, présente-toi et ton équipe. Remets-leur un document de bienvenue qui reprend le fonctionnement du patro, les quelques règles, les enjeux éducatifs... et propose-leur un moment pour en discuter en fin d'activité lorsqu'ils récupèrent leur enfant. Le vocabulaire propre au Patro n'est pas une évidence pour tout le monde alors sois attentif à bien expliquer certains termes comme : les sections, le rassemblement, le hike...



Dans ton patro qu'est-ce qui est prévu spécialement pour accueillir les parents d'un nouveau patronné ?

## Un véritable rite de l'accueil en section

Construis un rite qui rassure. Imagine-le en partie avec les Poussins :

- Intègre des décors et une ambiance musicale pour stimuler l'imaginaire.
- Avec la section, débutez le rite de l'accueil par une chanson des prénoms et reprenez-la à la fin du rite en intégrant le nouveau venu.
- Propose ensuite au nouveau venu de suivre un fil d'Ariane qui l'emmène dans différents endroits d'un monde imaginaire où il vit des petits jeux avec les Poussins.
- Clôture l'accueil par une photo instantanée du nouveau Poussin que tu peux coller sur une fresque réalisée en section. Inscris ensuite son prénom.
- Remets-lui l'écusson de section **35** → ainsi qu'une boîte à décorer dans laquelle il peut ranger ses premiers souvenirs.
- ...

Ce rite va renforcer sa confiance et son sentiment de faire partie d'un groupe heureux de l'accueillir.



## Un rite de l'accueil avec tous les patronnés

Le moment du rassemblement est peut-être le lieu idéal pour présenter et accueillir le jeune Poussin au sein du patro. Se retrouver parmi les autres sections la toute première fois peut cependant s'avérer impressionnant. Alors pour éviter de le surprendre, tu peux prendre quelques minutes pour lui expliquer qu'il va être mis à l'honneur. **Tout le monde va lui souhaiter la bienvenue** au patro à travers, par exemple : un jeu, un chant, une haie d'honneur, un dessin... avant de l'inviter à inscrire son prénom sur la fresque murale du local aux côtés de tous les autres. Ce moment d'accueil peut se terminer par la remise du blason **34** → du patro et des applaudissements.

## Pourquoi vivre le rite de l'ENGAGEMENT chez les Poussins ?

Les Poussins se projettent difficilement dans l'avenir et ne prennent pas d'engagement dans la durée. Il est donc préférable que l'engagement pris par l'enfant soit **ponctuel et régulièrement rappelé**. Son ambition doit rester à sa portée : simple et concrète, adaptée et compréhensible par tous. Il leur est ainsi plus aisé de tenir leur promesse et de la concrétiser. **L'engagement est de l'ordre de la tâche ou du comportement qui participe à l'épanouissement personnel et au bien-être du groupe**. S'engager chez les Poussins, c'est faire un premier pas vers le respect de soi et des autres.

Ainsi, le rite de l'engagement proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de vivre un moment où l'attention est portée à celui qui s'exprime
- pour l'enfant qui s'engage : de verbaliser son engagement devant les autres

Le rite de l'engagement mérite une préparation minutieuse. Il s'agit **d'un moment solennel, fort et mémorable**. Voici des propositions pour inspirer ta créativité :

- Invite les Poussins à se rendre près d'un arbre qu'ils peuvent toucher et qui devient leur compagnon, le gardien de leur engagement.
- Accompagne chaque Poussin dans sa réflexion : « Que veux-tu promettre ou réaliser de meilleur pour toi ou le groupe ? ».
- Voici quelques idées d'engagements pour accompagner les Poussins en manque d'inspiration : dire bonjour, participer à la vaisselle, être plus attentif au rassemblement, faire ses lacets tout seul, présenter ses excuses, jeter ses déchets dans la poubelle...
- Propose au Poussin d'illustrer son engagement avec une technique de son choix (un dessin, une peinture, un bricolage, une marionnette...).
- Prépare une ambiance en utilisant un décor, des lumières, un déguisement...
- Au pied de son arbre, avec une main sur l'écorce, chaque enfant explique son engagement au groupe.
- Invite les enfants à accrocher leurs réalisations sur un arbre représenté disposé dans le local. Tu gardes ainsi une trace et tu leur permets de se rappeler régulièrement leur engagement.



Une fois l'année patro terminée, tu peux aussi valoriser la participation et la présence des Poussins en leur remettant l'étoile **35** → qui symbolise cet engagement.



Accompagne le Poussin vers la concrétisation de son engagement en le lui rappelant et en donnant l'exemple. Valorise ses réussites et encourage-le !



L'apprentissage de l'écriture et de la lecture débute à peine pour certains. Alors favorise d'autres moyens d'expression.

## Pourquoi vivre le rite de la FETE chez les Poussins ?

Les Poussins savent faire la fête ! Mais au sens propre du rite, c'est à toi de les accompagner. Ainsi, tu peux les aider à se remémorer les nombreuses découvertes **50** → réalisées durant l'année.

Le rite de la fête proposé a pour objectifs :

→ pour le groupe : de se souvenir ensemble

→ pour chaque enfant : de prendre conscience des progrès personnels réalisés

Tu peux réaliser un parcours ludique et sensoriel jalonné de photos (le premier feu de veillée, la première marche dans l'obscurité, la découverte des animaux de la forêt et de leurs traces de pas, la première nuit avec les copains, le premier jeu avec les Benjamins-Benjamines, la première cabane dans les bois...).



Voici quelques pistes pour le rendre attrayant :

- utilise des bancs, des tables, des plots, des chaises pour créer des obstacles ;
- ajoute des éléments qui bougent (une bascule, un gros ballon, une corde suspendue...) ;
- varie les surfaces au sol (du sable, des écorces, des graviers, de l'eau, de la paille...) ;
- propose un jeu pour reconnaître des odeurs rencontrées ;
- diffuse des bruits et des voix ;
- ...

Exploite leurs 5 sens. Ils peuvent ainsi retracer l'histoire de ce qu'ils ont vécu. En effet, la plupart d'entre eux se remémore moins aisément les activités lointaines. Alors, revoir des images, retrouver des bruits et des odeurs facilite le partage des souvenirs qui restent cependant très personnels et liés à soi. En effet, les Poussins restent essentiellement centrés sur leur vécu propre.

C'est à travers tous ces moments vécus que tu peux **mettre en valeur les réussites et les progrès personnels** de chacun. Par exemple :

- souligne les efforts des uns ;
- mets en avant le respect des engagements des autres ;
- applaudissez les exploits personnels et collectifs ;
- ressors quelques dessins offerts ;
- reconnais les progrès psychomoteurs ;
- redécouvrez ensemble les bricolages réalisés ;
- ...

Pour enchaîner, tu proposes aux Poussins de s'applaudir ou de se regrouper en se serrant fort dans les bras. Puis tu conclus le rite par un moment plus festif en chanson ou en musique par exemple. Tu soignes le décor et l'ambiance. Tu prépares quelques petits jeux variés pour agrémenter la fête. **Tu leur permets vraiment de donner du sens** et de célébrer les réussites de chacun au sein du groupe.



?

Si la petite boum avec les Poussins est une fête, est-ce vraiment un rite ? Comment en faire un rite si ce n'est pas le cas ?



Implique les Poussins dans les préparatifs du moment plus festif. Ils peuvent choisir les chansons, préparer la décoration, choisir un jeu collectif qu'ils apprécient...



Le rite de la fête peut se vivre à plusieurs reprises durant l'année pour faire prendre conscience aux Poussins qu'ils forment un groupe aux vécus communs. Cela leur permet notamment de quitter progressivement leur approche personnelle du monde pour s'ouvrir à l'autre.

## Pourquoi vivre le rite du PASSAGE chez les Poussins ?

Les Poussins sont généralement en confiance dans leur section. Tu les guides, tu les consoles, tu te rends disponible, tu les protèges... Tu mets en place une série de comportements rassurants qui les aident à se sentir à leur place. Lorsqu'arrive le jour du passage, **rejoindre la section des Benjamins-Benjamines peut s'avérer insécurisant**. Il est primordial de **préparer les enfants** qui vivent ce moment.

Ainsi, le rite proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : d'accompagner chaque enfant dans son évolution et de concrétiser la transition
- pour l'enfant : de se sentir en sécurité

### 1. Se préparer au passage

Plusieurs semaines avant le rite du passage, tu prends le temps d'**informer les Poussins** sur ce qui les attend. Certains d'entre eux ont bien grandi, progressé et beaucoup appris. Raconte-leur ta fierté de les avoir rencontrés. **Présente-leur les animateurs qui vont les accompagner** dans leurs prochains pas au Patro. Ils peuvent ainsi mettre un visage sur un prénom.

Préparer le passage, c'est aussi vivre de temps en temps **des animations intersections avec les Benjamins-Benjamines**. Les enfants et les animateurs apprennent progressivement à se connaître et à créer des liens qui facilitent ensuite la transition.



### 2. Le jour du rite

Tu prépares un moment exceptionnel ! Pour les aider à appréhender ce temps fort, il est nécessaire de mettre de l'énergie dans les décors et l'ambiance qui accompagnent ce rite. En effet, **les Poussins ont besoin de magie pour créer des souvenirs et se sentir pousser des ailes**.

- Organise d'abord une dernière animation en section pour remercier, dire : « A bientôt ! ».
- Remets une photo de section en souvenir.
- Propose aux enfants qui partent de laisser une trace de leur passage en déposant leur main sur une fresque.
- Adresse-leur un petit mot personnel.
- Accompagne les enfants dans un jeu durant lequel les Benjamins-Benjamines interviennent. Ils apportent leur aide dans la recherche de trésors perdus représentés par des petits cadeaux de bienvenue personnalisés.

Il est fondamental qu'un super rite de l'accueil suive ce rite du passage pour leur souhaiter la bienvenue et reconnaître leur appartenance à la nouvelle section **89** →

### 3. Et après ?

**Tu prends régulièrement des nouvelles** des enfants qui ont quitté ta section. Chez les Poussins, cette transition peut parfois s'avérer plus délicate. Tu restes disponible et à l'écoute, tu les encourages et tu les valorises.



C'est essentiel de faire le point avec les animateurs de la section des Benjamins-Benjamines avant de vivre l'évènement. C'est l'occasion pour toi de transmettre des informations importantes comme les peurs de l'enfant, ses forces et ses fragilités, ses besoins particuliers, le contexte familial, un comportement spécifique... Les animateurs suivants sont ainsi mieux outillés pour poursuivre l'accompagnement que tu as mené. C'est également le premier passage que vivent les parents.

Pense aussi à les informer et à les présenter aux animateurs de la nouvelle section pour assurer une bonne transition.



Qu'est-ce que tu mets en place pour veiller au suivi et à la transmission des informations auprès des animateurs de la section des Benjamins-Benjamines ?

### Pourquoi vivre le rite du RASSEMBLEMENT chez les Poussins ?

Le rite du rassemblement donne des repères aux Poussins. Débuter par exemple par le chant fédéral **36** →, enchaîner par les cris des sections, poursuivre avec la présentation des nouveaux venus et l'annonce de consignes de sécurité... donne une structure qui rassure davantage. Et puis, proposer le rite du rassemblement au départ et au terme de l'activité, c'est marquer un début et une fin. Ça permet donc aux Poussins d'avoir **des repères temporels**.

Enfin, le rassemblement est **un repère spatial** qui précise la place de chaque section et celle de chacun par rapport aux autres. Les Poussins ont ainsi **une représentation plus visuelle et concrète des groupes** qui constituent leur patro. Ils découvrent progressivement qu'ils ont une place reconnue et qu'ils font partie d'un ensemble plus grand encore que leur section.

Le rite du rassemblement chez les Poussins peut avoir ces objectifs :

→ pour le groupe : d'avoir un moment coutumier qui sert de repères

→ pour l'enfant : de se situer dans son patro par rapport aux autres sections



De par sa taille, un Poussin pourrait être impressionné d'être au cœur du rassemblement. N'hésite pas à lui donner une place sécurisée et rassurante ou même, à l'accompagner lors des premiers rassemblements.

Les Poussins ne comprennent pas la plupart des paroles du chant fédéral malgré les explications que tu peux leur donner. Ce n'est rien. Laisse-les fredonner ce qu'ils entendent. Ça leur donne le sentiment de partager un moment commun aux autres sections.

Apprends-leur le cri « Patronnés toujours mieux » et à disposer correctement la main sur le cœur **36** →.

## 2.5 ANIMER PAR LE PROJET 39

Le projet est un outil d'éducation très utilisé et apprécié au Patro, pour plusieurs raisons :

- c'est une activité concrète définie par l'ensemble du groupe ;
- il permet de travailler et d'avancer ensemble vers un objectif commun, un résultat à atteindre ;
- il « contribue à la construction personnelle et collective » 12.

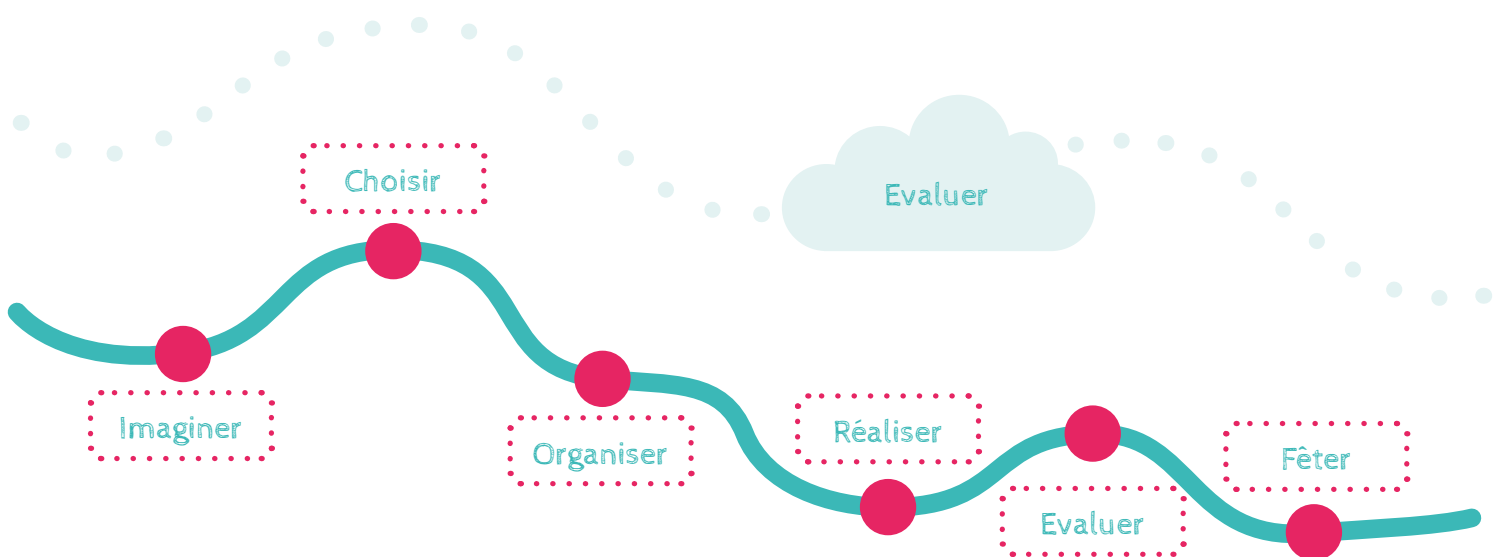
**Par le projet, les Poussins deviennent acteurs de leurs découvertes** 50. A cet âge, les enfants ne retiennent que ce qu'ils expérimentent. Vivre des projets c'est donc une riche expérience pour eux !

Un projet co-construit avec les Poussins, c'est :

- vivre la découverte de soi, des autres et de son environnement ;
- expérimenter, dans un cadre sécurisant et rassurant ;
- donner le goût du Patro ;
- prendre confiance ;
- proposer un timing adapté.

### Construire le projet ensemble, oui mais comment ?

Pour t'aider, voici 6 grandes étapes pour mener un projet avec ta section. Elles représentent des repères importants pour guider les patronnés. Il est intéressant, indispensable parfois, de revenir en arrière ou de reproduire certaines étapes.



Découvre comment les mettre en œuvre concrètement avec les Poussins. Les propositions sont bien sûr à ajuster en fonction des réalités et des besoins de ton groupe.



## Comment IMAGINER avec les Poussins ?

Les Poussins ont souvent du mal à exprimer leurs rêves. Ton rôle est d'**observer ta section et chaque enfant** pour identifier les projets possibles, sans limite de nombre. Tu restes à leur écoute, tu t'intéresses à chacun, tu vois ce qui leur plaît dans les animations, tu discutes avec les parents... Puis, tu sélectionnes 3 ou 4 projets maximum à proposer à tes patronnés en étant imaginatif.

Tu peux par exemple :

- raconter ou adapter une histoire existante ;
- inventer ta propre histoire ;
- proposer un petit film ;
- faire une petite saynète avec des déguisements et un peu de matériel : des caisses en carton deviennent des tunnels, des voitures ou des maisons, des draps deviennent des cabanes ;
- ...

Plus qu'écouter ou regarder, les enfants aiment vivre avec les héros. Tu peux donc **les impliquer dans l'univers** en posant des questions, en les intégrant comme personnages, en faisant appel à des accessoires qu'ils portent. Tu leur laisses aussi des temps de silence, tu accueilles leurs émotions et leurs questions. L'implication rend les enfants participatifs et attentifs, ce qui facilite la suite de la mise en projet.

## Comment CHOISIR avec les Poussins ?

Tu résumes chaque projet en une seule image représentative pour **aider les enfants à visualiser les possibilités**. Pour faire son choix, chacun peut coller une gommette ou toute autre image. Utiliser une photo d'eux ou un post-it avec leur prénom permet aux enfants de se souvenir de leur choix. Tu peux ainsi être attentif à l'adhésion de chaque enfant, même si son choix n'est pas retenu.

Une fois le projet choisi, tu peux revenir à l'étape précédente et imaginer la suite concrète avec les Poussins. A ce moment-là, à partir d'une consigne plus précise, ils sont capables de se projeter.

Imagine par exemple une journée à la ferme voisine. Sur une affiche représentant une ferme, tu délimites différents espaces qui correspondent à ce qu'ils aiment à la ferme, ce qu'ils ont envie de découvrir, ce qui leur fait peur, ce qui ne les intéresse pas... Tu discutes des idées puis tu les places de manière illustrée dans le bon espace sur l'affiche.

Ce travail te permet de **construire un programme adapté et sécurisant** pour chacun, cohérent par rapport au Projet Educatif et aux moyens (financiers, matériels et humains) dont tu disposes !

Comme dans toute animation pour les Poussins, tu veilles au sein du projet à diversifier les activités : calmes, actives, créatives, réfléchies...



## Comment ORGANISER avec les Poussins ?

Les Poussins sont trop petits pour organiser concrètement ou se projeter dans le temps. C'est à toi d'identifier et de planifier les tâches. Pour ce faire, tu peux utiliser **un horaire ou un calendrier avec des repères visuels** : les saisons, les fêtes, les heures du goûter et du coucher... Puis, tu intègres les tâches de manière imagée et en laissant des espaces pour indiquer qui prend les choses en mains : certaines tâches se font tous ensemble, d'autres par petits groupes. Pour ces dernières, tu discutes avec eux et tu associes à la tâche les photos ou les prénoms des patronnés « responsables ».

A cet âge, la fréquentation d'un lieu d'accueil qui sort du cadre habituel est source d'instabilité. Dans la préparation, il est de ton devoir de penser et d'**anticiper tous les éléments qui pourraient rassurer les enfants ou au contraire les stresser** : la météo, les dangers potentiels, les problèmes de santé éventuels, l'accès aux toilettes, le goûter, la sieste ou un temps de repos, la présence d'animaux ou d'inconnus, la circulation, la foule, le bruit, le sommeil... Les Poussins ont besoin d'un cadre sécurisant et rassurant. A toi de prévoir **des consignes et un encadrement adaptés** avec tes co-animateurs ou toute autre personne qui est amenée à les encadrer.



Si le projet sort du cadre horaire habituel et des murs du local, cela peut être source d'inquiétude pour les parents. Tu es donc attentif à bien leur communiquer ce qui attend leurs enfants et tu privilégies le contact direct : une visite à chaque famille, une réunion où tous les parents sont conviés...

## Comment REALISER avec les Poussins ?

Aussi petits soient-ils, les Poussins sont volontaires et aiment **donner un coup de main, montrer qu'ils sont capables** comme les plus grands. Tu es un modèle pour eux et ils sont prêts à te suivre ou à t'aider !



Avec leurs moyens, lors des animations, ils peuvent par exemple cuisiner, décorer, dessiner, apprendre une chanson, en découvrir plus sur le sujet au travers d'un jeu... Les impliquer dans la préparation, c'est les rassurer pour la suite du projet. Bref c'est tout bon ! Attention toutefois à **ne pas viser trop haut**. Si c'est trop compliqué, les enfants préfèrent abandonner qu'échouer ! Tu prévois donc des tâches à leur portée et tu restes disponible pour les aider. En cas de difficulté, tu peux découper ou postposer l'activité pour aider l'enfant à surmonter cet obstacle. Pour maintenir leur intérêt, tu penses à les **féliciter** et à **afficher la progression** sur le support utilisé à l'étape précédente.

Puis c'est le moment de vivre le projet et de profiter de l'instant ! Tu valorises l'apport de chacun dans le projet. **Encourager et féliciter personnellement**, c'est aider les enfants à se découvrir, à se construire et à prendre confiance.

## Comment EVALUER avec les Poussins ?

Les Poussins ont du mal à comprendre ce qu'ils ressentent et, limités dans leur vocabulaire, à exprimer ce qui va et ce qui ne va pas. Puisque l'écriture et la lecture sont à proscrire, ton rôle est de **faciliter l'expression** par d'autres modes. Tu peux leur proposer de **dessiner ou d'utiliser des photo-langages** à leur portée : des animaux, des smileys, des couleurs, la météo... Parfois les images valent mieux que des mots et dans les dessins d'enfants se cachent souvent des messages, des reflets de leur état d'esprit. Tu peux aussi donner une **place à l'évaluation personnelle dans un dessin d'ensemble** marquant l'importance de la section. Par exemple : un train, un arbre, une arche de Noé où chaque enfant est représenté respectivement par un wagon, une feuille, un animal.

Pour un projet plus long (le camp par exemple), imagine **un visuel à compléter au fil des évaluations** : les enfants et toi-même pourrez ainsi vous rendre compte de l'évolution.

## Comment FETER avec les Poussins ? 32 →

La fête est souvent vue comme un grand moment rassembleur demandant beaucoup de préparation. Cela peut aussi être **un petit moment de partage et de souvenir avec les parents ou les autres sections**. À tout moment du projet, tu photographies ou tu filmes les Poussins en activité, tu les interviewes avec des questions simples. Et hop, te voilà équipé pour réaliser une **vidéo souvenir ou une projection photo** à la fin d'une activité, lors du rassemblement, autour d'un verre de l'amitié... Tu peux aussi exposer les réalisations ou citer les apports de chacun. Les parents sont toujours heureux de voir ce que leurs enfants expérimentent loin d'eux. C'est aussi une chouette occasion de valoriser ton travail en tant qu'animateur et de défendre l'intérêt du Patro comme milieu d'éducation. Très loin d'une garderie, les enfants y développent des compétences et peuvent y grandir ensemble.

### Quelques idées de projets et de manières de les décliner

- Une journée à la ferme voisine : rencontre avec le fermier, visite de l'étable, nourrissage des chevreaux ou des veaux, récolte des œufs, préparation d'un pain, petit tour en tracteur, balade au milieu des champs, pique-nique...
- Une balade contée dans le village : découverte des lieux, des métiers et de leur histoire, observation et respect de la faune et la flore, goûter fermier...
- Une veillée de Noël : confection de massepain et truffes, création de cartes de vœux, décoration des locaux, apprentissage d'une chanson...
- La préparation du camp : création de décors, préparation d'une boum, confection d'accessoires pour se déguiser... ou encore mini-camp pour s'acclimater, souder la section et donner envie pour la suite !
- L'aménagement du local.
- Il est aussi possible que les Poussins prennent une part active dans un projet commun à toutes les sections, par exemple l'anniversaire du patro.
- ...

?

Quels sont les projets que tu as vécus quand tu étais chez les Poussins ?

De ton groupe et de ta créativité peuvent naître de nombreux projets.

- **Évite surtout de répéter le même projet** plusieurs années de suite, sans réfléchir.
- Pense toujours aux **besoins** et aux **réalités de ton groupe**.
- Permet à chaque enfant de **vivre des expériences différentes** d'une année à l'autre.

Des projets bien menés avec les Poussins,  
découverte, amusement et régularité assurés !



**Introduction**

**76**

**Animer  
par le jeu**

**80**

**Animer  
par le sens**

**85**

**Animer  
par les rites**

**89**

**Animer  
par le projet**

**95**



# **A**nimer les Benjamins - Benjamines

## 3.1 INTRODUCTION



### D'où vient leur nom ?

En français, le mot « benjamin » désigne le plus jeune membre du groupe, de la famille. La tranche d'âge des 6-9 ans était la plus jeune de la Ligne de Croissance du Patro jusqu'à la création de la section des Poussins arrivée plus tard. A cet âge, les enfants ont une relation forte avec leurs animateurs qui sont pour eux comme des grands frères et sœurs. Ils se construisent en imitant leurs aînés et aiment montrer qu'ils sont capables de se débrouiller par eux-mêmes.

### Avant les Benjamins - Benjamines

#### → Les Poussins et la découverte

Entre 4 et 6 ans, la vie des enfants s'enrichit d'activités extrascolaires: 🎮. Le Patro en fait partie. C'est un nouveau lieu où les enfants vivent de manière récurrente dans un groupe ; un tout nouvel espace pour grandir en liberté en dehors des sphères familiale et scolaire. Les premiers pas au Patro sont une période riche en découvertes ! D'abord la découverte d'autres enfants qui interagissent au sein d'un groupe. Ensuite celle d'un nouveau milieu de vie très différent de la famille et de l'école. Enfin, la découverte de soi-même en vivant des activités riches et variées.

### Après les Benjamins - Benjamines

#### → Les Chevaliers - Etincelles et la solidarité

Entre 9 et 12 ans, c'est l'âge de la bande de copains et de copines par excellence ! Les enfants s'ouvrent de plus en plus aux autres et se sentent réellement appartenir à un groupe dans lequel chacun a sa place. Des affinités naissent et se développent par les passions et les jeux communs. Les filles et les garçons prennent de plus en plus d'indépendance et aiment vivre des expériences avec leurs camarades de jeu. Ils font preuve de solidarité et d'esprit d'équipe. A cet âge, ils identifient leurs compétences et reconnaissent celles des autres. Ils aiment se mettre en projet.

### La créativité

→ La spécificité éducative que le Patro met en avant pour les Benjamins-Benjamines

De 6 à 9 ans, **les enfants comprennent de mieux en mieux les différents mondes dans lesquels ils évoluent.** La famille, l'école, le patro et les autres hobbies sont autant de lieux qui les éveillent et les font grandir. A cet âge, les enfants ont **une imagination débordante** et énormément de créativité ! Ils inventent des histoires, créent des jeux, imaginent des bricolages. Tout élément qui les entoure, aussi simple soit-il, est prétexte à la création. C'est aussi **la période des premiers liens d'amitié** qui naissent avec d'autres enfants, le début de la socialisation.

### Qui sont les Benjamins - Benjamines ?

Tu trouves ci-après un descriptif des spécificités et des besoins principaux de cette tranche d'âge. Les enfants que tu animes ne rencontrent pas forcément chacun des points de cette grille, il s'agit d'un modèle théorique. Certains comportements plus spécifiques et/ou moins fréquents peuvent apparaître. Ceux-ci méritent également une attention particulière.





## Ce qu'il faut savoir...

Les Benjamins - Benjamines ne savent pas rester en place très longtemps. Ils ont besoin d'activité et d'animation. Ils aiment bouger et sont très impatients.

Leurs capacités motrices sont de plus en plus développées. Ils maîtrisent mieux leur corps et leurs mouvements. Les Benjamins - Benjamines sont capables de gestes fins.

Ils aiment être autonomes et faire leurs propres expériences. A cet âge, les Benjamins - Benjamines commencent à poser un regard sur eux-mêmes. Ils construisent leur estime personnelle.

## Dans ton animation...

Tu changes d'activités toutes les 20 à 40 minutes en fonction de leur capacité de concentration. Tu évites les longues explications de jeu.

Les activités physiques et les bricolages que tu leur proposes sont plus complexes et contribuent à leur développement moteur.

Tu leur donnes la possibilité de se débrouiller lors des activités avec des tâches à leur portée. Tu valorises leurs compétences. Tu les encourages s'ils font face à une difficulté.

## Ce qu'il faut savoir...

Les Benjamins - Benjamines sont énergiques et se dépensent énormément. Ils sont plus endurants que les Poussins mais ils ne sont pour autant pas capables de connaître leurs limites.

Ils différencient clairement les filles des garçons. Avec la distinction des sexes, c'est le début des stéréotypes de genre comme par exemple : « Les garçons aiment jouer au football et les filles à la poupée. ».

Les Benjamins - Benjamines sont capables de se rappeler, d'imiter, d'imaginer mais pas encore d'anticiper. Ils ne savent pas prévoir la conséquence de leurs actes.

Ils commencent à intégrer les notions de bien et de mal et se justifient par des histoires inventées. C'est la naissance de la conscience morale.

Leur curiosité est toujours aussi grande. Les Benjamins-Benjamines développent des passions dévorantes pour certains sujets, ils collectionnent les souvenirs. Ils n'hésitent pas à te poser des questions sur le sens de la vie à partir de situations concrètes de leur vécu.

Les Benjamins - Benjamines s'identifient à l'adulte. Ils le prennent en exemple et reproduisent ses moindres comportements.

## Dans ton animation...

Ton programme d'activités est équilibré. Durant le camp par exemple, tu prévois suffisamment de temps de repos (entre 9h et 11h par nuit).

Tu veilles à ne pas renforcer ces stéréotypes dans les animations que tu proposes. Tu permets à chaque enfant de faire l'activité qui le tente réellement.

Tu anticipes les dangers liés aux activités que tu proposes. Tu prends le temps de leur expliquer les conséquences de certains comportements.

Tu les aides à prendre conscience de ce qui est bien ou mal pour eux-mêmes et pour autrui. Tu leur expliques patiemment en passant par le concret.

Tu leur apportes les réponses que tu te sens capable de leur donner. Tu conserves la confiance qu'ils te portent sans leur mentir. Tu mets un espace à leur disposition dans le local pour conserver leurs souvenirs.

Tu fais attention à l'image que tu leur renvoies. Chaque mot, chaque geste peut être imité.



## Ce qu'il faut savoir...

Ils ont besoin d'être aimés et de voir que tu t'intéresses à eux. Ils n'hésitent pas à te montrer leur affection en attirant ton attention.

A l'école, les Benjamins - Benjamines apprennent à lire, à écrire et à compter. Leur vocabulaire est de plus en plus riche et ils sont capables de mieux s'exprimer.

Les Benjamins-Benjamins commencent à se décentrer. C'est le déclin de l'**égoïsme** et le début de la socialisation. Ils reconnaissent peu à peu les qualités et les compétences des autres enfants.

Ils sont imaginatifs et créatifs. A cet âge, ils font la différence entre le réel et l'imaginaire. Leur pensée est concrète, ancrée dans le réel. Leurs dessins sont réfléchis et nécessaires.

Etre animateur chez les Benjamins-Benjamins, c'est mettre en place les conditions nécessaires pour aller à **la rencontre de l'autre**. Par le type d'activité que tu leur proposes et les valeurs qui y sont développées, les enfants peuvent peu à peu prendre conscience de ceux qui les entourent et ainsi **adapter leurs comportements pour un mieux vivre ensemble**.

## Dans ton animation...

Tu leur témoignes de l'affection en retour en veillant à n'en délaissier aucun.



Tes animations font appel à leurs compétences. Tu leur montres qu'on peut mettre en pratique ce que l'on apprend par le jeu.

Tu les fais jouer par petits groupes. Tu confies à chacun une tâche précise pour réaliser un projet commun. Tu mets en avant des valeurs de coopération.

Tu leur proposes des activités où ils pourront développer toute leur créativité en multipliant les moyens d'expression (la peinture, le spectacle, la danse, le théâtre de marionnettes...).



## 3.2 ANIMER PAR LE JEU 18

Vivre l'axe éducatif « Apprendre par le jeu »  13  comporte des spécificités liées aux besoins des animés de chaque tranche d'âge. Elles sont des balises, des guides, des points de repère qui te permettent de préparer des animations de qualité et adaptées.

Chez les Benjamins-Benjamines, tu proposes des jeux qui favorisent **la motricité fine** pour contribuer à leur développement moteur. Tu multiplies **les moyens d'expression** qui valorisent et entretiennent leur **créativité** tout en veillant à **éviter l'excès d'activités manuelles**. Tu mets en place **des dispositifs qui facilitent la socialisation** et aident l'animé à se décentrer, à prendre conscience qu'il fait partie d'un groupe. A travers **des règles rapides et faciles à expliquer**, tu renforces l'adhésion des participants aux activités. Tu proposes **un imaginaire particulièrement soigné et adapté à la maturité** des animés (un spectacle, une intrigue et des personnages imaginaires, des effets spéciaux...).



### Des petits jeux

Ces petites activités d'une durée de 15 à 20 minutes sont idéales pour combler des temps d'attente, mettre l'ambiance et se changer les idées. Pour éviter la répétition, tu les adaptes au thème de la journée ou tu modifies les règles afin de leur donner un nouveau souffle !



## Expression et mémoire

« **Qui est l'intrus ?** » est un jeu où chaque participant reçoit une image collée sur son front sans en connaître le contenu. Les photos font partie d'une même série (des objets, des voitures, des oiseaux, des personnages de film...) sauf une, celle de l'intrus. A tour de rôle, chaque animé pose une question à un joueur de son choix pour découvrir le contenu de son image. La personne interrogée ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Après quelques tours, l'intrus doit parvenir à se démasquer.



## Poursuite et attrape

**Le bonhomme de neige** consiste à traverser un terrain de jeu à plusieurs reprises sans se faire toucher par le bonhomme de neige. Si un animé est attrapé, il devient un glaçon et reste immobile. Les autres animés peuvent le libérer en faisant un tour complet autour de lui. Le joueur peut alors poursuivre la partie. Le gagnant est le dernier animé qui parvient à éviter le bonhomme de neige. Tu peux facilement adapter ce jeu à ton thème : le pirate qui transforme en perroquet, le policier qui emprisonne, le charmeur de serpent qui hypnotise...

## Adresse et réflexe

**1, 2, 3 soleil** est une activité qui nécessite de la rapidité et une maîtrise des mouvements. Un animé nommé « le compteur », fait face à un mur. Il compte jusqu'à 3 à voix haute et se retourne en criant le mot « soleil ». Pendant qu'il a le dos tourné, les autres animés placés de l'autre côté du terrain doivent se rapprocher le plus vite possible du mur et se tenir immobiles lorsque le compteur se retourne. Si un animé bouge, il doit revenir à la ligne de départ. Le premier arrivé au mur gagne et devient le nouveau compteur.



Ce jeu est un grand classique et tu peux le modifier avec de multiples variantes :

- le compteur circule entre les joueurs immobiles pour les faire rire et les déstabiliser ;
- le compteur essaye d'attraper les joueurs qui ont perdu l'équilibre avant qu'ils ne rejoignent la ligne de départ. S'il y parvient, les rôles sont échangés ;
- les animés avancent en duo avec un foulard qui relie leurs jambes au niveau du genou ;
- ...

## Un grand jeu



### Fidèle au poste !

Le système du jeu à postes où des activités variées sont proposées te permet de mettre en place différentes structures de jeu :

- un poste central qui renvoie vers d'autres ;
- des postes à rejoindre dans un ordre précis en suivant une piste ;
- des postes cachés à trouver dans un ordre aléatoire ;
- des postes représentés sur une carte ;
- ...

Le principe de base est identique mais la façon de le vivre permet d'éviter la répétition. De la même manière, tu varies les épreuves proposées d'un poste à l'autre (réflexive, sportive, créative, humoristique, solidaire...) afin que les Benjamins - Benjamines trouvent tous du plaisir.



Et si c'était un enfant qui imaginait et animait le poste ?



Des idées d'épreuves pour les postes :

- un parcours du combattant ;
- un puzzle à reconstituer en 1 minute ;
- des mots inscrits à mémoriser et à restituer dans l'ordre ;
- un duel contre l'animateur ;
- un jeu de coopération pour franchir un obstacle ;
- un objet caché à retrouver dans un périmètre délimité ;
- un pull à enfiler puis à transmettre à son voisin qui fait de même jusqu'à ce que toute l'équipe l'ait revêtu ;
- une chanson à gestes à apprendre ;
- une course relais à la manière d'un crabe, d'une araignée, d'un serpent, d'un escargot ;
- ...

## Une veillée

### Sur le dance floor !

Les Benjamins - Benjamines adorent bouger et se dépenser. Une veillée spéciale pour danser est une belle occasion de leur donner cette possibilité.



1

#### La mise en ambiance

Un danseur reconnu entre en scène et propose une danse exceptionnelle aux spectateurs ! Tu lances la soirée en force avec tes co-animateurs et tu annonces que tu es là pour faire danser la foule.

2

#### L'intensité à son maximum

Le début de la veillée consiste à expliquer et à faire découvrir les pas d'une danse aux animés qui sont illustrés et projetés sur écran géant. Pour se faire, tu les leur présentes et ils les reproduisent. Au fil des musiques, tu compliques les actions en accélérant le rythme ou en proposant des danses en duos. Tu peux aussi demander aux animés de se placer par équipes et de créer de nouveaux pas à imposer à leurs adversaires lors d'une battle. Et pourquoi pas un concours des meilleurs danseurs ?

2

1

3

4

3

#### Le retour au calme

Tu passes à des musiques plus douces, à une danse commune, à un rythme moins soutenu pour que le calme revienne peu à peu.

4

#### La stabilisation

La dernière danse se fait dans le silence, sans musique, juste en mouvement en fonction des illustrations qui sont projetées.

?

Quelles sont les veillées que tu aimais vivre à leur âge ?

## Un jeu de soirée

### Les mille et une lucioles

L'objectif d'un jeu de soirée est d'**apprivoiser l'obscurité et d'éveiller les sens au monde de la nuit**. Tu expliques aux Benjamins-Benjamines qu'ils vont partir à la découverte d'un monde visible uniquement quand il fait noir : celui des lucioles. Les animés allument les lanternes qu'ils ont fabriquées la veille pendant un atelier et partent vers le bois voisin. Ils doivent être attentifs tout au long du chemin pour découvrir les lucioles qui s'y cachent. Elles sont représentées par des petites lanternes allumées le long du parcours. A chaque lanterne, le groupe réalise une activité (identifier les bruits de la nuit, écouter un conte, entonner un chant...).



#### J'aime lire, écrire et compter !

Avec l'entrée à l'école primaire, c'est le début des grands apprentissages de base que sont **la lecture, l'écriture et les premières opérations mathématiques**. Les Benjamins-Benjamines sont fiers de mettre en pratique ce qu'ils ont appris à l'école dans leur vie de tous les jours. En enrichissant tes activités de ces nouvelles compétences, tu permets aux animés de **relever des défis**. Entre 6 et 9 ans, tous les Benjamins-Benjamines n'en sont pas au même stade des apprentissages. C'est pourquoi tu es attentif à leur **proposer des épreuves personnalisées et adaptées**. Tu les valorises et tu renforces l'estime qu'ils ont d'eux-mêmes. Quelle fierté pour eux de parvenir à déchiffrer le message envoyé par un super-héros, de résoudre une énigme chiffrée ou encore d'écrire une lettre secrète pour indiquer la cachette du trésor !





#### Laisse-moi faire, je suis grand !

Les Benjamins-Benjamines aiment se débrouiller seuls et montrer ce dont ils sont capables. C'est en leur laissant **un certain espace de liberté** que tu les aides à **développer cette autonomie** dont ils sont demandeurs. Tu leur permets de chercher la solution à une énigme, de tester une façon de franchir un obstacle, de tenter un autre chemin pour aller au bois...

En résumé, tu laisses souvent libre-court à leur imagination et à leur **créativité** ! De cette manière, **tu leur donnes la possibilité de se tromper** tout en restant garant du cadre de sécurité. Prendre une mauvaise direction, oublier de décoder une partie du message, perdre un défi c'est aussi ça l'apprentissage par essai-erreur !

## 3.3 ANIMER PAR LE SENS



**L** Le sens est présent en permanence. Chaque action, décision, événement, rencontre... peut être l'occasion de **réfléchir au sens** qui se trouve en toile de fond. Ce n'est pas pour rien qu'un des axes éducatifs du Patro s'intitule « **Chercher du sens** »  . Eveiller et favoriser la recherche de sens, c'est une de tes missions d'animateur et ça commence dès le plus jeune âge !

### Les atouts des Benjamins - Benjamines pour chercher du sens

- Ils commencent à poser un regard sur eux-mêmes et développent leur estime personnelle. Par le sens que tu donnes à tes activités, tu renforces chez eux **cette confiance et cette image positive** essentielle à leur bien-être et à leur développement.
- Ils s'ouvrent à **la sociabilité**, prennent conscience de l'autre. C'est l'occasion d'être attentif aux valeurs de respect, de collaboration et d'entraide.
- Leur **conscience morale** se développe. C'est un âge décisif pour faire du sens autour des notions de bien et de mal.
- Ils s'identifient à l'adulte et recherchent son **affection**. Chacun de tes mots, de tes gestes a de l'importance. Tu veilles à l'image que tu leur renvoies.



### Du sens dans les activités

Toutes les activités vécues au Patro peuvent éveiller et favoriser la recherche de sens. Tu peux aussi construire des activités de recherche de sens (A.R.S.)   plus spécifiques qui prennent la forme de jeux, de veillées, de projets, de camps... Les occasions ne manquent pas pour se mettre en réflexion avec ton équipe de cadres sur le sens de vos actions !

#### Une activité de recherche de sens avec les Benjamins-Benjamines

##### « Les bouteilles surprises »

*Et si tu développais l'image positive que les animés ont d'eux-mêmes en utilisant leurs compétences scolaires et leur capacité à reconnaître les qualités des autres ? Une activité ludique et pleine de sens !*

Catastrophe, les Benjamins-Benjamins ne parviennent plus à dire des choses gentilles à haute voix ! Un mystérieux sorcier leur a jeté un sort dont ils doivent annuler les effets avant la fin de la rencontre. Pour y arriver, il faut qu'ils fassent parvenir des compliments aux autres enfants autrement qu'en parlant.

Durant la première partie de l'activité, les Benjamins-Benjamines doivent récupérer des bouteilles, du papier et des marqueurs en réalisant différentes épreuves. Une fois le matériel rassemblé, ils écrivent les qualités qu'ils reconnaissent aux autres membres du groupe et placent les papiers dans leur bouteille respective. Les animateurs viennent en soutien pour l'orthographe des mots et veillent à ce que les bouteilles de tous les enfants se remplissent. Pour terminer, les Benjamins-Benjamines doivent faire parvenir les bouteilles à leurs destinataires sans se faire attraper par le sorcier lors d'un jeu d'approche géant. Le sort est alors rompu. Les enfants rentrent chez eux avec leur bouteille remplie d'un condensé de bonheur !

## Du sens dans les rites

S'il y a bien un élément du Projet Pédagogique qui est plein de sens, ce sont les 5 rites **32** ! **A travers l'accueil, le passage, le rassemblement, la fête et l'engagement, tu fais vivre à tes animés des moments porteurs de sens.** Encore faut-il identifier où se trouve le sens et le mettre en évidence ! En évitant les automatismes, les « On a toujours fait comme ça. », tu peux valoriser le sens qui se cache derrière ces moments forts de la vie d'un patronné.

Pour t'inspirer, découvre comment vivre les rites avec les Benjamins-Benjamines et le sens qui s'y trouve **89**.

## Du sens dans les gestes du quotidien

Dans la vie de tous les jours, nombreux sont les moments où le sens, pourtant bien présent, passe inaperçu. **La routine, les automatismes, les habitudes, les traditions sont autant d'obstacles à la recherche de sens.**

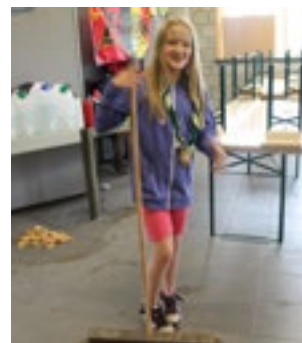


Prends le temps avec ton équipe de cadres d'identifier ces instants afin de valoriser le sens que vous y mettez. Prendre le repas tous ensemble, porter des signes d'appartenance, vivre la mixité, se partager les tâches, se retrouver autour du feu... sont autant de gestes du quotidien qui sont intéressants à analyser avec un regard neuf.

### Relever le sens de nos gestes quotidiens

#### « Rendre service »

*Que ce soit lors des rencontres hebdomadaires, du mini-camp ou du camp d'été, les animés sont souvent invités à prendre la responsabilité de l'une ou l'autre tâche durant la journée : faire la vaisselle, débarrasser la table, ranger le coin jeux, passer le balai dans le local... Quel sens mettre derrière ces services ? Ces services ont-ils un autre objectif que de simplement garder un bâtiment en ordre ?*





Tu trouves ci-dessous quelques pistes de réflexion à aborder avec ton équipe de cadres :

- Quel nom donner à ces moments : service, coup de main, tâche, charge ?
- Les animés ont-ils le choix de la mission ou est-ce imposé ?
- Leur expliques-tu le sens qu'il y a à ce que tout le monde participe aux tâches quotidiennes de la vie de groupe ?
- Les animateurs participent-ils aux services avec les animés ?
- As-tu pensé à expliquer aux enfants comment faire la vaisselle, comment balayer ?
- Les animés ont-ils le matériel nécessaire pour travailler à 10 devant un évier ?
- Valorises-tu les chouettes comportements, les coups de main efficaces, les prises d'initiatives ?
- ...

## Du sens dans les événements de la vie

Les événements que l'enfant vit dans son quotidien peuvent avoir un impact dans la vie du patro. Qu'ils soient heureux (les naissances, les anniversaires, les fêtes laïques ou religieuses...) ou plus difficiles (les injustices, la maladie, le décès, l'accident, le divorce...), ces événements sont **autant de possibilités d'éveiller et de réfléchir au sens**. Avec ton équipe de cadres, tu peux saisir l'occasion de **valoriser les événements heureux** ou d'accompagner et **soutenir** tes animés **lors de moments plus douloureux**.

### Fêter les anniversaires au patro



« Joyeux anniversaire ! »

*Fêter un anniversaire c'est bien sûr le traditionnel gâteau, une petite chanson voire un cadeau. C'est aussi l'occasion pour l'enfant de prendre conscience qu'il grandit à la fois physiquement et en termes d'aptitudes et de compétences. Voici 2 activités complémentaires pour explorer le sens de cet événement.*

- L'animé qui fête son anniversaire se met dos au mur. Tu y marques sa taille à l'aide d'un trait à la façon d'une toise. Tu y ajoutes le prénom de l'enfant et la date. L'année suivante, tu procèdes de la même manière pour qu'il constate concrètement qu'il a grandi. Tu peux aussi proposer de dessiner le contour de la main sur un panneau ou la forme de son pied sur le sol.
- L'animé qui fête son anniversaire écrit, dessine ou crée un bricolage qui met en évidence ce qu'il est capable de faire (je sais rouler à vélo, je sais compter jusqu'à 50, je sais chanter le chant fédéral...) et ce qu'il aimerait pouvoir faire à l'avenir (j'aimerais courir plus vite, j'aimerais faire du roller...). Sa création est rangée dans la boîte des anniversaires. L'année suivante, l'enfant redécouvre ce qu'il avait exprimé lors de son dernier anniversaire. Il peut alors prendre conscience des compétences et aptitudes développées sur un an.

### Aborder des événements de la vie plus difficiles

Il n'est pas toujours simple de faire du sens autour d'événements douloureux. Tu as peut-être peur de faire pire que mieux, tu peux te sentir maladroit, peu outillé, mal à l'aise... C'est pourtant intéressant de rechercher le sens aussi dans ces moments plus complexes.

N'oublie pas que tu n'es pas seul dans ta fonction d'animateur. De nombreuses personnes ressources gravitent autour de toi : ton équipe de cadres, les accompagnateurs adultes et de sens, les parents des patronnés, l'équipe régionale, les permanents du Centre Fédéral, diverses associations ou institutions... Pense à faire appel à l'équipe car il y a plus d'idées dans 2 têtes que dans une ! C'est aussi de cette façon que l'axe éducatif « Grandir ensemble » est mis en valeur !

?

Dans ton patro, quels sont les rites, les activités, les événements ou les gestes du quotidien où le sens est mis en valeur ?



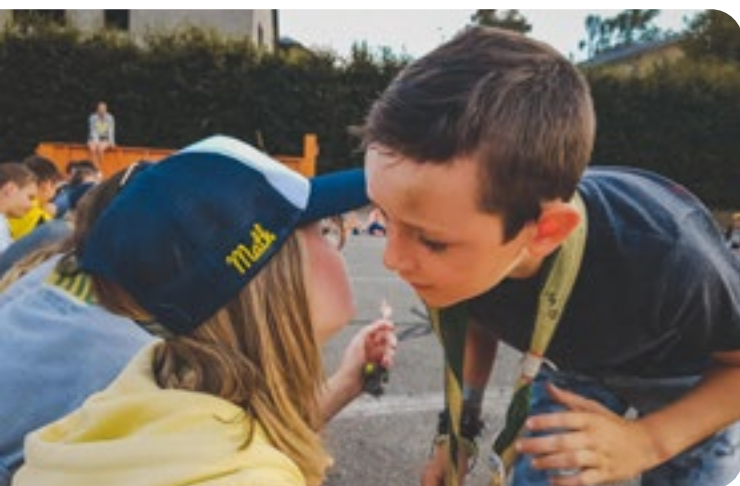
## 3.4 ANIMER PAR LES RITES 32

Les rites au Patro sont incontournables. C'est génial, dans un lieu où se rassemblent des jeunes, de pouvoir vivre collectivement des moments d'accueil, de rassemblement, de passage, d'engagement et de fête. **Ils permettent à chacun de se sentir en confiance et reconnu par le groupe.** Vécus comme des moments forts, les rites demeurent souvent des souvenirs exceptionnels. Alors à toi de jouer pour les mettre en œuvre dans ta section !

Voici une proposition concrète pour chaque rite. Ceux-ci ont été imaginés en tenant compte du développement des jeunes et de leurs besoins. Il s'agit d'exemples que tu peux transposer. **L'essentiel est de bien identifier les objectifs des rites que tu proposes** et d'en faire des moments uniques et forts.



### Pourquoi vivre le rite de l'ACCUEIL chez les Benjamins-Benjamines ?



Accueillir c'est aller à la rencontre, dire bonjour, prêter attention à l'autre... Mais vivre le rite de l'accueil au Patro est bien plus intense ! Chez les Benjamins-Benjamines, c'est un véritable moment préparé et collectif qui vise essentiellement à **souhaiter la bienvenue** et à **manifestier tout le plaisir d'accueillir un nouveau membre**. C'est dans la joie partagée, les contacts chaleureux et les petites attentions personnalisées que va s'installer le sentiment d'appartenance. **Se sentir attendu, important et reconnu** ouvre le chemin vers l'autre et celui de la socialisation.

Ainsi, le rite de l'accueil proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : d'exprimer le plaisir d'accueillir
- pour le nouveau venu : de se sentir pleinement accueilli



Tu peux imaginer un véritable rite animé. Tu prépares un grand moment créatif autour d'un thème fantastique. Tu impliques en partie les Benjamins - Benjamines dans l'organisation. Inspire-toi des contes et mets en musique toute une série de jeux, de chants 🎵, de défis d'équipe... qui vont permettre aux nouveaux venus de résoudre une situation problématique que rencontre la section. Ils deviennent ainsi les héros de l'histoire et se sentent directement importants aux yeux de tous.

Par exemple, en lien avec cette idée :

- Avec la section, invente une chanson et une danse de bienvenue pour les nouveaux.
- Offre-leur un objet magique personnalisé réalisé lors d'une activité précédente.
- Présente le défi à relever et attribue des pouvoirs magiques aux objets. Ils permettent de résoudre des épreuves ou des énigmes dans le jeu qui suit.
- Prépare des défis collectifs pour atteindre un objectif.
- Prévois des impasses qui nécessitent l'utilisation des objets magiques détenus par les nouveaux. Par exemple, l'un d'eux détient l'élément central d'un puzzle géant qui représente une porte. Il a la clé magique pour ouvrir le passage secret qui permet de continuer l'aventure.
- Remercie les héros qui reçoivent les marques de reconnaissance ultime : la bande locale et l'écusson de la section 35 → des Benjamins - Benjamines.
- Ils font partie désormais du groupe et reprennent ensemble un cri de section par exemple.



La section des Poussins n'existe peut-être pas dans ton patro. L'arrivée d'un nouveau chez les Benjamins-Benjamines est également une première rencontre avec le monde du Patro. Alors **ne néglige pas l'accueil du jeune et celui des parents**. Réfère-toi au rite de l'accueil de la section des Poussins. 63 →



Dans ton patro qu'est-ce qui est prévu spécialement pour accueillir les parents d'un nouveau patronné ?

## Pourquoi vivre le rite de l'ENGAGEMENT chez les Benjamins-Benjamines ?

Chez les Benjamins-Benjamines, les premiers liens d'amitié se créent. Ils sont parfois fragiles, mais **le rapprochement vers l'autre est bien réel**. Pour que ces relations se construisent progressivement, pour que les enfants s'ouvrent davantage aux autres et **pour que la solidarité se développe** au sein du groupe, le rite de l'engagement peut véritablement être un stimulant ! Alors pour lui donner de l'intensité, il est essentiel que tu le prépares au mieux.

Ainsi, le rite de l'engagement proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de renforcer les liens
- pour l'enfant qui s'engage : de s'impliquer dans la relation à l'autre

### Préparer l'engagement

Dans un premier temps, **tu informes** les Benjamins-Benjamines qu'ils vont vivre un moment important dans leur parcours. **Tu les guides dans la formulation d'un engagement** qu'ils vont adresser aux membres de la section. Un message construit autour **de petits gestes et d'attitudes** qu'ils peuvent mettre en œuvre **pour faciliter la relation et la rencontre de l'autre**.



Sans les imposer et sans apporter trop rapidement des suggestions, voici quelques idées que les Benjamins - Benjamines peuvent avoir :

- Je te propose mon aide.
- Je te réconforte.
- Je te dis bonjour.
- Je suis souriant et motivé pour t'entraîner avec moi.
- Je partage avec toi.
- Je t'encourage.
- Je joue avec tout le monde.
- Je ne t'impose pas mes idées.
- ...



### Le jour du rite

Tu organises **un moment fort et inoubliable** que les Benjamins-Benjamines apprécient.

- Autour du feu de veillée, construis un univers agrémenté de costumes et de décorations. Apporte une touche un peu solennelle qui donne un côté à la fois sérieux et intense.
- Au coin du feu, les Benjamins-Benjamines expriment l'engagement qu'ils prennent pour améliorer la relation à l'autre.
- Pour clôturer symboliquement, invite-les à matérialiser ce message pour qu'ils s'en souviennent régulièrement : le badge de « ma parole donnée », un avion en papier à accrocher à un mobile à suspendre dans le local...

### Et après ?

- Ressors le badge ou le mobile pour permettre aux enfants de faire le point et de s'évaluer par rapport à l'engagement pris.
- Aide-les à repérer les éléments concrets qu'ils ont mis en œuvre et propose de nouvelles idées pour qu'ils continuent dans ce sens.



Une fois l'année patro terminée, tu peux aussi valoriser la participation et la présence des Benjamins-Benjamines en leur remettant l'étoile **35** qui symbolise cet engagement.



## Pourquoi vivre le rite de la FETE chez les Benjamins - Benjamines ?

Si chez les Poussins, les découvertes et les progrès personnels sont fêtés, chez les Benjamins-Benjamines, **le rite de la fête est axé sur la valorisation de la créativité** 76 → **personnelle et collective et sur le plaisir partagé ensemble.**

Ainsi, le rite de la fête proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de célébrer la créativité de chacun et de la section
- pour chaque enfant : de se souvenir des émotions ressenties durant les moments partagés

Tu peux donc concocter un rite de la fête qui permet aux enfants **de redécouvrir ce qu'ils ont construit**, dessiné, assemblé, collé... et tu les aides à **exprimer les émotions, le bien-être** qu'ils ont eu et qu'ils ont encore.

- Organise une exposition des œuvres créatives réalisées durant l'année, deviens le guide des Benjamins-Benjamins.
- Présente les auteurs de chaque réalisation et invite-les à raconter l'histoire de leur œuvre.
- Propose aux visiteurs d'exprimer quelques souvenirs et ce qu'ils ressentent. Au terme de la visite, propose une dégustation de gâteaux préparés par les enfants.
- Réalise symboliquement une photo de la section au musée.
- ...



Mettre des mots sur les émotions demande un accompagnement. Même si les émotions de base sont spontanées et facilement exprimées par les Benjamins-Benjamins (joie, tristesse, peur, colère, dégoût), aide-les à les nuancer et à les préciser. Tu peux utiliser des supports facilement accessibles sur internet pour enrichir leur vocabulaire des émotions.

## Pourquoi vivre le rite du PASSAGE chez les Benjamins-Benjamins ?

Les Benjamins-Benjamins s'affirment de plus en plus. Alors, lorsqu'il s'agit de quitter leur section pour rejoindre celles des Chevaliers-Etincelles, c'est généralement avec fierté qu'ils franchissent le cap. Il est cependant possible que certains ne soient pas rassurés. En tant qu'animateur, il s'agit bien évidemment d'accompagner ce passage en amont et de les y préparer. **Tu reconnais et tu valorises leurs capacités.** Tu leur exprimes ta fierté, que tu les sens prêts et qu'ils vont devenir de super Chevaliers-Etincelles. **Tu renforces ainsi l'estime qu'ils ont d'eux-mêmes et leur capital confiance** avant de faire leurs premiers pas dans une section plus mouvementée où ils vont côtoyer les (pré-)adolescents.

Ainsi, le rite du passage proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : d'encourager l'autonomie et la solidarité
- pour le jeune qui vit le passage : de se sentir en confiance

## Se préparer au passage

Pour préparer les Benjamins - Benjamines qui s'apprêtent à vivre le passage, **tu amorces progressivement la rencontre avec les Chevaliers - Etincelles** en organisant des activités inter-sections plus ou moins longues. Ces premiers contacts permettent facilement de **mettre en place quelques repères** rassurants.

Quitter sa section sans dire au revoir... impensable !

- Construis par exemple une belle animation autour d'une valise à souvenirs. Les Benjamins-Benjamines qui s'en vont y rangent une photo, un bricolage, un beau caillou ramassé lors d'une balade, un déguisement, un dessin, le ticket de bus ou d'excursion... que leurs copains leur offrent. Ce sont les souvenirs partagés sous forme de petits cadeaux qu'ils pourront emporter avec eux.
- Permits aussi à ces enfants qui quittent la section d'écrire quelques mots à lire aux autres (par exemple : « Je suis heureux car j'ai appris... Je me souviendrai toujours de... Aujourd'hui, je me sens prêt à... »). Ils peuvent évoquer leurs souvenirs et faire un petit bilan de ce qu'ils ont appris et acquis tout au long de leur parcours chez les Benjamins-Benjamines. Tu es bien sûr là pour les accompagner dans la rédaction de ce message. Pour celles et ceux qui ont plus de difficultés avec l'écrit, propose-leur un collage d'illustrations par exemple.



## Le jour du rite

C'est l'occasion pour les Benjamins-Benjamines de franchir une étape en direction d'une section où l'**autonomie** prend plus de place et où la **solidarité** se construit. Alors avec les animateurs des Chevaliers-Etincelles, tu prépares un rite de passage qui va dans ce sens.

- Propose un temps où les futurs Chevaliers-Etincelles doivent se débrouiller seuls sous les encouragements de la section qu'ils quittent et de celle qu'ils rejoignent.
- Organise par exemple un parcours à suivre le long d'un fil avec les yeux bandés.
- Une fois l'objectif atteint, organise un jeu où la solidarité de la nouvelle section est mise en avant. Par exemple, les Chevaliers-Etincelles aident les nouveaux à franchir un mur sans tomber, à rejoindre en barque la rive opposée d'un étang en tirant une corde, à traverser un pont de singe...

**Une fois qu'ils ont rejoint leur nouvelle section, il est fondamental qu'un super rite de l'accueil suive ce rite de passage respectueux et solennel. C'est l'occasion de leur souhaiter la bienvenue et de reconnaître leur appartenance à la nouvelle section** 115 →



C'est essentiel de faire le point avec les animateurs de la section des Chevaliers - Etincelles avant de vivre l'évènement. C'est l'occasion pour toi de transmettre des informations importantes comme les peurs de l'enfant, ses forces et ses fragilités, ses besoins particuliers, le contexte familial, un comportement spécifique... Les animateurs suivants sont ainsi mieux outillés pour poursuivre l'accompagnement que tu as mené.

Pense aussi à informer les parents et à les présenter aux animateurs de la nouvelle section pour assurer une bonne transition.

## Et après ?

- Soucie-toi du bien-être des enfants qui ont quitté ta section.
- Continue à échanger quelques mots avec eux et à recueillir leurs impressions sur leur nouvelle aventure.
- Reste disponible et attentif à leur bien-être en restant par exemple en contact avec leurs animateurs.

## Pourquoi vivre le rite du RASSEMBLEMENT chez les Benjamins-Benjamines ?



Le rite du rassemblement donne un sens très fort à la place qu'occupe chaque Benjamin et Benjamine dans ton patro. Petits par la taille mais grands par **l'énergie** qu'ils peuvent avoir ! En effet, les Benjamins-Benjamines ont à cœur de **se faire entendre** lors d'un cri de section par exemple et d'être présents. Ils sont d'ailleurs souvent les premiers à rejoindre l'espace de rassemblement poussés notamment par leur esprit de compétition. Chacun a tendance à montrer qu'il est le meilleur et à suivre à la lettre tes consignes pour te faire plaisir. Une façon pour eux de prendre une place et d'être **reconnus personnellement**.

Le rite du rassemblement chez les Benjamins-Benjamines peut avoir ces objectifs :

- pour le groupe : d'affirmer la section au sein du patro : « On existe et ça se voit ! »
- pour l'enfant : d'être reconnu aux yeux des animateurs

? Comment éviter les automatismes ? Comment mettre du sens derrière ce moment ?



- Et si tu prenais le temps de réfléchir avec les animés au sens de la phrase créée à la fin du rassemblement : « Patronnés toujours mieux ! ». **36** →
- Profite du rite du rassemblement pour que les Benjamins-Benjamines présentent l'une de leurs réalisations ou un nouveau chant appris récemment. Les mettre en valeur leur donne confiance.
- Félicite les bons comportements au rassemblement.



## 3.5 ANIMER PAR LE PROJET 39

Le projet est un outil d'éducation très utilisé et apprécié au Patro, pour plusieurs raisons :

- c'est une activité concrète définie par l'ensemble du groupe ;
- il permet de travailler et d'avancer ensemble vers un objectif commun, un résultat à atteindre ;
- il « contribue à la construction personnelle et collective » 12.

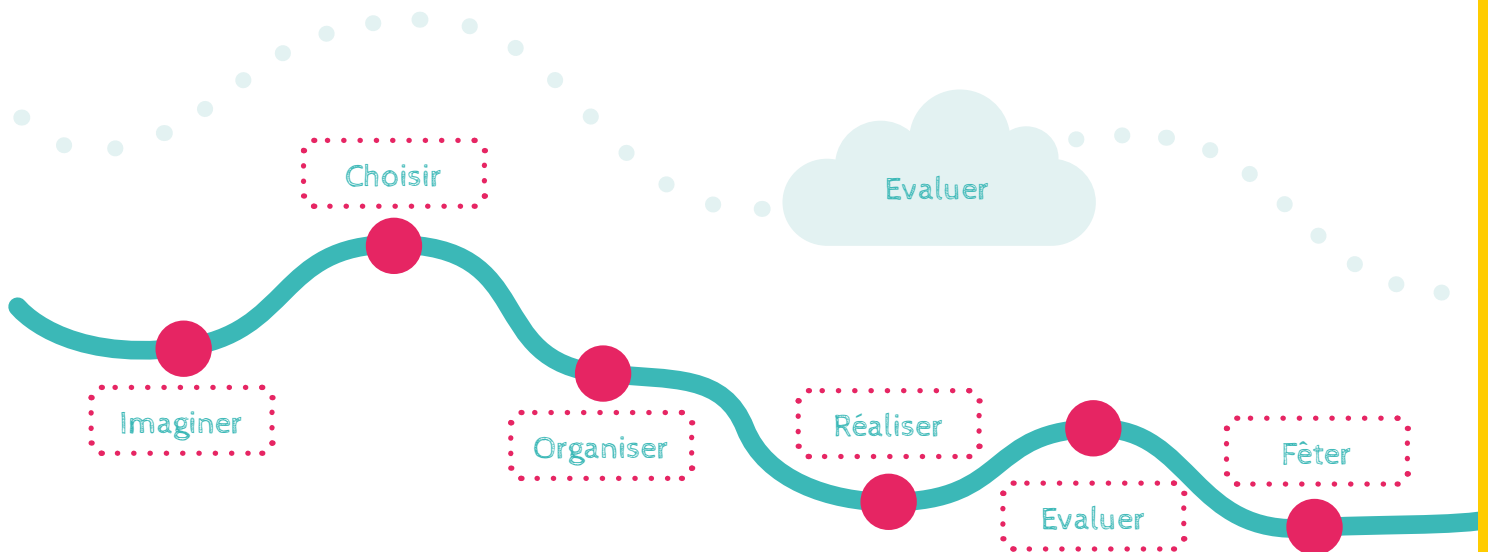
**Par le projet, les Benjamins - Benjamines deviennent acteurs de leur créativité** 76. A cet âge, les enfants ne retiennent que ce qu'ils expérimentent. Vivre des projets c'est donc une riche expérience pour eux !

Un projet co-construit avec les Benjamins - Benjamines, c'est :

- vivre la créativité et la développer ;
- se situer dans son environnement ;
- expérimenter ;
- se créer une place dans le groupe ;
- apprendre à coopérer.

### Construire le projet ensemble, oui mais comment ?

Pour t'aider, voici 6 grandes étapes pour mener un projet avec ta section. Elles représentent des repères importants pour guider les patronnés. Il est intéressant, indispensable parfois, de revenir en arrière ou de reproduire certaines étapes.



Découvre comment les mettre en œuvre concrètement avec les Benjamins - Benjamines. Les propositions sont bien sûr à ajuster en fonction des réalités et des besoins de ton groupe.

## Comment IMAGINER avec les Benjamins - Benjamines ?

**La curiosité** sans limite des Benjamins-Benjamins **est une opportunité** de créer des projets inédits. Tu leur donnes l'occasion de s'inspirer de tout ce qui les entoure (la famille, l'école, le quartier, les médias...) et tu te prépares à **accueillir leur soif de savoir** ! Les enfants de 6 à 9 ans peuvent aller loin dans leurs envies, dans leurs découvertes, dans leurs questions. Si tu peux en recueillir beaucoup en vivant et en discutant avec eux, tu peux aussi en faciliter l'expression par diverses techniques comme :



### L'objet secret

Demande à chaque enfant de ramener un objet de chez lui, quelque chose qu'il aime, qui l'intéresse ou qui représente un rêve. Les autres doivent poser des questions pour deviner de quoi il s'agit. Ensuite, l'enfant peut s'exprimer sur son choix et les autres peuvent poser de nouvelles questions.

### L'association d'images

Découpe des dizaines d'images dans les magazines et dispose-les faces visibles. A partir d'une idée de départ comme le rêve par exemple, laisse l'imaginaire de chacun opérer. Certains vont faire des liens entre plusieurs images, d'autres vont se concentrer sur l'une d'entre elles et développer plein d'autres idées. Propose à chacun de présenter sa création et de poser ses questions. Les idées des uns peuvent enrichir celles des autres.

- Aide-les dans leur prise de parole et leur écoute.
- Donne-leur le temps et le moyen de s'exprimer et surtout influence le moins possible leur créativité.
- Laisse place à l'échange et note les thèmes qu'ils évoquent.
- Sois à l'écoute des suggestions même les plus farfelues et sois perspicace pour déceler la moindre étincelle de fantaisie.

Par ton animation et ton attitude, tu aides la créativité à s'exprimer et à grandir !

## Comment CHOISIR avec les Benjamins - Benjamins ?

Cette étape permet de **faire le tri** entre les idées et de **revenir à la réalité**. Ton rôle est d'aider les enfants à choisir un projet.

- A travers un jeu par exemple, les enfants récupèrent des perles ou du sable. A la fin du jeu, ils se rendent chacun à leur tour dans une pièce secrète où les différents projets sont représentés par des bocaux emballés, donc opaques. Ils peuvent alors verser les perles ou le sable dans un ou plusieurs bocaux. Il te reste, toujours dans l'esprit du jeu, à débarrasser les bocaux et à découvrir le projet retenu.
- A partir de là, mobilise de nouveau leur imagination par une histoire par exemple, pour lister l'ensemble des possibilités qu'offre ce thème.
- Dégage ensuite une tendance mais garde la main sur le choix définitif des activités pour pouvoir tenir compte des moyens humains, financiers, matériels à disposition et veiller à l'adéquation avec le Projet Educatif du Patro !
- Explique avec des mots simples pourquoi telle chose est possible ou non.

Un projet créatif n'est pas forcément quelque chose de grand et de coûteux. La créativité se contente de moyens accessibles et de simples idées peuvent naitre des merveilles, surtout aux yeux des enfants.

A titre d'exemple, une excursion dans l'espace est loin d'être réalisable. Mais en laissant la possibilité d'être créatif autour de l'espace, le projet peut se préciser et se concrétiser en une excursion dans un musée, la création d'une exposition, la confection d'une fusée, une nuit d'observation des étoiles...

### Comment ORGANISER avec les Benjamins - Benjamines ?

Pour les enfants de 6 à 9 ans, le patro est l'occasion de s'associer à d'autres « petits » pour concrétiser des idées et être considérés comme des « grands ». Ainsi, les Benjamins - Benjamines peuvent ensemble **définir les tâches et choisir celles sur lesquelles ils souhaitent s'engager.**



- Veille à ce que ce soit concret et privilégie le travail en petits groupes. Une option peut aussi être de consacrer une journée à certaines tâches et de laisser les enfants se diriger vers celles qui leur plaisent.
- Pour chaque tâche, il ne s'agit pas d'être ou de donner un modèle à suivre, laisse un peu de liberté ou réfléchis avec les enfants pour répondre à leur besoin d'autonomie ! Avec eux, crée un support pour organiser les choses et visualiser leur avancement. Dans l'exemple sur l'espace, plusieurs planètes sur une affiche ou en 3D peuvent représenter les tâches. Les enfants peuvent positionner un astronaute sur ce qu'ils prennent en charge. Un drapeau vert s'ajoute pour marquer que la tâche est réalisée.

**Dès 6 ans, la règle perd son caractère absolu.** Autrement dit, les règles ne sont pas figées. Les enfants les acceptent mais apprécient aussi de pouvoir en changer à condition de s'entendre. Chez eux, apparaît **un besoin de respect de la part de l'adulte.**

- Prends le temps de construire un fonctionnement et des règles avec les Benjamins-Benjamins et surtout, montre l'exemple.
- Il est de ton devoir, notamment, d'anticiper les dangers et d'amener les enfants à réfléchir aux conséquences possibles.



Si le projet sort du cadre horaire habituel et des murs du local, cela peut être source d'inquiétude pour les parents. Tu es donc attentif à bien leur communiquer ce qui attend leurs enfants et tu privilégies le contact direct : une visite à chaque famille, une réunion où tous les parents sont conviés...

## Comment REALISER avec les Benjamins - Benjamines ?

C'est le moment d'agir concrètement. Les Benjamins - Benjamines sont en plein développement au plan physique et intellectuel : le sens de l'orientation, l'adresse, l'écriture, la réflexion, le calcul...



- Pense à **valoriser leurs compétences et leurs capacités** dans la réalisation du projet.
- Essaie de répondre à leurs questions en utilisant un vocabulaire adapté et sans leur apporter de réponses farfelues. Si tu ne sais pas y répondre, propose-leur de chercher la solution ensemble.

C'est aussi le moment de vivre le projet et de profiter de l'instant !

- Valorise l'idée de départ et ce qui se vit aujourd'hui.
- Montre qu'ensemble c'est **possible de réaliser certains rêves** ! Les enfants prennent ainsi confiance en eux et en leur créativité. Ils donnent de **l'importance à l'action du groupe**.

## Comment EVALUER avec les Benjamins - Benjamines ?

A cet âge, **les capacités de lecture et d'écriture sont inégales** et nombreux sont ceux qui peuvent éprouver des difficultés à traduire leurs pensées et leurs sentiments en phrases.

- Pour évaluer, **utilise des modes d'expression variés** et laisse le choix aux enfants. L'expression libre, le mime et le recours aux images par exemple fonctionnent très bien.

- Propose-leur aussi de créer un souvenir personnel ou commun avec du matériel varié et utilise-le pour évaluer le projet.
- De ton côté et avec le groupe, **cible l'apport de chacun et du groupe dans le projet**.
- Apprends aux enfants à s'écouter en utilisant par exemple un bâton de paroles ou tout autre objet lié au thème.

## Comment FETER avec les Benjamins - Benjamines ? 32 →

La fête est souvent vue comme un grand moment rassembleur demandant beaucoup de préparation. Cela peut aussi être **un petit moment de partage et de souvenir avec les parents** ou **les autres sections**. D'une fresque exposée à un spectacle, les possibilités sont nombreuses et c'est de nouveau l'occasion de laisser s'exprimer la créativité de tes animés.

- Tiens compte de l'énergie déjà déployée ou à donner pour concrétiser ce moment de fête !
- Veille à ce que la fête mette en avant à la fois l'apport de chacun et l'importance du groupe.
- Valorise par la même occasion ton travail en tant qu'animateur et défends l'intérêt du Patro comme milieu d'éducation. Tu rejoins ainsi l'axe éducatif « valoriser la jeunesse »

14 →



## Quelques idées de projets et de manières de les décliner

- Sur les marionnettes : la visite du musée, la création d'une marionnette personnelle et d'un spectacle...
- Sur la nature : le ramassage de déchets, la création d'un herbier, la rencontre d'un garde forestier, un jeu dans les bois, la création de nichoirs...
- Sur Halloween : une marche nocturne, la création d'annonces pour les habitants, la confection de paniers et de déguisements...
- Sur un pays étranger : la rencontre d'un habitant, la création de costumes traditionnels, la préparation et la dégustation d'un repas typique, la création d'une exposition...
- Sur le camp : la création des règles de vie en groupe, la découverte d'une réserve naturelle ou d'une ferme avoisinante, une balade de soirée, la préparation d'un goûter avec les voisins...
- L'aménagement du local.
- Il est aussi possible que les Benjamins-Benjamines prennent une part active dans un projet commun à toutes les sections, par exemple l'anniversaire du patro.
- ...

?

Quels sont les projets déjà vécus par ta section ou les nouvelles idées qui sont en train de mûrir ?

De ton groupe et de ta créativité peuvent naître de nombreux projets.

- **Évite surtout de répéter le même projet** plusieurs années de suite, sans réfléchir.
- Pense toujours aux **besoins** et aux **réalités de ton groupe**.
- Permetts à chaque enfant de **vivre des expériences différentes** d'une année à l'autre.

**Des projets bien menés avec les Benjamins - Benjamines, créativité, amusement et régularité assurés !**



The background image shows a group of children in a grassy field. In the foreground, a child in a green shirt has a green cloth tied around their head and a colorful bag on their back. To the right, another child in a blue shirt is seen from behind, walking towards a large, rustic structure made of sticks and branches. The sky is blue with some clouds.

**Introduction**

**102**

**Animer  
par le jeu**

**106**

**Animer  
par le sens**

**111**

**Animer  
par les rites**

**115**

**Animer  
par le projet**

**122**



# **A**nimer les Chevaliers - Etincelles

## 4.1 INTRODUCTION



### D'où vient leur nom ?

C'est la bande de copains et de copines qui caractérise cette tranche d'âge de la Ligne de Croissance du Patro. Tout comme les chevaliers du Moyen-Age, les enfants de 9 à 12 ans paraissent audacieux et aventureux. Ils font preuve d'une grande loyauté et ont soif de justice. C'est en quelque sorte l'esprit chevaleresque qui se manifeste. A l'instar des prouesses réalisées lors des tournois, les enfants de 9 à 12 ans sont capables d'exploits physiques et sportifs.

### Avant les Chevaliers-Etincelles

#### → Les Benjamins-Benjamines et la créativité

De 6 à 9 ans, les enfants comprennent de mieux en mieux les différents mondes dans lesquels ils évoluent. La famille, l'école, le patro et les autres hobbies sont autant de lieux qui les éveillent et les font grandir. A cet âge, les enfants ont une imagination débordante et énormément de créativité ! Ils inventent des histoires, créent des jeux, imaginent des bricolages. Tout élément qui les entoure, aussi simple soit-il, est prétexte à la création. C'est aussi la période des premiers liens d'amitié qui naissent avec d'autres enfants, le début de la socialisation.

### Après les Chevaliers-Etincelles

#### → Les Conquérants-Alpines et l'expression

De 12 à 14 ans, les jeunes entament une nouvelle période de grands changements. Leur corps évolue de même que leur caractère. Ils entament un vaste chantier pour construire l'adulte qu'ils seront demain. A cet âge, les jeunes sont en pleine recherche d'identité et tu deviens une personne de référence à laquelle ils s'identifient. Ils ont également besoin d'espaces pour s'exprimer. D'abord pour partager des confidences dans un climat de confiance. Ensuite pour confronter et partager leurs opinions à travers des évaluations personnelles

ou de groupe. Enfin pour prendre position et envisager des actions pour améliorer leur vie, celle de leur entourage et du monde qui les entoure.

### La solidarité

→ La spécificité éducative que le Patro met en avant pour les Chevaliers-Etincelles.

Entre 9 et 12 ans, c'est l'âge de **la bande de copains et de copines** par excellence ! Les enfants s'ouvrent de plus en plus aux autres et se sentent réellement appartenir à un groupe dans lequel chacun a sa place. **Des affinités naissent** et se développent par les passions et les jeux communs. Les enfants prennent de plus en plus **d'indépendance** et aiment vivre des expériences avec leurs camarades. Ils font preuve de **solidarité** et d'**esprit d'équipe**. A cet âge, les enfants identifient leurs compétences et reconnaissent celles des autres. Ils aiment **se mettre en projet**.

### Qui sont les Chevaliers-Etincelles ?

Tu trouves ci-après un descriptif des spécificités et des besoins principaux de cette tranche d'âge. Les enfants que tu animes ne rencontrent pas forcément chacun des points de cette grille, il s'agit d'un modèle théorique. Certains comportements plus spécifiques et/ou moins fréquents peuvent apparaître. Ceux-ci méritent également une attention particulière.







## Ce qu'il faut savoir...

Les Chevaliers - Etincelles vivent intensément les activités que tu leur proposes. Ils ont un jugement tranché et sans nuances : ils adorent ou ils détestent, c'est génial ou c'est nul...

Ils ont un énorme besoin de bouger et de dépenser leur énergie. Ils se donnent à fond sans anticiper les coups de fatigue.

Ils sont de plus en plus rapides et font preuve d'adresse. Ils ont une très bonne maîtrise de leurs mouvements et parviennent à se distinguer dans les activités sportives.

## Dans ton animation...

- ● Tu leur proposes des activités plus longues car ils sont capables de se concentrer jusqu'à 50 minutes sur une tâche. Tu varies tes animations afin que chaque enfant y trouve son bonheur.

- ● Tu équilibres le programme des activités et tu veilles à ce qu'ils aient suffisamment de temps de repos (entre 9h et 11h par nuit).

- ● Tu imagines des activités où les enfants peuvent valoriser leurs compétences sportives. Tu veilles à la diversité pour que chacun montre qu'il est le meilleur dans son domaine.

## Ce qu'il faut savoir...

La personnalité des Chevaliers-Etincelles commence à s'affirmer. Ils sont capables d'émettre une opinion personnelle, de contester, d'avoir une position différente de celle de l'adulte.

C'est un âge où ils aiment expérimenter et inventer. Ils font preuve de curiosité et veulent tout comprendre.

Ils sont à l'aube de l'adolescence même s'ils ont encore un pied chez les plus jeunes. Ils veulent être considérés « comme des grands » et aiment qu'on leur donne des responsabilités.

A cet âge, les Chevaliers-Etincelles affirment leur différence filles-garçons. Ils aiment se retrouver occasionnellement entre pairs et jouer avec des enfants de même sexe.

Pour certains, c'est déjà le début de la puberté : une forte croissance, l'acné, le début de la pilosité, l'apparition de la poitrine... Ce sont autant d'éléments parfois difficiles à gérer pour ces jeunes. C'est le début de l'importance de l'image corporelle qui peut provoquer une baisse de l'estime de soi.

Entre 9 et 12 ans, il y a une grande différence d'avancement au niveau du développement affectif, relationnel et sexuel entre les plus jeunes et les plus âgés.

## Dans ton animation...

Tu privilégies l'écoute et la communication. Tu prévois des moments et des lieux pour qu'ils puissent donner leur avis. Tu leur apprends à les confronter à ceux des autres.

Tu leur donnes l'espace nécessaire pour qu'ils vivent leurs expériences. Tu proposes des activités de découvertes. Tu réponds à leurs questions.

Tu leur confies des tâches et des missions de confiance pour les valoriser dans leur rôle de « grands ». Tu les responsabilises.

Tu prévois de temps en temps des activités séparées pour les filles et les garçons tout en veillant à ne pas renforcer les stéréotypes de genre.

Par ta présence et ton écoute, tu leur donnes la possibilité de se confier et de poser leurs questions. Tu es attentif aux éventuelles moqueries. Tu les rassures. Tu crées des activités qui renforcent le regard positif qu'ils portent sur eux. Tu respectes leur intimité.

Tu y es particulièrement attentif afin d'en tenir compte dans les activités que tu proposes et lors des temps communs. Tu différencies davantage les animations, les décisions, les approches relationnelles...

## Ce qu'il faut savoir...

Ils ont soif de justice. Les règles, le cadre sont essentiels pour les Chevaliers-Etincelles. C'est une condition indispensable pour pouvoir vivre en groupe. Pour eux, il est important que la sanction soit proportionnelle à l'acte posé.

Si les Chevaliers-Etincelles ont besoin d'indépendance, ils aiment également avoir de l'affection et de la tendresse des adultes qui les entourent.

C'est l'âge par excellence de la bande de copains, du petit groupe. Les Chevaliers-Etincelles font preuve d'une loyauté à toute épreuve envers leurs amis. Ils sont solidaires. Ils ont des codes, des traditions et des histoires propres à leurs clans.

Les Chevaliers-Etincelles sont à un âge où de nombreux loisirs s'offrent à eux. En général, le patro n'est pas leur seule activité extrascolaire. Avec les freins et les craintes liés au passage dans la section suivante, cela en amène certains à arrêter.

Etre animateur chez les Chevaliers-Etincelles, c'est donner la possibilité aux jeunes de **développer leur solidarité** et de **grandir au sein d'un petit groupe**. Par ta présence et ton écoute, tu les accompagnes durant cette période de transition entre l'enfance et l'adolescence. Tu leur donnes **un espace de liberté et d'autonomie** en leur confiant **des responsabilités**.



## Dans ton animation...



- ● Tu établis les règles de vie et les sanctions avec eux. Tu veilles à avoir une cohérence de discours avec tes co-animateurs.

- ● Tu les encourages à faire leurs expériences tout en restant un point de repère proche et accessible.

- ● Tu organises des activités pour développer ce besoin de solidarité comme par exemple les jeux d'équipe. Tu veilles à l'intégration de chaque enfant dans le groupe.

- ● Tu es attentif aux signes d'abandon et aux craintes qui peuvent s'exprimer. Tu leur donnes l'occasion de découvrir la section suivante lors d'une immersion d'un jour au camp par exemple et en soignant particulièrement le rite du passage.

## 4.2 ANIMER PAR LE JEU 18

Vivre l'axe éducatif « Apprendre par le jeu »  13  comporte des spécificités liées aux besoins des animés de chaque tranche d'âge. Elles sont des balises, des guides, des points de repère qui te permettent de préparer des animations de qualité et adaptées.

Chez les Chevaliers-Etincelles, tu proposes, au sein de tes activités, **des défis sportifs variés** qui font appel à leur adresse, à leur rapidité, à leur maîtrise des mouvements. Tu leur permets de s'exprimer, de **donner leur avis**, de contester, de se positionner... grâce à **des jeux d'expression**. Par des espaces de liberté, tu leur laisses **du temps pour expérimenter** car les Chevaliers-Etincelles sont curieux et aiment découvrir par eux-mêmes. Ils sont prêts à suivre **des règles plus complexes** qui rendent les activités plus passionnantes. **La variété des animations** est importante pour éviter l'ennui et la répétition.



### Des petits jeux

Ces petites activités d'une durée de 15 à 20 minutes sont idéales pour combler des temps d'attente, mettre l'ambiance et se changer les idées. Pour éviter la répétition, tu les adaptes au thème de la journée ou tu modifies les règles afin de leur donner un nouveau souffle !



## Expression et mémoire

**Le marché de Padipado** est le marché d'un petit village particulier. On n'y trouve que des produits dont le nom ne contient ni de « i » et ni de « o » (ex : des betteraves, des pulls, des chaussures mais pas de saucisson, de gilets ou de salsifis). Le jeu consiste à citer à tour de rôle des produits qui pourraient se trouver dans ce marché tout en retenant, dans le bon ordre, les achats déjà cités ! Tu peux imaginer des variantes en emmenant les animés au marché de Padapadu, de Padipada ou de Padépado !



## Poursuite et attrape

**Couper le gâteau** consiste à placer les animés en cercle où chacun représente une part d'un gâteau. Tu désignes un cuisinier qui fait le tour du groupe et, avec son couteau représenté par un foulard, coupe le cercle entre 2 animés de son choix. Chacun dans un sens, ils doivent faire un tour complet du cercle pour attraper le foulard le plus vite possible. Celui qui y parvient devient le cuisinier et le jeu se poursuit. Tu peux corser le jeu en faisant courir les animés à reculons, en leur demandant de se faire la bise lorsqu'ils se croisent ou en faisant le tour à cloche-pied. Le jeu peut aussi être imaginé avec un thème différent : un samouraï qui tranche un kaki, un géôlier qui coupe des chaînes...

## Adresse et réflexe

**A l'affût !** est un jeu d'attention et de rapidité qui implique 2 équipes constituées d'un nombre identique de joueurs. Chaque joueur reçoit un numéro (ou un nom d'animal, de fruit, de pays...). Les 2 équipes se placent de part et d'autre d'un terrain avec, au centre de celui-ci, un totem symbolisé par un foulard, un ballon, un gros mousse... Au coup de sifflet, tu appelles en criant un numéro de ton choix. Les 2 joueurs qui portent ce numéro doivent attraper le totem le plus vite possible pour le ramener dans leur camp sans se faire toucher par leur adversaire au risque de perdre le totem tant convoité. Tu peux imaginer de nombreuses variantes en créant 3 équipes plutôt que 2, en énonçant un calcul dont la réponse est le numéro appelé, en demandant aux joueurs de se déplacer à cloche-pied...



## Un grand jeu



### A l'attaque !

Chez les Chevaliers-Etincelles, les jeux d'attaque de camps apportent une nouvelle dimension à l'animation. Propice à la mise en place d'équipes, ce type de jeu favorise l'autonomie, la solidarité et les petits groupes. Les jeux de camp comprennent 2 phases. La première consiste à choisir l'emplacement du camp et à le construire. Les animés y développent leur créativité et leurs capacités manuelles. La seconde phase est celle de l'attaque proprement dite. Elle peut se faire sous forme d'approche en essayant d'accéder au camp adverse sans se faire repérer, nommer, toucher... Cette incursion peut aussi se faire sous forme d'attaque visible lors de laquelle une petite épreuve, souvent une prise, permet de désigner le gagnant. Les jeux d'attaque de camps développent chez les animés des compétences d'analyse, de stratégie, d'anticipation, d'organisation ou encore de collaboration. Ils nécessitent cependant une vraie réflexion de ta part pour les rendre riches et variés.



Voici des idées de prises différentes pour varier tes jeux :

- la prise de foulard qui consiste à attraper le foulard de l'adversaire sans sortir d'une zone tracée au sol ;
- la prise du hurlement qui détermine le gagnant par le cri ininterrompu le plus long ;
- la prise de la craie est une sorte de duel entre 2 combattants qui doivent en premier tracer une marque sur la chaussure de leur adversaire ;
- la prise spaghetti demande aux adversaires une vigilance extrême pour éviter que l'un d'eux ne voie son spaghetti brisé par l'autre ;
- la prise du pouce est un duel où les adversaires se tiennent la main droite par 4 doigts. Seul les pouces sont mobiles pour parvenir à maintenir le pouce adverse et l'empêcher de bouger ;
- ...

## Une veillée

### Les jeux sont faits, rien ne va plus !

Avec les Chevaliers-Etincelles, une veillée casino est une valeur sûre ! Elle consiste à organiser une série de petits jeux ou de défis dans la pièce principale du bâtiment. Les animés passent d'un poste à l'autre selon leurs envies sans ordre défini. La veillée peut être construite autour d'un thème spécifique qui s'inspire par exemple d'une émission télévisée par exemple.



1

#### La mise en ambiance

L'activité commence par la découverte de la pièce où se déroulent les activités. C'est un parcours à travers le bâtiment qui permet aux Chevaliers-Etincelles d'atteindre cette pièce les uns après les autres et d'y être accueillis par des animateurs costumés qui les mettent directement dans l'ambiance.

2

#### L'intensité à son maximum

Au fil de la soirée, des surprises se dévoilent afin de dynamiser l'activité : l'arrivée d'une collation et d'une boisson en lien avec le thème du jeu, l'inversion des rôles entre les animés et les animateurs, l'apparition de nouvelles épreuves, des défis collectifs à relever qui donnent accès à des espaces secrets, la chorégraphie de la soirée à réaliser en groupe chaque fois qu'une musique spécifique se fait entendre...

2

1

3

4

3

#### Le retour au calme

Petit à petit, tu arrêtes les postes les plus bruyants ou qui nécessitent plus d'énergie pour privilégier des activités qui demandent du calme et de la concentration. Tu baisses le niveau de la musique. Tu fais le bilan des points engrangés par chaque animé au cours de la soirée.

4

#### La stabilisation

Tu invites les animés à s'installer en cercle et tu lances un chant calme. Tu proposes à ceux qui sont fatigués de partir par petits groupes pour se brosser les dents avant de se coucher. Tu étales le coucher en plusieurs phases pour éviter la bousculade aux sanitaires et dans les dortoirs.

## Un jeu de soirée

### Gare au loup !

L'objectif d'un jeu de soirée est d'**apprivoiser l'obscurité et d'éveiller les sens au monde de la nuit**. Tu emmènes les Chevaliers-Etincelles à l'extérieur vers un lieu spécifiquement aménagé pour jouer au jeu de rôle du « loup-garou » : une clairière entourée d'arbres, des bûches pour s'asseoir, des bougies d'extérieur, des capes pour endosser un rôle et avoir chaud... Ce jeu dont les règles se trouvent facilement sur internet met en scène les habitants d'un village dont certains se transforment en loup-garou durant la nuit. Pour s'en sortir, les villageois doivent démasquer les intrus cachés dans le groupe. Pour donner un second souffle à ce jeu, tu peux l'adapter à ton thème de camp. Il s'inscrit ainsi pleinement dans ton programme d'activités.



#### C'est trop injuste !

Si les Chevaliers-Etincelles aiment les jeux aux règles plus élaborées, ils sont aussi très attentifs à leur précision et à leur respect. Tu construis des règles cohérentes que tu expliques clairement avant le jeu et que tu rappelles en cas de triche. Les animés aiment tester les limites et trouver la faille pour s'y engouffrer. C'est une preuve de leur intelligence et de leur capacité à analyser les choses. Tu évites de modifier les règles en cours d'activité pour ne pas provoquer d'injustices.



#### Pour les filles ou pour les garçons ?

Les Chevaliers-Etincelles ont besoin de se retrouver entre pairs. Tu organises de temps en temps des activités qui permettent aux garçons et aux filles de se retrouver entre enfants du même sexe. A l'âge où les animés forgent leur identité de genre, tu es attentif à ne pas renforcer les **stéréotypes**. Le football n'est pas forcément pour les garçons. Il n'y a pas que les filles qui aiment le rose. Au contraire, tu valorises chaque Chevalier et chaque Etincelle dans ses spécificités et ses centres d'intérêts. Tu veilles à ne pas renforcer les clichés liés au genre dans les activités et les jeux : « Pour une fille, elle a de la force. » ou « Le défi cuisine, c'est pour les filles et celui de la construction d'une cabane, c'est pour les garçons. ».



## 4.3 ANIMER PAR LE SENS 28

**Le sens est présent en permanence.** Chaque action, décision, événement, rencontre... peut être l'occasion de **réfléchir au sens** qui se trouve en toile de fond. Ce n'est pas pour rien qu'un des axes éducatifs du Patro s'intitule « **Chercher du sens** » 13. Éveiller et favoriser la recherche de sens, c'est une de tes missions d'animateur et ça commence dès le plus jeune âge !

### Les atouts des Chevaliers - Etincelles pour chercher du sens

- Ils sont **capables d'exprimer leur avis**, de contester, d'adopter leur propre position. C'est à la fois une chance pour développer leur expression et leur communication mais aussi leur capacité à écouter l'autre et à faire preuve de nuance.
- Ils veulent qu'on leur confie **des responsabilités**. Tu les sensibilises à **la notion d'engagement** et au fait que le groupe a besoin d'eux.
- Pour certains, c'est le début de la puberté. C'est l'occasion de mettre du sens sur ces changements et de renforcer d'autant plus le regard positif qu'ils portent sur eux.
- Ils ont soif de justice et de cadre. **La cohérence et le sens des règles et des sanctions** sont des éléments essentiels.



### Du sens dans les activités

Toutes les activités vécues au Patro peuvent éveiller et favoriser la recherche de sens. Tu peux aussi construire des activités de recherche de sens (A.R.S.) 29 plus spécifiques qui prennent la forme de jeux, de veillées, de projets, de camps... Les occasions ne manquent pas pour se mettre en réflexion avec ton équipe de cadres sur le sens de vos actions !

#### Une activité de recherche de sens avec les Chevaliers-Etincelles

##### « Le journal des bonnes nouvelles »

*Dans une société où les médias ont plus tendance à mettre en avant les mauvaises nouvelles que les événements heureux, voici quelques idées d'activités pour mettre en avant les actualités positives.*

Les animés découvrent un extrait du journal télévisé et repèrent les différentes infos en les classant en « positives », « négatives » ou « les deux ». Est-ce que tout est 100% positif ou négatif ? Chaque jour du camp, un petit groupe d'animés prépare un journal des bonnes nouvelles de la journée qu'il présente ensuite au reste de la section.

A la fin d'une rencontre, les Chevaliers-Etincelles passent chacun à leur tour dans un poste de télévision bricolé pour annoncer un chouette moment qui est arrivé à un autre membre du groupe (une action positive, un coup de main, un exploit, une bonne nouvelle...).

## Du sens dans les rites

S'il y a bien un élément du Projet Pédagogique qui est plein de sens, ce sont les 5 rites **32** !  
**A travers l'accueil, le passage, le rassemblement, la fête et l'engagement, tu fais vivre à tes animés des moments porteurs de sens.** Encore faut-il identifier où se trouve le sens et le mettre en évidence ! En évitant les automatismes, les « On a toujours fait comme ça. », tu peux valoriser le sens qui se cache derrière ces moments forts de la vie d'un patronné.

Pour t'inspirer, découvre comment vivre les rites avec les Chevaliers-Etincelles et le sens qui s'y trouve **115**.

## Du sens dans les gestes du quotidien

Dans la vie de tous les jours, nombreux sont les moments où le sens, pourtant bien présent, passe inaperçu. **La routine, les automatismes, les habitudes, les traditions sont autant d'obstacles à la recherche de sens.**



Prends le temps avec ton équipe de cadres d'identifier ces instants afin de valoriser le sens que vous y mettez. Prendre le repas tous ensemble, porter des signes d'appartenance, vivre la mixité, se partager les tâches, se retrouver autour du feu... sont autant de gestes du quotidien qui sont intéressants à analyser avec un regard neuf.

### Relever le sens de nos gestes quotidiens

#### « S'occuper des plus jeunes »

*Les Chevaliers-Etincelles sont souvent les premiers à donner un coup de main quand il faut s'occuper des plus jeunes. Ils aiment se sentir utiles et voir que les aînés leur font confiance. Comment valoriser par le sens cet atout de leur personnalité ?*



Tu trouves ci-dessous quelques pistes de réflexion à aborder avec ton équipe de cadres :

- Est-ce que les animés souhaitent vraiment s'occuper des plus jeunes ? Est-ce l'effet de groupe qui les anime ou l'envie de jouer à reproduire les attitudes des adultes ?
- Est-ce que les plus jeunes souhaitent vraiment qu'on s'occupe d'eux ? Cela ne va-t-il pas à l'encontre de leur envie et de leur besoin d'autonomie ?
- Finalement qui a besoin de l'autre dans cette situation ? Ce lien n'est-il pas bénéfique pour les plus jeunes comme pour les plus grands ?
- Quelles responsabilités leur confier ? Quel coup de main est à leur portée d'enfant ? De quoi sont-ils capables ?
- Qu'est-ce qui relève de ma responsabilité d'animateur ? Comment être attentif à ne pas leur confier une tâche qui incombe à ma fonction ?
- Comment ce lien entre les sections peut-il valoriser le « vivre ensemble » au Patro ?
- Est-il vraiment question de s'occuper des autres ou est-ce simplement l'envie par moment de jouer, de grandir, d'échanger avec les animés des autres tranches d'âge ?
- ...

## Du sens dans les événements de la vie

Les événements que le jeune vit dans son quotidien peuvent avoir un impact dans la vie du patro. Qu'ils soient heureux (les naissances, les anniversaires, les fêtes laïques ou religieuses...) ou plus difficiles (les injustices, la maladie, le décès, l'accident, le divorce...), ces événements sont **autant de possibilités d'éveiller et de réfléchir au sens**. Avec ton équipe de cadres, tu peux saisir l'occasion de **valoriser les événements heureux** ou d'accompagner et **soutenir** tes animés **lors de moments plus douloureux**.



### Vivre la veillée de Noël avec les animés

#### « Fêter les lumières »

*Le patro vit aussi au rythme de l'année et des grandes fêtes religieuses. Tu trouves ici quelques idées pour vivre une veillée de Noël avec tes animés.*



- Organise une veillée éclairée uniquement de bougies dans le local ou dans l'église.
- Découvre des **paraboles** 🕯️ qui montrent en quoi l'action de Jésus est une lumière pour la vie.
- Demande à chaque animé de venir avec la photo d'une personne qui est une lumière de sa vie (un ami, un membre de la famille, une célébrité...).
- Offre à chaque animé une bougie qui représente toutes les richesses qu'il apporte au reste du groupe.
- ...

*Suivant la réalité de ton patro, cette activité peut se vivre de façon tout à fait laïque en axant uniquement les activités sur la thématique de la lumière.*

### Aborder des événements de la vie plus difficiles

Il n'est pas toujours simple de faire du sens autour d'événements douloureux. Tu as peut-être peur de faire pire que mieux, tu peux te sentir maladroit, peu outillé, mal à l'aise... C'est pourtant intéressant de rechercher le sens aussi dans ces moments plus complexes.

N'oublie pas que tu n'es pas seul dans ta fonction d'animateur. De nombreuses personnes ressources gravitent autour de toi : ton équipe de cadres, les accompagnateurs adultes et de sens, les parents des patronnés, **l'équipe régionale** 🕯️, les permanents du Centre Fédéral, diverses associations ou institutions... Pense à faire appel à l'équipe car il y a plus d'idées dans 2 têtes que dans une ! C'est aussi de cette façon que l'axe éducatif « Grandir ensemble »

13 ➔ est mis en valeur !

?

Dans ton patro, quels sont les rites, les activités, les événements ou les gestes du quotidien où le sens est mis en valeur ?



## 4.4 ANIMER PAR LES RITES 32

Les rites au Patro sont incontournables. C'est génial, dans un lieu où se rassemblent des jeunes, de pouvoir vivre collectivement des moments d'accueil, de rassemblement, de passage, d'engagement et de fête. **Ils permettent à chacun de se sentir en confiance et reconnu par le groupe.** Vécus comme des moments forts, les rites demeurent souvent des souvenirs exceptionnels. Alors à toi de jouer pour les mettre en œuvre dans ta section !

Voici une proposition concrète pour chaque rite. Ceux-ci ont été imaginés en tenant compte du développement des jeunes et de leurs besoins. Il s'agit d'exemples que tu peux transposer. **L'essentiel est de bien identifier les objectifs des rites que tu proposes** et d'en faire des moments uniques et forts.



### Pourquoi vivre le rite de l'ACCUEIL chez les Chevaliers-Etincelles ?



Chez les Chevaliers-Etincelles, les enfants côtoient des (pré-)adolescents. C'est une tranche d'âge riche où les patronnés vont se construire par l'amitié, l'esprit d'équipe, les expériences multiples... Une dimension collective plus forte s'installe. Ainsi, le rite de l'accueil doit **permettre au nouveau venu de se sentir rapidement à sa place.** Une place à la fois unique que les membres lui reconnaissent et une place qui fait réellement partie d'un ensemble : la section.

Ainsi, le rite de l'accueil proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de se connaître plus précisément
- pour le nouveau venu : de se sentir pleinement membre de la section

Tu peux très bien envisager de préparer ce rite de l'accueil avec ta section pour impliquer tout le monde.

- Renseigne-toi sur les qualités, les compétences, les forces... de chaque futur nouveau membre auprès de ses précédents animateurs et de ses **parents**.
- Ensuite, à travers un jeu de bienvenue présenté par tes animés, surprenez-le en dévoilant ce que vous connaissez déjà de lui. C'est une manière originale de lui signaler l'intérêt que vous lui portez.
- Et pour finir, après quelques jeux de connaissance, offre-lui une chaise nommée et décorée sur laquelle il prend place pour écouter un message de bienvenue repris simultanément par tous les Chevaliers-Etincelles. C'est une manière intense de clôturer le rite avant d'offrir l'écusson de la section **35**.



Si l'enfant découvre pour la première fois le patro, soigne davantage son accueil et celui des parents. Réfère-toi au rite de l'accueil de la section des Poussins pour préparer ce moment.

**63** →



Dans ton patro, qu'est-ce qui est mis en place pour accueillir les parents d'un nouveau patronné ?

## Pourquoi vivre le rite de l'ENGAGEMENT chez les Chevaliers - Etincelles ?

Chez les Chevaliers-Etincelles, **l'engagement** prend une dimension plus large que celle vécue chez les Poussins et les Benjamins-Benjamines. Ici, il **s'oriente sur la section**. En âge de construire avec les autres, de créer des amitiés, de faire preuve d'esprit d'équipe et de solidarité, les Chevaliers-Etincelles peuvent aussi prendre des responsabilités et formuler **un engagement qui renforce la dynamique de groupe**.

Ainsi, le rite de l'engagement proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de renforcer les liens et l'esprit d'équipe
- pour l'enfant qui s'engage : de s'impliquer personnellement pour enrichir la vie de groupe

### Préparer l'engagement

Avant d'organiser le rite, les Chevaliers-Etincelles doivent **se sentir soutenus**.

Pour leur donner confiance, pour les aider à formuler leur message, pour renforcer l'importance de ce moment à venir, tu peux par exemple mettre en place un parrainage. Les animés sont accompagnés par un animateur ou un membre plus âgé de la section qu'ils choisissent.

Ensuite, durant un moment plus personnel, invite-les à réfléchir en répondant à cette question : « Que souhaites-tu apporter à ta section pour que chacun s’y sente bien et prenne du plaisir à venir tous les samedis ? ». Sans aiguiller trop rapidement, tu peux t’inspirer des éléments qui contribuent à renforcer la bonne dynamique du groupe :

- participer activement aux activités patro, être régulier ;
- s’engager dans les projets de la section ;
- partager et respecter les valeurs et les règles de vie du groupe ;
- reconnaître ses erreurs, adresser des excuses ;
- prendre du plaisir dans les activités et se soucier du plaisir des autres ;
- proposer de nouvelles idées créatives et bénéfiques pour le groupe ;
- participer aux évaluations et trouver des pistes d’amélioration ;
- vivre la démocratie : donner son avis, écouter celui des autres, prendre des décisions ;
- ...

Tu prends le temps d’accompagner chaque enfant dans la formulation de son engagement par écrit sur un parchemin par exemple ou sous une autre forme.



## Le jour du rite

- Organise le rite d’engagement dans un lieu insolite (au bord d’un lac, au pied d’un édifice remarquable, sous un pont...) à la tombée de la nuit par exemple.
- Pour agrémenter le moment, prépare un feu, des flambeaux et aménage un emplacement symbolique où les engagements sont exprimés. Surtout, tu donnes à ce rite une dimension solennelle collective où chaque membre de la section est impliqué et respectueux.
- Une fois lus, les parchemins circulent dans toutes les mains avant de trouver une place dans « le grimoire des engagements », dans des bouteilles en verre à envoyer symboliquement à la mer ou transporté dans les airs par une lanterne chinoise.
- Organise un adoubement comme au temps des chevaliers où chaque animé est reconnu pour l’engagement qu’il a pris.
- Avec toute la section, félicite et applaudis avant de clôturer sur un chant.

## Et après ?

- Prévois des petits moments réguliers pour faire le point sur l’engagement pris.
- Soutiens chaque enfant en lui rappelant son engagement, en l’encourageant... Il gagne ainsi en confiance pour atteindre l’objectif qu’il s’est fixé.



Une fois l’année patro terminée, tu peux aussi valoriser la participation et la présence des Chevaliers - Etincelles en leur remettant l’étoile **35** qui symbolise cet engagement.

## Pourquoi vivre le rite de la FETE chez les Chevaliers - Etincelles ?

Chez les Chevaliers-Etincelles, des amitiés se créent, des groupes se forment, des décisions se prennent ensemble... Cette ouverture aux autres leur permet réellement **d'expérimenter de plus en plus la solidarité** <sup>102</sup> →. Ce lien social les rassemble. Ils partagent des points communs, prennent **des engagements pour le groupe**, construisent des projets... Au cœur des animations, durant les temps libres, les tâches collectives ou encore lors des évaluations, il y a **de nombreux gestes, des attitudes, des actions solidaires à relever et à fêter.**

Les mettre en valeur, c'est **féliciter et encourager les jeunes à construire une société plus solidaire.**

Ainsi, le rite de la fête proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de célébrer l'esprit d'équipe et la solidarité
- pour l'enfant : de se sentir en confiance dans sa section



Avant tout, propose aux Chevaliers-Etincelles de se remémorer un moment vécu durant lequel ils ont ressenti qu'ils n'étaient pas seuls, qu'ils faisaient partie d'un groupe et qu'ils pouvaient compter sur les autres. Aide-les à identifier une situation où la solidarité est mise en valeur. Pour les aider, inspire-toi de ces exemples :

- s'être senti encouragé durant un défi ;
- avoir reçu un coup de main pour porter un sac à dos ;
- avoir dormi ensemble sous tente en pleine campagne ;
- avoir fait retentir le cri de section plus fortement que tous les autres ;
- être allé à la rencontre des plus démunis ;
- avoir voté puis réalisé ce qui avait été décidé ;
- ...

Ensuite propose-leur d'inscrire ce moment partagé sur un morceau de tissu avant de le raconter au groupe et d'apporter leur ressenti.

Après chaque intervention, propose aux jeunes de nouer leur tissu avec ceux des autres pour former une guirlande qui les unit. C'est le symbole de la solidarité qui règne dans le groupe et qui peut trouver une place dans le local.

Termine par exemple cette animation par la cuisson de saucisses ou de guimauves sur le feu et pourquoi pas, par un feu d'artifices !



## Pourquoi vivre le rite du PASSAGE chez les Chevaliers - Etincelles ?

A **12 ans**, pour la plupart des jeunes, l'adolescence a bien débuté. Certains aspirent à quitter la section des Chevaliers-Etincelles pour rejoindre celle des Conquérants-Alpines. Ils sont **désireux de découvrir d'autres animations, d'autres projets et d'autres jeunes.**

Mais 12 ans, c'est aussi l'âge des incertitudes et de la recherche d'identité. **Les jeunes ont besoin de repères qui les aident à se construire. S'ils ne trouvent pas leur place au patro, s'ils se sentent exclus, s'ils n'éprouvent pas de plaisir à participer et qu'ils ne s'y épanouissent pas, alors c'est souvent l'âge du départ !**



La multiplicité des loisirs pratiqués à cet âge ne facilite pas l'engagement et les jeunes, parfois poussés par leurs parents, sont amenés à faire des choix. Sois donc vigilant et anticipe les choses pour prévenir au mieux ces départs. Imagine par exemple :

- un dialogue avec les Chevaliers-Etincelles et propose un temps pour en discuter en section ;
- une séance d'information pour sensibiliser les parents à l'intérêt, pour les jeunes, de faire partie d'un mouvement de jeunesse et les bénéfices qu'ils en retirent ;
- de relever les signaux de démotivation des jeunes pour anticiper et apporter des réponses adaptées.

Pour t'assurer que les adolescents prennent confiance et se sentent reconnus, **le rite de passage est certainement, pour cette section plus que pour les autres, fondamental !** En effet au regard des tous les bouleversements qui traversent la vie du jeune adolescent comme l'entrée en secondaire, la puberté, les premières amours, la pression parfois des parents... tu dois mettre en place un rite de passage **accompagné et rassurant qui donne confiance et qui permet un choix réfléchi.**

Ainsi, le rite du passage proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de faire le point sur les qualités et les forces personnelles
- pour le jeune : de se sentir reconnu aux yeux des autres membres de la section

### Se préparer au passage

Le rite du passage mérite toute ton attention et ta bienveillance. Ton rôle d'animateur, c'est de **permettre aux jeunes de s'y préparer au mieux.** Ils doivent le vivre pleinement sans surprise et sans crainte. Voici plusieurs pistes concrètes pour y parvenir :

- Offre-leur l'occasion de goûter à la vie chez les Conquérants-Alpines en vivant quelques activités intersections et même une nuit sous tente avec eux.
- Aide-les à faire le point sur ce que leur apporte le Patro et sur les manques qu'ils ont.
- Accepte le choix des jeunes, qu'ils poursuivent ou non. Peu importe leur décision, ils méritent de vivre le rite du passage.



## Le jour du rite

Le rite du passage de la section des Chevaliers-Etincelles vers celle des Conquérants-Alpines est **un moment très fort dans le parcours des jeunes**. Il représente quelque part le point de passage entre l'enfance et l'adolescence. Les adolescents ont besoin de **se sentir en confiance et d'être valorisés. Inutile donc de proposer des animations dégradantes ou humiliantes** qui ne les aident certainement pas à se construire ou à s'épanouir.

Mets donc l'accent sur **la reconnaissance** : « Tu as ta place et tu comptes pour la section, pour le patro. » ou, en cas de départ : « Tu as été un super patronné et nous sommes fiers d'avoir parcouru un bout de chemin à tes côtés. ». Attribue un caractère **exceptionnel, unique et solennel** au moment en préservant un esprit chaleureux et positif.

Cet **instant fort contribue à la motivation du jeune et au dépassement de soi**. Ainsi, en toute confiance, les jeunes peuvent par exemple relever des défis personnels ou collectifs adaptés qui mettent en avant **leurs forces et leurs compétences**. Cet art de mettre en valeur les ressources de chacun participe à la construction saine et épanouie des jeunes.

- Concrètement, le soir, le long d'un chemin jalonné de lumières, les futurs Conquérants-Alpines accompagnés de leur section se dirigent vers un lieu atypique et agréable (un parc urbain, un point de vue sur une vallée, au pied d'un arbre remarquable...).
- Là, la nouvelle section les attend autour d'un feu dans un décor soigné.
- L'arrivée se fait sous le son des percussions qui s'arrêtent brusquement pour laisser entendre la voix des anciens et des nouveaux animateurs déguisés pour l'occasion.
- Ils prononcent un discours imaginaire qui reprend le prénom de chaque jeune qui s'apprête à vivre le rite du passage. Les mots résonnent, évoquent des souvenirs vécus chez les Chevaliers-Etincelles, des anecdotes positives, des moments d'émotion forte... avant d'entendre à nouveau les percussions.



- C'est le signe que le challenge commence ! Les animateurs des Conquérants-Alpines présentent différentes épreuves individuelles ou collectives personnalisées. Toutes sont bienveillantes et adaptées.
- Encouragés et soutenus par les Conquérants-Alpines, les jeunes démontrent leurs talents et leurs compétences. Ainsi, si l'un d'eux est musicien, il peut très bien construire un instrument de musique à partir des éléments présents sur place. Une autre aime cuisiner et s'improvise cuistot d'un soir pour proposer un repas pour tous. Un autre encore, joueur dans l'âme, imagine un nouveau jeu collectif sur un thème imposé à vivre avec sa nouvelle section...
- Au terme de ces épreuves, les Conquérants-Alpines réalisent une haie d'honneur et s'inclinent devant les nouveaux venus qui se dirigent vers un élément central symbolique où ils reçoivent par exemple leur écusson de section **35** →. Il est essentiel qu'un rite de l'accueil suive pour souhaiter la bienvenue **143** →.



C'est essentiel de faire le point avec les animateurs de la section des Conquérants - Alpines avant de vivre l'évènement. C'est l'occasion pour toi de transmettre des informations importantes comme les peurs de l'enfant, ses forces et ses fragilités, ses besoins particuliers, le contexte familial, un comportement spécifique... Les animateurs suivants sont ainsi mieux outillés pour poursuivre l'accompagnement que tu as mené.

Pense aussi à informer les parents et à les présenter aux animateurs de la nouvelle section pour assurer une bonne transition.




### Et qu'en est-il de la totémisation ?

Si la totémisation ne fait pas partie intégrante du Projet Pédagogique du Patro, certains groupes la mettent néanmoins en place. **Cette activité est un rite de passage à part entière.** Elle marque l'intégration du jeune adolescent à un groupe. Symboliquement, c'est le passage de l'enfance à l'âge adulte au même titre que de nombreux rites tribaux vécus encore aujourd'hui dans certaines civilisations du monde. **Tu dois être particulièrement attentif au sens de cette activité.** Il ne s'agit pas d'un baptême étudiant mais bien d'un **rite positif, valorisant et respectueux** de l'animé.

### Et après ?

Une fois le rite passé, **tu restes toujours un repère pour les jeunes** qui quittent ta section. Avant de se sentir pleinement Conquérants ou Alpines, ils auront certainement encore besoin de venir vers toi.

- Rends-toi disponible et va occasionnellement à leur rencontre pour prendre de leurs nouvelles.
- Vérifie leur plaisir d'être au patro.
- Prends le temps de les écouter avec **empathie** .
- Au besoin, interpelle leurs animateurs.

Ce suivi est important et démontre aux jeunes que tu te soucies d'eux et de leur parcours.


### Pourquoi vivre le rite du RASSEMBLEMENT chez les Chevaliers - Etincelles ?

Le rite du rassemblement pour les Chevaliers-Etincelles leur donne l'occasion de **démontrer toute la puissance de leur section** au sein du patro. Ensemble, ils savent se faire entendre et reprendre le chant fédéral avec sérieux. Les cris de section retentissent plus fortement que tous les autres. Poussés par le groupe, certains osent même prendre la parole devant tout le monde. Cette énergie mêlée aussi à une certaine rigueur, leur donne **un sentiment de confiance et de légitimité** fort au sein du patro.

Le rite du rassemblement chez les Chevaliers - Etincelles peut avoir pour objectifs :

- pour le groupe : de démontrer l'esprit d'équipe
- pour l'enfant : de se sentir bien à la place qu'il occupe



- Apprends-leur la symbolique du foulard et du blason du Patro. 
- Encourage la prise de parole et les questions.
- Félicite l'esprit d'équipe, cet engouement collectif.
- Valorise la discipline qu'ils peuvent mettre spontanément en place pour montrer l'exemple aux plus jeunes.

## 4.5 ANIMER PAR LE PROJET 39 →

Le projet est un outil d'éducation très utilisé et apprécié au Patro, pour plusieurs raisons :

- c'est une activité concrète définie par l'ensemble du groupe ;
- il permet de travailler et d'avancer ensemble vers un objectif commun, un résultat à atteindre ;
- il « contribue à la construction personnelle et collective ».

12 →



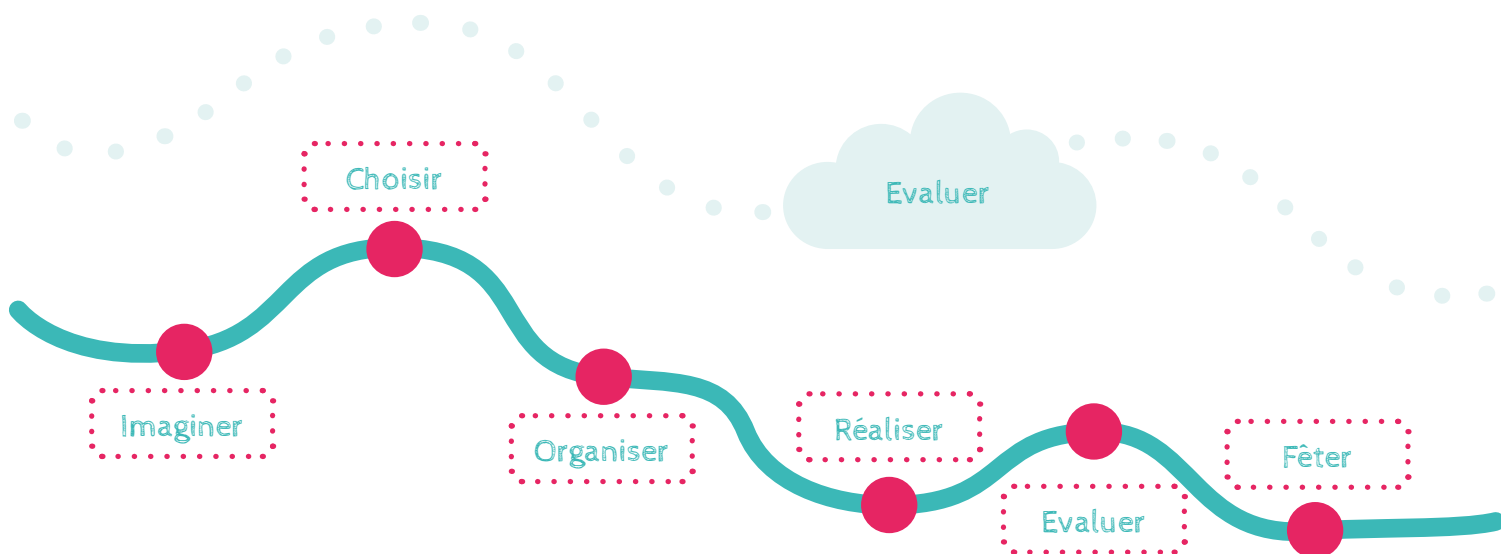
**Par le projet, les Chevaliers - Etincelles deviennent acteurs de leur solidarité.** 102 →

Un projet co-construit avec les Chevaliers - Etincelles, c'est :

- vivre la solidarité et la promouvoir ;
- exprimer et développer son individualité ;
- découvrir la richesse des autres et la complémentarité.

### Construire le projet ensemble, oui mais comment ?

Pour t'aider, voici 6 grandes étapes pour mener un projet avec ta section. Elles représentent des repères importants pour guider les patronnés. Il est intéressant, indispensable parfois, de revenir en arrière ou de reproduire certaines étapes.



Découvre comment les mettre en œuvre concrètement avec les Chevaliers - Etincelles. Les propositions sont bien sûr à ajuster en fonction des réalités et des besoins de ton groupe.

## Comment IMAGINER avec les Chevaliers - Etincelles ?

**Les enfants se connaissent de mieux en mieux et s'affirment** dans leurs goûts, leurs qualités, leurs possibilités... Ils s'intéressent à tout ce qui les entoure, y compris aux médias. Il y a donc une multitude de projets possibles ! A toi de préparer une technique d'animation qui favorise l'expression de chacun comme par exemple :

### Les 4 boîtes

Demande aux animés d'apporter des objets qui marquent leurs intérêts et de natures différentes : des mots, des images, des instruments, des éléments naturels... Les objets sont mélangés et répartis dans 4 boîtes. Au besoin, ajoutes-en d'autres liés à l'actualité de ton patro, de ton quartier ou du monde. Un élément est ensuite retiré de chaque boîte. Le groupe doit alors mettre les différents éléments en relation, trouver des combinaisons. La fusion de l'ensemble génère une quantité d'idées !

### La nappe tournante

Autour d'une table, invite les Chevaliers-Etincelles à inscrire sur la nappe ce qui leur passe par la tête : un mot, une phrase, un dessin... Il s'agit ensuite de tourner la nappe autant de fois que nécessaire pour compléter l'idée du voisin. Le groupe étoffe ainsi collectivement chaque idée personnelle, ce qui permet d'aller plus loin pour la suite.



## Comment CHOISIR avec les Chevaliers - Etincelles ?

Les enfants de 9 à 12 ans sont en âge de comprendre le contexte autour du projet. Ils sont à cheval sur les règles et cherchent à savoir pourquoi elles existent. Prends donc le temps d'**expliquer certaines contraintes et les règles** liées au fonctionnement du groupe, aux moyens disponibles et au Projet Educatif. Celles-ci, affichées, servent de **fil conducteur pour déterminer le projet**. La règle n'a pas de caractère absolu, c'est-à-dire que le groupe peut la faire évoluer dans l'accord collectif, dans la coopération.

Concrètement, facilite le choix en réalisant pour chaque projet une boîte ou une enveloppe dans laquelle les animés peuvent **émettre leur vote, leur intérêt** grâce à des cartons de couleurs nominatifs :

- Bleu : « Je veux absolument mener ce projet. »
- Blanc : « Pourquoi pas ! »
- Rouge : « Ca ne m'intéresse pas du tout. »

Après dépouillement, il s'agit de garder les projets les plus plébiscités. Avec les enfants, **évalue la cohérence du projet** par rapport aux contraintes et aux règles énoncées. **Vois quel projet répond le mieux aux envies** du groupe et correspond aux moyens disponibles.

Veille à ce que les décisions prises par le groupe soient portées par chacun.

Aide-toi des cartons nominatifs pour questionner chacun, entendre au plus vite les craintes ou les désaccords afin d'y remédier ou d'ajuster le projet. Il s'agit de rassembler tout en donnant une place à chacun.

**Sois précis dans l'expression du projet.** Même si des affinités et des clans se créent, les enfants ont la capacité de s'entendre et de coopérer si le but est clair et compris par tous !

### Comment ORGANISER avec les Chevaliers - Etincelles ?

Avec ta section, liste les étapes et les tâches à réaliser et place-les dans un calendrier ou sur une ligne du temps. Les enfants réfléchissent sur ce qu'ils apprennent, ils ne se contentent plus de mémoriser. Leur monde mental s'étend fortement. Ils voient vite clair dans une situation et en tirent des conclusions directes.

**Accompagne-les dans le partage des responsabilités et mise sur la collaboration.** Comme dans le village Schtroumpf où chacun cohabite avec sa spécificité au service de tous, chaque patronné peut apporter sa pierre à l'édifice.

Laisse aux animés le temps de s'approprier le projet et d'identifier ce qu'ils peuvent ou aimeraient y apporter.

**Encourage les individualités à se construire et à s'exprimer** sans suivre le modèle de son voisin et sans craindre le regard des autres.

Qui dit projet commun, ne dit pas forcément que tous les enfants font la même chose ; prévois des ateliers, des activités diversifiées. **Montre la complémentarité au sein de l'équipe.**

Propose des temps pour discuter de ce que vous voulez ou non dans le projet, des limites à ne pas dépasser, des attentes de chacun, afin d'établir ensemble des règles de vie communes. Veiller à l'esprit solidaire du projet ne suffit pas. C'est semaine après semaine que la solidarité se crée... parce qu'elle se vit effectivement dans le groupe !





### Comment REALISER avec les Chevaliers - Etincelles ?

A ce moment, les patronnés ont l'occasion de montrer réellement leurs capacités et leurs spécificités.

- ☉ **Encourage-les**, fais confiance et accepte que les choses soient faites différemment de ce que tu imagines.
- ☉ **Valorise le résultat mais aussi le chemin parcouru** ensemble pour y parvenir. En tant qu'animateur, **montre l'exemple**, sois **juste et équitable**. Mais pense aussi à t'amuser et rigoler avec les enfants, le projet doit être source de plaisir !

### Comment EVALUER avec les Chevaliers - Etincelles ? 42 →

Pour être solidaire, pouvoir aller vers l'autre, il faut d'abord **travailler la confiance en soi**. Les enfants ont besoin d'être mis en valeur.

- ☉ Demande-leur **d'échanger une découverte positive chez l'autre**. Il ne s'agit pas d'être le meilleur, le plus... mais plutôt que chacun progresse par rapport à ce qu'il était et ce qu'il est en train de devenir. C'est avec toute la section, dans **un climat de confiance** que tu remercies par exemple un enfant pour la proposition qu'il a faite ou que la section félicite un autre animé pour avoir accepté de perdre sans râler.

- ☉ La solidarité et l'esprit d'équipe se construisent aussi grâce aux difficultés surmontées ensemble. Laisse les enfants **exprimer en quoi et quand ils ont vraiment été unis et solidaires**.

L'évaluation, si elle est bien menée, permet aux enfants de 9 à 12 ans de mieux se connaître personnellement et les uns les autres.

### Comment FETER avec les Chevaliers - Etincelles ? 32 →

De nouveau, la fête est l'occasion de **donner une place à chacun et en même temps, de renforcer le groupe**. D'un spectacle à une exposition en passant par un retour dans la presse, elle peut prendre des **formes multiples** vu les capacités grandissantes des enfants de cet âge.

Construis la fête avec les animés :

- ☉ Que fêter ?
- ☉ Avec qui ?
- ☉ Comment ?
- ☉ Quand ?

La fête peut aussi se faire en petit comité, avec les acteurs du projet, sans grande dépense d'énergie.

## Quelques idées de projets et de manières de les décliner

- Une activité pour ou avec la maison de repos voisine : un spectacle, des chants 🎤, un goûter, un petit jeu...
- Un projet nature : des chasseurs de sons et d'images, une promenade, un jeu, le ramassage de déchets, la confection d'un herbier, un bricolage, un potager près du local, une exposition sur la faune et la flore environnantes et la mise en valeur de citoyens...
- Une participation à une opération caritative locale ou internationale.
- La découverte d'un pays dont un enfant est originaire : une exposition, la rencontre avec des habitants, une création personnelle, une recherche documentaire...
- La participation au carnaval local avec une autre section, un autre mouvement...
- L'aménagement du local.
- Il est aussi possible que les Chevaliers-Etincelles prennent une part active dans un projet commun à toutes les sections, par exemple l'anniversaire du patro.
- ...

?

Quels sont les projets que tu as vécus quand tu étais chez les Chevaliers-Etincelles ?

De ton groupe et de ta créativité peuvent naître de nombreux projets.

- **Évite surtout de répéter le même projet** plusieurs années de suite, sans réfléchir.
- Pense toujours aux **besoins** et aux **réalités de ton groupe**.
- Permet à chaque enfant de **vivre des expériences différentes** d'une année à l'autre.

Des projets bien menés avec les Chevaliers - Etincelles,  
solidarité, amusement et régularité assurés !







**Introduction**

**130**

**Animer  
par le jeu**

**134**

**Animer  
par le sens**

**139**

**Animer  
par les rites**

**143**

**Animer  
par le projet**

**151**



**A**nimer les  
Conquérants - Alpines

## 5.1 INTRODUCTION



### D'où vient leur nom ?

Entre 12 et 14 ans, les jeunes sont en plein dans l'adolescence. Cette période est remplie de défis à relever tant au niveau des changements physiques que psychologiques. Les Conquérants-Alpines sont appelés à prendre de la hauteur, à atteindre des sommets pour mieux voir leur parcours passé et apprécier la suite du chemin. Ils ont besoin de se sentir appartenir à une équipe et d'être valorisés, de se sentir capables d'accomplir des choses, de se surpasser.

### Avant les Conquérants - Alpines

#### → Les Chevaliers - Etincelles et la solidarité

Entre 9 et 12 ans, c'est l'âge de la bande de copains et de copines par excellence ! Les enfants s'ouvrent de plus en plus aux autres et se sentent réellement appartenir à un groupe dans lequel chacun a sa place. Des affinités naissent et se développent par les passions et les jeux communs. Les enfants prennent de plus en plus d'indépendance et aiment vivre des expériences avec leurs camarades. Ils font preuve de solidarité et d'esprit d'équipe. A cet âge, les enfants identifient leurs compétences et reconnaissent celles des autres. Ils aiment se mettre en projet.

### Après les Conquérants - Alpines

#### → Les Aventuriers-Aventurières et l'ouverture

Entre 14 et 16 ans, l'ouverture des jeunes aux autres et au monde est bien marquée ! Leur univers s'élargit à de nouveaux horizons qui vont bien au-delà des frontières du patro. Ils s'intéressent à l'autre, à l'ailleurs et sont interpellés par le monde qui les entoure. Ils font preuve de plus de compréhension et d'écoute dans leur relation à l'autre. A cet âge, les jeunes mettent plus facilement de côté le jugement pour vivre des moments forts en groupe. Ils ont un désir d'action, d'aventures et de grands projets.

### L'expression

#### → La spécificité éducative que le Patro met en avant pour les Conquérants - Alpines

De 12 à 14 ans, les jeunes entament une nouvelle **période de grands changements**. Leur corps évolue de même que leur caractère. Ils entament un vaste chantier pour construire l'adulte qu'ils seront demain. A cet âge, les jeunes sont en pleine **recherche d'identité** et **tu deviens une personne de référence** à laquelle ils s'identifient. Ils ont également **besoin d'espaces pour s'exprimer**. D'abord **pour partager** des confidences dans un climat de confiance. Ensuite **pour confronter** et partager leurs opinions à travers des évaluations personnelles ou de groupe. Enfin pour prendre position et envisager des actions pour améliorer leur vie, celle de leur entourage et du monde qui les entoure.

### Qui sont les Conquérants - Alpines ?

Tu trouves ci-après un descriptif des spécificités et des besoins principaux de cette tranche d'âge. Les jeunes que tu animes ne rencontrent pas forcément chacun des points de cette grille, il s'agit d'un modèle théorique. Certains comportements plus spécifiques et/ou moins fréquents peuvent apparaître. Ceux-ci méritent également une attention particulière.





## Ce qu'il faut savoir...

Les Conquérants - Alpines peuvent faire des efforts physiques soutenus pendant un certain temps. Leur endurance se développe de plus en plus.

La puberté leur demande beaucoup d'énergie. Ils compensent en mangeant avec appétit et en dormant beaucoup.

A cet âge, les jeunes ont besoin d'**exutoire** 🗣️ pour décharger leur trop plein d'énergie et éviter qu'elle se transforme en agressivité. Ils sont parfois capables de prendre des risques peu calculés pour attirer l'attention.

## Dans ton animation...

- ● Tu leur proposes régulièrement des activités de longue durée ou plus intensives.

- ● Tu prévois les temps de repos et les quantités de nourriture en fonction de leurs besoins.

- ● Tu favorises les activités sportives qui exigent énergie et concentration. Avec eux, tu veilles à mettre des balises claires pour poser un cadre de sécurité.

## Ce qu'il faut savoir...

Les Conquérants - Alpines sont en pleine recherche d'identité. Ils sont dans une période d'instabilité où ils construisent l'individu qu'ils veulent devenir.

Les Conquérants - Alpines découvrent la sexualité. Ils sont curieux et veulent vivre des expériences. Ils se posent des questions sur leurs préférences.

Ils vivent de nombreux changements au niveau de leur corps. Ils peuvent se sentir mal dans leur peau, complexés. Tout sujet qui touche à leur image est extrêmement sensible.

Les Conquérants - Alpines ont acquis des capacités d'abstraction. Ils peuvent émettre des hypothèses, construire des raisonnements et en tirer des conclusions.

Ils identifient et affinent les valeurs fondamentales qui vont structurer leur personnalité. Ils critiquent, émettent des opinions et des jugements.

Les Conquérants-Alpines demandent plus de liberté. Ils ont besoin d'espace.

## Dans ton animation...

Par tes activités, tu leur permets de renforcer leur **estime de soi** 🎯 🎯. Tu les valorises, tu leur renvoies une image positive d'eux-mêmes.

Tu réponds à leurs questions avec des mots simples. Tu es attentif aux **discriminations** 🎯 possibles. Tu es le garant d'un cadre sécurisé et sécurisant.

Tu veilles à ce que chacun bénéficie de sa part d'intimité pour s'habiller, se laver... Tu es attentif à leur bien-être. Tu rassures.

Tu proposes des activités qui nécessitent de la réflexion. Tu leur permets de mettre en place des stratégies.

Tu leur donnes la possibilité d'être entendus, de s'exprimer par exemple à travers des espaces de parole, des moments d'évaluation ou des activités artistiques.

Via la pédagogie par projet **39** ➡ par exemple, tu leur donnes de l'autonomie ainsi que le droit à l'essai-erreur. Tu les responsabilises.

## Ce qu'il faut savoir...

Ils ont besoin de se sentir appartenir à un groupe, d'y trouver leur place. Ils se construisent en étant en relation étroite avec leurs pairs avec tous les aspects positifs et négatifs que cela comprend.



## Dans ton animation...

Tu renforces leur sentiment d'appartenance en travaillant sur la cohésion du groupe, sur ses codes et ses signes distinctifs. Tu es attentif aux effets néfastes de l'esprit de clan.



Etre animateur chez les Conquérants - Alpines, c'est **lâcher du lest** pour qu'ils prennent de l'autonomie tout en leur donnant **un cadre clair et rassurant**. Tu privilégies **la pédagogie par projet** **39** → pour leur donner **un espace de liberté et de choix**. Tu mets en place les conditions nécessaires pour permettre **l'épanouissement et l'expression** de chacun. Tu valorises le droit à l'erreur.

## 5.2 ANIMER PAR LE JEU 18

Vivre l'axe éducatif « Apprendre par le jeu »  13  comporte des spécificités liées aux besoins des animés de chaque tranche d'âge. Elles sont des balises, des guides, des points de repère qui te permettent de préparer des animations de qualité et adaptées.

Chez les Conquérants - Alpines, tu proposes occasionnellement **des activités de plus longue durée ou plus intenses** car leur capacité physique et leur endurance sont de plus en plus importantes. Les Conquérants-Alpines sont capables de comprendre des notions abstraites, d'émettre des hypothèses, d'élaborer un raisonnement logique. Tu profites d'**activités plus complexes qui nécessitent concentration et réflexion** pour mettre en œuvre ces compétences. Par les **dépassements physique et intellectuel**, tu valorises les jeunes et tu renforces leur intérêt pour le Patro.



### Des petits jeux

Ces petites activités d'une durée de 15 à 20 minutes sont idéales pour combler des temps d'attente, mettre l'ambiance et se changer les idées. Pour éviter la répétition, tu les adaptes au thème de la journée ou tu modifies les règles afin de leur donner un nouveau souffle !





## Expression et mémoire

**Le fil de l'histoire** est une activité qui consiste à placer une série d'objets le long d'un fil d'Ariane. Les animés suivent ce fil les yeux bandés et tentent de reconnaître au toucher les différents éléments rencontrés. Une fois le parcours terminé, chacun raconte une histoire dans laquelle apparaissent, dans l'ordre, les différents objets découverts.

## Poursuite et attrape



**Le mur d'énergie** consiste à séparer le groupe en 2 équipes. Elles se font face et se placent à l'opposé l'une de l'autre du terrain de jeu. Là, dans leur camp, un mur d'énergie est matérialisé par une barrière ou encore une rangée d'arbres. Tant qu'un animé à la main posée sur son mur d'énergie, sa batterie est à pleine puissance. Plus il s'en éloigne pour se rapprocher du mur de l'autre équipe, plus sa batterie se décharge. Chaque fois qu'un animé se fait toucher par un adversaire, il s'agit de vérifier celui qui a le plus d'énergie. Ce dernier est déclaré vainqueur du duel. Le vaincu devient alors membre de l'équipe adverse et renforce ses effectifs. L'équipe gagnante est celle qui compte le plus de membres à la fin de la partie.

## Adresse et réflexe

**Le jeu du Za** se pratique en cercle. Les animés se passent une boule d'énergie fictive en criant : « Za » et accompagnent ce cri d'un mouvement des bras. L'animé qui le désire peut perturber le circuit de l'énergie en criant :

- ⦿ « Get down » = la boule d'énergie change de sens
- ⦿ « Kiwi » = la boule d'énergie passe le voisin direct pour arriver dans les mains du joueur qui suit
- ⦿ « Freak out » = la boule d'énergie explose et tout le monde change de place en criant
- ⦿ « Power shot » = la boule d'énergie va à une autre personne que son voisin



A toi d'imaginer d'autres mots et actions pour complexifier ce jeu !

## Un grand jeu



### Mission impossible

Chez les Conquérants-Alpines, les jeux de missions offrent aux animés un espace de liberté important. Si l'objectif du jeu est imposé, la manière de l'atteindre est libre. Il permet aux jeunes de développer et de tester toute une série de stratégies. Les jeux de missions peuvent se vivre de 4 façons :

**Le jeu de coopération** : les animés jouent tous ensemble pour atteindre un objectif commun. Exemple : la construction d'un radeau suffisamment grand et solide pour transporter tout le groupe.

**Le jeu de rapidité** : l'équipe qui atteint l'objectif le plus rapidement remporte la victoire. Exemple : la réalisation de photos d'objets, de lieux, de personnes repris sur une liste imposée et cela, dans un temps imparti.

**Le jeu collectif** : chaque équipe réalise une action différente mais complémentaire aux autres pour atteindre l'objectif. Exemple : dans le cadre d'une mission de débarquement, certains rassemblent des cartes routières, d'autres des vivres, d'autres encore des équipements... avant d'atteindre un objectif commun.

**Le jeu de compétition** : certains animés jouent seuls contre le reste du groupe ou chacun joue pour soi. Exemple : l'élimination d'un joueur en réalisant une action précise avec un objet spécifique à l'abri des regards de tous (le jeu du killer).



? Quels sont les jeux que tu aimais vivre entre 12 et 14 ans ?

## Une veillée

### L'énigme du coffre-fort fracturé

Avec les Conquérants-Alpines, vivre une veillée qui mêle enquête et suspense est l'occasion de jouer ensemble au service d'un but commun. Le principe est simple : résoudre une intrigue policière en un temps limité !

1

### La mise en ambiance

Les animés entrent dans la pièce. Au centre, un coffre-fort fracturé est entouré de rubalise de la police. Des enquêteurs vêtus de grands impairs les accueillent et les installent autour de la scène de crime. L'heure est grave... les enquêteurs savent de source sûre que le cambrioleur fait partie des personnes présentes dans la pièce. Ils posent alors ces 3 questions : « Qui a fracturé le coffre ? », « Quel outil a été utilisé ? », « Quel était le contenu du coffre ? ».

2

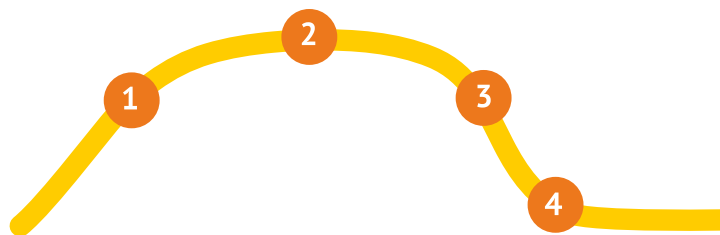
### L'intensité à son maximum

Tout au long de la soirée, les Conquérants-Alpines répartis par binômes d'enquêteurs, passent de poste en poste pour réaliser des défis et récolter des indices qui permettent de résoudre l'énigme. Parmi toutes les épreuves, voici les 3 épreuves qui amènent la solution :

1. « Qui a fracturé le coffre-fort ? » trouve sa réponse dans un grand jeu « Qui est-ce ? » dont les photos sont celles des Conquérants-Alpines et de leurs animateurs. Chaque binôme reçoit une feuille avec les différents clichés et ne peut poser qu'une question par passage pour éliminer les innocents de la liste.

2. « Quel outil a été utilisé ? » trouve la solution dans un jeu de Kim vue avec une multitude d'objets à observer. Chaque binôme a une minute pour repérer un maximum d'objets. Au deuxième tour, tous les objets ont été mélangés et seule l'arme du crime a disparu. L'objectif est de trouver l'objet manquant.

3. « Qu'y avait-il dans le coffre ? » se découvre en reconstituant le mot à partir de 10 lettres réparties un peu partout dans la pièce ou le bâtiment. Chaque lettre porte un numéro qui correspond à sa position dans le mot. Si une équipe a des doublons, elle peut les échanger avec d'autres binômes sur le principe des albums de joueurs de football.



3

### Le retour au calme

Les animateurs rassemblent les Conquérants - Alpines. Chaque binôme présente les résultats de son enquête. Les bonnes réponses sont dévoilées et les gagnants applaudis.

4

### La stabilisation

Pour terminer la soirée, des photos prises sur le vif durant cette grande enquête sont projetées sur le mur et sont accompagnées d'une musique calme. Les binômes d'enquêteurs partent se coucher l'un après l'autre.



## Un jeu de soirée

### Les pisteurs de l'ombre

L'objectif d'un jeu de soirée est d'**apprivoiser l'obscurité et d'éveiller ses sens au monde de la nuit**. Avec les Conquérants-Alpines, tu peux organiser un jeu de piste à la nuit tombée. Dans ce cas, l'itinéraire est parsemé d'éléments lumineux (des lanternes, des catadioptres, des bandes réfléchissantes...). Le jeu est rythmé par la découverte de différents postes tous en lien avec la lumière (l'observation des étoiles, le code morse à la lampe de poche, des jeux d'ombres...). L'activité se conclut par un jeu d'approche discret dont l'objectif est d'éteindre les bougies qui illuminent le camp des animateurs. Les Conquérants-Alpines qui parviennent à rentrer dans l'espace protégé par les animateurs sans que leur prénom soit cité peuvent éteindre une bougie au choix.



#### Pas toujours très motivés les jeunes...

Ce n'est pas toujours simple de motiver des jeunes de 12 à 14 ans et de les faire participer aux jeux que tu as préparés. Le piège de leur laisser trop rapidement le choix de participer ou d'annuler ton activité au profit d'une autre qu'ils connaissent et qu'ils aiment est bien là ! **Pour les motiver, la solution se trouve dans l'élaboration de l'activité et la dynamique du groupe**. Les Conquérants-Alpines développent de multiples compétences et sont capables de réaliser énormément de choses. Tu veilles donc à proposer **des activités adaptées qui nécessitent un réel dépassement**. Profites-en aussi pour **jouer avec eux**. Tu restes attentif à **l'esprit d'équipe** et aux éléments qui stimulent la participation : **les encouragements, la valorisation, le challenge, la récompense (parfois), la compétition...** Par exemple, un stratégo classique peut prendre une nouvelle dimension si les règles se complexifient ou si le jeu s'intègre dans un nouvel univers plus proche des centres d'intérêt des jeunes. Un jeu de piste traditionnel peut devenir passionnant s'il nécessite l'utilisation de nouvelles technologies. **Si l'objectif à atteindre est trop simple, les Conquérants-Alpines n'y trouvent pas d'intérêt ou de motivation**. A l'inverse, s'il est trop complexe, ils sont découragés et risquent d'abandonner.



#### Reconnais-moi !

La recherche d'identité des jeunes à cet âge est source d'instabilité. **Pas simple d'avoir une image de soi, de sa personnalité, de son corps qui soit positive** quand tout change aussi rapidement ! A travers tes activités, **tu valorises chaque animé pour ce qu'il est**, pour ce qu'il apporte au groupe. Tu lui permets de mettre en avant ses compétences et ses qualités. Tu renforces l'image positive que les Conquérants-Alpines ont d'eux-mêmes. **Tu développes leur estime personnelle** indispensable pour une construction harmonieuse de la personne qu'ils souhaitent devenir. **Sois attentif aux jugements, aux discriminations, aux exclusions, aux moqueries...** **Consacre du temps pour dialoguer avec les jeunes** et aborder des sujets comme l'ouverture, la tolérance, le respect ou encore la diversité.



Quel sens les jeunes trouvent-ils à venir au patro ? Qu'est-ce qui les motive ? As-tu recueilli leurs attentes ?

## 5.3 ANIMER PAR LE SENS 28

**Le sens est présent en permanence.** Chaque action, décision, événement, rencontre... peut être l'occasion de **réfléchir au sens** qui se trouve en toile de fond. Ce n'est pas pour rien qu'un des axes éducatifs du Patro s'intitule « **Chercher du sens** » 13. Eveiller et favoriser la recherche de sens, c'est une de tes missions d'animateur et ça commence dès le plus jeune âge !

### Les atouts des Conquérants - Alpines pour chercher du sens

- Ils sont en pleine recherche d'identité et se construisent. C'est une richesse pour leur permettre de **réfléchir au style d'adulte qu'ils veulent devenir**, aux actes à poser pour y parvenir et aux valeurs qu'ils veulent porter.
- Ils découvrent l'amour, l'attirance pour l'autre, la sexualité. Autant de prétextes à mettre du sens sur **les sentiments qu'ils éprouvent**.
- Ils ont acquis des capacités d'abstraction. C'est une occasion parfaite pour **prendre de la hauteur** sur différents sujets à travers les échanges que tu leur proposes.
- Leur ouverture au monde qui les entoure donne une multitude de possibilités de **réfléchir au sens de la culture, des traditions, des habitudes, des valeurs...**



### Du sens dans les activités

Toutes les activités vécues au Patro peuvent éveiller et favoriser la recherche de sens. Tu peux aussi construire des activités de recherche de sens (A.R.S.) 29 plus spécifiques qui prennent la forme de jeux, de veillées, de projets, de camps... Les occasions ne manquent pas pour se mettre en réflexion avec ton équipe de cadres sur le sens de vos actions !

#### Une activité de recherche de sens avec les Conquérants - Alpines

« **Dis-moi qui tu es, je te dirai qui je suis.** »

*Les Conquérants-Alpines sont remplis d'hésitations et de doutes. Ils font un pas en avant, des retours en arrière... Les questionnements sont nombreux à cet âge. Une veillée réflexive sur « Qui je suis ? » peut les aider à mettre du sens sur leurs interrogations.*

Le bâtiment est plongé dans la pénombre. Les animés parcourent les différentes pièces à leur rythme et dans chacune, ils participent à un atelier réflexif.

- Un mur est recouvert de citations philosophiques et de proverbes. Les jeunes peuvent y noter leur ressenti : « J'adhère, je n'adhère pas, ça me questionne... »
- Un juke-box se trouve au centre de la pièce. Les animés choisissent une chanson qui leur permet de se sentir bien, de s'évader, de positiver.
- Un espace extérieur est accessible. Les jeunes dessinent des traces de pas à la craie sur le sol. A l'intérieur de ces traces, ils inscrivent ce qui les fait avancer dans la vie, ce qui les booste.
- Une autre pièce renferme des boîtes à messages nominatives où ils peuvent laisser des mots à leurs copains et copines : un merci, un clin d'œil, un encouragement...

A tout moment, ils peuvent revenir sur leurs pas, rester au même atelier toute la soirée ou n'en faire aucun. Chacun doit se sentir libre de participer.

## Du sens dans les rites

S'il y a bien un élément du Projet Pédagogique qui est plein de sens, ce sont les 5 rites **32** ! **A travers l'accueil, le passage, le rassemblement, la fête et l'engagement, tu fais vivre à tes animés des moments porteurs de sens.** Encore faut-il identifier où se trouve le sens et le mettre en évidence ! En évitant les automatismes, les « On a toujours fait comme ça. », tu peux valoriser le sens qui se cache derrière ces moments forts de la vie d'un patronné.

Pour t'inspirer, découvre comment vivre les rites avec les Conquérants - Alpines et le sens qui s'y trouve **143** !

## Du sens dans les gestes du quotidien

Dans la vie de tous les jours, nombreux sont les moments où le sens, pourtant bien présent, passe inaperçu. **La routine, les automatismes, les habitudes, les traditions sont autant d'obstacles à la recherche de sens.**



Prends le temps avec ton équipe de cadres d'identifier ces instants afin de valoriser le sens que vous y mettez. Prendre le repas tous ensemble, porter des signes d'appartenance, vivre la mixité, se partager les tâches, se retrouver autour du feu... sont autant de gestes du quotidien qui sont intéressants à analyser avec un regard neuf.



## Relever le sens de nos gestes quotidiens

### « Vivre la mixité »

*A l'âge de la découverte de l'amour, de l'attirance pour l'autre et de l'éveil de la sexualité, il y a là un sujet riche et plein de sens !*

Tu trouves ci-dessous quelques pistes de réflexion à aborder avec ton équipe de cadres :

- Pourquoi faire le choix de la mixité ou celui de la non-mixité ?
- La mixité est-elle permanente ou se vit-elle seulement pendant les activités ?
- Quelles richesses nos jeunes peuvent-il développer par la vie en mixité ?
- Quelles richesses peuvent-ils développer par la vie entre individus du même genre ?
- Qu'est-ce que la mixité ? Qu'est-ce que la question des genres ?
- Sommes-nous attentifs à nos jeunes qui se posent des questions sur leur genre ?
- Quels lieux ou moments d'intimité prévoyons-nous dans le quotidien de la vie de groupe ?
- Ne renforçons-nous pas certains stéréotypes de genre dans nos animations ?
- ...

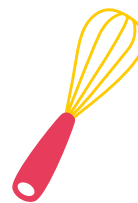
## Du sens dans les événements de la vie

Les événements que le jeune vit dans son quotidien peuvent avoir un impact dans la vie du patro. Qu'ils soient heureux (les naissances, les anniversaires, les fêtes laïques ou religieuses...) ou plus difficiles (les injustices, la maladie, le décès, l'accident, le divorce...), ces événements sont **autant de possibilités d'éveiller et de réfléchir au sens**. Avec ton équipe de cadres, tu peux saisir l'occasion de **valoriser les événements heureux** ou d'accompagner et **soutenir** tes animés **lors de moments plus douloureux**.

### Impliquer les Conquérants - Alpines dans le souper annuel du patro

#### « Tous à table ! »

*Le souper annuel du patro est souvent un événement traditionnel que l'équipe de cadres réalise avec automatisme sans parfois changer la formule d'une année à l'autre. C'est pourtant un moment privilégié pour rencontrer les parents, les anciens et impliquer les animés d'une façon différente que lors des rencontres hebdomadaires. Et si les Conquérants-Alpines étaient à la manœuvre cette année ?*



Les animateurs suggèrent aux Conquérants-Alpines d'imaginer le souper annuel du patro et de prendre une vraie place dans ce projet. Les jeunes peuvent rêver et tout remettre en question. Mais surtout, chaque choix qu'ils posent doit avoir du sens. Voici quelques idées qu'ils pourraient émettre :

- Le menu est réfléchi pour plaire à tous les animés : tenir compte des préférences et des régimes spécifiques, impliquer les commerçants et les producteurs locaux, tendre vers le zéro déchet...
- La carte des boissons est imaginée pour diversifier l'offre des softs, créer des cocktails sans alcool...
- La cuisine est réalisée par les différentes sections. Chacune participe à l'élaboration d'une partie du menu en tenant compte des compétences de chaque groupe.
- Des activités sont organisées par les Conquérants-Alpines pour animer les invités durant le repas.
- Une exposition est mise sur pied pour présenter les projets de l'année ou la rétrospective du camp.
- ...

### Aborder des événements de la vie plus difficiles

Il n'est pas toujours simple de faire du sens autour d'événements douloureux. Tu as peut-être peur de faire pire que mieux, tu peux te sentir maladroit, peu outillé, mal à l'aise... C'est pourtant intéressant de rechercher le sens aussi dans ces moments plus complexes.

N'oublie pas que tu n'es pas seul dans ta fonction d'animateur. De nombreuses personnes ressources gravitent autour de toi : ton équipe de cadres, les accompagnateurs adultes et de sens, les parents des patronnés, l'équipe régionale, les permanents du Centre Fédéral, diverses associations ou institutions... Pense à faire appel à l'équipe car il y a plus d'idées dans 2 têtes que dans une ! C'est aussi de cette façon que l'axe éducatif « Grandir ensemble »

13 → est mis en valeur !

?

Dans ton patro, quels sont les rites, les activités, les événements ou les gestes du quotidien où le sens est mis en valeur ?



## 5.4 ANIMER PAR LES RITES 32 →

Les rites au Patro sont incontournables. C'est génial, dans un lieu où se rassemblent des jeunes, de pouvoir vivre collectivement des moments d'accueil, de rassemblement, de passage, d'engagement et de fête. **Ils permettent à chacun de se sentir en confiance et reconnu par le groupe.** Vécus comme des moments forts, les rites demeurent souvent des souvenirs exceptionnels. Alors à toi de jouer pour les mettre en œuvre dans ta section !

Voici une proposition concrète pour chaque rite. Ceux-ci ont été imaginés en tenant compte du développement des jeunes et de leurs besoins. Il s'agit d'exemples que tu peux transposer. **L'essentiel est de bien identifier les objectifs des rites que tu proposes** et d'en faire des moments uniques et forts.



### Pourquoi vivre le rite de l'ACCUEIL chez les Conquérants-Alpines ?



Les jeunes adolescents sont dans une phase de leur vie qui les bouscule profondément. Ils se questionnent sur leur identité, cherchent des repères pour construire leur avenir. Le contexte familial, les loisirs, la scolarité... influencent aussi leurs comportements et leur rapport au monde. Pour la plupart, il s'agit d'une **période empreinte de fragilité et de manque d'estime de soi**. 🗨️

Alors, **un rite de l'accueil doit leur faire ressentir qu'ils sont attendus et leur offrir rapidement une vraie place.** S'ils ne sentent pas toute l'importance qu'ils peuvent avoir aux yeux du groupe ni la confiance que celui-ci leur accorde, l'**estime de soi** 🗨️ n'est pas satisfaite et leur bien-être est affecté. Ce sont des facteurs importants qui influencent souvent les départs prématurés des jeunes au Patro.

**Si le groupe joue un rôle essentiel, le tien l'est tout autant !** En effet, à travers ton action éducative, **tu deviens une référence pour les jeunes.** Dans tous les actes que tu poses, dans les paroles que tu as, dans les valeurs que tu véhicules et les attitudes que tu adoptes, **ils s'identifient en partie à toi.** Parfois même, **tu incarnes un véritable modèle pour eux.** Alors dans cette période si délicate qu'ils traversent, **toute ta bienveillance, ton empathie et ton attention sont précieuses.** Prends régulièrement des moments privilégiés pour discuter avec chacun.



Ainsi, le rite de l'accueil proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : d'accueillir l'authenticité
- pour le jeune : de prendre confiance et d'entrer en contact

Pour satisfaire dès le départ l'estime de soi des Conquérants-Alpines, tu prépares une journée complète avec ta section pour vivre ce rite de l'accueil. Avec eux, tu organises plusieurs animations progressives qui permettent d'entrer en contact et de faire connaissance.

- A l'arrivée des nouveaux venus, les Conquérants-Alpines se placent par 2 face à face et les applaudissent chaleureusement.
- Ils se tiennent ensuite les mains solidement à hauteur de la taille pour réceptionner les jeunes qui se jettent dans leurs bras. Ils les font alors avancer jusqu'à l'extrémité de la file.
- De l'autre côté, prononce quelques mots de bienvenue et offre-leur un cadeau personnalisé et réalisé par la section.
- La journée se poursuit par l'apprentissage du cri ou d'un rituel de section s'il y en a un.
- Les repas sont pris ensemble et les nouveaux venus sont mis en valeur en prenant place au centre de la table.
- Organise plusieurs jeux de connaissance et d'expression à vivre en petits groupes et que tu répartis tout au long de la journée.
- Alterne avec d'autres animations qui développent l'esprit d'équipe et la confiance que chacun peut avoir envers les autres membres de sa section.
- Clôture la journée par une veillée de chants autour d'un feu pour célébrer ces nouvelles arrivées. C'est aussi le moment de pyrograver les nouveaux prénoms sur un totem en bois qui représente le groupe et d'offrir l'écusson de la section. 35

**En tant qu'animateur, le rite de l'accueil est l'occasion idéale pour nouer une relation de confiance avec le jeune** également. Prends du temps pour :

- te présenter ;
- parler de la charte de la section ;
- présenter ton projet pour chacun et pour le groupe ;
- discuter de ses loisirs, de ses rêves, de ses attentes et de ses craintes ;
- parler aussi de toi tout en gardant certaines limites bien sûr !

Ces moments d'échanges l'aident à s'ouvrir et à se sentir à l'aise dans une relation plus complice.



- **N'oublie pas les parents !** Prends un temps suffisant pour les accueillir et pour aller à leur rencontre. Parle-leur de la section, réponds à leurs questions, évoque les animations et le projet que tu as pour les jeunes, aborde les règles de vie et le cadre construits avec les adolescents... Tu as besoin que les parents te soutiennent et deviennent, avec toi, de véritables partenaires investis dans l'épanouissement de leur enfant.
- Avec ta section, il est très utile de **construire un cadre avec les jeunes** pour que les relations et la dynamique de section soient les plus positives possible. **Les adolescents ont besoin de limites.** Ils les respectent d'autant plus s'ils participent à leur construction et s'ils en connaissent les conséquences positives et les sanctions. **Responsabilise-les** pour qu'ils puissent assumer leurs propres décisions.



Dans ton patro, qu'est-ce qui est mis en place pour accueillir les parents d'un nouveau patronné ?

## Pourquoi vivre le rite de l'ENGAGEMENT chez les Conquérants - Alpines ?

**Mettre les jeunes en projet** <sup>39</sup> →, voilà une expérience extrêmement enrichissante et enthousiasmante pour les adolescents ! A travers toutes les étapes à mettre en œuvre, tu les accompagnes. Inutile de leur imposer ton idée mais guide-les dans l'imagination, le choix, l'organisation, la réalisation, l'évaluation et la fête de leur projet !

A travers ces étapes, les jeunes peuvent véritablement **s'exprimer dans l'action**. Le projet développe de multiples apprentissages et **implique une cohésion d'équipe**. Il y a là une opportunité de vivre un rite de l'engagement. En effet, prendre une part active dans **la réussite d'un projet commun demande un engagement que chaque jeune adresse au groupe**. Il verbalise ainsi son implication concrète et **ce qu'il souhaite faire grandir en lui, pour lui et pour les autres**, au travers de cette expérience.



Ainsi, le rite de l'engagement proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de partager une unité autour d'un projet commun
- pour le jeune : de prendre un engagement pour grandir dans sa relation aux autres

Dans le cadre d'un projet, avant de se lancer dans la réalisation-même, c'est l'occasion de faire vivre un rite de l'engagement aux Conquérants-Alpines.



## Préparer l'engagement

Avant de vivre le rite, propose à chaque jeune de choisir un animateur qui va le guider et le soutenir tout au long du projet pour mettre en œuvre son engagement. Il devient quelque part son parrain et l'accompagne pour :

- identifier les responsabilités qu'il va prendre dans ce projet ;
- relever les comportements, les actions, les attitudes qu'il souhaite mettre en œuvre pour renforcer l'esprit d'équipe et l'épanouissement de tous. Par exemple, le jeune peut identifier une faiblesse qu'il compte transformer en force. Il peut aussi identifier une attitude bienveillante qui participe au renforcement des relations et de la dynamique de groupe comme :
  - écouter activement et sincèrement l'autre ;
  - exprimer ses sentiments positifs comme négatifs ;
  - éviter le jugement ;
  - féliciter et adresser des messages agréables ;
  - prêter attention à l'autre ;
  - mettre en place un processus démocratique pour prendre des décisions ;
  - ...

**Toutes les initiatives qui soutiennent positivement la relation à l'autre et un vécu collectif sain et serein sont autant de gestes sur lesquels l'animé peut prendre une part active.**

- écrire ou représenter le message sur un support personnalisé.

## Le jour du rite

- Organise un moment solennel, fort et symbolique (à l'entrée d'une grotte par exemple ou sur une terrasse qui surplombe la ville...).
- Agrémente le moment d'une musique d'ambiance, d'un décor, de rituels...
- Au centre d'un cercle réalisé par le groupe, invite les Conquérants-Alpines accompagnés de leur parrain à exprimer leur engagement.
- Enferme ensuite les messages dans une enveloppe scellée.

## Et après ?

Lors des évaluations 42 → régulières que tu proposes durant la mise en œuvre du projet et lors de l'étape d'évaluation, utilise les enveloppes. Chaque animé, avec son parrain, peut alors faire le point sur son engagement et ajuster les choses si nécessaire.



## Pourquoi vivre le rite de la FETE chez les Conquérants - Alpines ?

Chez les Conquérants-Alpines, ce sont **les spécificités de chaque individu** qui peuvent être mises en avant lors du rite de la fête. En effet, la dynamique de ta section est influencée par chaque membre qui en fait partie.

**Donner une place adéquate à chaque jeune dans le groupe pour qu'il puisse s'y exprimer** <sup>130</sup> →

pleinement est essentiel au développement de son **estime de soi** <sup>35</sup> →. A travers le rite de la fête, tu donnes l'opportunité à ta section de **prendre un temps d'arrêt pour mettre en valeur ce que chaque personne représente**. La force et la richesse du groupe sont le résultat de toutes les individualités qui le composent.



Ainsi, le rite de la fête proposé a pour objectifs :

→ pour le groupe : de célébrer la section et ce qui (ré)unit

→ pour le jeune : d'être fêté et d'être reconnu

Propose un vrai moment festif pour mettre les jeunes à l'honneur ! Fais-leur la surprise en organisant une soirée agréable durant laquelle chacun est mis en avant pour ses qualités et ses forces.

- Réalise par exemple une projection originale des portraits.
- Propose une messagerie où les Conquérants-Alpines rédigent des messages positifs et sympas adressés aux autres et que tu lis durant l'animation.
- Prépare un jeu qui permet de restituer des réussites, des qualités, des compétences... à chaque membre du groupe.
- Prononce un discours avec un remerciement pour chacun.
- Prépare une malle remplie de déguisements et construis un photomaton pour immortaliser ce moment par des photos originales du groupe. Elles constitueront le pêle-mêle de la section.
- Surtout, rends ce moment festif par des défis collectifs qui rapprochent et resserrent les liens.
- Clôture par exemple par une nuit à la belle étoile, les Conquérants-Alpines allongés dans des hamacs.



Une fois l'année patro terminée, tu peux aussi fêter la participation et la présence des Conquérants-Alpines en leur remettant l'étoile <sup>35</sup> → qui symbolise leur fidélité à la section, au Patro.

## Pourquoi vivre le rite du PASSAGE chez les Conquérants - Alpines ?

Durant le rite du passage chez les Conquérants-Alpines, il s'agit de **démontrer à soi et aux autres sa véritable valeur**. Dès lors, la prise de risques fait partie de leur développement et donne une certaine impulsion qui les aide à **se dépasser et à exprimer leur potentiel**. Ils ont un certain besoin de se prouver à eux-mêmes et aux autres qu'ils ont des ressources cachées et d'**identifier leurs véritables limites**. Le rite du passage est adapté à chaque jeune pour qu'il expérimente ses forces et ses faiblesses. Il s'agit par exemple d'une forme de challenge constitué d'épreuves individuelles avec plusieurs issues favorables. Ils doivent tous **se sentir en sécurité et accompagnés** par les autres membres de la section. **Les moqueries et les humiliations n'ont aucun sens** et ne participent pas à la construction de l'estime de soi. Il s'agit bien d'aider les jeunes à reconnaître leurs forces et leurs faiblesses et de **valoriser les spécificités** propres qui constituent chaque individu. Il y a **un enjeu de fierté personnelle et collective** à atteindre au terme de ce rite.

Ainsi, le rite du passage proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de valoriser les spécificités de chacun et d'encourager les efforts
- pour le jeune : d'expérimenter ses limites, de se sentir libre et autonome dans ses choix

### Se préparer au passage

**Tu connais bien les jeunes de ta section** qui s'en vont. Tu peux donc plus facilement identifier des éléments qui vont alimenter la préparation du passage avec les animateurs de la section des Aventuriers-Aventurières et leurs animés éventuellement. Par exemple, **tu peux cibler leurs intérêts, leurs peurs, leurs qualités, leurs passions... pour imaginer un challenge personnalisé à la portée de chacun**.

Pour accompagner aussi progressivement les jeunes vers ce passage, mets en place des animations spécifiques avec la section des Aventuriers-Aventurières. Elles peuvent être progressives :

- propose dans un premier temps un jeu intersections ;
- élabore ensuite toute une journée d'animation privilégiée ;
- organise 2 journées et une nuit au camp avec la section des Aventuriers-Aventurières pour qu'ils apprennent à vivre avec leur future section.

### Le jour du rite

Le rite doit avoir une vraie intensité. Il doit **marquer les esprits** positivement et demeurer mémorable pour chacun. Il mérite donc toute ton attention et ta préparation.

En t'appuyant sur les forces et les fragilités de chaque jeune qui vit le passage, tu prépares un rite qui peut prendre plusieurs heures. Donne-leur le temps de se révéler à travers un challenge personnel adéquat qui prend fin par un moment collectif fort.

Regroupe les jeunes qui vivent le rite par duos ou trios et envoie-les sur un itinéraire à suivre sécurisant et encadré où leurs capacités d'orientation sont par exemple mises à l'épreuve.





Par la même occasion, teste leur communication et leur esprit d'équipe. Ils doivent atteindre des points relais où tu les attends pour proposer des défis physiques, artistiques ou intellectuels personnalisés.

Ajoute des énigmes à résoudre pour complexifier l'activité ou impose des handicaps qu'ils doivent assumer ensemble.

L'itinéraire s'arrête par une dernière épreuve très personnelle qui les invite par exemple à exprimer un talent caché ou à dépasser une peur en gardant bien sûr la possibilité d'y mettre fin à tout moment (le vertige, le noir, le ridicule, prendre la parole en public, le silence...). Ce dernier moment, encore plus que tous les autres, doit être perçu comme un défi spécifique dont l'issue, quelle qu'elle soit, n'est pas jugée mais bien félicitée.

Le côté intense de ce rite réside aussi dans la qualité d'un moment final ! Décors et déguisements, chants et musiques d'ambiance, symbolique et gestuelle, odeurs et textures... ne sont pas à négliger. Tous les sens sont percepteurs de souvenirs.

Garde une trace de ce rite en réalisant une vidéo par exemple ou en offrant un oscar personnalisé réalisé par les autres membres de la section et qui symbolise les prouesses accomplies. Il est essentiel qu'un rite de l'accueil suive pour souhaiter la bienvenue. 174 →



### Et qu'en est-il de la totémisation ?

Si la totémisation ne fait pas partie intégrante du Projet Pédagogique du Patro, certains groupes la mettent néanmoins en place. **Cette activité est un rite de passage à part entière.** Elle marque l'intégration du jeune adolescent à un groupe. Symboliquement, c'est le passage de l'enfance à l'âge adulte au même titre que de nombreux rites tribaux vécus encore aujourd'hui dans certaines civilisations du monde. **Tu dois être particulièrement attentif au sens de cette activité.** Il ne s'agit pas d'un baptême étudiant mais bien d'un **rite positif, valorisant et respectueux** de l'animé.

### Et après ?

Assure-toi que les jeunes se sentent en confiance dans leur nouvelle section. Va régulièrement vers eux pour prendre de leurs nouvelles et pour qu'ils ressentent ton soutien.

Reste disponible et joue peut-être l'interprète auprès de leurs nouveaux animateurs en cas de besoin. En effet, ils n'auront peut-être pas toujours la facilité d'aller vers eux dans l'immédiat. Par contre, toi, ils te connaissent bien et te font confiance.

## Pourquoi vivre le rite du RASSEMBLEMENT chez les Conquérants - Alpines ?

Le rite du rassemblement est une opportunité pour les Conquérants - Alpines d'**exprimer leur opinion**, de faire part d'une déception, de recueillir l'avis des autres sections ou des animateurs...

Donne-leur un véritable lieu où ils se sentent en confiance pour s'exprimer. Ils pourront ainsi dévoiler une chorégraphie de section ou une composition musicale, ils feront le retour d'une rencontre vécue avec une personnalité importante ou feront des propositions pour améliorer ce qui fonctionne moins bien au patro...

Offre-leur la possibilité de se faire entendre, de prendre la parole, d'amener un questionnement... pour **valoriser leur place d'acteurs responsables**.

Guide-les dans leurs interventions, aide-les à prendre position, à rester bienveillants et à assumer leurs propos face aux autres membres du patro. **Ils prennent ainsi conscience des comportements et des choix qu'ils prennent**, de la portée des mots qu'ils utilisent et des actes qu'ils posent.

Le rite du rassemblement chez les Conquérants - Alpines peut avoir ces objectifs :

- pour le groupe : de s'exprimer
- pour le jeune : de prendre sa place



Prendre la parole ou s'exprimer devant les autres n'est pas souvent aisé à cet âge. La peur du ridicule, d'avoir honte ou d'être jugé est bien là. Sois donc vigilant. Apprends la signification des paroles du chant fédéral **36** → aux plus jeunes.





## 5.5 ANIMER PAR LE PROJET 39

Le projet est un outil d'éducation très utilisé et apprécié au Patro, pour plusieurs raisons :

- c'est une activité concrète définie par l'ensemble du groupe ;
- il permet de travailler et d'avancer ensemble vers un objectif commun, un résultat à atteindre ;
- il « contribue à la construction personnelle et collective » 12

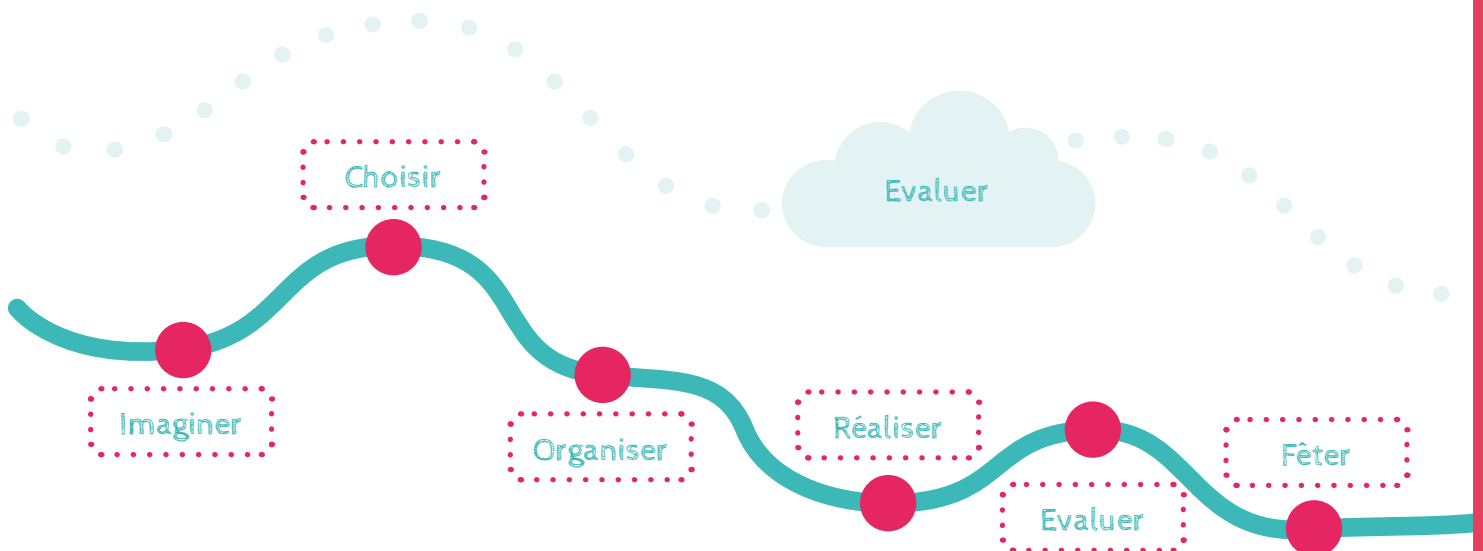
**Par le projet, les Conquérants - Alpines sont amenés à se connaître et à s'exprimer 130 au contact des autres.**

Un projet co-construit avec les Conquérants - Alpines, c'est :

- vivre l'expression et la favoriser ;
- construire son identité ;
- se situer par rapport aux autres ;
- développer l'esprit d'équipe ;
- favoriser l'engagement durable.

### Construire le projet ensemble, oui mais comment ?

Pour t'aider, voici 6 grandes étapes pour mener un projet avec ta section. Elles représentent des repères importants pour guider les patronnés. Il est intéressant, indispensable parfois, de revenir en arrière ou de reproduire certaines étapes.



Découvre comment les mettre en œuvre concrètement avec les Conquérants - Alpines. Les propositions sont bien sûr à ajuster en fonction des réalités et des besoins de ton groupe.

## Comment IMAGINER avec les Conquérants - Alpines ?

Les jeunes de 12 à 14 ans sont en pleine construction personnelle. Certains peuvent avoir peur de ce que pensent les autres. D'autres peuvent avoir des idées arrêtées ou des représentations bien ancrées. **Ton rôle est de faciliter l'expression, d'aider le jeune à sortir de lui-même et se tourner vers les autres.** Pour y arriver, tu crées un espace de liberté accueillant où chacun est reconnu et pris au sérieux. Tu donnes la parole à chacun, tu écoutes et tu notes toutes les idées. Tout peut être source de projet ou du moins, peut te permettre de mieux connaître les jeunes.

Pour faire émerger les idées, plusieurs possibilités :

### Le brainstorming 🗣️

Durant 3 minutes et en silence, invite chaque jeune à écrire ce qui lui passe par la tête, sans aucune censure, par rapport à une consigne donnée : « Ce qui te tient à cœur, ce qui t'interpelle, un sujet d'actualité, un fait de société, tes hobbies ou tes intérêts... ». Il est indispensable que le projet du groupe prenne racine dans ce qui est concret aux yeux des jeunes.

Laisse le choix entre plusieurs moyens d'expression ou propose une technique qui stimule la créativité qui, à cet âge, a moins l'occasion de s'expérimenter : le collage, un portrait chinois, une peinture...

Compile toutes les idées partagées sur un panneau.



Pour faire le point sur tous les éléments et amener une première structure :

### Le mindmapping 🗣️

Relis les idées et vérifie qu'elles sont bien comprises de la même façon par tout le monde. Ce travail peut se faire en sous-groupes, puis être confronté et débattu par les jeunes eux-mêmes.

Veille à poser des questions pour lever les barrières et développer l'esprit critique des jeunes.

## Comment CHOISIR avec les Conquérants - Alpines?

Le choix du projet doit émaner du groupe qui discute, négocie, décide... Tu dois créer les conditions matérielles (des affiches, des dessins...) et psychologiques (l'écoute, la confiance, l'expression...) pour **aider le groupe à déterminer ce qu'il veut.** Durant cette phase, tu intervien au niveau de la gestion du groupe.

- 🗣️ Organise les discussions.
- 🗣️ Explique les enjeux et les contraintes des choix pris.
- 🗣️ Synthétise les apports et reformule les débats au besoin.
- 🗣️ Intervien parfois au niveau du contenu, sous forme de suggestions ou par l'apport de questions qui permettent de préciser ou d'enrichir certains éléments.
- 🗣️ Si tu as une idée qui peut faire avancer le groupe, livre-la. Par contre, tu dois t'en déposséder très vite pour permettre aux jeunes de s'en saisir, de la discuter, de la modifier voire de l'abandonner si elle ne correspond pas aux attentes.
- 🗣️ En lien avec le mindmapping 🗣️ construit précédemment, chacun peut surligner l'idée qu'il souhaite mettre en avant et barrer celle qui ne lui parle pas. Propose alors un moment pour discuter des éléments retenus afin d'obtenir l'adhésion de chacun et d'identifier les objectifs à poursuivre.
- 🗣️ Pour faciliter les débats, utilise le bâton

de parole. Il aide les jeunes à s'exprimer chacun à leur tour et à s'écouter. Dans cette technique, seul celui qui possède le bâton peut parler. A toi de jouer le jeu aussi ! La bonne idée : utilise un foulard patro comme bâton de parole pour rappeler la raison et le cadre du projet.

- Une fois le projet choisi, décidez ensemble d'un signe distinctif commun : un badge, une casquette, un t-shirt... qui marque l'appartenance au groupe et au projet précisément.



- Donne énormément de place à l'écoute et au partage. Les jeunes ont besoin de s'exprimer, d'apporter leur point de vue, de faire part de leurs opinions, de leurs désaccords. Sois attentif au cadre démocratique et au respect de chacun.
- Accompagne-les pour mettre des mots justes sur leurs émotions, pour construire un avis intéressant, objectif et nuancé.

### Comment ORGANISER avec les Conquérants - Alpines ?

Même si leur avenir est encore incertain, les jeunes de 12 à 14 ans ont le besoin et le désir d'être libres de refuser, de choisir ou de s'engager. C'est précisément à cette étape que tu peux y répondre. **Tu leur donnes de l'autonomie** tout en restant présent pour coordonner et soutenir. Ainsi, **les normes de vie en groupe doivent se définir ensemble**. Les jeunes ont besoin d'évoluer dans un espace structuré où **les limites sont clairement précisées** et négociées.

- Dès le départ, propose aux Conquérants-Alpines de se mettre d'accord sur quelques règles de vie en groupe (la communication, la prise de décision, les attitudes positives, l'engagement...). Pense à les mettre par écrit et à les garder sous les yeux de tous pour y revenir et les faire évoluer si besoin.

- Toujours dans le but de favoriser l'expression et la créativité, propose aux adolescents de se projeter grâce à la technique du « cadavre exquis parlé » : une personne commence l'histoire du projet par une ou 2 phrases, puis s'arrête. Les autres continuent le récit l'un après l'autre. Au fur et à mesure de la narration, tu prends notes des actions ou des points d'attention. Pour la réalisation d'un film du camp par exemple, les jeunes proposent de rencontrer un journaliste, de définir les rubriques, de se répartir les rôles (le présentateur, l'interviewer, les photographes, le caméraman...), de réaliser une vidéo de qualité pour diffuser une belle image de leur patro, de trouver du matériel gratuit, de le diffuser sur le site internet du patro ou lors du prochain souper...
- Avec les jeunes, dresse une ligne du temps sur laquelle les tâches se succèdent.
- Mets en lumière les talents dans le groupe et laisse la possibilité à chacun de montrer de quoi il est capable, de s'exercer et de prendre des responsabilités.
- Sois attentif à la répartition des tâches entre les Conquérants-Alpines pour garder un équilibre entre plaisir et engagement !



- Veille à préserver des temps d'animation et des moments de détente qui évitent au groupe de rester le nez collé au projet. Sois attentif aussi à ce que ce dernier ne traîne pas en longueur sous peine de perdre la motivation des jeunes qui ont besoin de concret et de se voir avancer. C'est donc un équilibre à trouver entre le projet, l'animation et la vie de la section !
- Evite de plonger les jeunes dans des actions de récolte de fonds pour financer un projet. Démontre-leur que tous les projets n'ont pas nécessairement besoin d'argent pour se concrétiser.

Dans le cas d'un projet qui nécessite des moyens financiers, quelles solutions peux-tu trouver avec l'équipe de cadres pour éviter aux jeunes et aux parents de réunir l'argent nécessaire ?

### Comment REALISER avec les Conquérants - Alpines ?

C'est le moment tant attendu qui arrive : la réalisation de ce que le groupe s'est fixé comme objectif.

- En veillant à ce que les préparatifs avancent, encourage et soutiens chacun dans ses engagements.
- Mets toutes les chances de leur côté pour que ce soit une réussite.
- Un projet est une expérience pleine d'apprentissages, l'essai-erreur y a donc toute sa place.
- En cas de difficulté pour un animé, sollicite le groupe pour la surmonter. Ensemble, les jeunes trouvent les solutions qui permettent à chacun de grandir et au groupe de se renforcer.
- Donne aux jeunes l'énergie pour poursuivre le projet jusqu'au bout en demeurant toi-même motivé. Les adolescents ne participent aux activités que si elles sont entraînantes, s'ils se sentent bien et retrouvent leurs amis.
- Développe une relation de confiance, avance avec eux et maintiens le contact pour prévenir tout décrochage du projet ou, pire, du Mouvement.
- Tout au long de la réalisation, révèle les qualités de chacun en étant juste et sincère. Reste toi-même, conscient de tes qualités et de tes défauts.
- N'hésite pas à leur exprimer ce que tu ressens et à leur laisser aussi une place pour les émotions.

### Comment EVALUER avec les Conquérants - Alpines ?

En cours de projet et à la fin, c'est à toi de proposer au groupe des temps d'arrêt. Evaluer les actions et les résultats permet de réajuster le projet, de s'exprimer, de veiller à la cohésion et à l'engagement.

Tu peux proposer d'évaluer plusieurs éléments comme :

#### • **Le fonctionnement du groupe**

Plusieurs questions peuvent servir de base : « Comment le projet a-t-il été choisi ? Comment a-t-il évolué ? Comment le groupe a-t-il donné une place à chacun ? Certaines règles de vie en groupe nécessitent-elles une adaptation ? ».

Propose à chacun de créer un morceau de mosaïque qui représente son identité, son apport et sa place dans le groupe. Chaque morceau est différent et tous sont nécessaires pour la section et le projet. Profites-en pour valoriser et reconnaître chaque jeune dans sa personnalité. Laisse aussi les autres animés compléter les morceaux de mosaïque de leurs camarades.

#### • **L'apport pédagogique**

D'autres interrogations : « Où se situe le groupe par rapport aux objectifs de départ ? Quelles valeurs le projet a-t-il amenées dans le groupe ? Quels pas a-t-il permis aux jeunes de faire ? En quoi leur a-t-il permis de grandir ? Quel est l'impact du projet au-delà du groupe ? ».

#### • **Le vécu personnel**

Tous les Conquérants-Alpines expriment ce qu'ils ont vécu de chouette, de difficile, d'inédit, de déstabilisant, de surprenant... C'est l'occasion aussi de partager son émotion dans une relation vraie. L'expression peut être verbale, corporelle, manuelle, écrite, musicale... Mais lors d'une prise de parole souvent nécessaire, privilégie une disposition en cercle et invite les jeunes à parler en leur nom à la première personne du singulier : le « je ».



Aide-les à prendre du recul face à certaines situations. Accompagne-les pour qu'ils mettent en place des comportements spécifiques qui vont les aider dans la relation qu'ils ont avec les autres : apprendre à gérer un conflit, reconnaître ses limites et ses torts, faire preuve d'écoute et d'empathie. ➡...

## Comment FETER avec les Conquérants - Alpines ? 32 ➡

La fête peut se vivre à l'**aboutissement du projet**. Dans l'exemple du film au camp, la diffusion aux **parents** ➡ puis sur le site internet ou lors du souper de rentrée est déjà une fête. Mais au-delà d'un aboutissement, la fête est l'occasion de **se rappeler les réussites et les bonheurs** qui ont jalonné le parcours. C'est d'autant plus important à cet âge.

A partir de photos ou de vidéos, les jeunes peuvent se revoir en action, unis dans un but commun et malgré les différences. Ils prennent confiance en eux et en leurs capacités. Dans l'exemple, un best of ou un bêtisier du camp est tout à fait approprié ! Cela peut se faire lors d'un repas en section ou avec des invités que les jeunes décident de convier. Il peut s'agir des personnes qui ont soutenu le projet ou qui sont intervenues : l'équipe de cadres, les autres sections, des anciens...

Pour que le souvenir dure et renforce la fierté d'être soi et patronné, pense à leur remettre un petit **souvenir personnalisé**. Par exemple, une photo pour chacun et sur laquelle les autres membres de la section peuvent écrire un mot.



## Quelques idées de projets et de manières de les décliner

- La création et l'animation d'une veillée autour de l'expression : les contes, les chants 🎤, les ombres chinoises...
- L'enregistrement de chants et la création d'un chansonnier pour toutes les sections.
- Le projet sportif : un week-end challenge-expérience, une course d'orientation, un tournoi sportif avec les Conquérants-Alpines ou d'autres patros...
- La communication autour du camp : la radio, le petit journal, une vidéo souvenir...
- Le super-spectacle sous forme d'un cabaret qui met en avant les talents : le chant, la danse, la musique, une saynète, la gym... et qui implique aussi de l'organisation générale : présenter, accueillir, servir, décorer, faire des invitations...
- Un mini-camp hors du commun : culturel, à l'étranger, itinérant, sportif, dans un autre patro ou un autre mouvement de jeunesse... et qui nécessite des choix : le concept, le thème, le lieu, les menus, les horaires...
- La préparation et l'animation d'une journée spéciale ouverte à tous les jeunes du quartier âgés de 12 à 14 ans...
- L'aménagement du local.
- Il est aussi possible que les Conquérants-Alpines prennent une part active dans un projet commun à toutes les sections, par exemple l'anniversaire du patro.
- ...

?

Quelles sont les idées de projets que les Conquérants - Alpines t'ont déjà exprimées ?

Ce ne sont que des idées. De ton groupe et de ta créativité peuvent naître de nombreux projets.

- **Évite surtout de répéter le même projet** plusieurs années de suite, sans réfléchir.
- Pense toujours aux **besoins** et aux **réalités de ton groupe**.
- Permet à chaque enfant de **vivre des expériences différentes** d'une année à l'autre.

**Des projets bien menés avec les Conquérants - Alpines, expression, amusement et régularité assurés !**





**Introduction**

**160**

**Animer  
par le jeu**

**164**

**Animer  
par le sens**

**169**

**Animer  
par les rites**

**174**

**Animer  
par le projet**

**182**





**A**nimer les  
Aventuriers - Aventurières

## 6.1 INTRODUCTION



### D'où vient leur nom ?

Cette tranche d'âge de la Ligne de Croissance du Patro est caractérisée par l'ouverture au monde, par la découverte de ce qui se situe en dehors du patro. Tels des aventuriers, les jeunes de 14 à 16 ans veulent vivre des grands projets. Ils vont à la rencontre des différences qui les entourent. Ils ont besoin d'action, d'aventure, de frissons et de se sentir vivants !

### Avant les Aventuriers-Aventurières

#### → Les Conquérants-Alpines et l'expression

De 12 à 14 ans, les jeunes entament une nouvelle période de grands changements. Leur corps évolue de même que leur caractère. Ils entament un vaste chantier pour construire l'adulte qu'ils seront demain. A cet âge, les jeunes sont en pleine recherche d'identité et l'animateur devient une personne de référence à laquelle ils s'identifient. Ils ont également besoin d'espaces pour s'exprimer. D'abord pour partager des confidences dans un climat de confiance. Ensuite pour confronter et partager leurs opinions à travers des évaluations personnelles ou de groupe. Enfin pour prendre position et envisager des actions pour améliorer leur vie, celle de leur entourage et du monde qui les entoure.

### Après les Aventuriers-Aventurières

#### → Les Explorateurs-Exploratrices et la co-responsabilité

Pour les jeunes de 16 ans et plus, c'est le temps des défis extraordinaires et des projets d'envergure dont ils sont à l'initiative. Au fil de leurs années au Patro, ils ont développé de multiples compétences pour devenir acteurs et responsables de leur propre vie et de celle du groupe. Par l'accompagnement des animateurs, les jeunes évoluent de manière autonome vers un objectif qu'ils ont défini ensemble. Ils prennent des initiatives et se partagent les responsabilités au sein du groupe. Ils participent activement à des grands projets communs. Ils

agissent concrètement dans le monde extérieur par des actions de conscientisation, d'aide ou de rencontres par exemple.

### L'ouverture

#### → La spécificité éducative que le Patro met en avant pour les Aventuriers - Aventurières

Entre 14 et 16 ans, l'ouverture des jeunes aux autres et au monde est bien marquée ! Leur univers s'élargit à de nouveaux horizons qui vont bien au-delà des frontières du patro. **Ils s'intéressent à l'autre, à l'ailleurs et sont interpellés par le monde qui les entoure.** Ils font preuve de plus de compréhension et d'écoute dans leur relation à l'autre. A cet âge, **les jeunes mettent plus facilement de côté le jugement** pour vivre des moments forts en groupe. Ils ont **un désir d'action, d'aventures et de grands projets.**

### Qui sont les Aventuriers-Aventurières ?

Tu trouves ci-après un descriptif des spécificités et des besoins principaux de cette tranche d'âge. Les jeunes que tu animes ne rencontrent pas forcément chacun des points de cette grille, il s'agit d'un modèle théorique. Certains comportements plus spécifiques et/ou moins fréquents peuvent apparaître. Ceux-ci méritent également une attention particulière.





### Ce qu'il faut savoir...

Les Aventuriers - Aventurières sont en plein questionnement identitaire. La question « Qui suis-je ? » est une de leurs préoccupations majeures. Cette recherche d'identité peut se caractériser par un look vestimentaire original ou par des prises de position nettes (l'alimentation, la politique, l'environnement...).

Ils n'acceptent pas forcément leur corps qui est toujours en plein changement. Le regard qu'ils posent sur eux et sur les autres peut être très critique.

### Dans ton animation...

- Tu organises des activités qui leur permettent de mieux se connaître, de dépasser leurs limites, d'avoir confiance en eux et en leur potentiel.

- A travers de tes activités, tu leur permets de développer l'estime qu'ils ont d'eux-mêmes. Tu les valorises et tu es attentif au respect au sein du groupe.

## Ce qu'il faut savoir...

Ils construisent leur personnalité et développent leur sens critique en contestant, en s'opposant à l'adulte, en remettant en question les normes et le monde qui les entoure.

A cet âge, les jeunes ont besoin que leur maturité soit prise en compte. Ils aiment s'exprimer librement et être entendus. Ils ont besoin de se sentir estimés et de s'épanouir par la créativité.

Les Aventuriers-Aventurières s'interrogent sur les différences sociales et culturelles de leur environnement. Ils sont capables de choix et souhaitent s'impliquer dans des projets qui marquent concrètement le monde qui les entoure.

Ils développent des amitiés exclusives et idéalisées. C'est l'âge des premiers amours qu'ils espèrent voir durer toute leur vie. Ces engagements entiers amènent parfois à de grandes désillusions, à des déprimés.

## Dans ton animation...

Tu favorises la **cogestion** et tu construis avec eux les règles de vie du groupe. Tu fais preuve de souplesse en identifiant ce qui est non négociable de ce qui peut être élaboré ensemble.

Tu mets en place une relation de confiance avec les jeunes. Tu leur montres que tu crois en eux. Tu suscites le débat et l'argumentation lors des moments d'évaluation par exemple.



Tu les responsabilises en leur permettant de choisir les activités. Tu les confrontes à la réalisation de projets concrets portés par tout le groupe. Tu veilles à canaliser les énergies.

Tu es proche des jeunes et à leur écoute comme un confident. Tu prends le recul nécessaire pour pouvoir rappeler les limites pour le bon fonctionnement du groupe.

Etre animateur chez les Aventuriers-Aventurières, c'est **leur permettre de s'ouvrir au monde** qui les entoure, de vivre leurs rêves. Tu proposes **des activités qui mettent en avant leurs compétences**, leur potentiel. **Tu renforces l'estime qu'ils ont d'eux-mêmes et tu leur fais confiance.**



## 6.2 ANIMER PAR LE JEU 18

Vivre l'axe éducatif « Apprendre par le jeu »  13  comporte des spécificités liées aux besoins des animés de chaque tranche d'âge. Elles sont des balises, des guides, des points de repère qui te permettent de préparer des animations de qualité et adaptées.

Chez les Aventuriers-Aventurières, tu proposes à l'occasion **des activités qui permettent de s'affirmer**. Les débats d'idées, les échanges, les discours pour convaincre, les argumentations peuvent servir de base pour construire des jeux originaux où les jeunes mettent à profit leur capacité d'**expression**. Tu t'inspires par exemple de **sujets d'actualité** pour développer tes activités. Si tu es suffisamment documenté, c'est une manière intéressante d'aborder avec eux **des thématiques actuelles et impliquées** qui les aident à se forger leur propre opinion. Tu imagines **des jeux complexes aux règles multiples** pour entretenir leur intérêt et leur motivation. Tu ouvres tes animés au monde qui les entoure en organisant **des activités avec d'autres sections d'Aventuriers - Aventurières d'autres patros** ou d'autres groupes de jeunes.



### Des petits jeux



Ces petites activités d'une durée de 15 à 20 minutes sont idéales pour combler des temps d'attente, mettre l'ambiance et se changer les idées. Pour éviter la répétition, tu les adaptes au thème de la journée ou tu modifies les règles afin de leur donner un nouveau souffle !

## Expression et mémoire

**Le quizz infernal** consiste à poser une série de questions successives à une équipe et à récolter toutes les réponses en même temps dans l'ordre des questions posées. Le nombre de questions est d'autant plus important qu'il y a de joueurs dans l'équipe. Les questions portent sur des thèmes variés (la culture générale, le calcul, l'actualité people...). A chaque équipe d'imaginer sa stratégie pour parvenir à relever le défi !



## Poursuite et attrape

**Le jeu des globules** implique la constitution de duos qui se tiennent les mains pour former un petit cercle de 2 globules. Chaque duo cherche à grandir en intégrant d'autres globules dans son cercle. Pour y parvenir, les binômes se déplacent en courant dans un espace défini et attrapent d'autres globules en levant les bras pour les intégrer dans leur cercle tout en se tenant la main. Si un autre participant est englobé dans le cercle, il intègre alors le groupe qui l'a attrapé. Les duos se transforment en trios, quatuors... et ainsi de suite jusqu'à terminer le jeu avec des grands groupements de globules qui s'affrontent.

## Adresse et réflexe

**L'iceberg** est un jeu à réaliser par petites équipes. Des vieux journaux sont disséminés sur le sol. Ils représentent des icebergs en train de fondre avec le retour des beaux jours. Les Aventuriers - Aventurières doivent rester le plus longtemps possible sur les morceaux de glace sans poser le pied en dehors au risque d'être éliminés. Au fur et à mesure du jeu, l'animateur déchire des morceaux de journaux pour les rendre plus petits. Pour rester sur les icebergs, place à l'adresse ! Sur un seul pied, dans les bras du voisin, en poirier... toutes les stratégies sont bonnes.





Les Aventuriers-Aventurières ont besoin de moments intenses à vivre en section et d'intimité. Evite de leur proposer trop souvent des jeux intersections avec les plus jeunes et dans lesquels, bien souvent, ils manquent de plaisir. Même si ton patro compte peu de membres, sois vigilant et préserve ces instants en section pour que tous les âges s'épanouissent.

## Un grand jeu

### Les jeux de rôles



Les jeux de rôles apportent un nouveau souffle et une autre dynamique aux animations que tu proposes. Ils permettent aux Aventuriers-Aventurières d'incarner un personnage, d'avoir une nouvelle identité le temps d'une animation. Par le mimétisme, ce type de jeu aide les jeunes à se découvrir et à mieux se connaître. Les jeux de rôles permettent aussi de faire du lien entre les activités et les moments de vie quotidienne. Tu fais entrer les Aventuriers-Aventurières dans un univers au début du mini-camp qu'ils vivent à fond, y compris dans les moments de la vie quotidienne, pour n'en sortir qu'à la fin du séjour. Quelle expérience enrichissante pour des jeunes de pouvoir s'oublier un moment et de prendre la personnalité qu'ils détestent, qui les intrigue, dont ils rêvent... !



Quels sont les grands jeux que tu as proposés et qui n'ont pas bien fonctionné ? Pourquoi selon toi ?



# Une veillée

## Les Z'amis

Avec les Aventuriers-Aventurières, une soirée inspirée d'un jeu télévisé permet de renouveler presque à l'infini la structure classique de la veillée tout en s'adaptant au thème du séjour. Celle des « Z'amis » s'inspire d'un jeu qui réunit des couples sur un plateau. Mais cette fois, c'est l'amitié qui lie les Aventuriers-Aventurières qui est valorisée !



### 1 La mise en ambiance

Les animés découvrent le lieu de la veillée. Des chaises sont disposées pour le public avec, face à elles, un plateau de télévision reconstitué (des décors, de la musique, des fauteuils et pourquoi pas une vraie caméra pour immortaliser ce moment ?). Deux animateurs qui jouent le rôle des présentateurs invitent les participants à s'installer par équipes et leur expliquent le déroulement de la soirée.



### 2 L'intensité à son maximum

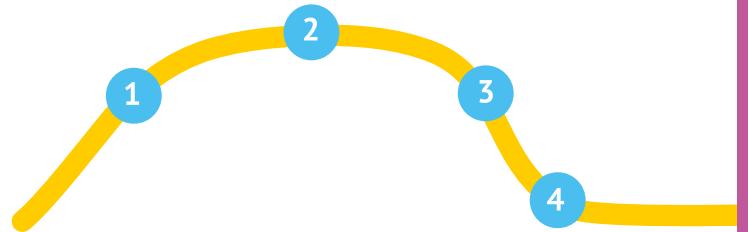
Tout au long de la soirée, les animés répondent à des questions et relèvent des épreuves qui mettent en valeur les liens d'amitié qui les unissent. Voici quelques exemples d'activités :

#### Un cri d'équipe pour marquer la force et l'union du groupe

Chaque équipe a quelques minutes pour trouver un nom, un cri et une petite danse à présenter aux autres. Ce cri est répété à plusieurs reprises durant la soirée pour maintenir l'ambiance et la dynamique.

#### Des questions sur les autres membres de l'équipe

Une partie des animés part dans la pièce voisine pour répondre à une série de questions personnelles (la date de naissance, les aliments préférés, le surnom, les animaux de compagnie, une anecdote...). A leur retour, les autres membres de leur équipe participent à un quizz de connaissance afin de voir s'ils connaissent bien leurs amis.



#### Des épreuves qui nécessitent de la collaboration et de l'entraide

- Crever des ballons de baudruche accrochés au plafond en portant sur les épaules, un membre de l'équipe qui a les yeux bandés ;
- réaliser un parcours d'obstacles les yeux bandés guidé par la voix de son équipe ;
- réaliser une course relais par équipe dont tous les pieds des joueurs sont attachés les uns aux autres de manière aléatoire ;
- faire traverser toute l'équipe d'un point A à un point B sans toucher le sol et en n'utilisant que 2 chaises ;
- ...



### 3 Le retour au calme

La fin du jeu télévisé permet aux présentateurs de distribuer des prix aux équipes pour récompenser leurs efforts (le prix du meilleur cri, de la danse la plus réussie, de la rapidité, de l'humour, de l'inventivité, du fair-play...).



### 4 La stabilisation

Quelques musiques actuelles sur la thématique de l'amitié permettent de clôturer la soirée calmement. Sur un mur d'expression, les Aventuriers-Aventurières écrivent ou dessinent leurs meilleurs souvenirs de l'activité.

## Un jeu de soirée

### La course aux étoiles

L'objectif d'un jeu de soirée est d'**apprivoiser l'obscurité et d'éveiller ses sens au monde de la nuit**. Avec les Aventuriers-Aventurières, tu peux proposer une course d'orientation dans la nuit. Tu choisis un terrain sécurisé pour y disséminer des balises fluorescentes sur lesquelles sont attachés des poinçons. Les lieux à trouver sont pointés sur une carte. Les animés, placés par petites équipes, partent à la recherche des poinçons. Ils sont équipés de gilets fluorescents pour leur sécurité, d'une boussole, de la carte et de lampes de poche. Pense à indiquer un point de chute où les animés peuvent te trouver en cas de besoin. L'équipe la plus rapide remporte l'activité !



#### En exclusivité !



**À l'âge des amitiés et des amours idéalisés et exclusifs**, tu veilles à ne pas renforcer ou détruire ces liens particuliers dans les activités que tu proposes. **Maintenir une dynamique positive** est essentiel pour la bonne santé du groupe. Tu mets en avant ces liens interpersonnels dans les jeux que tu proposes. Tu restes cependant attentif à ce que **chaque jeune trouve sa place** parmi les autres. **Tu aides le groupe à rester ouvert et capable d'intégrer**, d'accueillir de nouveaux jeunes.



#### Qui suis-je ?

Les Aventuriers-Aventurières posent parfois **un regard très critique sur eux-mêmes**. Tu leur proposes des jeux qui les aident à mieux se connaître et à entrevoir l'adulte qu'ils seront demain. **Tu leur permets d'identifier leurs limites et de découvrir leur potentiel**. Valorise et félicite. Tes activités sont bienveillantes, sécurisantes et renforcent l'estime qu'ils ont d'eux-mêmes. Elles développent le respect entre les jeunes au sein du groupe.

## 6.3 ANIMER PAR LE SENS 28



**Le sens est présent en permanence.** Chaque action, décision, événement, rencontre... peut être l'occasion de **réfléchir au sens** qui se trouve en toile de fond. Ce n'est pas pour rien qu'un des axes éducatifs du Patro s'intitule « **Chercher du sens** »  13 . Eveiller et favoriser la recherche de sens, c'est une de tes missions d'animateur et ça commence dès le plus jeune âge !

### Les atouts des Aventuriers - Aventurières pour chercher du sens

- Ils ont **une capacité d'écoute, de compréhension, d'altruisme** riche pour aller un pas plus loin dans la réflexion qu'ils portent au sens de leurs comportements et de leurs choix.
- Ils sont **interpellés par les différences sociales et culturelles**. Tu peux développer avec eux des projets pleins de sens qui permettent d'aller à la rencontre de l'autre et d'avoir une plus grande ouverture d'esprit.
- Ils ont **besoin d'idéaux pour avancer**. Tu es attentif à valoriser cet idéalisme et à leur permettre de chercher du sens même lorsque tout semble s'effondrer autour de leurs croyances et de leurs opinions.




### Du sens dans les activités

Toutes les activités vécues au Patro peuvent éveiller et favoriser la recherche de sens. Tu peux aussi construire des activités de recherche de sens (A.R.S.)  29  plus spécifiques qui prennent la forme de jeux, de veillées, de projets, de camps... Les occasions ne manquent pas pour se mettre en réflexion avec ton équipe de cadres sur le sens de vos actions !

#### Une activité de recherche de sens chez les Aventuriers-Aventurières

##### « Dessine-moi un mouton »

*Les Aventuriers-Aventurières veulent s'ouvrir aux autres et au monde. Cette ambition passe notamment par la prise de conscience et la déconstruction des préjugés et des stéréotypes . Tu retrouves ci-dessous une proposition d'activité pour aborder cette thématique avec tes patronnés.*

Les Aventuriers-Aventurières sont répartis en petites équipes pour faire une partie de « Dessinez, c'est gagné ! ».

Ils doivent faire découvrir le plus vite possible aux autres membres de leur équipe des personnages, des nationalités ou des individus bien spécifiques : un curé, un nord-africain, un français, un belge, un homosexuel, un scout, une prostituée, un musulman, une mère de famille, une célébrité... Chaque dessin est réalisé sur une affiche différente et conservé pour la suite de l'activité.

Ensuite, tu étales les différentes affiches au centre de la pièce. Le groupe s'installe autour. Tu lances alors un débat en posant quelques questions :

- Quels éléments vous ont permis de reconnaître tel ou tel personnage ?
- Sont-ils avérés quel que soit l'individu ? (Par exemple, est-ce que toutes les prostituées fument ? Tous les français portent-ils un béret ? Tous les curés sont-ils âgés ?)
- Est-ce que certains éléments peuvent être drôles ? Pour qui ?
- Est-ce que d'autres peuvent être blessants ? Pour qui ?
- Peut-on parler ici de préjugés ou de stéréotypes ?
- Comment définir un préjugé, un stéréotype ?

Pour terminer, les Aventuriers-Aventurières prennent un temps réflexif pour se poser personnellement les questions suivantes : « Quels sont les stéréotypes que j'ai pu avoir ? Ceux que j'ai encore ? Ceux qu'on me colle à la peau ? Ceux qui m'empêchent de rencontrer l'autre ? ».

Ils les représentent ou les écrivent sur une feuille qu'ils enferment ensuite dans une enveloppe scellée intitulée : « Pour rencontrer l'autre, je mets mes stéréotypes de côté. » Les jeunes récupèrent cette enveloppe quelques mois plus tard pour évaluer le chemin parcouru.

## Du sens dans les rites

S'il y a bien un élément du Projet Pédagogique qui est plein de sens, ce sont les 5 rites [32](#) !

**A travers l'accueil, le passage, le rassemblement, la fête et l'engagement, tu fais vivre à tes animés des moments porteurs de sens.** Encore faut-il identifier où se trouve le sens et le mettre en évidence ! En évitant les automatismes, les « On a toujours fait comme ça. », tu peux valoriser le sens qui se cache derrière ces moments forts de la vie d'un patronné.

Pour t'inspirer, découvre comment vivre les rites avec les Aventuriers - Aventurières et le sens qui s'y trouve [174](#).



## Du sens dans les gestes du quotidien

Dans la vie de tous les jours, nombreux sont les moments où le sens, pourtant bien présent, passe inaperçu. **La routine, les automatismes, les habitudes, les traditions sont autant d'obstacles à la recherche de sens.**



Prends le temps avec ton équipe de cadres d'identifier ces instants afin de valoriser le sens que vous y mettez. Prendre le repas tous ensemble, porter des signes d'appartenance, vivre la mixité, se partager les tâches, se retrouver autour du feu... sont autant de gestes du quotidien qui sont intéressants à analyser avec un regard neuf.



### Relever le sens de nos gestes quotidiens

#### « Appartenir à un groupe »

*Les Aventuriers-Aventurières sont à un âge où le questionnement identitaire est important. Cette recherche peut notamment passer par le look vestimentaire. Voilà une chouette opportunité de réfléchir avec eux au sens de l'uniforme au Patro et des signes d'appartenance par exemple, sans forcément les remettre en question.*

Tu trouves ci-dessous quelques pistes de réflexion à aborder avec ta section :

- Qu'est-ce qui indique de façon visible que nous appartenons à un même groupe ?
- Quelles sont nos valeurs communes, qu'est-ce qui nous rassemble ?
- Que représente ce foulard que tous les patronnés portent autour du cou ?
- L'uniforme, les cordelières, les étoiles, les écussons ont-ils une symbolique particulière ?
- Qu'est-ce qu'un signe d'appartenance ? Quels sont ceux de notre groupe ?
- Quel signe indique notre appartenance au Mouvement, à la régionale, à notre patro ?
- Comment nous approprier l'uniforme, créer notre propre signe d'appartenance ?
- Y a-t-il d'autres exemples dans la société (religieux, politique, à l'école, en famille...) ?
- ...

## Du sens dans les événements de la vie

Les événements que le jeune vit dans son quotidien peuvent avoir un impact dans la vie du patro. Qu'ils soient heureux (les naissances, les anniversaires, les fêtes laïques ou religieuses...) ou plus difficiles (les injustices, la maladie, le décès, l'accident, le divorce...), ces événements sont **autant de possibilités d'éveiller et de réfléchir au sens**. Avec ton équipe de cadres, tu peux saisir l'occasion de **valoriser les événements heureux** ou d'accompagner et **soutenir** tes animés **lors de moments plus douloureux**.



### Se poser la question du sens des cadeaux

#### « Le plaisir d'offrir »

*La période des fêtes de fin d'année est propice aux échanges de cadeaux. Certains patros organisent d'ailleurs des veillées de Noël où les patronnés s'offrent des présents. Voilà une occasion toute trouvée pour remettre du sens derrière cette tradition avec les Aventuriers-Aventurières. Tu retrouves ci-dessous une proposition d'activité pour aborder cette thématique avec tes animés.*

Les animés participent à un débat mouvant. C'est-à-dire qu'ils doivent se positionner entre 2 côtés d'une pièce suivant qu'ils sont « pour » une affirmation (mur de droite) ou « contre » une affirmation (mur de gauche). Leur position permet de lancer le débat et la discussion.

Voici quelques propositions :

- Un cadeau fait toujours plaisir.
- Un cadeau coûte de l'argent à celui qui l'offre.
- Un cadeau doit être personnalisé.
- Un « bon pour » n'est pas considéré comme un cadeau.
- Tout le monde aime recevoir des cadeaux.
- J'aime quand on m'offre un cadeau « fait maison ».
- J'éprouve plus de plaisir à donner un cadeau qu'à en recevoir.
- Acheter un cadeau, c'est consommer.
- Il est poli de faire semblant d'apprécier un cadeau qu'on n'aime pas.

Les Aventuriers-Aventurières dessinent ensuite leur cadeau idéal en notant sur la feuille quels sont ses caractéristiques, ses spécificités. Par un tirage au sort, l'animateur propose une « cacahuète » où chacun doit s'inspirer du dessin de la personne tirée au sort pour lui offrir un cadeau en fin d'année.

### Aborder des événements de la vie plus difficiles

Il n'est pas toujours simple de faire du sens autour d'événements douloureux. Tu as peut-être peur de faire pire que mieux, tu peux te sentir maladroit, peu outillé, mal à l'aise... C'est pourtant intéressant de rechercher le sens aussi dans ces moments plus complexes.

N'oublie pas que tu n'es pas seul dans ta fonction d'animateur. De nombreuses personnes ressources gravitent autour de toi : ton équipe de cadres, les accompagnateurs adultes et de sens, les parents des patronnés, l'équipe régionale, les permanents du Centre Fédéral, diverses associations ou institutions... Pense à faire appel à l'équipe car il y a plus d'idées dans 2 têtes que dans une ! C'est aussi de cette façon que l'axe éducatif « Grandir ensemble » est mis en valeur !

?

Dans ton patro, quels sont les rites, les activités, les événements ou les gestes du quotidien où le sens est mis en valeur ?



## 6.4 ANIMER PAR LES RITES 32

Les rites au Patro sont incontournables. C'est génial, dans un lieu où se rassemblent des jeunes, de pouvoir vivre collectivement des moments d'accueil, de rassemblement, de passage, d'engagement et de fête. **Ils permettent à chacun de se sentir en confiance et reconnu par le groupe.** Vécus comme des moments forts, les rites demeurent souvent des souvenirs exceptionnels. Alors à toi de jouer pour les mettre en œuvre dans ta section !

Voici une proposition concrète pour chaque rite. Ceux-ci ont été imaginés en tenant compte du développement des jeunes et de leurs besoins. Il s'agit d'exemples que tu peux transposer. **L'essentiel est de bien identifier les objectifs des rites que tu proposes** et d'en faire des moments uniques et forts.



### Pourquoi vivre le rite de l'ACCUEIL chez les Aventuriers - Aventurières ?



Le rite de l'accueil chez les Aventuriers - Aventurières est l'opportunité pour les jeunes d'apprendre à faire connaissance et surtout à aller un pas plus loin dans l'ouverture à l'autre. Il s'agit plutôt de **découvrir son fonctionnement, son rapport à l'autre et au monde pour s'enrichir mutuellement.** Une connaissance plus fine de l'autre permet à chacun **d'ajuster ses comportements relationnels pour renforcer la dynamique du groupe** et favoriser le bien-être de chacun.

Ainsi, le rite de l'accueil proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de renforcer sa cohésion
- pour le jeune : de s'imprégner de la vie de section et de ses spécificités



Tu peux donc construire une animation qui facilite l'échange et qui permet d'aborder des sujets plus spécifiques comme :

- ce qui motive ou freine ;
- les attitudes ou les comportements appréciés ou non ;
- les ambitions pour le futur ;
- les sources d'inspiration ;
- ce qui rend heureux ;
- les préférences ;
- les peurs et les fragilités ;
- ...



Le rite de l'accueil peut d'ailleurs prendre place durant un mini-camp pour atteindre ces objectifs.

- Alterne des moments de rencontre avec d'autres plus ludiques. Ça permet à tout nouveau venu de **prendre le temps de mieux cerner les personnalités** des membres de la section.
- Profite de ce séjour pour que **les jeunes s'imprègnent du fonctionnement mis en place dans leur nouvelle section** : la répartition des tâches, les moments forts de la journée, les valeurs de la section, le cadre de vie, l'organisation du logement sous tente et ses spécificités, les projets en cours ou à venir... Cette immersion dans la vie du groupe est fondamentale pour se repérer et prendre confiance.
- Au terme de ce séjour, prépare une surprise pour les nouveaux membres de la section. Symboliquement, tu proposes une marche nocturne où les Aventuriers-Aventurières transportent les nouveaux venus sur une chaise portée jusqu'à un lieu inédit.
- Agrémente le parcours par un jeu d'attaque qui oblige les jeunes à protéger les nouveaux membres de la section. Cette mise en valeur et cette protection apportée par les autres donnent un sentiment de reconnaissance et de sécurité.
- Au terme de l'itinéraire, c'est un accueil en fanfare qui les attend. Ils reçoivent leur écusson de section [35](#) → et un flambeau. Simultanément, tous les membres de la section embrasent alors une structure en bois construite préalablement et qui symbolise l'unité par exemple. Au cœur du brasier, un élément ne brûle pas et laisse apparaître une surprise...



Si le jeune découvre pour la première fois le monde du Patro, soigne davantage son accueil et celui des parents. Réfère-toi au rite de l'accueil de la section des Conquérants-Alpins pour préparer ce moment. [143](#) →



## Pourquoi vivre le rite de l'ENGAGEMENT chez les Aventuriers-Aventurières ?

Les Aventuriers - Aventurières font davantage preuve d'**ouverture au monde** et sont aussi capables de **se recentrer** sur eux-mêmes. Le rite de l'engagement peut véritablement leur permettre de faire le point sur ce qu'ils sont et sur **les valeurs qui les animent** pour les mettre **au service des plus jeunes sections**. Pour les Aventuriers-Aventurières, il s'agit d'abord de vivre un moment personnel pour en prendre conscience. En tant qu'animateur, tu peux vraiment les accompagner sur cet itinéraire. Tu imagines par exemple une animation plus **introspective** qui mène à **la formulation d'un engagement fort** qui se traduit en **actions concrètes au service des autres patronnés**.



Ainsi, le rite de l'engagement proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de s'enrichir des valeurs des autres
- pour le jeune : de s'impliquer dans la réalisation de soi

Pour guider les jeunes et atteindre ces objectifs, il est indispensable de mettre en place un cadre propice au questionnement intérieur.

### Préparer l'engagement

- Construis un espace original qui facilite cette introspection où chaque jeune peut se rendre lorsqu'il se sent prêt. Aménage une sorte de grotte plongée dans l'obscurité avec différentes lumières tamisées et colorées. Diffuse une musique de fond apaisante, agence des espaces confortables avec quelques coussins et dépose des supports pour illustrer ou écrire.
- Propose éventuellement une démarche de relaxation que tu diffuses à l'intérieur.
- Pour aider les jeunes à faire le point et à faire émerger des éléments, dispose plusieurs questions bien éclairées dans la grotte :
  - Quelles sont les valeurs fondamentales qui te portent ?
  - Qu'est-ce qui est essentiel pour toi dans la vie ?
  - Quel monde idéal imagines-tu et comment peux-tu y prendre part ?
  - Qu'es-tu prêt à changer ou à faire grandir pour être une meilleure personne ?
- Ensuite, au terme de ce moment personnel dont la durée est variable pour chacun, remets cette question aux Aventuriers-Aventurières : « Comment puis-je mettre mes valeurs et ce que je suis devenu au service des plus jeunes patronnés ? »
- Guide-les dans la rédaction de leur engagement personnel s'ils en ont besoin. Tu peux proposer un support spécifique ou laisser libre cours à leur imagination.

## Le jour du rite

- Une fois que chacun a identifié concrètement ce qu'il souhaite faire davantage grandir en lui et partager avec les autres, tu invites les Aventuriers-Aventurières à se réunir à nouveau dans la grotte. Prends soin de les surprendre en amenant un décor un peu différent.
- Propose-leur d'exprimer leur message devant le groupe en prenant en main le drapeau du Patro par exemple.
- Il est essentiel que les jeunes gardent la trace de ce message pour qu'ils se le remémorent. Offre-leur une petite capsule à accrocher au foulard et dans laquelle ils le renferment précieusement.

## Et après ?

A tout moment, les Aventuriers-Aventurières peuvent personnellement relire leur engagement. Tu peux aussi proposer une activité spécifique pour ouvrir les capsules, les aider à faire le point et ajuster leurs actions si nécessaire.



**A cet âge, le rite de l'engagement peut se traduire en une force incroyable.** Il est essentiel qu'il se déroule dans le plus grand respect de chacun en savourant aussi l'intensité du moment vécu ensemble.

## Pourquoi vivre le rite de la FETE chez les Aventuriers - Aventurières ?

Chez les Aventuriers - Aventurières, **le rite de la fête célèbre l'ouverture** **160** → dont chacun a fait preuve durant les activités vécues au patro. Pour les jeunes, il n'est pas toujours aisé d'identifier ces signes d'ouverture et de tolérance. A toi de les accompagner pour les mettre en valeur. Le rite de la fête vise essentiellement à féliciter ces progrès et à encourager les animés à poursuivre dans ce sens au patro comme en dehors.

Ainsi, le rite de la fête proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de percevoir la dimension d'ouverture qu'il véhicule
- pour le jeune : de reconnaître ses progrès et de les mettre au service des autres



- Organise une fête pour ta section. Récolte les envies et les attentes du groupe. Une fois que tu as le concept, invite les Aventuriers-Aventurières à une soirée spéciale et inédite.
- Réalise des cartons d'invitation. Au dos, demande-leur de répondre à une ou plusieurs questions reprises dans la liste ci-dessous ou inventes-en d'autres. Suggère-leur de se présenter à la fête avec leur carton complété qu'ils déposent dans une urne.
  - Quels sont les progrès que tu as réalisés dans ta relation à l'autre ?
  - Quels sont les gestes et les attitudes qui t'ont rendu plus tolérant ?
  - Quels préjugés as-tu déconstruits ?
  - Quels sont nos projets de section où nous avons expérimentés l'ouverture à la différence ?
  - Qu'est-ce qu'on a mis en place dans notre section pour renforcer nos liens ?
  - Qu'est-ce qui nous différencie tous et qui pourtant nous rassemble ?
  - Quelles situations ont été plus délicates mais pour lesquelles nous avons trouvé des solutions ?
  - Qu'avons-nous mis en place pour faciliter les débats et prendre des décisions communes ?
  - Quelles sont les idées que j'avais au départ et qui ont évolué au fil de mes échanges avec les autres ?
  - Quelles sont les personnes que j'ai appris à découvrir et pour lesquelles je n'imaginai pas avoir d'affinité ?
  - Vivre ensemble, qu'est-ce que ça représente pour moi ?
  - A quel moment reconnais-tu avoir fait preuve d'intolérance ?
- Organise les lieux, décore les tables, prévois le repas... Il s'agit de leur en mettre plein la vue ! Durant la soirée, propose différentes animations qui tiennent compte de leurs envies.
- Clôture par un moment surprenant et plus formel durant lequel tu projettes les résultats du dépouillement de l'urne.
- **Valorise tous les éléments qui font de ta section, un groupe toujours plus accueillant de la diversité et remercie** chacun pour cela. Profite de l'occasion pour recueillir les attentes sur des actions et des projets spécifiques que les Aventuriers - Aventurières souhaitent vivre et qui mettent en avant l'ouverture.



A l'âge où les Aventuriers-Aventurières vivent leurs premières sorties entre amis, il est intéressant de valoriser le sens qui se cache derrière le rite de la fête pour leur permettre de transférer cela à leur vie personnelle. Propose-leur un moment de réflexion autour de ces questions :

- « Que fête-t-on au patro ou dans la vie ? »
- « Quels souvenirs positifs est-ce que je garde de ces fêtes ? »
- « Comment définir le rite de la fête au Patro ? »
- « En 5 idées, quels objectifs se fixer pour la fête de fin de camp ? »
- « Comment faire de nos soirées entre amis, de vraies fêtes ? »



## Pourquoi vivre le rite du PASSAGE chez les Aventuriers - Aventurières ?

A 16 ans, c'est une belle occasion pour **retracer son parcours de patronné**. C'est l'âge qui marque le passage dans la section des Explorateurs-Exploratrices. C'est donc l'opportunité de vivre un moment fort et rétrospectif pour se souvenir du chemin parcouru, pour se remémorer des rencontres, pour faire le point sur les réussites, les progrès et pour apprécier les projets et les rites partagés. C'est vraiment un rite idéal **pour faire le point sur ce que les jeunes sont devenus** notamment grâce au Patro.

Ainsi, le rite du passage proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de se remémorer de bons souvenirs
- pour le jeune : d'identifier les apports positifs que le Patro a eu dans son développement personnel

### Se préparer au passage

Pour préparer les jeunes en douceur, tu peux organiser des animations communes avec la section des Explorateurs - Exploratrices. Ils prennent progressivement confiance. Ils font connaissance et expérimentent. A toi de varier ces moments et de proposer peut-être un souper ou une sortie. Ne les accompagne pas nécessairement mais assure-toi d'encadrer ce projet. Ils peuvent ainsi se responsabiliser et se sentir du coup plus libres et autonomes dans la relation qu'ils s'approprient à construire. Prends le temps de recueillir leurs impressions et de répondre à leurs attentes particulières s'il y en a.



### Le jour du rite

A la manière d'un récit de vie illustré, tu organises une exposition de photos que tu réparties le long d'un itinéraire balisé appelé : « Mon parcours de vie au Patro ». Prépare cette animation avec l'équipe de cadres pour faire le plein d'anecdotes, de clichés et de souvenirs.

- Les Aventuriers-Aventurières qui quittent leur section s'élancent et se remémorent des instants vécus depuis leur arrivée au patro.
- Le récit prend fin lorsque les jeunes se retrouvent face à un gigantesque miroir sur lequel est inscrit : « Voilà le citoyen que je suis devenu. »
- Dans un décor et une mise en scène soignés, les Explorateurs-Exploratrices entrent en piste pour accueillir les nouveaux dans leur section.
- **Si certains jeunes ont pris la décision d'arrêter leur parcours de patronné, l'équipe de cadres est présente aussi pour les remercier de leur passage au patro.** 33 →
- Il s'agit de vivre un moment solennel pour **mettre en lumière ce que chacun est devenu** et ce qu'il a apporté aux autres jusqu'ici. C'est l'opportunité aussi pour les jeunes de reconnaître leurs qualités, leurs compétences et les valeurs auxquelles ils tiennent.
- Invite-les à les partager dans leur nouvelle section et en dehors du patro.
- La force des mots d'un discours soigné et bien préparé est bénéfique. Remets-le aux jeunes pour qu'ils gardent une trace précieuse de ce rite.

Il est essentiel qu'un rite de l'accueil suive pour souhaiter la bienvenue. 205 →



### Et qu'en est-il de la totémisation ?

Si la totémisation ne fait pas partie intégrante du Projet Pédagogique du Patro, certains groupes la mettent néanmoins en place. **Cette activité est un rite de passage à part entière.** Elle marque l'intégration du jeune adolescent à un groupe.

Symboliquement, c'est le passage de l'enfance à l'âge adulte au même titre que de nombreux rites tribaux vécus encore aujourd'hui dans certaines civilisations du monde. **Tu dois être particulièrement attentif au sens de cette activité.** Il ne s'agit pas d'un baptême étudiant mais bien d'un **rite positif, valorisant et respectueux** de l'animé.

### Et après ?

Assure-toi que les jeunes se sentent bien dans leur nouvelle section en échangeant encore régulièrement avec eux et avec leurs nouveaux animateurs. **Durant une bonne partie de leur adolescence tu as certainement été un pilier ou un repère important.** Tu restes donc pour eux un ancrage sur lequel ils doivent pouvoir encore compter. **Sois donc attentif et disponible.**



## Pourquoi vivre le rite du RASSEMBLEMENT chez les Aventuriers - Aventurières ?

**Les Aventuriers - Aventurières** ont pour la plupart une expérience patro importante. Ils **véhiculent des codes et des valeurs aux yeux des plus jeunes sections** et à ce titre, ils méritent d'être exemplaires au rassemblement. **Certains sont les animateurs de demain et l'attachement que les plus jeunes peuvent avoir envers eux débute déjà.** Et puis, pour de nombreux Chevaliers-Etincelles par exemple, **les Aventuriers - Aventurières sont les stimulants** qui leur donnent envie de poursuivre leur parcours patro et de s'engager dans la durée.

**Tu peux donc accompagner ta section pour qu'elle inspire les plus jeunes.** Les Aventuriers - Aventurières, en connaissance de cause, peuvent réellement s'impliquer pour faire de chaque rassemblement, un rite fort et passionnant.

Le rite du rassemblement proposé chez les Aventuriers - Aventurières peut avoir pour objectifs :

- pour le groupe : d'être un moteur dynamique
- pour le jeune : d'être une référence pour les plus jeunes



Une fois l'année patro terminée, tu peux aussi remercier la participation et la présence des Aventuriers - Aventurières en leur remettant l'étoile **35** qui symbolise leur engagement.

## 6.5 ANIMER PAR LE PROJET 39 →

Le projet est un outil d'éducation très utilisé et apprécié au Patro, pour plusieurs raisons :

- c'est une activité concrète définie par l'ensemble du groupe ;
- il permet de travailler et d'avancer ensemble vers un objectif commun, un résultat à atteindre ;
- il « contribue à la construction personnelle et collective » 12 →.

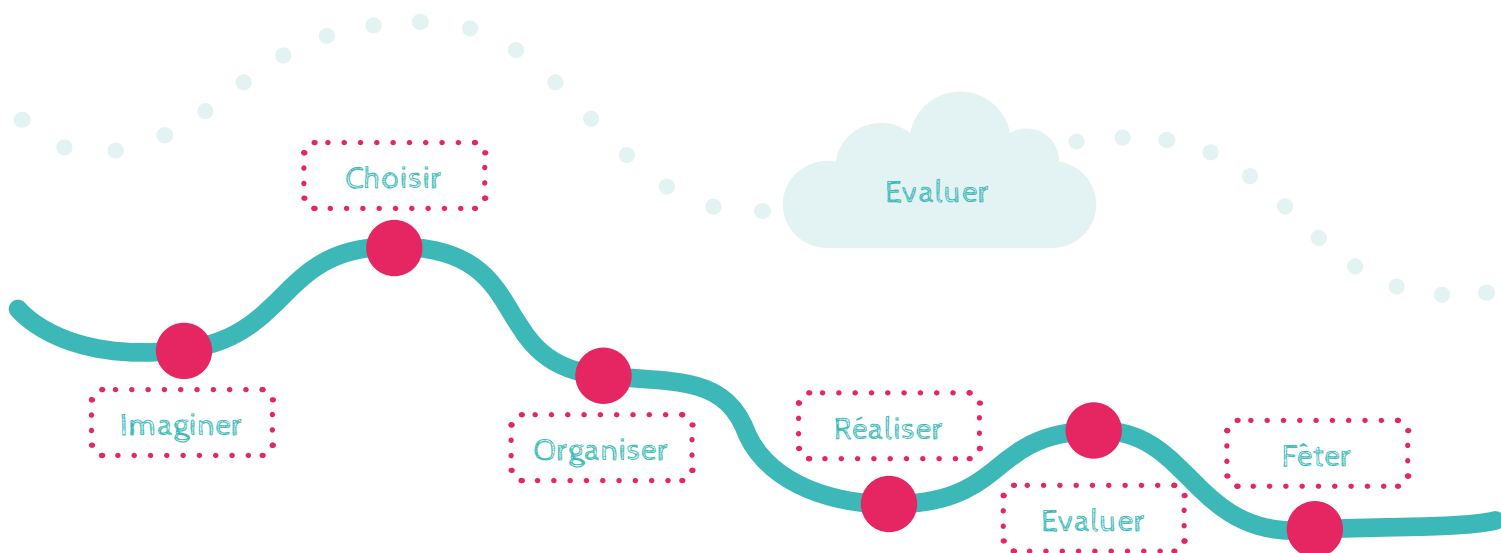
**Par le projet, les Aventuriers-Aventurières sont amenés à s'ouvrir, à s'interroger et à s'affirmer dans la relation, dans le respect des autres.**

Un projet co-construit avec les Aventuriers - Aventurières c'est :

- vivre l'expression et la favoriser ;
- construire son identité ;
- se situer par rapport aux autres ;
- développer l'esprit d'équipe ;
- favoriser l'engagement durable.

### Construire le projet ensemble, oui mais comment ?

Pour t'aider, voici 6 grandes étapes pour mener un projet avec ta section. Elles représentent des repères importants pour guider les patronnés. Il est intéressant, indispensable parfois, de revenir en arrière ou de reproduire certaines étapes.



Découvre comment les mettre en œuvre concrètement avec les Aventuriers - Aventurières. Les propositions sont bien sûr à ajuster en fonction des réalités et des besoins de ton groupe.



## Comment IMAGINER avec les Aventuriers - Aventurières ?

A cet âge, les jeunes ont envie de rencontres, d'échanges, de découvertes, d'évasion, d'**horizons nouveaux**. Ce n'est pas pour rien qu'on les appelle les Aventuriers-Aventurières ! Alors, pas question de les confiner au local. La pédagogie par projet est un outil idéal pour **leur permettre de faire preuve d'ouverture et d'aller à la rencontre de l'autre, de l'ailleurs et d'eux-mêmes**.



Leur besoin d'évasion peut se traduire par une envie de voyage, de camp à l'étranger. Mais sortir de ses murs ne signifie pas forcément partir au bout du monde. **S'ouvrir à l'autre, à l'ailleurs, ça commence déjà dans son environnement immédiat !**

Pour imaginer un projet basé sur cette envie d'ouverture, différentes techniques sont possibles.

### Le collage

A partir de magazines et de journaux, les jeunes réalisent une composition personnelle sur le thème de l'ouverture. Cette technique permet à chacun de réfléchir à ses représentations.

- Propose-leur de présenter les collages.
- Accompagne les discussions qui s'en suivent ou le débat qui peut naître autour des représentations des uns et des autres.

### Le balancier

Les jeunes sont en cercle et se donnent la main. Ils font aller leurs bras de bas en haut en cadence à la manière d'un balancier. Lorsque les bras sont en l'air, le premier cite un mot qui lui évoque le mot « ouverture ». Le suivant a le temps d'une mesure (un aller-retour des bras) pour trouver à son tour un mot en lien avec le précédent et ainsi de suite.

- Inscris tous les mots cités au fur et à mesure.
- Confronte le résultat au groupe pour qu'il fasse des liens entre les mots et qu'il imagine un projet inédit, original, insolite.

Deux points d'attention sont essentiels pour avoir l'adhésion du groupe autour d'un projet commun :

- **l'expression de chacun** est un ingrédient essentiel pour accueillir ce qui plait aux jeunes : leurs idoles, leurs idéaux, leurs questionnements, leurs rêves... Cela permet à l'ensemble du groupe de cerner les attentes de chacun et à chaque jeune de s'exprimer sans se sentir limité ou étouffé.
- **l'emballage rapide des Aventuriers-Aventurières pour des idéaux**, pour défendre des principes peut donner lieu à des désillusions. Il y a parfois un monde entre le rêve et la réalité et cette confrontation peut être une source de démotivation.



Ton rôle est de permettre aux jeunes de vivre leurs rêves tout en gardant les pieds sur terre.



## Comment CHOISIR avec les Aventuriers - Aventurières ?

L'étape du choix est décisive. Elle nécessite d'**opter pour un projet qui réponde aux besoins individuels et du groupe tout en étant ambitieux mais réaliste**. Un fameux défi à relever ! Pour y parvenir, il est indispensable de **fixer un cadre clair**. Si les balises, les limites ne sont pas identifiées au départ, le risque est d'aboutir à un projet totalement irréalisable et, à terme, de démotiver l'ensemble des jeunes. Ton rôle est de lister les différents éléments qui font partie de ce cadre.

Voici quelques questions qui peuvent t'y aider :

- Quelles sont les valeurs du Patro auxquelles le projet doit répondre ?
- Quelles sont les contraintes financières du patro, des animés et de leurs parents ?
- Comment faciliter la participation de tous en rendant ce projet accessible ?
- Quels sont les moyens humains qui peuvent soutenir le projet ? (Le nombre d'animateurs et d'animés, les soutiens internes ou externes...)
- Quel temps consacrer au projet pour ne pas déséquilibrer le programme d'animation de l'année ? (La balance entre le nombre de jours octroyés à l'animation, au camp, aux activités communes à l'ensemble du patro et ceux destinés au projet)



Il est essentiel de présenter un cadre clair aux jeunes pour qu'ils sachent de quelle latitude de choix ils disposent.

- Prévois d'ajuster certaines balises avec les Aventuriers-Aventurières.
- Vérifie que le groupe au complet **adhère à ce cadre** avant d'aller plus loin.

Pour parvenir à un projet commun à l'ensemble du groupe, tu peux utiliser la technique du **consensus progressif**.

- A partir du cadre donné, invite chaque jeune à décrire en quelques lignes le projet qu'il souhaite mener avec le groupe.
- Par tirage au sort, regroupe ensuite les jeunes par 2. Chacun présente son projet à l'autre. Un mini débat a lieu pour identifier les forces et les faiblesses de chaque proposition.
- Au terme du temps imparti, invite chaque binôme à trouver un accord sur un projet commun. C'est le résultat de l'addition des atouts des 2 projets initiaux.
- Regroupe alors les binômes pour constituer des groupes de 4 et répète la démarche précédente.
- Procède de cette manière jusqu'à arriver à un seul groupe et un seul projet.

## Comment ORGANISER avec les Aventuriers - Aventurières ?

Une bonne organisation est une des clés de la réussite d'un projet ambitieux. Pour y parvenir, suis ces quelques pistes à mettre en œuvre avec les Aventuriers-Aventurières.

- Identifie les tâches à réaliser sans omettre même la plus petite.
- Planifie sur une ligne du temps de l'année toutes les missions en veillant à avoir un équilibre avec le programme d'animation.
- Liste les ressources et les compétences de chaque jeune afin de voir comment répartir au mieux les missions.
- Construis un tableau organisationnel clair et visible de tous. Tu peux travailler à l'aide d'étiquettes pour lister les différentes tâches du projet avant de les disposer sur une ligne du temps de l'année affichée sur un mur du local.
- Agrémente le support en ajoutant des photos des Aventuriers-Aventurières qui permettent d'identifier facilement les acteurs des différentes tâches.



- **Veille à préserver des temps d'animation** et des moments de détente qui évitent au groupe de rester le nez collé au projet. Sois attentif aussi à ce que ce dernier ne traîne pas en longueur sous peine de perdre la motivation des jeunes qui ont besoin de concret et de se voir avancer. C'est donc un équilibre à trouver entre le projet, l'animation et la vie de la section !
- **Evite de plonger les jeunes dans des actions de récolte de fonds** pour financer un projet. Démontre-leur que tous les projets n'ont pas nécessairement besoin d'argent pour se concrétiser.

### Comment REALISER avec les Aventuriers - Aventurières ?

La réalisation du projet avec les jeunes demande un suivi. Les supports organisationnels affichés dans le local (le tableau des tâches, la ligne du temps...) permettent de **faire le point à intervalles réguliers**. C'est l'occasion d'ajuster avec eux la planification des tâches ou leur répartition en fonction des réalités rencontrées.

- Au besoin, déplace les étiquettes, modifie les rôles, ajuste les échéances.
- **Ton rôle n'est pas de faire les choses à la place des jeunes** mais bien de les accompagner dans la réalisation de leurs missions.
- Reste à leur écoute. Entends leurs facilités et leurs difficultés et propose-leur des pistes de solution. **Fais appel à la solidarité et à l'esprit d'équipe pour résoudre des problèmes**, anticipe les principaux obstacles pour éviter les échecs.
- Valorise régulièrement leur engagement.



### Comment EVALUER avec les Aventuriers - Aventurières ?

L'évaluation ne doit pas arriver uniquement au terme d'un grand projet. C'est un outil essentiel **à vivre en cours de réalisation** pour :

- vérifier que le projet reste dans le cadre fixé au départ ;
- s'assurer qu'il répond toujours aux attentes initiales des jeunes ;
- ajuster l'organisation en fonction des facilités et des difficultés rencontrées ;
- permettre à chaque jeune d'exprimer la manière dont il vit le projet personnellement ;
- trouver des solutions aux problèmes qui surgissent ;
- aider le groupe à prendre de la hauteur ;
- favoriser la solidarité.

A toi de voir à quel moment il est judicieux de proposer un temps d'évaluation. L'excès dévalorise le processus. Tout est une question de dosage !



Lors des évaluations, **instaure un climat de confiance, de respect et d'écoute**. C'est essentiel pour permettre l'**expression libre et nuancée** de chacun. Outils-les pour qu'ils expriment leurs émotions éventuelles, parlent en « je », suggèrent des solutions pour mener une critique constructive... La **communication non violente** est un outil intéressant à mettre en place .

## Comment FETER avec les Aventuriers - Aventurières ? 32 →

Fêter le projet, c'est **valoriser les réussites collectives et individuelles**. A bulletin secret, chaque jeune peut identifier les apports, les soutiens, les succès des autres membres du groupe dans la réalisation du projet. Un comité d'experts désignés en interne procède alors à un dépouillement et décide de l'attribution de différents prix. Ceux-ci sont remis lors d'une cérémonie officielle à laquelle peuvent être invités les parents et toute l'équipe de cadres par exemple. La section en profite pour se remémorer les bons souvenirs à l'aide de photos, d'anecdotes...



## Quelques idées de projets et de manières de les décliner

- Le projet artistique : réaliser une fresque pour décorer le local ou un mur du village, construire une mascotte du patro pour la kermesse locale...
- Le projet manuel : aménager un espace de jeu pour les enfants du village, construire un radeau pour descendre une rivière, réaliser des meubles en palettes pour agrémenter un espace extérieur...
- Le projet nature : participer à l'entretien d'une réserve naturelle, faire un camp zéro déchet, mettre en place un projet de sauvegarde d'un milieu naturel local...
- Un camp qui sort de l'ordinaire : partir en camp à l'étranger, faire un camp itinérant à vélo, aller à la rencontre d'autres mouvements de jeunesse, bivouaquer au milieu des bois...
- Le projet rencontre : organiser une activité intersections avec d'autres patros, mettre sur pied un camp pour les adolescents de la régionale, découvrir une association qui travaille avec les réfugiés, organiser un repas de Noël pour les plus démunis...
- L'aménagement du local.
- Il est aussi possible que les Aventuriers-Aventurières prennent une part active dans un projet commun à toutes les sections, par exemple l'anniversaire du patro.
- ...

**?** Quels sont les souhaits de projets que les Aventuriers-Aventurières t'ont déjà exprimés ?

Ce ne sont que des idées. De ton groupe et de ta créativité peuvent naitre de nombreux projets.

- **Évite surtout de répéter le même projet** plusieurs années de suite, sans réfléchir.
- Pense toujours aux **besoins** et aux **réalités de ton groupe**.
- Per mets à chaque enfant de **vivre des expériences différentes** d'une année à l'autre.

Des projets bien menés avec les Aventuriers - Aventurières, ouverture, amusement et régularité assurés !



A group of people are working on a wooden structure outdoors. A woman in a blue shirt and glasses is in the foreground, looking towards the camera. Behind her, a woman in an orange shirt and blue overalls is working. To the right, a man in a green jacket is leaning over the structure. The background shows green foliage.

**Introduction**

**190**

**Animer  
par le jeu**

**194**

**Animer  
par le sens**

**200**

**Animer  
par les rites**

**205**

**Animer  
par le projet**

**213**



# **A**nimer les Explorateurs - Exploratrices

# 7.1 INTRODUCTION



## D'où vient leur nom ?

Ce nom a été donné à la tranche d'âge des jeunes de 16 ans et plus pour remplacer le terme de « Grands » qui ne collait plus aux réalités de ces jeunes. Contrairement à l'aventurier qui a un caractère assez impétueux, l'explorateur fait preuve de plus de maturité. Ses voyages sont minutieusement préparés. Dans une expédition, les responsabilités sont partagées entre tous les membres de l'équipe et chacun est amené à faire preuve de proactivité pour mener à bien le projet.

## Avant les Explorateurs-Exploratrices

### → Les Aventuriers-Aventurières et l'ouverture

Entre 14 et 16 ans, l'ouverture des jeunes aux autres et au monde est bien marquée ! Leur univers s'élargit à de nouveaux horizons qui vont bien au-delà des frontières du patro. Ils s'intéressent à l'autre, à l'ailleurs et sont interpellés par le monde qui les entoure. Ils font preuve de plus de compréhension et d'écoute dans leur relation à l'autre. A cet âge, les jeunes mettent plus facilement de côté le jugement pour vivre des moments forts en groupe. Ils ont un désir d'action, d'aventures et de grands projets.

## Après les Explorateurs-Exploratrices

### → Les animateurs-animatrices et l'engagement

Au terme de leur parcours d'animé, certains jeunes s'engagent dans l'animation. C'est une façon pour eux de reprendre le flambeau. Ils intègrent alors une équipe de cadres aux multiples compétences et personnalités. Ils y amènent tout ce que le Patro leur a apporté et y laissent une trace de leur passage. Par leur engagement, ils participent à la grande histoire du Mouvement.

## La co-responsabilité

→ La spécificité éducative que le Patro met en avant pour les Explorateurs-Exploratrices

Pour les jeunes de 16 ans et plus, c'est **le temps des défis extraordinaires et des projets d'envergure dont ils sont à l'initiative**. Au fil des années comme patronnés, ils ont développé de multiples compétences pour devenir acteurs et responsables de leur propre vie et de celle du groupe. **Par l'accompagnement des animateurs, les jeunes évoluent de manière autonome vers un objectif qu'ils ont défini ensemble**. Ils prennent des initiatives et se partagent les responsabilités au sein du groupe. Ils participent activement à des grands projets communs. **Ils s'impliquent concrètement dans le monde extérieur** par des actions de conscientisation, d'aide ou de rencontres par exemple.

## Qui sont les Explorateurs-Exploratrices ?

Tu trouves ci-après un descriptif des spécificités et des besoins principaux de cette tranche d'âge. Les jeunes que tu animes ne rencontrent pas forcément chacun des points de cette grille, il s'agit d'un modèle théorique. Certains comportements plus spécifiques et/ou moins fréquents peuvent apparaître. Ceux-ci méritent également une attention particulière.







## Ce qu'il faut savoir...

Les Explorateurs-Exploratrices sont à la recherche de sensations fortes.

Ils continuent à apprivoiser leur corps qui est en changement depuis plusieurs années. Ils sont attentifs au regard des autres.

Les Explorateurs - Exploratrices vivent leurs dernières années en tant qu'animés. Même si certains se destinent à l'animation, ils veulent encore jouer et s'amuser.

## Dans ton animation...

- Tu leur proposes des activités exceptionnelles qui sortent de l'ordinaire

- Tu veilles à mettre en place des activités valorisantes pour renforcer le regard qu'ils portent sur eux.

- Tu reconnais le fait qu'ils sont animés avant tout et tu équilibres le programme de ton année en continuant à leur proposer des activités.

## Ce qu'il faut savoir...

Leur groupe de copains est leur référence principale. Leur vie sociale s'enrichit et se construit autour de ces amitiés.

Les Explorateurs - Exploratrices testent le sentiment amoureux. Ils vivent des expériences sexuelles.

Ils souhaitent se lancer dans un grand projet d'année pour terminer leur parcours d'animé en beauté. Ils ont l'envie de vivre un moment fort et inoubliable en groupe. Ils rêvent de choses grandioses et ne perçoivent pas toujours les contraintes qui en découlent.

Certains jeunes se destinent à l'animation. Ils veulent reprendre le flambeau et donner aux autres ce que le Patro leur a apporté.

Ils ont besoin de reconnaissance et souhaitent prendre une place concrète et active dans l'équipe de cadres.

## Dans ton animation...

Tu es attentif à cette expansion de leur vie sociale pour que le Patro y trouve sa place.

Tu respectes leurs sentiments et privilégies la dynamique de groupe à la dynamique de couple.

Tu les mets en projet dès la rentrée. Tu places les balises afin que le projet corresponde à l'objectif du Patro **11** →. Tu veilles à ce que le projet ne prenne pas le pas sur les activités classiques.

Tu leur donnes la possibilité de découvrir l'animation par des petits projets : créer un jeu et l'animer, préparer et encadrer une animation dans une autre section, participer à une réunion de l'équipe de cadres...

Tu prévois des moments privilégiés avec l'équipe de cadres pour qu'ils se sentent reconnus et intégrés. Tu leur permets de vivre les rites du passage et de l'accueil auxquels tu donnes une dimension particulièrement soignée.

## Ce qu'il faut savoir...

Les Explorateurs-Exploratrices ont besoin de repères adultes pour construire leurs propres repères et valeurs.

Au niveau cognitif, ils maîtrisent les notions abstraites, les stratégies, le second degré ou encore l'ironie.

Beaucoup s'enthousiasment pour les problèmes politiques, philosophiques et sociaux. Ils ont le désir de s'engager, de faire changer les choses, d'apporter leur pierre à l'édifice.

## Dans ton animation...

- ● Tu es attentif à l'image que tu leur renvoies car tu es potentiellement un modèle pour eux.



- ● Tes animations se complexifient et font appel à ces compétences.

- ● Tu amènes dans tes animations des questionnements sur des sujets de fond. Tu abordes avec eux des notions de citoyenneté.

Etre animateur chez les Explorateurs - Exploratrices, **c'est garder à l'esprit qu'ils sont encore animés**, qu'ils ont le droit de vivre des activités et de jouer tout **en considérant que certains se sentent déjà en chemin vers l'animation ou vers la fin de leur aventure patro**. Tu trouves le juste équilibre dans ton programme d'activités pour répondre à ces 2 facettes de la tranche d'âge. **Tu les accompagnes dans leur envie de se mettre en projet** en plaçant le cadre nécessaire afin qu'ils se fixent des objectifs raisonnables, atteignables, en cohérence avec le projet du Patro. Ils doivent en ressortir fiers et grands.



## 7.2 ANIMER PAR LE JEU 18

Vivre l'axe éducatif « Apprendre par le jeu »  13  comporte des spécificités liées aux besoins des animés de chaque tranche d'âge. Elles sont des balises, des guides, des points de repère qui te permettent de préparer des animations de qualité et adaptées.

Chez les Explorateurs - Exploratrices, tu proposes régulièrement **des activités exceptionnelles, inattendues, marquantes**. Tu construis **des jeux inspirants** qui sont source d'exemples pour les animateurs qu'ils deviendront peut-être demain. Tu veilles aux valeurs que les activités véhiculent et à leur **lien avec le Projet Educatif** du Patro. Les Explorateurs - Exploratrices veulent **avant tout se marrer** en venant au patro. Ils font preuve d'**autodérision et de second degré** ce qui te permet de passer **de la simplicité à la complexité** dans tes animations. Les Explorateurs-Exploratrices peuvent prendre autant de plaisir à vivre un petit jeu classique qu'une activité complexe et surprenante.



### Des petits jeux



Ces petites activités d'une durée de 15 à 20 minutes sont idéales pour combler des temps d'attente, mettre l'ambiance et se changer les idées. Pour éviter la répétition, tu les adaptes au thème de la journée ou tu modifies les règles afin de leur donner un nouveau souffle !



## Expression et mémoire

**Le dessin à l'aveugle** est un jeu qui consiste à reproduire le plus fidèlement possible une image à travers le regard d'un autre participant. Les animés sont placés par 2 et le premier joueur dispose de quelques secondes pour observer une image. Il doit en retenir un maximum d'éléments avant qu'elle ne soit soustraite à son regard. Le deuxième participant doit ensuite reproduire le plus précisément possible l'image de départ en fonction des instructions de son binôme. Attention, celui qui décrit le dessin ne peut pas voir ce que réalise son collègue avant que le temps imparti ne soit écoulé ! Le binôme qui a reproduit le mieux l'image de départ remporte le défi.

## Poursuite et attrape

**Décollage immédiat** est un jeu intense et physique. Les participants doivent traverser une plaine en évitant l'attrapeur au centre. Pour arrêter les fuyards, l'attrapeur doit les stopper et réussir à les soulever pour qu'ils ne touchent plus le sol durant au moins une seconde. S'il y parvient, le joueur maîtrisé devient également un attrapeur. L'animé qui remporte le jeu est celui qui parvient à ne pas être soulevé du sol.

## Adresse et réflexe

**The explorer** se joue sur une grande bâche qui comporte des dessins ou des mots disposés dans un grand quadrillage de 6 cases sur 6. Chaque élément est reproduit 6 fois à l'identique dans la grille. Ces éléments sont déterminés en fonction, par exemple, du thème de l'activité : des couleurs, des animaux, des célébrités, des super-héros... En parallèle, 2 gros dés sont lancés pour désigner un élément (1er dé) et une partie du corps (2e dé). Chaque participant à son tour doit se positionner sur la bâche en fonction du lancer des dés. L'objectif pour l'équipe est de réaliser le plus de lancer de dés possible avant qu'un des participants ne lâche sa position.



Les Explorateurs - Exploratrices ont besoin de moments intenses à vivre en section et d'intimité. **Évite de leur proposer trop souvent des jeux intersections avec les plus jeunes** et dans lesquels, bien souvent, ils manquent de plaisir. Même si ton patro compte peu de membres, sois vigilant et préserve ces instants en section pour que tous les âges s'épanouissent. .



## Un grand jeu

### Jouer pendant 24h

Les Explorateurs-Exploratrices sont demandeurs d'activités hors du commun. Le jeu de 24h (ou plus) permet de compiler au sein d'une même activité tous les ingrédients qui font la réussite des jeux pour adolescents au Patro :

- du rythme ;
- des rebondissements ;
- un thème passionnant ;
- des décors et des costumes ;
- de la réflexion ;
- du dépassement physique ;
- de l'esprit d'équipe ;
- de la compétition ;
- de l'inédit ;
- de l'autonomie ;
- ...



Qui dit jeu de 24h ne dit pas rester éveillé non-stop, au contraire ! Les temps de repos existent bel et bien et font partie intégrante de l'activité. A toi de les rendre originaux (une nuit à la belle étoile, un logement dans un lieu insolite, dormir dans un abri naturel...).

Le jeu de 24h peut être également l'occasion de vivre des moments surprenants et inoubliables pour tes animés : l'apparition d'anciens animateurs dans une activité, l'intégration d'une sortie spéciale durant le jeu (une descente en kayak, un paintball, un parcours spéléo...). Il ne s'agit pas d'improviser ce type d'animation qui te demande autant d'organisation qu'un mini-camp. De la qualité de la préparation dépend la réussite de la journée !

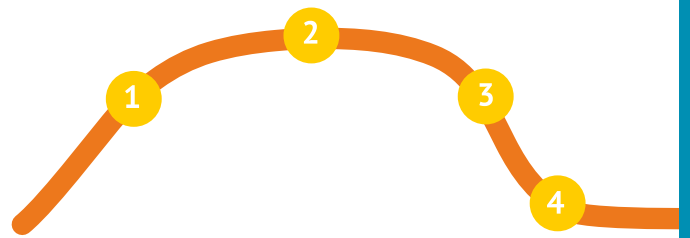


Quelles sont les sorties extraordinaires que tu as eu l'occasion de vivre avec ta section lorsque tu avais cet âge ?

# Une veillée

## Le rêvais d'un autre monde

Avec les Explorateurs-Exploratrices, une activité de recherche de sens (A.R.S.) peut être l'occasion de vivre une veillée qui sort de l'ordinaire et qui répond à leur besoin de se questionner ou de se positionner sur des valeurs et des actualités.



### La mise en ambiance

Les animés sont des citoyens du monde entier aux profils et métiers divers (les soignants, les constructeurs, les aventuriers, les scientifiques et les écologistes). Chaque participant tire au sort son profil avant d'entrer dans l'espace où se déroule la veillée. Là, un animateur installe les Explorateurs-Exploratrices à différentes tables en s'assurant d'avoir des profils différents à chaque table.

*« L'heure est grave... Notre planète Terre ne sera bientôt plus habitable et les citoyens ici présents sont chargés d'imaginer un nouveau monde idéal qui sera aménagé sur une nouvelle planète de notre système solaire dont les conditions de vie sont similaires à la nôtre. »*

Dans chaque groupe, les différents profils ont pour mission d'apporter des points d'attention qui leurs sont spécifiques :

| Soignants  | Constructeurs   | Aventuriers  | Scientifiques   | Ecologistes  |
|--|---|--|---|--|
| → Prendre en compte les besoins de la Terre  | → Prendre en compte les besoins de la Terre   | → Prendre en compte les besoins de la Terre                        | → Prendre en compte les besoins de la Terre   | → Prendre en compte les besoins de la Terre  |
| → Veiller au bien-être mental et physique et à l'équilibre de tous les êtres vivants | → Assurer que chaque être vivant occupe un logement adapté  | → Faciliter les déplacements de tous                               | → Apporter, quand c'est possible, des solutions responsables et durables aux difficultés rencontrées par les autres métiers | → Argumenter en faveur des besoins de la planète                                       |
| → Prodiger des soins adaptés à tous les êtres vivants                                | → Réaliser des constructions publiques et spécifiques qui répondent aux besoins des êtres vivants | → Offrir des loisirs adaptés à tous les humains                    | → Mesurer la faisabilité d'une idée en mesurant ses conséquences sur la planète et les êtres vivants                        | → Prendre en compte l'être humain, les animaux et les végétaux dans les réflexions     |
| → Suggérer des idées qui créent le bonheur et le bien-être de tous                   | → Analyser les demandes des autres métiers et adapter leurs projets de construction               | → Vérifier que chaque être vivant soit en harmonie avec son milieu |   | → Recentrer les échanges sur les besoins fondamentaux des êtres vivants et de la Terre |

2

### L'intensité à son maximum

Tout au long de la soirée, chaque équipe réalise différentes missions :

- Créer un drapeau qui représente les valeurs portées par ce nouveau monde.
- Imaginer un cri d'équipe, une devise qui accompagne ce drapeau.
- Dessiner ce monde idéal sur un grand panneau.
- Trouver un nom à ce monde.
- Décider du système économique à mettre en place, de la langue, du système éducatif, de l'alimentation...

Chaque groupe présente ensuite son monde parfait aux autres participants. Pour cela, un rapporteur par table est désigné. Il accueille un participant de chaque autre groupe pour présenter le fruit de la réflexion. Une tournante s'organise pour permettre à tous de découvrir les projets des autres.

3

### Le retour au calme

Pour clôturer la soirée, chaque participant reçoit des graines de maïs qui lui permettent de voter pour les projets qu'il apprécie le plus en dehors du sien. Il dépose 3, 2 ou une graine devant ses 3 projets favoris.

4

### La stabilisation

Des chants, la lecture de textes ou la diffusion de quelques musiques sur la thématique d'un nouveau monde clôturent l'activité.





## Un jeu de soirée

### La traque

**L'objectif d'un jeu de soirée est d'appivoiser l'obscurité et d'éveiller ses sens au monde de la nuit.** Avec les Explorateurs-Exploratrices, la traque de nuit est une activité qui répond à leur besoin de sensations fortes. Tu choisis un terrain de jeu sécurisé d'une taille suffisante et tu veilles à ce que chaque animé soit visible à l'aide d'un gilet fluorescent et d'une lampe de poche. Les joueurs sont dispersés par binômes sur le pourtour de cette aire de jeu. Ils doivent parvenir jusqu'au drapeau situé au centre du terrain sans se faire attraper par les traqueurs (également visibles par un dossard fluorescent) qui se déplacent à vélo. Ils immobilisent les participants quelques minutes lorsqu'ils parviennent à les capturer.



#### J'ai le droit de jouer !

Les années d'animation chez les Explorateurs-Exploratrices sont souvent l'occasion de mettre en place un dispositif pédagogique de passage à l'animation et la préparation d'un projet plus ambitieux dont l'aboutissement se vit au camp. Evite le piège de tomber dans un déséquilibre entre les jeux, la récolte d'argent et les essais d'animation dans d'autres sections.

- Pense à préserver le jeu comme élément central de ton animation. Les Explorateurs-Exploratrices sont avant tout des animés. Ils ont le droit de vivre des animations nombreuses et de qualité.
- Accompagne-les dans la découverte de l'animation. Evite de leur imposer d'être systématiquement un renfort à l'équipe de cadres pour animer les autres sections. Ils ne sont pas encore des animateurs.
- Veille à mettre en place un planning annuel d'activités diversifié et équilibré afin de répondre aux attentes de tous les jeunes de ton groupe.




#### Prends la pause !

Beaucoup d'Explorateurs-Exploratrices se rencontrent au patro. De l'enfance à l'âge adulte en passant par l'adolescence, ils grandissent ensemble.

- Pour qu'ils gardent de ces années d'animation des souvenirs impérissables en termes de relations et d'activités, donne-leur l'occasion de contempler le chemin parcouru. Permet-leur d'être fiers des jeunes qu'ils sont devenus, d'identifier les moments heureux, les réussites mais aussi les coups durs et les déceptions.
- Invite-les à se projeter vers l'avenir, à se donner des objectifs de vie au patro et en dehors. C'est une page qui se tourne pour prendre un nouveau départ !

## 7.3 ANIMER PAR LE SENS 28



**Le sens est présent en permanence.** Chaque action, décision, événement, rencontre... peut être l'occasion de **réfléchir au sens** qui se trouve en toile de fond. Ce n'est pas pour rien qu'un des axes éducatifs du Patro s'intitule « **Chercher du sens** » . Eveiller et favoriser la recherche de sens, c'est une de tes missions d'animateur et ça commence dès le plus jeune âge !

### Les atouts des Explorateurs - Exploratrices pour chercher du sens

- Ils ont l'ambition de se lancer dans de grands projets. C'est une occasion unique de **réfléchir avec eux au sens de leurs actions**, à leur impact sur le monde et sur l'environnement qui les entoure.
- Leur **enthousiasme pour les problèmes politiques, philosophiques, éthiques et sociaux** donne autant de possibilités de faire émerger du sens à travers les activités que tu leur proposes.
- Ils ont **besoin d'idéaux pour avancer**. Tu es attentif à valoriser cet idéalisme et à leur permettre de faire du sens même lorsque tout semble s'effondrer autour de leurs croyances et de leurs opinions.



### Du sens dans les activités

Toutes les activités vécues au Patro peuvent éveiller et favoriser la recherche de sens. Tu peux aussi construire des activités de recherche de sens (A.R.S.)  **29**  plus spécifiques qui prennent la forme de jeux, de veillées, de projets, de camps... Les occasions ne manquent pas pour se mettre en réflexion avec ton équipe de cadres sur le sens de vos actions !

#### Une activité de recherche de sens avec les Explorateurs-Exploratrices

« **Un camp juste pour le fun ou avec un objectif ambitieux ?** »

*Trop régulièrement un projet de camp avec les Explorateurs-Exploratrices commence par le choix d'une destination souvent située à l'étranger et guidée parfois, par les envies personnelles des animateurs. Les animés veulent du soleil, du dépaysement, se sentir utiles, vivre un voyage exceptionnel... Mais choisir une destination à l'étranger avant de se fixer des objectifs risque d'amener le groupe à une déception, à des désillusions. Mets le sens et les animés au cœur de ce projet ! Retrouve quelques pistes et conseils pour ta section.*

- Ne bloque pas les réflexions dès le départ dans l'idée de partir d'office à l'étranger.
- Considère que c'est le projet commun qui prime. Le choix de la destination vient en second et pas au détriment du projet.
- Pars du principe que, comme tout projet, ce sont les animés qui doivent être aux commandes et faire les choix. Accompagne, fixe des balises et veille à ne pas orienter vers tes propres envies.
- Commence par récolter les représentations des patronnés : « Pour moi, un camp en section c'est... ». Découvre-les avec les jeunes pour cibler les similitudes et les disparités.
- Récolte les attentes des Explorateurs-Exploratrices : « A travers ce projet de camp en section, personnellement, je souhaite... ».
- Confronte ensuite les envies et les représentations individuelles, constate les différences, mets en évidence les similitudes.
- Guide le groupe pour qu'il s'accorde sur les objectifs qu'il veut poursuivre : « A travers ce projet de camp en section, nous avons pour objectif de... ».
- Avec eux, réfléchis aux moyens qui permettent d'atteindre ces objectifs : un camp itinérant, un camp chantier, un camp nature, un camp assistance, un camp sportif, un camp d'échange avec d'autres jeunes, un camp découvertes et visites...
- Recherche d'éventuels partenaires pour mener à bien le projet : des associations en Belgique ou à l'étranger, d'autres groupes de jeunes d'un mouvement de jeunesse ou non...
- Avec la section, réfléchis au lieu où se déroulera le camp (en Belgique ou à l'étranger) et prends des renseignements via le site du Ministère des Affaires Etrangères au sujet des spécificités du pays ciblé (sa situation politique, les infrastructures médicales, le coût de la vie, les documents à emporter...).

## Du sens dans les rites

S'il y a bien un élément du Projet Pédagogique qui est plein de sens, ce sont les 5 rites **32** → !

**A travers l'accueil, le passage, le rassemblement, la fête et l'engagement, tu fais vivre à tes animés des moments porteurs de sens.** Encore faut-il identifier où se trouve le sens et le mettre en évidence ! En évitant les automatismes, les « On a toujours fait comme ça. », tu peux valoriser le sens qui se cache derrière ces moments forts de la vie d'un patronné.

Pour t'inspirer, découvre comment vivre les rites avec les Explorateurs - Exploratrices et le sens qui s'y trouve **205** →.



## Du sens dans les gestes du quotidien

Dans la vie de tous les jours, nombreux sont les moments où le sens, pourtant bien présent, passe inaperçu. **La routine, les automatismes, les habitudes, les traditions sont autant d'obstacles à la recherche de sens.**



Prends le temps avec ton équipe de cadres d'identifier ces instants afin de valoriser le sens que vous y mettez. Prendre le repas tous ensemble, porter des signes d'appartenance, vivre la mixité, se partager les tâches, se retrouver autour du feu... sont autant de gestes du quotidien qui sont intéressants à analyser avec un regard neuf.



### Relever le sens de nos gestes quotidiens

#### « Et si on déconnectait un moment ? »

*Hyper connectés sur les réseaux sociaux, le smartphone, internet, les médias... les jeunes n'y échappent pas ! Comment gérer cela au quotidien avec tes animés ? Quelle place laisser aux moyens de communication modernes au patro ? Comment déconnecter pour privilégier le contact humain et profiter à fond de la vie de groupe ?*

Retrouve ci-dessous quelques questions à aborder avec les Explorateurs-Exploratrices :

- Combien de fois par jour est-ce que je me connecte ?
- Pourquoi est-ce que je me connecte ? Quelles infos est-ce que je recherche ? De quels contacts ai-je besoin ?
- Qu'est-ce qui se passerait si je n'étais plus connecté pendant plusieurs jours ? Quelles sont mes craintes ? Mes peurs ?
- Quelles sont les conséquences positives du fait d'être connecté en permanence ?
- Quelles sont les conséquences négatives de cette hyper connexion sur moi et sur le groupe ?
- Ai-je déjà manqué des occasions, des contacts, des moments avec d'autres par le fait d'être connecté ?
- Pourrait-on imaginer un camp zéro connexion ?
- Quel temps de connexion minimum est envisageable durant le camp ?
- Quels sont les autres moyens dont je dispose pour rester en contact avec mes proches, mes amis ?
- Quelles pistes mettre en place ensemble pour prendre de la distance par rapport au smartphone ?
- ...



Avec les Explorateurs-Exploratrices, joue la carte de la prévention :

- Définis avec eux un cadre pour utiliser le smartphone au patro.
- Suggère des astuces à mettre en place pour prendre de la distance (mettre en silencieux, désactiver les notifications, activer une messagerie vocale, recharger la batterie en journée et loin du lieu de l'activité...).
- Choisis un lieu pour ranger les appareils durant les animations et la nuit.
- Propose-leur d'utiliser un vrai réveil le matin.
- Emporte quelques jeux de société pour occuper les temps libres.
- Lance-leur des défis qui visent à diminuer l'utilisation du smartphone.
- Soutiens-les.
- Faire une détox digitale au camp par exemple, permet véritablement aux jeunes de profiter pleinement des activités et de la vie de section.

## Du sens dans les événements de la vie

Les événements que le jeune vit dans son quotidien peuvent avoir un impact dans la vie du patro. Qu'ils soient heureux (les naissances, les anniversaires, les fêtes laïques ou religieuses...) ou plus difficiles (les injustices, la maladie, le décès, l'accident, le divorce...), ces événements sont **autant de possibilités d'éveiller et de réfléchir au sens**. Avec ton équipe de cadres, tu peux saisir l'occasion de **valoriser les événements heureux** ou d'accompagner et **soutenir** tes animés **lors de moments plus douloureux**.

### Réfléchir à la question de l'amour et de l'amitié avec les Explorateurs-Exploratrices

« L'envie d'aimer »

*Pour les Explorateurs-Exploratrices, les relations amoureuses c'est du sérieux ! Aborder la question de l'amour et de l'amitié peut les aider à mettre en évidence le sens de ces sentiments.*



Inspire-toi de ces quelques pistes d'activités à vivre avec ta section :

- Réaliser un **brainstorming** à partir de la phrase : « Pour moi, l'amour c'est... ». Chaque animé note ses idées sur des morceaux de feuilles. Tu les affiches en les classant (positif, négatif, situations, personnages...). Tu identifies avec eux les similitudes, les contradictions, les éléments inattendus...
- Réaliser un classement du plus petit au plus grand amour. Les Explorateurs-Exploratrices placent ce qu'ils aiment (une passion, une personne, un animal, une situation...) sur une ligne graduée en tentant de les classer. L'important n'est pas le classement (car aucun n'est juste ou faux) mais bien la justification qui est donnée.
- S'exprimer sur les phrases : « Je me sens aimé quand... », « Pour montrer que j'aime, je... », « Aimer, ça fait du bien si... », « Aimer, ça fait mal si... », « Pour moi, la différence entre amour et amitié c'est... ».
- Réaliser un arbre de l'amour. Sur chaque feuille, les jeunes notent une action qui peut être considérée comme un acte d'amour. L'objectif est d'obtenir un arbre avec le feuillage le plus dense possible.

### Aborder des événements de la vie plus difficiles

Il n'est pas toujours simple de faire du sens autour d'événements douloureux. Tu as peut-être peur de faire pire que mieux, tu peux te sentir maladroit, peu outillé, mal à l'aise... C'est pourtant intéressant de rechercher le sens aussi dans ces moments plus complexes.

N'oublie pas que tu n'es pas seul dans ta fonction d'animateur. De nombreuses personnes ressources gravitent autour de toi : ton équipe de cadres, les accompagnateurs adultes et de sens, les parents des patronnés, l'équipe régionale, les permanents du Centre Fédéral, diverses associations ou institutions... Pense à faire appel à l'équipe car il y a plus d'idées dans 2 têtes que dans une ! C'est aussi de cette façon que l'axe éducatif « Grandir ensemble » est mis en valeur !

?

Dans ton patro, quels sont les rites, les activités, les événements ou les gestes du quotidien où le sens est mis en valeur ?

## 7.4 ANIMER PAR LES RITES 32

Les rites au Patro sont incontournables. C'est génial, dans un lieu où se rassemblent des jeunes, de pouvoir vivre collectivement des moments d'accueil, de rassemblement, de passage, d'engagement et de fête. **Ils permettent à chacun de se sentir en confiance et reconnu par le groupe.** Vécus comme des moments forts, les rites demeurent souvent des souvenirs exceptionnels. Alors à toi de jouer pour les mettre en œuvre dans ta section !

Voici une proposition concrète pour chaque rite. Ceux-ci ont été imaginés en tenant compte du développement des jeunes et de leurs besoins. Il s'agit d'exemples que tu peux transposer. **L'essentiel est de bien identifier les objectifs des rites que tu proposes** et d'en faire des moments uniques et forts.



### Pourquoi vivre le rite de l'ACCUEIL chez les Explorateurs - Exploratrices ?



Chez les Explorateurs-Exploratrices, le groupe devient plus ambitieux. Les jeunes aspirent à vivre de nouvelles expériences généralement inédites. Alors, l'arrivée d'un nouveau membre dans la section est un événement qui peut apporter un souffle nouveau, de nouvelles idées, des besoins différents. En tant qu'animateur, c'est intéressant de faire émerger les attentes et les rêves des jeunes. Ils sont sources de nouveaux projets à vivre ensemble. Le rite de l'accueil aide bien sûr à se rencontrer et peut aussi servir de fondements pour bien cibler ce que chaque nouveau venu recherche. L'objectif est que tous les animés trouvent leur place dans le groupe et un espace où ils ont le sentiment qu'ils pourront peut-être atteindre leurs ambitions avec les autres.

Ainsi, le rite de l'accueil proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de ressentir une énergie collective
- pour le jeune : d'exprimer ses attentes, se projeter, rêver

- Organise une journée inédite en dehors du patro. Invite les jeunes à vivre un moment privilégié qui va leur permettre de se rencontrer tout en se divertissant. Chacun peut prendre part à l'organisation logistique de la journée. Mais le plus important est d'en faire profiter pleinement les nouveaux venus.
- Alterne les activités pour faire connaissance en proposant des épreuves collectives plus mouvementées où la section doit se coordonner : l'ascension d'une paroi rocheuse suivie d'une descente en rappel, une traque dans les bois, un laser game contre les animateurs...
- Il est fondamental que les attentes, les besoins, les rêves, les craintes soient exprimés au groupe. Facilite donc ces discussions en proposant des petites animations qui donnent la parole : un jeu de questions-réponses, une fresque des rêves géante, un speed dating sur les forces et les faiblesses... Toute la section peut ainsi mieux cerner ce que chacun attend et en tenir compte pour une bonne dynamique de groupe.

Cette forme de team building donne rapidement le sentiment d'appartenance et encourage les nouveaux à faire partie de la vie d'équipe.



Si le jeune découvre pour la première fois le monde du Patro, soigne davantage son accueil et celui des parents. Réfère-toi au rite de l'accueil de la section des Conquérants-Alpines pour préparer ce moment. [143](#)

## Pourquoi vivre le rite de l'ENGAGEMENT chez les Explorateurs-Exploratrices ?

L'engagement chez les Explorateurs-Exploratrices peut prendre une dimension plus citoyenne. Il se définit et s'exprime collectivement. Il s'agit pour la section d'identifier **une action ou un projet citoyen qui a du sens et qui participe à l'épanouissement de tous**. Ensemble, ils prennent part activement dans une aventure au service des êtres ou du monde. Ils ont l'opportunité de transférer tout le bagage patro et d'en faire profiter d'autres tout en s'appuyant sur la force d'un groupe unit qui se connaît.

Une fois au clair avec leurs objectifs, les Explorateurs-Exploratrices formulent un engagement commun qui va les fédérer autour d'un enjeu partagé.

Ainsi, le rite de l'engagement proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de renforcer l'unité
- pour le jeune : de prendre un engagement commun à tous





Il s'agit de mettre les jeunes en action pour prendre part à un projet citoyen existant ou pour en développer un.

- Pour les aiguiller, propose un moment d'abord personnel puis collectif pour répondre à l'une ou l'autre question : « Quelles sont les actions que tu souhaites soutenir et pour lesquelles tu peux t'engager ? », « Quels projets veux-tu mettre en œuvre ou rejoindre ? », « Quelles causes souhaites-tu défendre ? », « Au terme de ton parcours d'animé, qu'est-ce que tu souhaites transmettre à d'autres ? ». Ces éléments constituent la base d'une discussion qui doit permettre de définir un engagement commun où tout le monde trouve du sens.
- Prévois alors un moment fort en soirée par exemple. Symboliquement, invite les Explorateurs-Exploratrices à former un cercle et à placer une main au centre pour marquer leur unité. Ils impriment leurs empreintes sur une plaque d'argile ou de plâtre qui immortalise le moment.
- Ensuite, propose-leur d'exprimer tous ensemble cet engagement.
- Le tableau d'argile ou de plâtre regagne le local de section où il trouve une place de choix. Il est le rappel du message prononcé et peut servir lors de l'évaluation du projet vécu.



Une fois l'année patro terminée, tu peux aussi remercier la participation et la présence des Explorateurs-Exploratrices en leur remettant l'étoile qui symbolise leur engagement. **35** →

## Pourquoi vivre le rite de la FETE chez les Explorateurs-Exploratrices ?

Suite au long parcours patro qu'ils ont en commun pour la plupart, les Explorateurs-Exploratrices constituent un groupe fort. A travers toutes les activités vécues, les projets construits ensemble, les instants quotidiens partagés, les engagements, la co-animation, les relations... tu peux mettre en valeur **et célébrer l'évolution de l'autonomie de chacun et du groupe** **190** →. Tu peux aussi identifier les actes posés et assumés collectivement.

Ainsi, le rite de la fête proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de célébrer la co-responsabilité
- pour le jeune : de se reconnaître comme un acteur responsable et engagé
- Réserve une surprise à ta section ! Au camp par exemple, organise un moment spécial un peu hors du temps.
- Décore un lieu, soigne les petites attentions, prépare un discours pour remercier ta section.

- Invite l'équipe de cadres à se joindre à l'événement durant la diffusion d'une vidéo rétrospective des moments forts partagés durant l'année.
- Propose à chaque animateur présent d'adresser un remerciement à tous les Explorateurs-Exploratrices. Il reprend une anecdote, un souvenir, un projet, des attitudes... et met en valeur le côté co-responsable des jeunes.
- Ces félicitations débouchent ensuite sur un repas original à partager et sur une veillée animée en compagnie de l'équipe de cadres.



## Pourquoi vivre le rite du PASSAGE chez les Explorateurs-Exploratrices ?

La section des Explorateurs-Exploratrices **marque la fin du parcours d'animé** au Patro. Le rite de passage est donc un événement pour le jeune qui **se prépare à s'engager à son tour pour son patro** et le Patro. Même si parfois, pour certains, ce moment met un terme à leur aventure patro.

Quelle que soit la décision du jeune, tu dois pouvoir l'accompagner. Ce rite doit lui donner l'élan nécessaire pour la suite. Il doit le mettre en confiance et valoriser le choix posé pour qu'il déploie tous ses talents et mette en œuvre, à son tour, ce que le Patro lui a apporté.

Ainsi, le rite du passage proposé a pour objectifs :

- pour le groupe : de remercier l'engagement passé et de valoriser celui qui vient
- pour le jeune : d'accompagner le jeune dans son choix d'animer (ou de s'engager dans une autre fonction) ou de quitter le Patro

## Se préparer au passage

- Aide les Explorateurs-Exploratrices à progressivement amorcer la rencontre avec l'équipe de cadres. Dans leur projet, toutes les pistes sont les bienvenues ! Ils peuvent imaginer :
  - une co-animation avec certains animateurs ;
  - de prendre en charge un jeu pour une section plus jeune ;
  - de prendre un temps avec chaque membre de l'équipe de cadres pour découvrir sa fonction ;
  - d'organiser un petit jeu pour faire connaissance avec des animateurs qu'ils connaissent moins ;
  - ....
- Avec l'équipe de cadres, c'est aussi l'opportunité de mettre en place plusieurs moyens pour faciliter la rencontre et le passage. Voici plusieurs pistes à proposer aux jeunes :
  - Les inviter à une sortie extraordinaire (un parcours accrobranche, un trail, une journée à la mer, un bivouac...) ;
  - leur proposer de participer à une réunion d'équipe de cadres ;
  - les inviter pour partager un repas au camp ;
  - les accompagner dans la préparation d'une animation pour une plus jeune section ;
  - leur organiser une fête pour féliciter leur parcours d'animé ;
  - ...



Toutes les idées qui permettent un rapprochement et une découverte de l'animation, d'autres fonctions, de l'organisation du patro... éclairent le jeune et l'aident à prendre sa décision.

- Oublier les parents dans cet accompagnement serait une erreur. Ils ont également des questions et des craintes pour leur enfant. Prends le temps de les rencontrer pour dialoguer et pour lever les freins éventuels.
- Avec l'équipe de cadres, imagine des réponses adaptées qui peuvent rassurer les jeunes et leurs parents.
- Avant le rite de passage, l'équipe de cadres et chaque section préparent une surprise à offrir aux jeunes qui quittent le patro : un cadeau, une chanson, un message, un pêle-mêle, un livre d'or... En ce qui concerne ceux qui deviennent animateurs, l'équipe de cadres peut préparer un sifflet, l'écusson de la régionale et la cordelière rouge.



Avant de vivre le rite de passage, propose aux Explorateurs-Exploratrices de rédiger une lettre à eux-mêmes : « Cher moi-même, si je devais décrire mon avenir au Patro, je dirais... » ou « Ce qui m'anime, me motive dans les années futures au patro ou ailleurs... » ou « Mes craintes et mes inquiétudes... » ou « Mes rêves et mes envies... » ou « Ce dont j'ai besoin, c'est... ». Enferme chaque lettre dans une enveloppe scellée avec l'adresse du patronné. Poste-la quelques mois plus tard pour qu'ils aient la surprise de relire leurs réflexions du moment.





## Le jour du rite

Le jour du rite doit véritablement conforter le jeune dans son choix quel qu'il soit. Ce moment fort doit être soigneusement préparé. Il convient de l'imaginer et de le préparer avec l'ensemble de l'équipe de cadres et en mettant dans le coup toutes les sections et, pourquoi pas, les parents !

Qu'il s'agisse d'un passage vers l'animation ou d'un départ, l'instant marque un tournant et à ce titre, il faut lui donner une vraie intensité. En aucun cas il ne s'agit pas de dégouter le jeune animateur ou de lui faire perdre pied. Il doit se sentir soutenu et accueilli.

- Les jeunes sont par exemple réunis à un lieu précis qui leur a été communiqué. Là, débute un jeu de piste rétrospectif le long duquel ils vont revivre des grands événements de leur parcours de patronné.
- A chaque balise ou point d'arrêt, ils rencontrent par exemple leurs parents qui évoquent avec eux leur entrée au patro et le premier camp. Ensuite, ils retrouvent leurs premiers animateurs (s'ils sont toujours là ou, dans le cas contraire, ils sont spécialement invités pour l'événement) et échangent quelques souvenirs partagés.
- Plus loin, ils entrent dans un char décoré et tracté par l'équipe de cadres. Ils remontent symboliquement la Ligne de Croissance du Patro en s'arrêtant auprès de chaque section des plus jeunes au plus âgées. C'est le moment pour chacune d'offrir leurs cadeaux et d'adresser des messages d'encouragement.

- Au bout de la rue, les jeunes quittent le char et se retrouvent au cœur du lieu de rassemblement. Le drapeau patro se hisse, le chant fédéral résonne, le cri « Patronné toujours... mieux ! » retentit avant de laisser un grand silence.
- C'est alors que l'équipe de cadres prend la parole pour remercier le parcours de chaque jeune en insérant quelques anecdotes personnelles.
- Chacun est ensuite invité à s'approcher pour recevoir son cadeau (un sifflet, une cordelière... ou un cadeau d'au revoir) avant d'être applaudi par l'ensemble des patronnés et des parents présents également.
- Un moment festif et convivial peut clôturer ce rite qui sera, plus tard, suivi d'un rite d'accueil des nouveaux animateurs dans l'équipe de cadres.





### Et qu'en est-il de la totémisation ?

Si la totémisation ne fait pas partie intégrante du Projet Pédagogique du Patro, certains groupes la mettent néanmoins en place. **Cette activité est un rite de passage à part entière.** Elle marque l'intégration du jeune adolescent à un groupe.

Symboliquement, c'est le passage de l'enfance à l'âge adulte au même titre que de nombreux rites tribaux vécus encore aujourd'hui dans certaines civilisations du monde. **Tu dois être particulièrement attentif au sens de cette activité.** Il ne s'agit pas d'un baptême étudiant mais bien d'un **rite positif, valorisant et respectueux** de l'animé.

### Et après ?

Ce n'est pas parce que certains jeunes font le choix de quitter qu'ils n'ont plus le cœur patro ! C'est toujours super de les convier lorsque tu organises un souper ou une porte ouverte. Ils sont d'ailleurs souvent de bons alliés et de bonnes personnes ressources.

En ce qui concerne les nouveaux animateurs, il est fondamental que l'équipe de cadres y soit très attentive. En effet, ils débutent avec peu d'expérience en animation, ils doivent prendre part à l'organisation générale du patro, participer à des réunions d'équipe, prendre de nouveaux engagements... C'est une fonction qu'ils découvrent. Cet accompagnement doit donc être réfléchi, adapté et coordonné. Pour les nouveaux venus, l'équipe peut mettre en place un vrai dispositif d'accompagnement à évaluer régulièrement. Voici quelques pistes à exploiter :

- Un animateur plus ancien parraine un nouveau venu.
- Aide les jeunes animateurs à définir des objectifs à atteindre et organise des moments pour les évaluer.
- L'équipe de cadres est attentive aux signes de démotivation et reste bienveillante.
- L'équipe de cadres encourage le nouvel animateur à suivre un parcours de formation pour développer ses compétences.
- Les réunions d'équipe ont un cadre clair où chacun se sent à l'aise de s'exprimer.
- Les outils pédagogiques, les livres et le matériel d'animation sont facilement accessibles.
- Un espace existe pour exprimer ses colères, ses déceptions, ses difficultés... et un suivi est donné.
- Un rite de fête est organisé pour valoriser les progrès réalisés.
- Un rite d'engagement de toute l'équipe de cadres est mis en place chaque année pour se donner un cap commun tourné vers la qualité de l'animation par exemple.
- ...



Pour aller plus loin sur l'engagement, découvre la partie « S'engager comme animateur » **220** →.



## Pourquoi vivre le rite du RASSEMBLEMENT chez les Explorateurs-Exploratrices ?

Les Explorateurs-Exploratrices peuvent soutenir les autres sections et les animateurs dans la préparation et le bon déroulement du rassemblement. Tu peux évaluer et identifier avec eux les actions qu'ils peuvent mettre en place pour que ce rite soit plus fort encore.

Ainsi, ils pourront par exemple :

- donner la main à un jeune Poussin et l'accompagner pour trouver sa place ;
- soutenir les Chevaliers-Étincelles peu nombreux pour reprendre le cri de section avec eux ;
- faire passer un message positif ;
- encourager d'autres sections ;
- mettre l'ambiance lorsque les esprits sont plus calmes ou moroses ;
- expliquer les différentes symboliques aux plus jeunes (le blason du Patro, les paroles du chant fédéral, les cordelières...) ;
- féliciter l'équipe de cadres, une action, des attitudes ;
- ...

Le rite du rassemblement proposé chez les Explorateurs-Exploratrices peut avoir pour objectifs :

- pour le groupe : d'impulser une dynamique positive
- pour le jeune : d'être acteur au rassemblement

## 7.5 ANIMER PAR LE PROJET 39

Le projet est un outil d'éducation très utilisé et apprécié au Patro, pour plusieurs raisons :

- c'est une activité concrète définie par l'ensemble du groupe ;
- il permet de travailler et d'avancer ensemble vers un objectif commun, un résultat à atteindre ;
- il « contribue à la construction personnelle et collective » 12

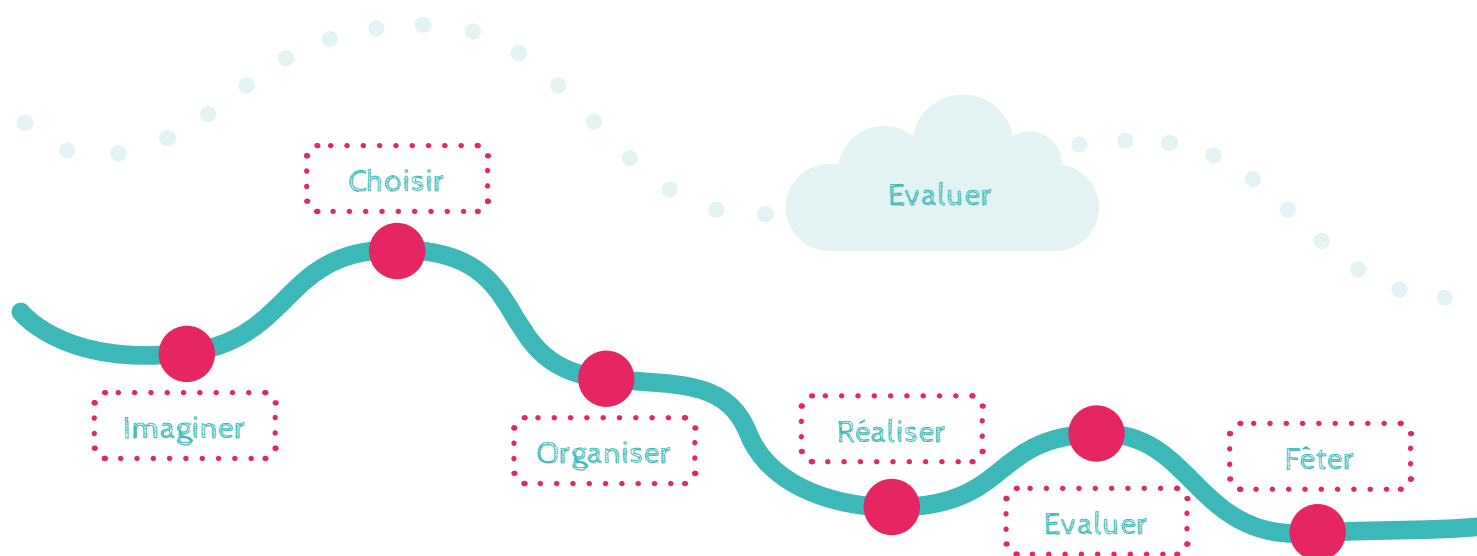
**Par le projet, les Explorateurs-Exploratrices sont amenés à prendre des responsabilités et à s'épanouir dans leur identité.**

Un projet co-construit avec les Explorateurs-Exploratrices, c'est :

- vivre la co-responsabilité dans l'action et la prise de décision ;
- partager ses goûts, ses capacités, ses motivations et ses valeurs ;
- être conscient de ses atouts ;
- devenir acteur de sa vie, de sa section et du patro ;
- trouver sa place dans la société.

### Construire le projet ensemble, oui mais comment ?

Pour t'aider, voici 6 grandes étapes pour mener un projet avec ta section. Elles représentent des repères importants pour guider les patronnés. Il est intéressant, indispensable parfois, de revenir en arrière ou de reproduire certaines étapes.



Découvre comment les mettre en œuvre concrètement avec les Explorateurs - Exploratrices. Les propositions sont bien sûr à ajuster en fonction des réalités et des besoins de ton groupe.

## Comment IMAGINER avec les Explorateurs-Exploratrices ?

Les Explorateurs-Exploratrices arrivent au terme de leur parcours d'animés. Il s'agit de marquer le coup, de faire en sorte que cela se termine en apothéose ! A leur âge, tout est possible et c'est peut-être justement maintenant ou jamais !

Pour recueillir **leurs aspirations**, voici quelques **questions** possibles :

- Comment te vois-tu dans 1 an ?
- Quel est ton plus grand rêve ?
- Quelle est ta force ? Qu'est-ce que tu fais de bien ?
- Qui t'inspire dans la vie ? A qui aimerais-tu ressembler ? Pourquoi ?
- Quelle est ta plus grande crainte ?
- De quoi es-tu fier ?
- Qu'aimerais-tu vivre avec la section ?
- ...

A partir d'une question ou de plusieurs, tu peux vivre **le jeu du « Qui suis-je ? »** :

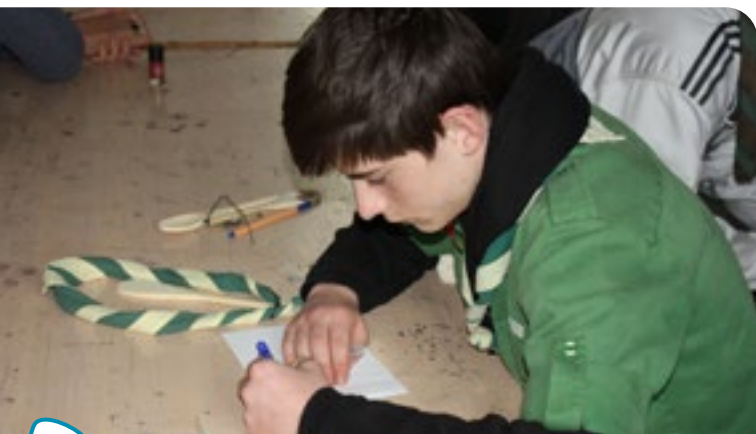
- Distribue à chaque jeune un papier à coller sur le front et sur lequel tu as inscrit une question qu'il ne voit pas.
- Propose aux animés de circuler et, au signal, de discuter avec un partenaire.
- Chacun doit alors deviner la question qu'il porte avant de poursuivre les discussions avec d'autres.
- Organise un temps pour mettre en commun les éléments partagés et pour échanger sur ce qui anime les jeunes.
- Dégage les idées qui fusent pour peut-être donner naissance à mille projets !

## Comment CHOISIR avec les Explorateurs-Exploratrices ?

A partir des idées variées, il faut parvenir à un projet qui rassemble les jeunes. Celui-ci doit être propre au vécu de la section, à leurs envies, à leurs capacités... Le choix se fait dans la **co-responsabilité** <sup>190</sup> →. La seule balise de départ est l'objectif du Patro <sup>11</sup> →. Pour le reste, tout peut se **réfléchir ensemble**.

- Pour chaque idée, propose un moment pour identifier l'investissement humain, le coût financier, le timing, les aspects matériels, les partenaires...
- Signale-leur qu'à priori, tout est possible et que pour chaque contrainte ou difficulté, il y a des solutions.
- Invite-les à ne pas se mettre de limite tout en restant réalistes : « Que pouvons-nous faire à notre niveau, à ce moment précis avec les forces en présence ? ». Qui dit projet **ne dit pas forcément dépenses importantes** d'argent, d'énergie ou de temps. En termes horaires, propose parfois des moments en dehors des rencontres hebdomadaires pour réunir les jeunes.
- A cet âge, les **projets de plus grande ampleur et à plus long terme** sont bien acceptés. En tant qu'animateur, sois **prêt** à suivre les Explorateurs-Exploratrices et leurs envies !

**La découverte de l'animation est un exemple de projet à part entière.** Les Explorateurs - Exploratrices se posent certainement des questions sur leur avenir : « Ai-je envie de devenir animateur ? », « Suis-je capable d'animer et me faire respecter ? », « Qu'est-ce que ça implique en termes de préparation ? », « Et si je ne suis pas prêt ? »... Toute l'équipe de cadres est actrice de l'accompagnement à mener pour que les jeunes posent un choix réfléchi et se sentent en confiance. Réfère-toi aussi au rite du passage <sup>208</sup> → des Explorateurs-Exploratrices et à l'accompagnement d'un jeune animateur dans la partie « S'engager comme animateur ». <sup>220</sup> →







## Comment ORGANISER avec les Explorateurs-Exploratrices ?

Les jeunes sont de nouveau à la barre pour identifier les actions à mener, construire le planning et se répartir les tâches.

Pour toi, ça ne veut pas dire que c'est : « Cool Raoul ! ».

- Reste disponible. **Tu es une ressource** pour des questions pratiques.
- **Accompagne les animés** et reste ouvert à leurs idées.
- Sois attentif à **la dynamique de groupe** en étant présent à chaque instant et proche de chacun.
- **Fais le lien avec l'équipe de cadres** pour mettre les choses en place.

Tu as aussi un rôle important à jouer, tout en discrétion, pour **veiller à l'équilibre** entre le projet et d'autres composantes de ton animation :

- Les activités : le projet doit rester ponctuel et laisser de la place à l'animation en tant que telle. Les jeunes ont besoin de se changer les idées, de jouer et surtout, de prendre du plaisir sans se lasser. Tu continues donc à animer.
- La vie en dehors du patro : tu dois rassurer les parents quant à l'investissement que nécessite le projet. Ils sont aussi tes partenaires dans le développement de leur enfant !
- La vie avec les autres sections : grandir ensemble **13** est bien une spécificité du Patro !



**Evite de plonger les jeunes dans des actions de récolte de fonds** pour financer un projet. Démontre-leur que tous les projets n'ont pas nécessairement besoin d'argent pour se concrétiser.

En ce qui concerne le projet de découvrir ce que représente l'animation, il est important de varier les **méthodes de découverte**. Les jeunes peuvent :

- observer ;
- accompagner d'autres animateurs ;
- encadrer une activité ou un groupe ;
- présenter un jeu ;
- créer et animer un jeu
- ...



Ton rôle est d'**ouvrir le champ des possibles** pour préparer les jeunes au mieux. Tu restes attentif à l'équilibre du projet, à ce qu'ils **découvrent l'animation pas à pas**. Les lancer dans l'animation d'une veillée de grande ampleur, c'est un pari où il y a bien plus à perdre qu'à gagner. Si tout est perdu, ils risquent d'être dégoûtés de l'animation.

## Comment REALISER avec les Explorateurs-Exploratrices ?

Ca y est, tout est défini pour se lancer dans la découverte de l'animation ! C'est le moment de passer à l'action et d'assumer la réalisation du projet.

- Reste disponible en cas de besoin. Car dans ces premiers moments, tout peut se passer : le stress, une panne d'inspiration, une difficulté dans la gestion d'un enfant, la timidité, une collaboration difficile dans la préparation, un manque ou un excès d'autorité...
- Veille au grain, donne un conseil, rappelle un point précis.
- Eventuellement aussi mets la main à la pâte ou prends le relais. Il ne s'agit pas de laisser les jeunes se planter et perdre toute confiance en eux. Ton expérience est riche pour eux.
- Plutôt que de donner des réponses toutes faites, pose-leur des questions pour leur permettre de penser à tout, de prendre du recul, de s'auto-évaluer et de trouver eux-mêmes des solutions.
- Fais-leur des retours constructifs réguliers en pointant aussi les atouts.
- **Accompagne-les dans leur réflexion.**

L'engagement futur des Explorateurs - Exploratrices se construit au travers de ces premiers pas, de l'investissement et du sérieux dont tu fais preuve ! En étant près d'eux, concerné par leur projet et en continuant à leur **proposer régulièrement une animation** de qualité, tu leur donnes le goût du Patro et tu **pré pares la relève de l'équipe de cadres !**



## Comment EVALUER avec les Explorateurs-Exploratrices ?

A cet âge particulièrement et vu l'ampleur des projets, il est important de laisser une place à l'évaluation **tout au long du projet**. En cours de route, elle permet d'ajuster les décisions prises et surtout de s'assurer que chacun se sente en confiance et épanoui dans la réalisation. En fin de parcours, c'est l'occasion d'évaluer le projet en soi, mais aussi la vie du groupe et la qualité de l'investissement de chacun. Une évaluation peut même être le point de départ d'un nouveau projet.

- Propose de **construire et de vivre l'évaluation en co-responsabilité**. Les jeunes peuvent la préparer avec toi.
- Une fois le moment venu, organise un temps de partage où chacun s'exprime d'égal à égal, toi y compris, pour faire évoluer le groupe ou le projet.



Dans un projet de découverte de l'animation, l'évaluation permet de construire et de décider de son avenir. Avec toi, les jeunes peuvent par exemple :

- souhaiter rejoindre l'équipe de cadres comme animateur ;
- préférer attendre une année de plus et rester animé ;
- choisir de s'orienter vers un autre engagement aux niveaux local (cuisinier, équipier technique, graphiste...), régional ou fédéral ;
- décider de quitter le Mouvement.

Tous ces choix sont envisageables. L'équipe de cadres doit pouvoir les entendre et les accompagner.

## Comment FETER avec les Explorateurs - Exploratrices ? 32 →

A l'adolescence, la fête est une activité appréciée et fréquente. Si tes animés se retrouvent à l'extérieur du patro pour faire la fête, ils peuvent aussi la faire dans le cadre du projet et du patro. C'est un **moment privilégié** pour partager des souvenirs et s'amuser avec la section.

Tu peux même **imaginer la fête avec les jeunes** et réfléchir à ce qui fait le charme d'un moment festif : la décoration, la musique, le soleil, un mocktail (cocktail sans alcool), les vacances, des photos, un aftermovie... L'équipe de cadres peut aussi être la bienvenue pour créer ou renforcer les liens.



Tu restes responsable des Explorateurs-Exploratrices toujours mineurs. S'il est tentant d'inviter l'alcool et la cigarette à la fête, c'est aussi risqué ! Avec ton équipe de cadres, détermine un cadre et privilégie donc une consommation responsable et conforme à la loi. Sois très prudent pour préserver les relations et la confiance des parents, l'image de ton patro et du Mouvement ainsi que la réputation et la motivation des jeunes !



## Quelques idées de projets et de manières de les décliner

- Un projet lié au camp : itinérant, à vélo, à l'étranger, des constructions, zéro déchet, sous tentes, échanges linguistiques, bonnes actions...
- L'inclusion d'un jeune handicapé, réfugié...
- Le parrainage d'un animé plus jeune.
- L'implication dans un refuge pour animaux...
- L'organisation d'une festivité locale ouverte à tous et qui vise le rapprochement des citoyens.
- La plantation d'un verger partagé.
- Un projet solidaire, intergénérationnel, culturel...
- L'aménagement du local.
- Il est aussi possible que les Explorateurs-Exploratrices prennent une part active dans un projet commun à toutes les sections, par exemple l'anniversaire du patro.
- ...

?

Quels sont les motivations des Explorateurs-Exploratrices sur lesquelles tu pourrais t'appuyer pour qu'ils se mettent en projet ?

Ce ne sont que des idées. De ton groupe et de ta créativité peuvent naître de nombreux projets.

- **Évite surtout de répéter le même projet** plusieurs années de suite, sans réfléchir.
- Pense toujours aux **besoins** et aux **réalités de ton groupe**.
- Permits à chaque enfant de **vivre des expériences différentes** d'une année à l'autre.

Des projets bien menés avec les Explorateurs - Exploratrices,  
co-responsabilité, amusement et régularité assurés !



**Un engagement multiple**

**222**

**Moi, animateur**

**224**

**Moi et les jeunes**

**242**

**Moi et mon équipe**

**254**

**Moi, le Patro et le monde**

**282**



**S'engager  
comme animateur**

## 8.1 UN ENGAGEMENT MULTIPLE

Choisir de devenir animateur marque un engagement aux multiples facettes qui inspire la confiance et la fiabilité.

### Par rapport à toi-même



Veille à être disponible, à **donner le temps nécessaire pour assumer ton rôle** d'animateur. Il faut gérer ce temps et trouver un juste équilibre entre les différentes activités de ta vie. Parfois tu as des choix difficiles ou désagréables à faire : ce soir par exemple il y a une réunion d'équipe de cadres et justement un pote organise une sortie. Que faire ? C'est dans la réponse à cette question que ton engagement prend toute sa signification.



Tu as choisi de t'engager en toute liberté et cette décision implique une série de contraintes que tu connais bien dès le départ ! Pour t'aider, un agenda papier ou électronique est plus qu'utile !

### Par rapport aux animés et à leurs parents

En tant qu'animateur, ton rôle principal est de faire grandir chaque enfant et chaque jeune en suivant le Projet Educatif du Patro **10** → . Il est très important de t'impliquer pleinement. Les animés comptent sur toi pendant toute l'année. **De ton engagement dépend ta crédibilité et la confiance qu'ils ont en toi.** Tel un exemple, il peut être générateur d'activités et d'engagement futur de leur part !

Tu joues un rôle dans le processus d'éducation des enfants et des jeunes. **Les parents te confient ce qu'ils ont de plus cher.** Ils attendent de toi que tu t'occupes de leur enfant et que tu leur proposes une animation de qualité en toute sécurité. Il est important de construire **une relation sincère et de confiance** avec eux.





## Par rapport à l'équipe de cadre <sup>254</sup> →



Qui dit équipe dit esprit d'équipe ! **Sois présent et actif** aux réunions, prends des décisions de façon démocratique et respectes-les. Ecoute les autres animateurs, participe à l'organisation générale du patro et **prends des responsabilités** (la préparation du matériel, la gestion de la trésorerie, le secrétariat...). Suggère de nouvelles idées, **sois constructif**. Rends-toi disponible pour les activités hors animation, soutiens les animateurs qui en ont besoin...

## Par rapport au Mouvement et au monde

Il s'agit pour toi d'être en adéquation avec le **Projet Educatif du Patro** <sup>10</sup> → et de le mettre en œuvre dans ton patro. Intègre les niveaux régional et fédéral <sup>283</sup> → du Mouvement pour donner une autre dimension à ton engagement et pour représenter ton patro et ses réalités.

**Le Patro est un projet de société. Défends-le fièrement** au-delà des murs de ton local. Associe-toi à des partenaires et agis concrètement pour un avenir meilleur.



Cet engagement est une expérience d'une grande richesse, et pas seulement au moment où il se vit ! Tu peux en retirer beaucoup pour ta vie familiale, sociale, professionnelle et le partager autour de toi.

## 8.2 MOI, ANIMATEUR

L'animateur donne une âme et du souffle. L'animateur, par son ardeur et sa motivation, donne mouvement et vie à une collectivité. Loin derrière, se retrouve le dirigeant qui gouverne et travaille selon une manière, selon un ordre pour obtenir un résultat !

### Devenir animateur, c'est quoi ?

**C'est une question et une décision.**

Est-ce que tu as envie de devenir animateur ? La motivation est centrale dans le passage à l'animation. Tu ne deviens pas animateur parce qu'il le faut. **Tu le deviens parce que tu en as envie !** Le Patro est un plaisir et il doit le rester. Cela doit être un bon moment de s'occuper de plus jeunes que soi, de prendre part à l'objectif du Mouvement, de faire ses formations, de tenir ses engagements... S'engager par obligation n'amène rien de bon !



#### « Un jeune ne veut pas devenir animateur, que faire ? »

Est-ce une question d'envie ou ne se sent-il pas prêt ? Comprendre la raison te permet, à toi et ton équipe de cadres, d'ajuster la manière dont se prépare le passage à l'animation et de proposer des alternatives.

Le jeune peut rester animé jusqu'à 18 ans ou prendre un autre engagement au niveau local et devenir :

- accompagnateur adulte ;
- accompagnateur de sens ;
- intendant ;
- soutien logistique ;
- soutien administratif ;
- soutien ponctuel à l'animation ou lors de festivités...



D'autres engagements sont aussi possibles dans le Mouvement aux niveaux régional et fédéral comme : formateur d'animateurs, organisateur d'événements, membre d'un groupe de travail ou d'une commission...

## C'est un engagement. 14 →

Devenir animateur c'est prendre des responsabilités pour faire vivre un projet, celui du Patro. Il s'agit d'un réel engagement de soi pour des jeunes et pour la société. C'est donc assumer le choix que tu as posé en prenant ta décision de rejoindre l'équipe de cadres. **Tu t'engages à être acteur de la vie de ton patro et de ton Mouvement.**

« Quelle énergie as-tu envie d'investir dans le patro ? », « Quelles sont tes limites ? ». Ces réflexions, il faut les aborder personnellement et en informer les membres de l'équipe de cadres dont tu fais désormais partie.

## C'est vivre un rite plein de sens.

Tu n'es pas seul ! Toute l'équipe s'engage pour son patro et pour le Mouvement. Ensemble, préparez et vivez **un vrai rite de l'engagement** 32 →. Chaque animateur formule son engagement et met en avant ses objectifs, ses moyens et ses limites. Chacun prend ses responsabilités en pleine conscience. Tous les membres de l'équipe se soutiennent et se respectent.



L'engagement n'est pas un choix que tu poses une fois pour toutes, il peut être évalué et renouvelé chaque année par un questionnement personnel et un partage en équipe.



Et dans ton patro, comment se vit le rite de l'engagement en équipe de cadres ?



## C'est faire un choix de section.

En passant à l'animation, tu dois faire un choix : celui de la section dans laquelle tu veux exercer ton nouveau rôle. C'est une décision importante, mais elle n'est pas figée. Au fil de ton parcours d'animateur, tu peux être amené à changer de section. Ce choix, discuté en équipe, est guidé par :

- la spécificité de chaque section et des animés qui la composent ;
- ton caractère et tes aptitudes ;
- tes envies ;
- les besoins du patro ;
- les évaluations **42** faites en équipe de cadres ;
- ...



### Les parents du nouvel animateur

Il est important d'avoir un contact avec les parents des jeunes qui se lancent dans l'animation.

- Tu peux d'abord montrer que l'engagement se prend en fonction des moyens.
- Tu peux aussi préciser ce qui est attendu exactement de la part du jeune.
- Tu peux recueillir les craintes et y répondre. Balisé, l'engagement est plus clair et rassurant pour chacun.
- Tu peux discuter de ce que le rôle d'animateur peut apporter à leur enfant : la prise de responsabilités, la vie en groupe, la prise de parole, l'organisation, la reconnaissance... C'est toujours l'occasion de grandir !
- Tu peux réfléchir avec eux à la manière de soutenir l'engagement de leur enfant (au niveau logistique et pédagogique, l'emploi du temps, les déplacements, les coûts...)



## Etre responsable

« Etre animateur c'est animer et encadrer des enfants ? »

Cela va beaucoup plus loin ! Tu es une personne chargée de l'éducation d'enfants et de jeunes. Ton action est complémentaire à la famille, l'école ou à d'autres loisirs. Tu contribues à la construction personnelle et collective des enfants et des jeunes **12** →, en mettant en pratique le Projet Educatif du Patro **10** →.

« Etre animateur c'est le week-end et durant les vacances ? »

Oui mais en semaine aussi ! Tu peux être vu et reconnu comme animateur. **Tu es responsable de ton attitude dans tes loisirs, dans ton école, dans tes sorties et de l'image que tu peux renvoyer !**



C'est offrir un espace de bienveillance.

La bienveillance est « **une manière d'être, d'agir et de dire soucieuse de l'autre, réactive à ses besoins, respectueuse de ses choix et de ses refus** » (Larousse). Il est question du bien-être de chacun. C'est une démarche qu'il faut adapter à l'environnement et au contexte. Ta section et ton équipe de cadres doivent être des lieux où chacun se sent bien, **il est important que l'animé comme l'animateur puissent évoluer dans un cadre respectueux** dont tu es le garant !

La bienveillance c'est se préoccuper de plusieurs éléments en plus de l'animation :

### La gestion de groupe .....

- Propose des jeux qui visent la prise de contact et la coopération.
- Prévois des activités variées, pour que les compétences de chacun s'expriment et se remarquent. Pour un enfant fragilisé ou qui traverse une période difficile, être mis en valeur est primordial !
- Organise des activités en petits groupes. Par sa dimension restreinte, c'est un espace qui permet de rassurer et de libérer certains jeunes.
- Co-construis des règles de vie en groupe et les éventuelles sanctions qui ont du sens.
- Sois le garant des règles et sois juste envers tout le monde, même si tu as des préférences.
- Recueille les attentes.
- Evalue avec les animés les activités et la vie en groupe.
- Préviens les conflits en installant un climat de respect et de confiance.
- Responsabilise les animés et accompagne-les dans leur tâche.
- ...





## Les compétences relationnelles des animateurs .....

- Aie un petit mot pour chacun au début et à la fin de l'activité.
- Sois à l'écoute et attentif à l'évolution de chaque jeune dans son environnement.
- Rassure le jeune.
- Fais des feedbacks positifs, valorise l'enfant quand tu en as l'occasion.
- Prends le temps de connaître les animés.
- Permits à chacun de s'exprimer en toute confiance sans peur du jugement des autres.
- Sois ouvert à leurs idées, à leurs remarques.
- Accueille tous les enfants et veille à leur intégration.
- Sois attentif aux signaux de démotivation, de détresse, d'angoisse, de peur...
- ...



Que mets-tu en place pour garantir la bienveillance dans ton patro ?  
Que voudrais-tu mettre en place comme nouvelles actions ?



Le savais-tu ? Il existe une Convention relative aux droits de l'enfant. Il s'agit d'un traité international adopté par l'ONU en 1989 qui reconnaît et protège certains droits spécifiques des enfants et participe à leur bienveillance :

- la protection contre toute forme de violence physique, mentale, sexuelle ou verbale ;
- l'accès aux soins, au bien-être physique et mental, à la nourriture, au logement ;
- le droit de s'exprimer, de participer aux décisions ;
- l'accès à l'éducation et aux loisirs ;
- ...

## Les enfants difficiles .....

« **Les enfants difficiles ont toujours quelque chose à nous dire.** » (*Yapaca*). Leurs comportements ont une explication (médicale, matérielle, familiale, relationnelle...) qui n'est pas toujours facile à décoder. Ce sont souvent des enfants en manque de repères, en situation d'insécurité, qui ne connaissent pas d'autres comportements et qui **recherchent de l'attention**. Ils souhaitent que tu t'intéresses à eux. Ton rôle d'animateur est donc important ! Il arrive que l'enfant t'identifie à un parent idéal, à un ami, à un confident. En ce sens, tu peux leur apporter beaucoup, les guider, avec prudence, face à leur manque de repères.

- Reste donc zen et ouvert ! Observe-les. **Informe-toi** auprès des parents ou d'autres acteurs d'éducation qui le connaissent (l'enseignant, l'entraîneur, l'éducateur...).
- Evite de cataloguer les enfants. Se sentir catégorisé comme « enfant difficile » est très stigmatisant et peut enfermer le jeune dans un comportement unique, conforme à ce que tu penses ou attends de lui. Or **chacun est capable d'évolution**.
- Essaie donc de comprendre l'enfant et le sens de son comportement. Cela nécessite **une bonne relation qui se construit en apprenant à se connaître**, en cherchant à comprendre sans juger, en instaurant le dialogue et la confiance. Réfléchis à des solutions avec ton équipe de cadres : « Comment le mettre en valeur dans le groupe ? », « Quand réagit-il positivement ? ».
- Demande-toi aussi que faire quand il dépasse les limites. Les enfants difficiles, même s'ils ne le montrent pas, ont **besoin d'autorité et d'un cadre**. Sois donc ouvert, à l'écoute mais aussi ferme et juste dans tes décisions.
- Veille à garder **une cohérence entre les interventions et les décisions** des animateurs qui l'encadrent.

### Dépasse tes représentations .....

Un patro est un lieu où chacun est accepté tel qu'il est et peut avoir une place **11** →. Pour beaucoup d'enfants, c'est un endroit qui leur permet de connaître d'autres jeunes venant d'autres milieux, vivant des situations différentes de la leur. **Ils expérimentent ainsi la diversité**, c'est-à-dire qu'ils mettent à l'épreuve leurs représentations du monde en découvrant que d'autres enfants vivent avec d'autres habitudes, d'autres valeurs. C'est une étape primordiale sur le chemin qui leur permet de devenir des C.R.A.C.S. **15** →

La relation que tu as avec un enfant est toujours influencée par la manière dont tu le « considères ». Par ton attitude, tu peux renforcer ou atténuer les préjugés de tes animés à l'égard d'un enfant. Il est nécessaire que tu aies une place neutre, qui ne disqualifie pas l'un ou l'autre jeune. Il s'agit d'être conscient de tes propres représentations et de leur influence pour les dépasser, **ne pas juger** et évoluer dans un souci de bientraitance.

### Un animé te confie quelque chose de délicat .....

Il peut arriver qu'un enfant en confiance évoque des faits comme de la maltraitance, des abus, des idées noires... Que faire dans ces cas-là ?

- Reste prudent et évite des promesses qui ne peuvent pas être tenues.
- Ne garde pas le secret dans ce genre de situation. Ce n'est pas une option envisageable.
- Explique au jeune que tu as besoin d'un peu de temps pour réfléchir.
- Informe-le que tu vas devoir en parler à des personnes de confiance pour voir ce qui peut être fait pour l'aider.
- Sois un relais pour diriger l'animé vers des spécialistes qui peuvent aider l'enfant efficacement.



Toute cette bientraitance se vit aussi en équipe de cadres. Sois donc impliqué pour construire des relations positives et reste à l'écoute des animateurs plus difficiles. Evite les préjugés et apporte aussi ton soutien à ceux qui te confient quelque chose de délicat.



## C'est connaître ses responsabilités.


La responsabilité c'est l'obligation ou la nécessité morale, intellectuelle de réparer une faute, de remplir un devoir, de mener à terme un engagement. Aussi jeune sois-tu, il faut être conscient de tes responsabilités et pouvoir les assumer en lien avec tes capacités et tes limites. **De qui, de quoi et dans quels cas es-tu responsable ?** Voici un tour d'horizon des responsabilités auxquelles tu peux être soumis lorsque tu deviens animateur.

### La responsabilité morale .....

**Tu peux te sentir responsable, sans pour autant être responsable** en vertu de la loi. Lorsque tu animes des jeunes, tu te sens responsable des valeurs que tu apportes, du rôle que tu joues dans leur éducation. Les parents et les enfants te donnent leur confiance, il faut la mériter et la garder.

**En tant qu'animateur, tu t'es aussi engagé dans un projet plus large, celui du Patro.** Le Mouvement attend donc de toi que tu respectes et sois **porteur de ses valeurs et de son Projet Educatif** dans ton animation, dans ton comportement et dans tes propos. Faire Mouvement, c'est porter le foulard et **représenter le Patro à l'extérieur**. C'est aussi participer aux activités régionales et fédérales et se tenir informé de l'actualité du Patro.

### La responsabilité civile .....

Elle découle du **Code civil**  qui organise un certain nombre de relations entre les gens. **C'est l'obligation qu'a une personne de réparer le dommage qu'elle cause à une autre, par sa faute ou par la faute des personnes ou des choses sous sa garde ou sa surveillance.** La responsabilité civile d'une personne est engagée lorsque 3 conditions sont réunies :

- ⊗ L'existence d'une faute (une erreur de conduite, un manque de prudence...) : autoriser les enfants à se jeter du sable au visage, envoyer un ballon dans une vitre, laisser des jeunes seuls sur une route dangereuse...
- ⊗ L'existence d'un dommage (un tort ou un préjudice subi) : une blessure à l'œil, une vitre cassée, un accident de circulation...
- ⊗ Lien de causalité : la faute est la cause du dommage. Sans cette faute, le dommage n'aurait pas existé.





Par l'affiliation au Patro, chaque patronné est couvert en responsabilité civile, c'est-à-dire que s'il commet une faute, une assurance prend en charge en tout ou en partie le dommage. De plus, tous les locaux loués ou occupés à titre gratuit et leur contenu sont couverts en tout ou en partie par une assurance à condition qu'une convention de location ou d'occupation ait été signée. Tu peux retrouver tous les renseignements spécifiques aux assurances patro sur le site [www.patro.be](http://www.patro.be).

### La responsabilité contractuelle .....



**Elle découle d'un accord entre des personnes.** Par exemple, lorsque tu t'engages dans la location d'un endroit de camp, d'une salle ou l'emprunt de matériel... Cet accord n'est pas toujours écrit (par exemple, emprunter quelque chose à quelqu'un). Sous peine de voir ta responsabilité engagée, **tu es tenu de respecter les clauses du contrat** (payer la location, restituer le matériel ou les locaux en bon état...) **même si elles ne sont pas clairement mises sur papier.**

### La responsabilité pénale .....

Dans ce cas, une personne est responsable quand elle va **à l'encontre d'une règle du Code pénal** (le non-respect du code de la route, le tapage nocturne, la consommation de drogue ou d'alcool, le vol, l'abus sexuel...). Le droit pénal veut protéger la société en imposant des amendes ou des peines de prison.



Par prudence :

- ☉ Pour chaque activité, évalue les risques qu'elle comporte.
- ☉ Prends les mesures nécessaires pour minimiser les dangers.
- ☉ Informe-toi sur les règles et les lois en vigueur.
- ☉ Entoure-toi de personnes compétentes.
- ☉ Responsabilise les jeunes eux-mêmes.



La sécurité

La question de la sécurité ne se limite pas au respect du code de la route. Elle doit être **un point d'attention permanent** lorsque tu as sous ta responsabilité des enfants et des jeunes. Que ce soit dans ton local, dans un endroit de camp, dans l'environnement proche, lors des déplacements ou durant les activités, il est important que tu identifies les dangers potentiels. Tu peux ainsi **prévenir et éliminer ou isoler les risques** tout en sensibilisant les animés.

Identifier les dangers

Isoler, éliminer, sensibiliser

Dans ton local ou dans l'endroit de camp (une porte qui donne sur le vide, une poutre trop basse, un escalier dangereux, un carreau brisé...)

- •
- Condamner la porte dangereuse.
- Signaler la poutre et l'escalier.
- Protéger le carreau avec un carton.
- Identifier avec un panneau ou un drapeau les dangers intérieurs et extérieurs.
- Faire un exercice d'évacuation en cas d'incendie.
- Visiter le bâtiment avec les animés pour identifier les dangers.

Dans ton environnement proche (une voie rapide, un ruisseau à l'arrière du terrain, un abri instable...)

- •
- Visiter les environs avec les animés pour identifier les dangers.
- Signaler la présence d'enfants et de jeunes par un panneau visible des automobilistes.
- Limiter l'accès à la partie dangereuse du terrain.

Dans tes déplacements (l'absence de passage pour piétons ou de trottoir, un balisage incomplet des sentiers...)

- •
- Rappeler les règles de déplacement à pied et à vélo.
- Fournir une carte avec l'itinéraire précis et les lieux dangereux identifiés.
- Equiper les animés de gilets fluorescents et d'un smartphone en cas de besoin.
- Interdire l'emprunt de certaines routes.

Dans tes activités (une épreuve périlleuse, une météo changeante...)

- •
- Adapter le niveau du jeu aux capacités des animés.
- Prévoir les vêtements en fonction de la météo.
- Prévoir de l'eau ou des ravitaillements pour les longs déplacements.



- Quels dangers identifies-tu dans ton local, ton environnement et tes activités ? Que mets-tu en place pour les isoler, les éliminer et sensibiliser tes animés ?
- Quelles balises donnes-tu aux adolescents qui se déplacent en groupe sans être accompagnés d'animateurs ? Quelle réflexion avez-vous en équipe sur l'auto-stop ?

## La santé .....

« **Mieux vaut prévenir que guérir !** ». Ce célèbre dicton n'est pas anodin. **L'anticipation est un élément clé pour veiller à la bonne santé des patronnés.** C'est une de tes préoccupations fondamentales.

Voici plusieurs astuces pour prévenir :

|                      | Prévenir les risques  |
|----------------------|---|
| L'animation          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagine <b>des activités qui limitent le risque de traumatismes</b> physiques ;</li> <li>• Favorise <b>une bonne récupération après une dépense d'énergie</b> importante ;</li> <li>• Sois attentif aux quantités et à la variété ???</li> </ul>   |
| La météo             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prévois <b>des vêtements adaptés</b> à la météo pour éviter les maladies ;</li> </ul>  |
| L'alimentation       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diminue les risques de contaminations en préservant <b>une hygiène adéquate en cuisine</b>, dans les espaces sanitaires et de stockage des aliments ;</li> <li>• Vérifie <b>la potabilité de l'eau</b> ;</li> <li>• <b>Connais les allergies</b> des animés et des animateurs pour éviter les réactions allergiques qui peuvent être plus ou moins graves ;</li> <li>• Assure-toi que <b>chaque patronné s'alimente et boit en suffisance</b> pour éviter un manque de sucre par exemple ou une déshydratation ;</li> </ul>  |
| Le corps et l'esprit | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sois <b>attentif aux plaintes</b> des animés pour réagir rapidement ;</li> <li>• Fais appel à un médecin en cas de symptômes spécifiques pour éviter des épidémies de gastroentérite ou de grippe par exemple ;</li> <li>• <b>Gère les poux le plus rapidement</b> possible pour éviter la propagation et les traitements lourds que cela implique (soins des cheveux, nettoyage des draps de lit...) ;</li> <li>• Sois attentif à l'hygiène corporelle des patronnés et assure un bain ou une douche régulièrement ;</li> <li>• Veille à la propreté des mains avant les repas ;</li> </ul> |
| Le matériel          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mets en hauteur les produits dangereux ;</li> <li>• Apprends aux animés la bonne manipulation des outils ;</li> <li>• Isole le matériel coupant ;</li> </ul>   |

Pour être le plus réactif possible et faciliter une bonne gestion des soins de santé des patronnés, tu peux mettre plusieurs moyens en place :

### la fiche de santé individuelle

Elle te permet d'anticiper certains soucis que les animés et les animateurs peuvent rencontrer durant l'année (l'incontinence, les allergies, le régime alimentaire particulier, la fatigue rapide, le somnambulisme...). Il est essentiel qu'un parent, l'animé ou l'animateur s'il est majeur, la complète le plus précisément possible et que tu en prennes connaissance. Veille à la confidentialité des informations, c'est un document personnel dont le contenu ne doit être accessible qu'aux personnes concernées par la santé des patronnés.

### les numéros et les adresses utiles

Ils reprennent les informations de contact des hôpitaux, des médecins, des pharmacies et d'autres services d'urgence. Ils sont affichés clairement et accessibles à toute l'équipe de cadres de manière à pouvoir gagner de précieuses secondes en cas de besoin.

### la boîte de soins

Elle est à portée de main dans ton local ou ton endroit de camp. Elle te permet de faire face à des petites blessures que tout un chacun peut soigner. Idéalement, chaque section dispose d'une ou de plusieurs petites trousse portatives contenant l'essentiel pour pouvoir partir en déplacement ou en activité ainsi que les numéros et les adresses utiles.

### l'infirmierie

C'est un lieu spécifiquement destiné à la gestion des soins. Idéalement, elle doit être installée dans un local à part. Tu y trouves :

- un dossier avec les fiches médicales individuelles des animés et des animateurs ;
- les numéros et les adresses utiles en cas d'accident ;
- la boîte de soins ;
- un carnet détaillé des soins de santé prodigués aux patronnés qui ont été malades ou blessés et qui suivent un traitement médicamenteux.



### Réagir en cas d'accident

La première chose à faire est d'éviter de paniquer. Tu dois agir vite, efficacement et sans précipitation pour ne pas aggraver la situation ou te mettre en danger. Il n'y a pas que l'accident à gérer, n'oublie pas que tu es toujours responsable du reste du groupe.

La Croix-Rouge par exemple, propose des formations « premiers soins » ainsi que le Brevet Européen de Premiers Secours (B.E.P.S.) qui peuvent t'outiller pour avoir les bonnes réactions en cas de souci.

### Les démarches administratives en cas d'accident

Toute personne affiliée au Patro est couverte par une assurance en cas d'accident durant les activités. Pour activer cette assurance, il est nécessaire de compléter un formulaire spécifique et de le renvoyer rapidement à la Fédération Nationale des Patros. Une partie de ce document est remplie par le médecin et l'autre par tes soins. Le formulaire et les informations utiles sont accessibles sur le site [www.patro.be](http://www.patro.be).

## L'hygiène

Tout au long de l'année et particulièrement durant le camp, tu dois veiller à l'hygiène des patronnés. Vivre en dehors de chez soi, c'est abandonner pendant quelques heures ou quelques jours ses habitudes et son mode de vie. Si les animés doivent acquérir une certaine autonomie adaptée à leur âge et à leurs capacités, tu dois également mettre des choses en place pour garantir leur hygiène de vie. Voici quelques points d'attention :

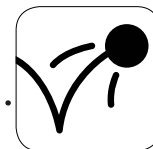
- Veille à la propreté des lieux, des enfants et des jeunes.
- Fournis une alimentation variée et équilibrée.
- Tiens compte des régimes alimentaires spécifiques.
- Prévois des moments ou des espaces d'intimité.
- Respecte le rythme et le sommeil de chacun.
- Veille à l'équilibre entre les temps d'activité et les temps de repos.
- Sensibilise les animés au rangement de leurs affaires personnelles (séparer le linge propre du sale, faire sécher les vêtements mouillés...).
- Définis des règles sur la consommation de tabac et l'usage du smartphone.
- ...



## Chacun son style

Chaque animateur a sa personnalité, son style et une façon bien à lui d'envisager la relation à l'enfant et au jeune. Tu peux retrouver le tien parmi ces 7 approches différentes (Source : groupe de travail bienveillance coordonné par Résonance). Si tu peux te sentir plus proche d'une des 7 postures, tu ne restes pas pour autant enfermé en permanence dans cette approche. C'est le contexte qui définit ton attitude d'animateur.

### Les 7 approches éducatives



#### La balle magique « Je rebondis »

L'animateur qui s'inscrit dans cette approche éducative favorise la **nouveauté** et l'**originalité** dans ses animations. Son moteur principal est la recherche du **plaisir**. Quand une animation ne fonctionne pas comme il l'avait imaginée, il rebondit instinctivement et l'adapte, pour faire face aux imprévus. Cette capacité d'**adaptation** dont fait preuve l'animateur entraîne de ce fait l'animé dans son sillon.

##### Plus-values de l'approche

Les jeunes vivent des moments diversifiés, variés, rythmés. L'animateur est créatif et moteur dans une équipe. Il donne l'exemple de la capacité à rebondir face aux imprévus.

##### Points d'attention de l'approche

L'animateur doit rester attentif à ne pas déstabiliser certains animés et l'équipe d'animation par des adaptations de programme ou d'animations trop nombreuses. Il doit veiller à ce que chacun soit respecté dans ses besoins et à ne pas s'écarter du projet d'accueil lorsqu'il pose des actes trop spontanés et non concertés en équipe. Ce type d'animateur peut s'épuiser plus rapidement que d'autres dans ses animations, il est donc nécessaire qu'il écoute son corps aussi.



#### Le mousqueton « Je rassure »

L'animateur qui s'inscrit dans cette approche éducative se place comme **garant du respect des valeurs et des règles** communément acceptées. Il adopte les comportements qui correspondent aux valeurs défendues et veille à ce que le groupe y adhère. **Anticipoateur, rigoureux, vigilant**, il considère les règles comme le levier du « bien vivre ensemble » mais aussi comme le socle d'une animation réussie.

##### Plus-values de l'approche

L'animateur est attentif au bon fonctionnement du groupe. Il invite chacun à collaborer au respect des règles de vie en collectivité. Les limites qu'il place sont claires et explicites ce qui favorise un cadre de vie rassurant, stable et cohérent pour les jeunes.

### ! Points d'attention de l'approche

L'animateur peut parfois sembler rigide et directif. Il doit donc veiller à faire preuve de souplesse ou de nuance. Dans son équipe, il pourrait, même inconsciemment, imposer ses valeurs personnelles comme faisant foi et demander à ses partenaires de faire appliquer des règles qui ne leur correspondent pas nécessairement. Il doit donc rester attentif à ne pas être seul garant du cadre dans son équipe d'animation, ce qui pourrait être frustrant pour lui et qui pourrait l'isoler aussi.



### La longue-vue « Je veille »

L'animateur qui s'inscrit dans cette approche éducative considère que le potentiel de chacun s'exprime dans sa **liberté d'action**. Selon lui, l'éducation repose sur **la confiance** qu'il place **dans la capacité du jeune** à se remettre en question naturellement, à apprendre et à grandir par l'expérience de **ses essais-erreurs**.

### + Plus-values de l'approche

Cette approche développe le sentiment de liberté de l'animé et développe par conséquent son autonomie et son sens de la responsabilité. Accompagné par cet animateur, le jeune devient alors acteur de son épanouissement personnel et s'implique davantage dans le groupe aussi.

### ! Points d'attention de l'approche

Si l'animateur offre trop d'autonomie, certains animés peuvent développer un sentiment d'insécurité parce que le cadre n'est pas suffisant. L'animateur peut parfois renvoyer aux jeunes l'image d'une personne qui ne s'implique pas, ne s'investit pas réellement à leurs côtés. L'animateur doit donc veiller à ce que l'autonomie qu'il propose ne rime pas avec « laisser-faire ». Il pourrait alors se voir confronté à l'émergence de leaders négatifs, de conflits au sein du groupe, de perte d'autorité saine et de désintérêt.





### Le phare « J'éclaire »

L'animateur qui s'inscrit dans cette approche éducative possède une forme d'**expertise** dans le développement **physiologique** et psychologique de l'enfant et de l'adolescent. Il apporte donc **un regard de théoricien** dans ses animations, il sait ce qui convient à quelle tranche d'âge. Il s'inspire de son expertise pour comprendre, animer, adapter ses propositions aux groupes qu'il côtoie selon leurs besoins.

#### + Plus-value de l'approche

Cette approche apporte à toute l'équipe un regard réflexif sur ses pratiques. Elle permet de prendre du recul quant aux automatismes et à la spontanéité des animations parfois. L'animateur prend le temps de réfléchir avant d'agir, il s'appuie et se réfère à son expertise théorique pour mener des actions pertinentes et cohérentes.

#### ! Points d'attention de l'approche

A trop théoriser, l'animateur risque, en omettant l'individu dans sa spécificité, d'oublier l'importance de la différenciation dans ses animations. En se référant à la théorie, il peut aussi ne plus être capable de s'adapter à un public plus spécifique ou moins conventionnel. Ainsi cette approche peut l'enfermer dans une vision quelque peu utopique des modèles normatifs qu'il connaît. Et puis, il doit veiller à ce que ses co-animateurs ne se sentent pas jugés ou dévalorisés par des connaissances qu'ils n'ont pas. Il est important que l'animateur se rappelle qu'une animation est avant tout un acte de terrain.



### Le chronomètre « J'entraîne »

L'animateur qui s'inscrit dans cette approche éducative désire armer les animés pour affronter les épreuves que la vie leur réserve. L'animation est alors le lieu du **dépassement de soi**, du **goût pour l'effort**, de la **débrouillardise**. Il invite les jeunes à donner le meilleur d'eux-mêmes et à aller au bout des choses. Il propose **des défis** et offre à chacun l'opportunité de **découvrir ses forces, ses limites et ses capacités personnelles**.

#### + Plus-values de l'approche

En relevant des défis, en donnant le meilleur de lui-même, le jeune augmente l'estime qu'il a de lui. Au sein d'un groupe, cette approche éducative peut créer de l'**émulation**, peut susciter la solidarité, l'entraide, la motivation et l'ambition.

#### ! Points d'attention de l'approche

Le risque de ce type d'approche est que les défis proposés soient trop exigeants. L'excès peut conduire dès lors à la démotivation du groupe ou à un esprit de compétition surdéveloppé des jeunes. Il risque aussi de viser davantage le résultat que le processus ou la relation interpersonnelle.





### Le puzzle « Je participe »

L'animateur qui correspond à cette approche éducative s'inscrit dans **une relation** interpersonnelle **égalitaire avec le jeune**. Son principe éducatif repose sur le fait qu'une animation ne peut réussir sans **prise en considération du participant**. Il privilégie donc le **rapport à l'autre** et se voit comme une pièce d'un tout uniforme de laquelle la notion hiérarchique est absente. De plus, cet animateur fait preuve d'**humour** dans sa relation à l'autre et dans ses animations.

#### + Plus-values de l'approche

Grâce à cet animateur, l'animé se sent pris en considération, reconnu. Il se sent sujet. L'ambiance conviviale qu'il instaure augmente chez chacun le sentiment d'appartenance au groupe ainsi que sa motivation. Par l'attention personnalisée qu'il porte à tous, il contribue à souder l'équipe.

#### ! Points d'attention de l'approche

Le risque majeur de ce type d'approche réside dans le fait que si l'animateur n'y est pas attentif, le cadre pourrait être négligé au profit de la relation interpersonnelle. Ainsi, les animés peuvent être amenés à construire un cadre eux-mêmes sans que l'équipe d'animation n'y adhère. L'animateur doit donc rester sur ses gardes : privilégier l'aspect humain possède des forces mais il ne faut pas chercher à être aimé à tout prix. De plus, il doit veiller à ne pas générer un sentiment de favoritisme ou d'injustice s'il se sent plus proche de certains participants plutôt que d'autres.



### La boussole « J'accompagne »

L'animateur qui s'inscrit dans cette approche éducative a **confiance dans les potentialités et les compétences des animés**. Ainsi, il construit avec eux et leur accorde une place dans le processus éducatif. Grâce à la **cogestion** et au **dialogue**, l'animateur entend partager l'ensemble des responsabilités avec les jeunes.

#### + Plus-values de l'approche

Ce type d'approche favorise la réflexivité et tend à rendre chaque animé acteur de son épanouissement et du développement de ses compétences. Par l'accompagnement individualisé, le jeune augmente l'estime qu'il a de lui ainsi que son autonomie. Cela permet aussi de développer son sens de la responsabilité personnelle et au sein du groupe.

#### ! Points d'attention de l'approche

L'animateur, doit veiller à garder des directives cadrantes sous peine de voir le groupe se disperser, se diviser. De plus, la co-construction qu'induit cette approche pourrait parfois décourager certains car son processus demande lenteur, temps et patience. Enfin, si l'animateur ne prend pas garde d'avoir bien réfléchi ses actions de co-construction il se pourrait qu'elles deviennent énergivores et par conséquent, moins efficaces et enthousiasmantes pour les jeunes.

## Se positionner comme animateur

### C'est s'impliquer dans les activités . . . . .

Tu es là pour les animés. Il est indispensable **d'être impliqué** dans toutes les activités avec eux : du début à la fin, y compris les temps libres, les gouters...

- Laisse donc ton smartphone à la maison ou dans ton sac.
- Mets tant que possible tes soucis de côté.
- En chemin vers le local, active le mode patro : pense à ton jeu, à ta section, à l'anniversaire du jour...
- Prépare-toi à profiter de la matinée ou de l'après-midi !



### C'est rester enthousiaste et accueillant . . . . .

**Sois enthousiaste** pour accueillir les patronnés. Montre-toi disponible.

- Quand ils arrivent, va vers eux et leurs parents et engage la conversation : « Bonjour, comment ça va ? ».
- Prends le temps d'échanger quelques mots.
- Aux plus timides, à ceux qui ne font pas le premier pas vers les autres, veille à réserver un accueil plus chaleureux encore.
- Présente les nouveaux venus aux plus anciens qui ont souvent tendance à se retrouver entre eux. Durant l'animation, montre-toi dynamique et veille à l'ambiance dans le groupe.
- Sois à l'écoute et fais preuve d'observation pour répondre aux moindres soucis et adapte l'animation si nécessaire.
- A la fin de la rencontre, en attendant les parents, veille sur chaque enfant.
- Au moment du départ, prends le temps de faire un retour aux parents. Un petit au revoir sympa pour chacun est, dans tous les cas, le bienvenu.



## C'est rester zen face aux imprévus .....

L'animation c'est presque chaque weekend. Parfois ça coule de source, parfois c'est un peu difficile. Voici quelques situations fréquentes et des réponses pour **rester zen face aux imprévus** ou aux mauvaises surprises !

### Un enfant ne veut pas jouer ?

Discute avec lui et essaie de comprendre ce qui ne va pas (un conflit dans le groupe, une incompréhension des règles, un souci hors patro...). Encourage les enfants, les équipes. Mets de l'ambiance et participe avec enthousiasme. Pense à évaluer et à varier tes activités !

### Il y a de la triche ?

Si le jeu impose un arbitrage, sois attentif à rester impartial afin d'éviter les conflits entre les jeunes, les équipes. Interviens vite et rapidement lorsqu'une règle est mauvaise, manquante ou imprécise. Sois juste envers tous les participants !

### En panne d'inspiration ?

Discutes-en avec les autres animateurs et exercez votre créativité en équipe. Récolte les attentes de tes animés. Consulte les outils pédagogiques, les revues, les sites internet. Rencontre d'autres équipes de cadre et participe aux formations d'animateurs !

### Un jeu inadapté ?

Plutôt que de laisser tomber, adapte-le. Le but et les règles d'un jeu sont exprimés par des verbes d'action (il faut faire quelque chose) que tu peux modifier. Par exemple, pour une attaque de camps, « Prendre le fanion de l'équipe adverse » devient « Apporter quelque chose dans le camp de l'autre ».

### Les enfants se lassent ?

Non à la routine ! Ce n'est pas parce qu'un jeu a bien marché qu'il faut le proposer à toutes les occasions. Par exemple, à la place du traditionnel football, tu peux proposer un football sans ballon, un football assis, un football avec des goals mobiles, un kicker géant, un football relais...

### Surpris par la météo ?

Pense à regarder la météo pour le jour de l'animation. Les conditions climatiques influencent les activités que tu proposes.

### Moins d'enfants que prévu ?

Adapte ton jeu si c'est possible. Prévois toujours des animations de secours pour toutes les situations. Grâce à ton projet d'animation réfléchi sur un an, tu peux annoncer dans les grandes lignes ce qui se passe la semaine suivante. Tu leur donnes ainsi l'envie de revenir. Entretiens régulièrement la relation avec les parents !

### Des absences importantes et régulières ?

La situation est à évaluer de manière plus globale en équipe de cadres et avec les parents. Il est important d'identifier les raisons des absences et de chercher des solutions adaptées. Sois attentif aux signaux de démotivation.

## 8.3 MOI ET LES JEUNES

### Tes animés ont une vie en dehors du patro.

#### Connais

Tes animés ont une famille, vont à l'école, vivent dans un quartier, ont des amis, des loisirs... **Tous les éléments de leur vie influencent leurs comportements et leurs choix. Ils sont tous différents avec leurs spécificités.** C'est pourquoi il est important que tu connaisses **leur environnement familial**, que tu décodes **leur tissu relationnel** et que tu sois attentif aux changements pour en tenir compte dans ton rôle d'animateur et pour comprendre certaines attitudes.

Voici quelques exemples :

Un Poussin vient de perdre sa grand-mère et ces derniers temps, pendant les jeux, il se retire dans un coin pour pleurer.

Un Chevalier est très agressif pour le moment. En fait, ses parents viennent de lui annoncer leur divorce.

Une Benjamine a de grosses difficultés à l'école, notamment pour lire. Elle va probablement doubler son année. Au patro, elle a souvent du mal à comprendre les explications des jeux.

Un Conquérant est le seul à ne pas venir de l'école du village. Au patro, il est souvent mis de côté et a du mal à trouver sa place.

Une Aventurière est absente depuis plusieurs weekends car elle s'est disputée avec sa copine à l'école.

Un Benjamin a refusé de réaliser un cadeau pour la fête des pères. En fait, il vit seul avec sa maman et ne connaît pas son papa.

Une Exploratrice se demande finalement si elle va devenir animatrice l'année prochaine. Ses parents ont peur qu'elle ne réussisse pas ses études.

Une Alpine souffre d'une longue maladie et est souvent hospitalisée. Elle est présente au maximum l'année mais ses parents inquiets ont peur de l'inscrire au camp.

Les parents d'un Aventurier n'ont pas payé son affiliation. Depuis que le papa est au chômage, leur famille vit une situation financière très difficile.

Une Etincelle vit dans une institution. Elle se retrouve seule lors de la visite des parents au camp.

?

### Et toi, que connais-tu de chacun des jeunes que tu animes ?

- Comment se compose sa famille ?
- Qui sont ses copains et ses copines ?
- Que font ses parents dans la vie ?
- Comment occupe-t-il ses temps libres ?
- Dans quel quartier habite-t-il ?  
Quelle maison ? Quel appartement ?
- Quelle est sa religion ?
- A-t-il un jardin ?
- Quels sont ses peurs ?
- Dans quelle école est-il ? Dans quelle classe ?
- ...



### Décode

**Mieux cerner tes animés** au fil des weekends et durant 10 jours de camp va te permettre de mieux les connaître. Sans être indiscret, certaines actions ou attitudes peuvent t'aider à **récolter de l'information, dans une relation de confiance** :

- Fais compléter une fiche santé.
- Discute avec les parents.
- Organise des activités de présentation et des moments d'expression en section.
- Vis toutes les activités avec les patronnés. Observe-les, sois disponible et à leur écoute, regarde leurs réactions, intéresse-toi à ce qu'ils font et à ce qu'ils sont...
- Discute avec ton équipe de cadres : les animateurs aînés (voire les anciens) ont peut-être des éléments à te partager.
- Transmets tes informations aux animateurs lorsque les jeunes passent d'une section à une autre.

?

Quelles sont tes idées pour mieux connaître tes animés ?

Que connais-tu aussi des autres animateurs ? Quelle est leur réalité de vie et comment peux-tu y être attentif ?

## Ajuste

Lorsque tu es au courant des difficultés que traverse un enfant, de la situation particulière dans laquelle il est, de ses moments de bonheur, de ce qu'il vit au quotidien... **tu peux te servir de ces éléments utiles dans ton rôle d'animateur.** Ils vont te permettre :

- de proposer des animations adaptées aux réalités de la section ;
- d'aider les enfants à progresser et à se dépasser ;
- de réagir de façon adéquate aux comportements ;
- de veiller à l'intégration de chacun au groupe ;
- de valoriser les atouts et les différences ;
- de tenir compte du rythme de l'enfant ;
- de donner envie à l'enfant de revenir et d'entretenir sa motivation ;
- d'anticiper certains comportements et d'apporter des réponses ;
- d'éviter des erreurs de langage ou de poser des gestes inhabituels pour certains ;
- de différencier ta communication (privilégier l'écrit, l'oral...) ;
- ...

## Construire la relation avec les parents

Accueillir un enfant dans ton patro, c'est aussi faire connaissance avec des parents, une famille ou des tuteurs. Un point commun vous rassemble : comme eux, tu veux le meilleur pour les jeunes. Il y a donc tout à gagner à développer et à **entretenir une relation de confiance pour devenir des partenaires.**

Si des parents te confient leur enfant sur le long terme, sans que rien ne les y oblige, c'est qu'**ils croient en toi et en l'équipe de cadres.** C'est un **acte de confiance** car ils ne te connaissent peut-être pas. Ils te passent le relais. Il est donc de ta responsabilité d'offrir à l'enfant ce dont il a besoin pour s'épanouir !





Un parent convaincu amène de nouveaux enfants et véhicule une image positive de ton patro. Dans le cas contraire, à lui seul, il peut causer pas mal de dégâts à la réputation de ton équipe.

En équipe et personnellement, il faut donc **avoir le souci du contact** avec les parents. Il s'agit de rester ouvert, car chaque famille vit des situations différentes. Il te faut être disponible et aller **régulièrement à leur rencontre** pour les connaître, savoir comment ils voient leur enfant, échanger, être au courant des éléments susceptibles d'influencer l'évolution des patronnés de ta section, faire un retour sur son attitude durant l'activité... Et puisque les équipes changent, **la relation se construit de manière progressive et continue.**


### Les accueillir et les rassurer

- Fais connaissance pour mieux comprendre les jeunes que tu animes.
- Discute des habitudes de l'enfant (son école, ses loisirs, son quartier...).
- Invite à remplir une fiche santé et recueille les coordonnées.
- Fais visiter les locaux.
- Explique comment se passe l'activité et la vie en section.
- Présente les animateurs et les rôles de chacun en présentant les cordelières **35** →.
- Propose un moment de rencontre plus spécifique au début ou à la fin d'une activité.
- Organise un vrai rite de l'accueil **32** → pour les nouveaux parents.
- ...

### Les informer

- Précise les modalités administratives et pratiques (l'horaire, l'affiliation, le goûter, l'uniforme, la charte...).
- Communique clairement le calendrier des activités en expliquant leurs spécificités.
- Remets un livret de rentrée avec toutes les informations nécessaires.
- En fin d'activité, rappelle la date de la prochaine rencontre.
- Exprime tes limites, tes difficultés, quant à l'accueil d'un enfant nécessitant une attention particulière par exemple et cherche des solutions avec eux.
- Evite de penser que les parents savent déjà tout... Explique d'année en année ce qui se vit et sois attentif au vocabulaire patro utilisé qui n'est pas toujours compris par tous (ex. : le blason du Patro, le hike, le rite du passage, les Conquérants...).
- Varie les canaux de communication pour être accessible à tous et veille à ce que l'information circule bien (un mot en fin d'animation, une visite à domicile, une réunion de parents, par téléphone, par courrier, par message...).
- ...

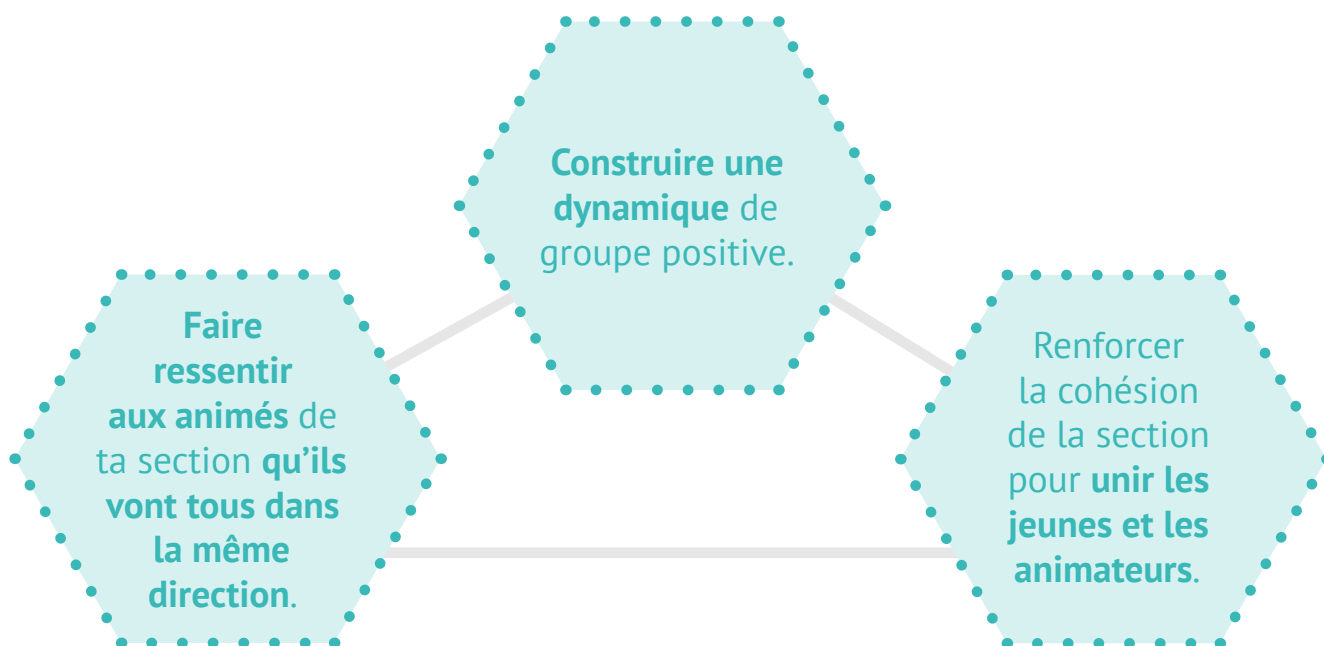
## Les impliquer

- Invite les parents à participer à la vie du patro en fonction de leurs envies et de leurs compétences (préparer un goûter, confectionner un déguisement, réaliser des travaux, transporter du matériel, proposer une animation ponctuelle...).
- Avec l'accord de l'équipe de cadres, propose-leur un rôle comme accompagnateur adulte, accompagnateur de sens  ou intendant.
- Réalise des rencontres ponctuelles avec les parents : un goûter, un jeu, une marche... pour aller au-delà du simple échange informatif.
- Cultive le lien entre les parents, dans une activité par exemple, ou en instaurant une chaîne téléphonique pour donner des nouvelles du camp.
- ...

## Ta section : un groupe, une dynamique en construction

Un nouveau patronné, plusieurs absents, un passage d'enfants dans la section suivante, un changement d'animateurs... **Ton groupe est en mouvement.**

En étant attentif à son fonctionnement et à la place de chacun, ton rôle est de :



C'est ainsi que tu donnes envie aux animés de rester dans le groupe.  
C'est un travail de tous les instants !



## Un groupe sous influences

La cohésion que tu dois chercher à instaurer ne dépend pas que de toi. Elle est aussi influencée par :

- **l'objectif particulier** et les **actions spécifiques** de ton groupe. Tu ne fais pas la même chose avec tes amis qu'avec tes Benjamins-Benjamines ;
- **les affinités et les incompatibilités** ;
- la manière d'être en relation avec les autres (**un style relationnel**) qui peut influencer les comportements des enfants. Certains d'entre eux, par leurs traits spécifiques (l'humour, la force, le caractère...), peuvent aussi avoir un impact sur le groupe.

## Une place pour chacun

Des filles, des garçons, des enfants issus de l'immigration, des riches, des timides, des enfants extérieurs au village, un nouveau venu... Pour construire une bonne cohésion et une dynamique de groupe, il faut d'abord que chacun s'y sente bien. Ainsi, ton rôle est **de faire en sorte que la vie dans la section soit agréable pour tous**.

- Prends le temps de préparer un rite d'accueil **32** →.
- Développe l'appartenance **34** → au groupe (un cri de section, un pull spécifique, un local aménagé...).
- Profite des compétences de chacun.
- Sois à l'écoute (des attentes, des craintes, des avis...).
- Sois attentif au bien-être et aux besoins des uns et des autres.
- Valorise chaque jeune par un compliment, un regard ou un sourire.
- Encourage et remercie les patronnés.
- ...

Il s'agit de montrer à chaque animé qu'il est quelqu'un d'important dans le groupe.


## Les rôles dans un groupe

Des leaders, des suiveurs, des contestataires, des « je m'en foutistes », des boucs émissaires... Chaque groupe se structure autour des rôles joués par l'un ou l'autre membre. Mais rien n'est figé. Les rôles évoluent en fonction :

- de la composition du groupe ;
- de la situation dans laquelle le groupe est placé (la compétition, la coopération...)
- du rôle que les autres, y compris le tien, attribuent à chacun. Ainsi, un Benjamin de 9 ans très exubérant et influent peut devenir très réservé en rejoignant la section des Chevaliers-Etincelles.

C'est sûr, la dynamique de groupe est un travail de tous les instants ! Il est important de bien **l'observer et de comprendre la place de chacun** pour pouvoir, en tant qu'animateur, en exploiter les forces et déceler à temps, certains dysfonctionnements. De cette manière, tu peux agir pour le bien-être du groupe et **l'épanouissement de tous les patronnés**.

Bien sûr, tu ne peux pas changer les membres de ton groupe. Par contre, tu peux faire évoluer leurs comportements et favoriser une dynamique solide et positive à travers tes actions :

- Propose des jeux et des activités qui répondent à certains objectifs.
- Prépare des rites qui permettent à chacun de se situer dans le groupe, d'être reconnu et considéré par les autres.
- Prévois des temps d'évaluation **42** → .
- Forme des équipes variées.
- Mets le groupe en projet **39** →, définis des objectifs communs avec les jeunes.
- Discute des règles de vie en groupe.
- ...

?

### Dans ta section...

- Qui s'oppose à tout ce que tu proposes ?
- Qui est toujours partant pour tes jeux ?
- Qui ne dit jamais rien ?
- Y a-t-il des enfants peu participatifs ?
- La place que j'accorde à chacun est-elle identique ?
- Y a-t-il des clans ?
- La majorité des enfants sont-ils réguliers ?

🔑

Les rites **32** → sont des moyens pédagogiques fantastiques pour renforcer la dynamique de ta section et de ton équipe de cadres.



## Un groupe en équilibre : des règles et des conflits

« Les Chevaliers trichent... »

« Les Benjamins n'écoutent jamais... »

« Ce Poussin ne dit que des gros mots... »

« Les Aventuriers-Aventurières sont tout le temps sur leur smartphone... »

« Certains animateurs ne préviennent pas de leur absence... »

Accepter tous les patronnés tels qu'ils sont, avec leurs forces et leurs faiblesses c'est tenir compte de tout ce qu'ils représentent. Mais il faut poser des limites. **Respecter des règles et interdire, c'est aussi aider les jeunes à se construire.**

### Les règles, ça sert à quoi ?

Les règles donnent des balises, des repères pour pouvoir se situer, s'orienter et avancer. Elles permettent aussi de rassurer.


Il existe plusieurs types de règles et chacune a une fonction bien définie :

**Protéger** - Traverser quand le feu est vert, marcher sur le trottoir, porter son chapeau s'il y a du soleil...

**Répondre à un besoin** - Aller dormir à une heure décente pour être en forme le lendemain...

**Permettre la vie en groupe et en société** - Faire la file pour le repas, mettre ses déchets dans la poubelle, dire bonjour, participer aux tâches quotidiennes, éteindre les lumières en sortant de la pièce...

### Qui décide des règles ?

Certaines règles sont définies par **la loi**. Tout le monde doit les respecter, sous peine de sanctions légales (respecter le code de la route, obtenir un permis d'urbanisme pour construire une maison, assurer son véhicule...). 

## A

Pour le reste, c'est à toi et au groupe d'agir. L'idéal est de s'asseoir ensemble et de prendre un moment pour réfléchir à ce que chacun apprécie ou non dans la vie en groupe :

- les comportements gênants ;
- ce qui ennuie chacun ;
- ce qui insécurise ;
- ce qui fait plaisir ;
- ce qui facilite le bien-être ;
- ...

## B

Ensuite, **tu aides les jeunes à définir des règles précises et sous forme positive** comme par exemple : « Rester à table lors des repas. » plutôt que « Ne pas quitter la table. ».

- Participe à la construction des règles de vie en groupe, au même titre que chaque enfant / jeune.
- Veille aussi à ajouter des éléments spécifiques à tes besoins d'animateur si nécessaire et tu les expliques.
- Rassemble les règles dans une charte ou un Règlement d'Ordre Intérieur (R.O.I.) que chacun peut signer pour marquer son adhésion. Pour les plus petits, elles peuvent être illustrées.
- Affiche ce document dans le local ou dans l'endroit de camp.
- En cas de besoin, offre la possibilité de rediscuter et d'adapter les règles. Autrement dit, c'est un cadre fixé mais non figé !

Construire un cadre ensemble, c'est s'assurer qu'il soit juste, connu, compris et respecté puisque chacun a pu donner son avis et marquer son adhésion. Par cet exercice, les animés apprennent le respect de l'autre et de la démocratie **13** →.

### Et la sanction ?

Ce n'est pas parce qu'il y a des règles que tous vont les respecter. Pour l'enfant comme l'adolescent, c'est justement en frôlant les limites et en les dépassant parfois qu'il apprend. **Il est important que tu répètes souvent la règle et que tu en expliques le sens.** C'est ce qui te permet de prévenir les débordements et de rendre la sanction plus rare. Mais il arrive parfois que des enfants ou des jeunes commettent certaines erreurs : des désobéissances, des tricheries, des vols, un chahut...

### Comment peux-tu réagir ?

- Ne t'énerve pas, attends un moment. Bien souvent, ce n'est pas la peine de punir mais il est important de **signaler quand une règle est transgressée** et de **la rappeler**.
- Si l'erreur est importante, essaie de comprendre pourquoi elle a été commise et discute-en calmement avec le jeune. **Fais-lui découvrir les conséquences de son acte** (ce que ça engendre comme réparations, comme émotions, comme pertes...) Souvent, cela peut déjà suffire.
- **Accepte l'émotion de l'enfant.** Il est naturel d'être en colère ou vexé face à des limites qui empêchent de faire ce que l'on veut. Garde cependant le cadre.

- ⊗ Parfois une sanction est nécessaire. **Prévois des sanctions adaptées qui réparent le dommage causé** ou d'intérêt commun (la vaisselle, le rangement du local...). Tu peux les imaginer avec les jeunes en construisant la charte. Il ne sert à rien de mettre à genoux dans un coin un Chevalier qui a maculé de boue le local. Il est sans doute plus intelligent de lui demander de nettoyer...
- ⊗ **N'abuse pas des sanctions.** Trop fréquentes, elles démontrent souvent une faiblesse de l'animateur qui a du mal à s'imposer par exemple.
- ⊗ Passe l'éponge, évite de rappeler l'erreur sans cesse et de cataloguer l'enfant comme tricheur ou bagarreur.



Une sanction éducative repose sur l'amour et non sur la haine ou sur la vengeance.



Qu'en est-il des règles et des sanctions en équipe de cadres dans ton patro ?

### Faire preuve d'autorité !

Lorsque tu t'apprêtes à crier ou à siffler, prends le temps de te demander si c'est nécessaire. Méfie-toi de tes impressions car si tu es fatigué, énervé ou que tu en as marre, tu es plus enclin à voir des fautes partout ou à être impatient. Après l'animation, tu peux aussi penser aux moments où tu t'es senti dépassé et te poser des questions : « Pourquoi ? Comment en suis-je arrivé là ? ».

**Exercer son autorité, c'est être cohérent avec les principes du Mouvement, à l'écoute et juste envers chacun.** L'autorité se fonde sur l'expérience acquise, des règles claires, une position reconnue et assumée.

### Bonjour les conflits !

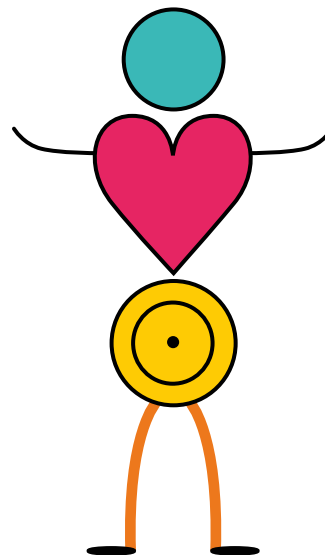
En réunion d'équipe de cadres, au camp, au plein milieu du jeu, en réunion d'animateurs d'une même section, pendant une fête... Voilà de nombreux moments durant lesquels le conflit peut surgir ! C'est normal, cela arrive dans tous les groupes humains ! Tu as peut-être l'impression qu'il est destructeur, qu'il va briser des liens mais **le conflit n'est pas négatif en soi**. C'est plutôt la façon de le régler (ou pas) qui peut être nuisible.

Un désaccord peut justement être très constructif :

- ⊗ il stimule l'intérêt des membres du groupe ;
- ⊗ il augmente la cohésion ;
- ⊗ il permet de déceler un problème et d'apprendre à le résoudre ensemble.

Chaque conflit demande de l'énergie mais permet une construction personnelle et une évolution du groupe. Tu n'es pas nécessairement responsable des conflits qui éclatent dans ta section mais **tu as un rôle à jouer dans leur résolution**, pour faciliter la communication entre les personnes et revenir à une relation saine. **La solution du conflit** se trouve à la fin d'une discussion et surtout **se construit avec les personnes**. Il faut prendre le temps et aller au fond des choses pour éviter que le problème ne resurgisse.

## Comment gérer efficacement un conflit ?



1

### Observer – La tête

« Comment le groupe fonctionne-t-il ? », « Quelles sont les tensions et les frustrations ? », « Qui est concerné ? » ...

Il s'agit d'être observateur, de prêter attention, d'écouter et d'analyser les situations.

2

### Dire son sentiment – Le cœur

Les émotions explosent et il faut les laisser sortir.

Invite chacun à s'exprimer en « je » et à faire la différence entre la personne et le problème. Ainsi, il est possible de passer du : « Personne ne m'écoute ! » à : « Je ne me sens pas utile en réunion. ».

Débuter alors la recherche des causes du conflit. Sois à l'écoute, laisse parler les intéressés sans les interrompre et guide la prise de parole. Le problème peut te paraître curieux, extravagant, imaginaire... Peu importe, laisse les jeunes ou les animateurs s'exprimer car les vécus sont multiples et ne doivent pas être jugés.

3

### Exprimer ses besoins – Le ventre

« Quels sont les besoins de chacun ? ». Ils sont toujours formulés en « je » et sont concrets.

4

### Formuler une demande – Les jambes

Chacun a pu exprimer son ressenti et ses besoins. C'est par ce chemin que se crée l'empathie entre les personnes. Elles vont maintenant être capables de se respecter et de collaborer. C'est le moment d'établir le dialogue.

- Propose à chacun de formuler une demande en « je » en fonction de ce dont il a besoin.
- Montre ce qui réunit.
- Rappelle les décisions prises en groupe, les règles, les projets ou les objectifs de la section.
- Envisage les solutions avec eux : « Que fait-on pour respecter les demandes et continuer ensemble ? ».
- Petit à petit, accompagne les jeunes pour **conclure un accord**, un plan d'actions qui comprend l'engagement de chacun : les tâches à faire, les comportements à adopter...

Pour que la bienveillance soit au cœur de la gestion de conflit, pense à :




- ⊗ **un lieu** neutre, calme et confortable, à l'abri des indiscretions ;
- ⊗ **un moment** qui permet d'être dans de bonnes conditions. Tenter de résoudre un différend à chaud, juste lorsqu'il se produit, s'avère souvent inutile ;
- ⊗ **une durée** nécessaire pour obtenir un résultat satisfaisant et durable. Il vaut mieux prendre le temps que d'essayer de mettre un terme rapidement à la situation ;
- ⊗ **des règles** claires dès le départ. La confidentialité est essentielle. Tout ce qui se dit ne sort pas du groupe. L'écoute active de chacun est fondamentale. Chacun fait l'effort de bien écouter et de comprendre ce que l'autre dit sans chercher à répondre ou à se défendre. Au besoin, il est important de proposer de répéter ou de reformuler ce qui vient d'être dit.





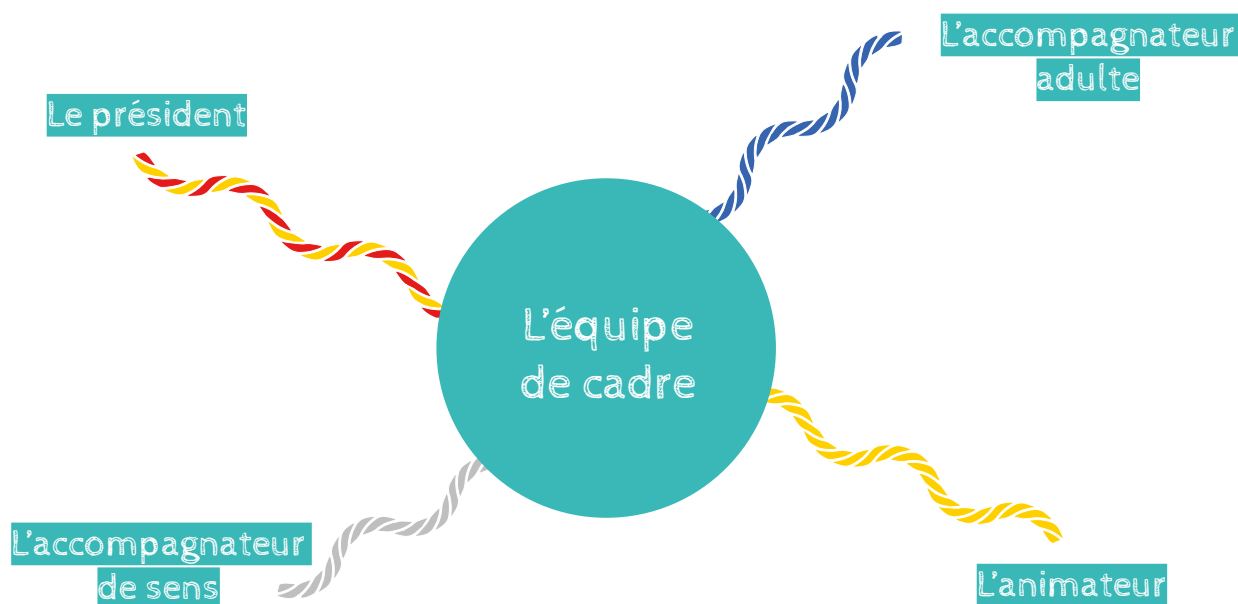
## 8.4 MOI ET MON ÉQUIPE

Tu fais partie d'une équipe de cadres changeante et c'est très bien ! **Pour rester motivante l'équipe se doit d'évoluer.** Cela se fait naturellement par les arrivées de nouvelles personnes et le départ d'autres. **Le changement peut aussi venir de l'envie de faire évoluer les pratiques et les projets.** Bien sûr cela ne se fait pas du jour au lendemain et peut faire peur à certains. Pourtant, une évolution a toutes les chances de produire un résultat dans la mesure où les membres du groupe sont concernés, s'ils participent et se sentent responsables de la démarche et du résultat. Bref, **l'équipe est forte grâce à ses membres** et c'est une force sur laquelle chacun peut compter ! Au Patro, l'engagement comme animateur n'est pas illimité. Ça permet véritablement de **laisser la jeunesse porter le Mouvement** et à chaque jeune d'expérimenter peut-être ce rôle et de s'engager.

### Des rôles fondamentaux

La charte  du Patro stipule que **ton équipe de cadres est composée de 4 rôles fondamentaux : le président, l'accompagnateur adulte, l'accompagnateur de sens  et l'animateur.** Ils sont reconnaissables par les cordelières  qui les distinguent. Ce sont des rôles, des responsabilités, des moyens différents au service des mêmes objectifs. **Les membres d'une équipe sont complémentaires et ont tous des points communs :**

- ils ont pour objectif de faire vivre le projet du Patro, de véhiculer les valeurs qui en découlent ;
- ils sont attentifs au bien-être des enfants et des jeunes ;
- ils sont conscients des responsabilités  qu'ils ont et les assument ;
- ils cherchent à s'améliorer en évaluant leurs actions  ;
- ils se forment à leur rôle et à leur fonction ;
- ils participent à la vie générale de leur patro de manière régulière ;
- ils forment une équipe solide aux bases saines.







### L'animateur

- Il prépare et anime des activités éducatives de qualité.
- Il veille au bien-être de l'enfant.
- Il fait découvrir et vivre les valeurs du Mouvement Patro.
- Il éveille et favorise la recherche de sens et de foi.
- Il est conscient de ses responsabilités et les assume.
- Il participe à la vie générale de son Patro.
- Il prépare la relève.
- Il est en relation avec les parents.
- Il se forme.
- Il respecte son engagement dans le Mouvement Patro.
- Il fait Mouvement.
- Il évalue et s'évalue.

### Le président

- Il coordonne l'équipe de cadres et ses actions ;
- Il est responsable du bon fonctionnement des activités ;
- Il veille au respect du Projet Educatif du Patro et s'assure de la mise en œuvre du Projet Pédagogique en tenant compte des réalités de son groupe.
- Il veille au bien-être de tous ;
- Il représente son patro au sein de la fédération, de sa commune, de la paroisse, des parents...

### L'accompagnateur de sens

- Il fait du lien ;
- Il valorise ;
- Il éveille au sens ;
- Il encourage l'ouverture ;
- Il ressource ;
- ...

## L'accompagnateur adulte

- Il accompagne ;
- Il fait et mérite confiance ;
- Il écoute ;
- Il cherche avec ;
- Il encourage ;
- Il suscite ;
- Il rassemble ;
- Il positive ;
- Il tient sa place ;
- Il soutient.



### Dans ton patro, il n'y a pas d'accompagnateur adulte ou de sens ?

Les accompagnateurs adultes et de sens peuvent apporter une dose de vitamines ou au contraire de repos dans un quotidien parfois très réglé et chargé. Leur nom le dit bien : ils sont là pour accompagner l'équipe de cadres. Si tu ressens le besoin d'une présence plus « adulte », n'hésite pas à en parler avec ton équipe et pars à la recherche de la perle rare !



### Comment choisir et accueillir un accompagnateur adulte ou de sens ?

Pour pouvoir remplir son rôle, l'accompagnateur doit obtenir la confiance des animateurs et réciproquement. C'est pour cela que le choix d'un accompagnateur est toujours une décision mutuelle. C'est aussi en équipe que se construisent sa place et son rôle. Vécue dans le respect et la confiance, la présence d'un accompagnateur au sein d'un patro se révèle souvent d'une grande richesse pour tous. Ce sont des personnes vers lesquelles tu peux te tourner en cas de question. Sois attentif aux parents qui montrent particulièrement de l'intérêt à ce que tu fais et pour le patro. Ils sont souvent de très chouettes personnes à rencontrer pour prendre une place comme accompagnateur adulte ou de sens.



Dans ton patro, quelle place occupe l'accompagnateur adulte ou de sens ? Est-elle évaluée ?

T'es-tu déjà posé la question d'avoir un accompagnateur adulte ou de sens dans ton patro ? Y en a-t-il eu dans le passé ?



## D'autres fonctions

Dans ton équipe cohabitent des personnalités aux **compétences diverses**. Autant de ressources complémentaires qu'il faut valoriser et mobiliser pour être plus fort dans l'accomplissement des objectifs ! Au-delà des 4 rôles, il est intéressant de définir **des fonctions pour responsabiliser chacun**, renforcer l'engagement personnel et préparer la relève.

La charte 📄 du Patro impose la présence d'un trésorier, d'un secrétaire et d'un représentant en Assemblée Régionale. Pour le reste, c'est **à ton équipe de déterminer les besoins**. Voici quelques exemples :

- un responsable des relations extérieures ;
- un responsable des soins de santé ;
- un responsable des festivités ;
- un responsable du local ;
- un responsable des outils pédagogiques et de leur accessibilité ;
- un responsable des commandes et des achats...

Désigner par exemple un responsable du matériel, c'est bien. Mais le laisser seul pour s'en tracasser, c'est l'échec ! C'est préférable de lui donner régulièrement la parole en réunion et que toute l'équipe soit attentive à sa mission et à ses demandes spécifiques. C'est pareil pour les autres fonctions. L'entraide doit être présente !



Bien que les rôles et les fonctions soient répartis de manière démocratique en respectant la charte du Patro et le règlement d'ordre intérieur de ton patro, tu peux suggérer, le temps d'une journée, de « vivre la vie » de quelqu'un d'autre. Ensemble, vous échangez complètement vos places ou vous accompagnez la personne dans ses tâches. C'est un bon moyen de se représenter les missions et d'identifier l'aide que chacun peut apporter. Bien sûr cela demande de l'organisation, mais toute l'équipe en sortira plus riche !

## La co-animation

Bien souvent, tu n'es pas le seul pour animer ta section... Que tu sois avec un ou plusieurs animateurs, il convient de trouver ensemble **des pistes pour être solidaires et responsables de votre section**. Car oui, la co-animation ce n'est pas l'un qui anime pendant que l'autre se repose ou s'amuse !

### Un travail collectif...

Si tu n'animes pas seul, alors ne prépare pas seul ! **C'est avec tous les animateurs de ta section que tu prépares et animes**. Chacun a ses spécificités dans l'approche de l'animation, de la gestion de groupe, de la créativité... C'est justement là que se trouve la richesse ! Il est cependant essentiel de laisser suffisamment de place à chaque animateur pour garder un équilibre et une crédibilité auprès des animés.



### Un juste équilibre...

En équipe de cadres, tu répartis les différentes sections en respectant les normes d'encadrement en vigueur. Plus les enfants sont jeunes et plus il faut d'animateurs pour les encadrer.



**Les adolescents ont besoin de jeux grandioses, de repères, d'un cadre juste... Il est donc fondamental de constituer des équipes de plusieurs animateurs pour mener une animation et un accompagnement de qualité pour ces tranches d'âge.**

Alors que les Poussins ont besoin de sécurité, les Conquérants-Alpines construisent leur personnalité. L'enjeu de la répartition des animateurs (selon leurs âges, leurs affinités, leurs compétences, leur expérience...) est donc à prendre au sérieux et à évaluer régulièrement.

### Un nécessaire partage des tâches...

Etre plusieurs animateurs dans une section nécessite un peu d'organisation. Il est important de bien te mettre d'accord avec tes co-animateurs pour savoir « Qui fait quoi ? » pour chaque jeu mais aussi pour l'organisation de l'année. Pour faire cette répartition, **tu peux te baser sur les préférences et les compétences de chacun**. Par exemple, l'un préfère raconter les histoires alors que l'autre préfère chanter des chansons. Ensemble ils peuvent préparer une veillée. Toi, ton truc, c'est le sport. Ça tombe bien pour préparer les jeux olympiques ! Ainsi, chacun trouve une manière de s'épanouir dans son rôle d'animateur. Ensemble **vous restez tous co-responsables** de ce qui se fait dans votre section et **de la qualité** de vos animations !

## Etre en communication...

Travailler à plusieurs nécessite une bonne communication. Plus tu communique avec tes co-animateurs, **plus il y a de cohérence dans les décisions prises**. En effet, même à plusieurs, il est important que les enfants sentent que vous êtes d'accord entre vous pour les mener dans une même direction. Pour favoriser cette communication, tu peux utiliser l'évaluation <sup>42</sup> qui amène chacun à exprimer la manière dont il vit la collaboration. Cela aide tout le monde à trouver sa place dans le groupe et la co-animation prend tout son sens.

## Difficile de travailler ensemble ?

La co-animation parfois ne se passe pas très bien et la communication n'est pas facile. **Ne reste pas seul**, tu peux parler de ton problème et trouver du soutien auprès d'autres membres de ton équipe de cadres (le président, l'accompagnateur de sens: ...). Il est essentiel de régler les difficultés et les conflits <sup>249</sup> rapidement de manière constructive.



### Une question d'identification...

Pour les animés, tes co-animateurs et toi êtes des modèles auxquels ils veulent ressembler en tout ou en partie. Etre plusieurs animateurs avec des personnalités différentes dans une section permet aux jeunes d'avoir de multiples références possibles qui vont enrichir leur personnalité. Cependant un excès d'idolâtrie envers un animateur peut parfois mener à un rejet des autres animateurs. Cela se remarque par un manque d'écoute, de respect ou des commentaires désobligeants parfois. Sois vigilants pour anticiper ou rétablir la situation !



## La réunion d'équipe de cadres

En tant qu'animateur, tu es amené à participer à des réunions d'équipe de cadres. Souvent ces moments plus formels sont les seuls espace d'échange entre tous les animateurs du patro. C'est donc **un moment essentiel** auquel tu te dois de participer !

### Pourquoi se réunir ?

- Partager des informations (la trésorerie du patro, l'agenda des animations de l'année, un retour d'un parent, les résultats de la rencontre avec le propriétaire du local...).
- Préparer une activité (des animations, une fête, le camp...).
- Déminer une situation conflictuelle.
- Réfléchir à des situations spécifiques (un manque d'animateurs, l'inclusion d'un enfant handicapé, appliquer une participation solidaire pour permettre à tous les patronnés de partir au camp...) et rechercher une solution à l'aide de techniques créatives ou le soutien de tes accompagnateurs.
- Accueillir des représentants de l'équipe régionale.
- Prendre des décisions (être présent à la fête communale, faire le choix d'un endroit de camp, décider des projets de l'année pour l'équipe de cadres...).
- Voter les représentants qui se présentent pour un rôle ou une fonction.
- Préparer une rencontre avec les parents, la paroisse, l'échevin de la jeunesse...
- Evaluer les activités, les événements, les réunions, la dynamique de groupe, la communication avec les parents...
- Se distraire, se détendre en équipe.
- Renforcer l'appartenance à l'équipe.
- Demander un coup de main à l'équipe.
- Se répartir les tâches.
- Se projeter dans l'avenir pour assurer la relève et la bonne santé du patro.
- ...



Bref, il s'agit de **discuter de la vie du patro**, de **renforcer l'équipe** et de **coordonner les actions** avec comme perspectives : l'ouverture à tous, l'épanouissement de chacun et une animation de qualité. C'est aussi **faire un point régulier sur la bonne santé du patro** et des sections pour **anticiper** les difficultés à venir et y **faire face ensemble**.

### Comment être efficace ?

Toute réunion nécessite un temps de préparation. Rien de plus frustrant qu'une discussion qui n'aboutit à rien faute d'objectif clair ou de méthodes appropriées et qui donne l'impression d'être inutile.

L'idéal, ce sont des réunions :

- régulières (tous les mois par exemple) ;
- fixées à l'avance et dont l'ordre du jour est annoncé préalablement ;
- organisées dans un environnement adapté au nombre de personnes et au but (dans le local, chez un membre de l'équipe, autour d'un braséro...) ;
- d'une durée maximale de 2h (si c'est plus long, il convient de prévoir une pause) ;
- préparées et animées par le président (de temps à autre, les animateurs peuvent aussi préparer et animer la réunion ou une partie) ;
- diversifiées au niveau des sujets, des techniques d'animation ;
- surprenantes, agréables et conviviales sans toutefois desservir le rythme, le contenu, la parole et l'écoute ;
- ...

## Comment prendre ta place dans une réunion ?

C'est aussi de toi que dépend la productivité des réunions. Tu peux y prendre part activement à 3 moments différents :



### Avant la réunion

- Prends connaissance de l'ordre du jour.
- Préviens de ta présence ou de ton absence.
- Propose des points à aborder.
- Donne ton avis à l'avance en cas d'absence.
- Prépare un gâteau.
- ...

### Pendant la réunion

- Sois à l'heure.
- Sois enthousiaste.
- Ecoute activement.
- Implique-toi dans les discussions et les décisions.
- Pose des questions.
- Propose des pistes concrètes pour apporter des solutions.
- Fais de l'humour pour détendre l'atmosphère et sois un minimum sérieux également pour être constructif.
- Prends part aux tâches (prendre les notes du rapport de la réunion, distribuer la parole durant un débat, reformuler les idées, être gardien du temps...).
- Fixe la date de la prochaine réunion avec les autres et les échéances des différentes tâches à réaliser.
- ...

### Après la réunion

- Détends l'atmosphère en proposant un repas à partager ensemble.
- Garde des traces des discussions et des décisions et envoie le rapport à toute l'équipe.
- Prends connaissance du rapport de réunion.
- Réalise tes tâches et fais des retours à l'équipe si besoin.
- ...

## Les secrets d'une équipe soudée

Un animateur s'en va, un autre arrive, le président change, un nouvel accompagnateur adulte accepte de faire une part de la route avec vous... Chaque année, il y a pas mal de changements et la dynamique de groupe s'en trouve modifiée. Il ne suffit pas d'avoir les meilleures individualités du monde pour faire une grande équipe. **Il faut cultiver un esprit, une solidarité, une volonté de construire ensemble.** En tant que membre de l'équipe de cadres, **tu es responsable**, au même titre que le président et les autres animateurs, **de l'ambiance que tu y mets et de sa qualité.**

Avec une équipe soudée, tu sens que tu appartiens à un groupe uni. Ça te motive à t'investir et à te dépasser. En fonctionnant avec ses forces et ses faiblesses, l'équipe est équilibrée et plus forte dans l'accomplissement de son objectif. **Les animés sont contaminés par cette énergie et cette bonne humeur. L'entourage du patro (les parents, les amis, la paroisse, les anciens...) se sent concerné** par cette force qui vous anime et qui leur donne confiance en vous.

**Pour une cohésion de groupe solide, vive les rites**  ! Ils permettent de vivre des moments forts en équipe et de développer le sentiment d'appartenance.

### Le rite de l'accueil

- Accueillir les nouveaux animateurs en leur remettant la cordelière et les intégrer le plus vite possible en mettant en avant leurs qualités et leurs apports dans le groupe au travers d'un jeu par exemple.
- Apprendre à se connaître en se présentant à partir d'un objet personnel comme un porte-clés par exemple ou à partir d'une image, d'une chanson...
- Identifier ce qui vous (ré)unit et ce pour quoi vous faites Patro (animer les enfants, s'amuser ensemble, construire un projet commun, apprendre de nouvelles choses, vivre des expériences inédites...).
- ...

### Le rite du passage

- Préparer en équipe l'accompagnement des nouveaux animateurs et des nouveaux rôles.
- Remettre à chaque animateur une étoile marquant une année patro complète.
- Préparer la relève de chaque rôle et préparer les transitions.
- Dire au revoir à ceux qui partent et les inviter à s'engager autrement (comme ancien, comme équipier régional ou cadre fédéral par exemple).
- ...



### Le rite du rassemblement

- Se rendre compte visuellement du chemin parcouru.
- Former physiquement une équipe.
- Alternar les prises de paroles pour inclure chaque membre de l'équipe et lui donner une place reconnue.
- ...

### Le rite de la fête

- Célébrer les petits et les grands exploits.
- Souligner les efforts fournis. Les compliments font toujours plaisir et renforcent la volonté de s'investir de plus en plus.
- Créer des liens par des temps informels hors réunion et hors animation (un repas au restaurant, une journée aventure ou une bonne action par exemple).
- Se découvrir dans un autre contexte.
- Remercier l'engagement de tous.
- ...

### Le rite de l'engagement

- Vivre un moment fort et exclusif en équipe.
- Démarrer l'année sur de bonnes bases et s'impliquer jusqu'au camp.
- Exprimer les raisons de son engagement au Patro, les motivations qui poussent à donner du temps pour animer... Par exemple, à l'écoute d'un texte ou d'une chanson, chacun va écrire sur une silhouette les éléments qu'il a envie de mettre en évidence. Ainsi l'animateur représentatif de l'équipe prend forme, ses motivations et ses désirs apparaissent.
- Exprimer ses limites et comprendre celles des autres pour trouver ensemble des solutions.
- ...



Et toi quels sont les secrets qui font que ton équipe est soudée ?

Quels sont les rites qui peuvent naître en équipe de cadres pour renforcer la dynamique ?



### Des désaccords possibles...

Il se peut que certaines décisions ou actions ne correspondent pas à ton point de vue. Face aux difficultés, choisir la fuite n'est pas une solution. Aborder par contre chaque problème en face, dire ce que tu penses, échanger ensemble avec respect est déjà l'amorce de la résolution. **En prenant l'habitude de s'expliquer directement avec les personnes concernées, l'équipe de cadres améliore son fonctionnement** (le partage des responsabilités, l'entraide naturelle entre les animateurs, l'image vis-à-vis de l'extérieur et, surtout, l'ambiance pendant l'animation). Mets-y les formes et apprends à faire la part des choses !

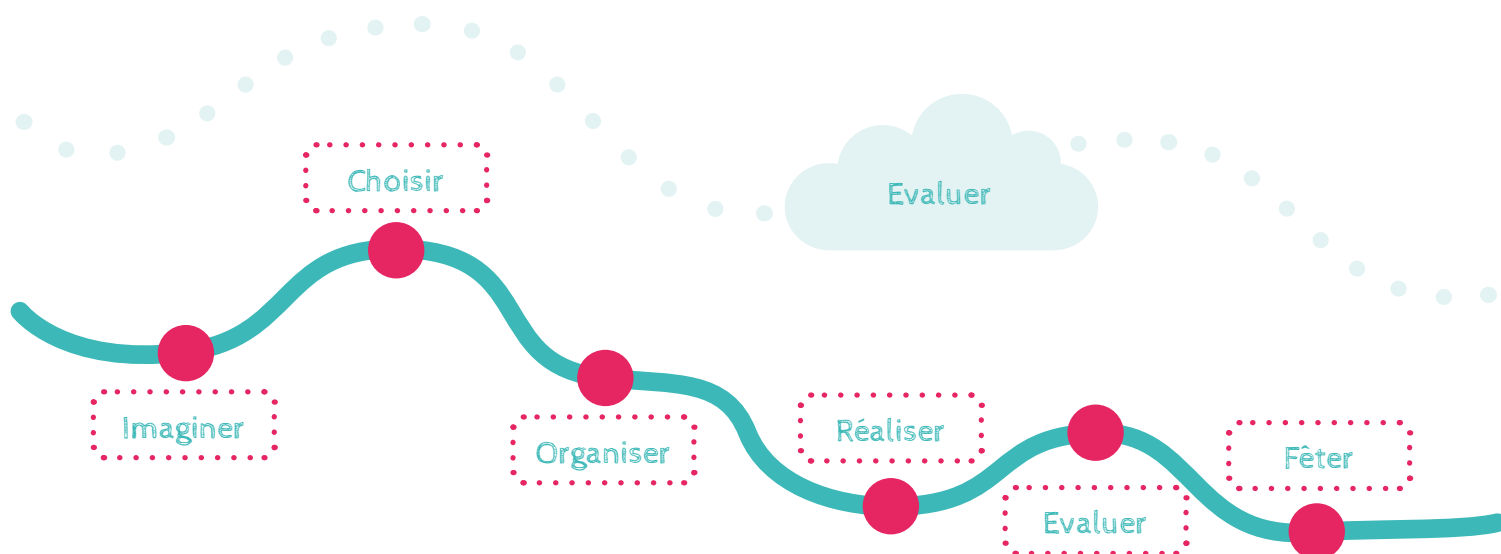
Le rôle du président nécessite parfois des attitudes plus directives qui, en dehors du patro, ne lui ressemblent pas. Mais ne perds pas de vue que ton président est à la recherche du bien commun et de l'équilibre du groupe dont il est responsable.

## Se mettre en projet 39 → en équipe de cadres

Bien connu dans les sections, le projet a toute sa place dans ton équipe aussi ! C'est un outil d'éducation très utilisé et apprécié au Patro, pour plusieurs raisons :

- c'est une activité concrète définie par l'ensemble du groupe ;
- il permet de travailler et d'avancer ensemble vers un objectif commun, un résultat à atteindre ;
- il « contribue à la construction personnelle et collective ». 12 →

Pour t'aider, voici 6 grandes étapes pour mener un projet en équipe. Elles représentent des repères importants pour te guider. Il est intéressant, indispensable parfois, de revenir en arrière ou de reproduire certaines étapes.





Les projets peuvent être très divers, en lien avec l'équipe de cadres, les sections, les anciens, les parents, le voisinage, la gestion du patro... **Ils doivent répondre à des besoins ou des envies de ton équipe.**

Voici quelques idées de projets qui pourraient naître au sein de ton équipe de cadres :

- Construire un accueil et un accompagnement de qualité pour les nouveaux animateurs ;
- Intégrer un enfant handicapé ;
- Assurer la relève de l'équipe à long terme ;
- Créer un site internet ;
- S'ouvrir à la mixité ;
- Renforcer les relations extérieures (la commune, l'équipe régionale...)
- Réaliser un projet de camp uniquement sous tente ;
- Rechercher un nouveau local ;
- Organiser un mini-camp ressourçant pour toute l'équipe ;
- Représenter ton patro dans une festivité locale ;
- Mener une action de solidarité ;
- Fêter l'anniversaire du patro... Pour ce projet, tu peux associer à chaque étape les anciens et les animés de chaque section. Bref, c'est un projet parfait pour mobiliser et rassembler des générations de patronnés !

Au fil des pages qui suivent, tu retrouves un focus sur 4 projets spécifiques :

1. **Elaborer un projet d'animation sur un an** 266 →
2. **Le camp, un projet qui clôture l'année** 266 →
3. **Préparer la relève, un projet d'équipe à long terme** 275 →
4. **Les anciens patronnés, pour soutenir le projet de ton patro** 281 →



## Elaborer un projet d'animation sur un an

Projet d'animation rime avec réflexion, planification et répartition ! En début d'année, il est utile de prendre du temps pour **discuter en équipe de cadres du projet d'animation et d'en poser les bases pour toute l'année**. Réfléchir ensemble et dans la globalité, c'est s'assurer une animation de qualité !

Des questions à se poser :

- Quelles animations spéciales cette année ? Pourquoi ? Quand ? Comment les préparer ?
- L'équipe souhaite-t-elle participer aux animations proposées par l'équipe régionale ou la fédération ?
- Comment vivre les temps forts comme le rite du passage, la fête de Noël, la rentrée, l'anniversaire du patro... ?
- Quels contacts avec les parents : des activités, des visites à domicile, une réunion d'information, un courrier... ?
- Y a-t-il un mini camp pendant l'année ? Où, quand, avec quelles sections... ?
- Quelles sont les périodes plus intenses et celles qui le sont moins pour les animateurs scolarisés ?
- Une sortie avec le patro voisin ? Une activité de solidarité avec une association locale ?
- ...

La liste des questions peut très certainement s'allonger selon les réalités de ton patro. Il n'est pas nécessaire ni utile de préparer tout de A à Z dès le mois de septembre. Il est pourtant super important de tracer un projet global (avec les inévitables objectifs et échéances) qui aide à avancer tout au long de l'année, au fil des réunions.

 Un tableau planning accroché dans le local peut être un aide-mémoire efficace pour tous les membres de l'équipe.

## Le camp , un projet commun pour clôturer l'année


Le camp est souvent considéré comme l'aboutissement de l'année par excellence. C'est l'occasion de partager des activités inédites, des veillées, des feux de camp, des animations intersections... avec les jeunes que tu animes pendant toute l'année. Passer plusieurs jours ensemble au même endroit entre petits et grands permet de souder le groupe, de vivre des moments forts et de créer des souvenirs inoubliables.

### Anticiper et partager les tâches

L'organisation d'un camp comporte de multiples facettes et peut sembler complexe. C'est donc **un projet qui nécessite une préparation minutieuse en équipe de cadres et qui s'étale sur toute l'année** ! Dès le mois de septembre, tu construis un échéancier précis pour visualiser l'état d'avancement et ce qu'il reste à faire.



Voici quelques exemples de tâches à y insérer :

- 
- la recherche et la visite de l'endroit de camp ;
  - la lecture de l'évaluation du camp précédent pour ne pas reproduire les mêmes erreurs et conserver ce qui a bien fonctionné ;
  - le choix et le développement du thème de camp ;
  - la réalisation du budget et la détermination du prix du camp ;
  - l'information aux parents ;
  - la journée ou le weekend de préparation ;
  - l'inventaire et la mise en ordre du matériel ;
  - la création des décors ;
  - la répartition des veillées et des animations collectives ;
  - la rencontre avec les autorités locales pour annoncer le camp ;
  - le rangement du matériel ;
  - le bilan financier du camp ;
  - l'évaluation du camp ;
  - ...

L'organisation d'un camp est une entreprise très vaste et diversifiée. Ne l'organise pas tout seul. Au sein de l'équipe de cadres, certains maîtrisent la logistique, d'autres se sentent à l'aise dans la préparation et l'animation des temps communs, d'autres encore s'y connaissent davantage dans les soins de santé... Mets en valeur les talents de chacun et profites-en pour partager les tiens.

### Trouver un endroit de camp .....

**L'endroit où se déroule ton camp influence en grande partie le reste de l'organisation.** Tu adaptes le programme d'activités en tenant compte de plusieurs éléments :

- du lieu où tu te trouves ;
- de la ville et de la gare la plus proche ;
- du relief de la région ou des paysages rencontrés ;
- des visites culturelles ou des parcs d'animation accessibles ;
- de la météo (à la mer, en montagne, en plaine...) ;
- ...

Et comme trouver un endroit de camp libre et conforme est parfois difficile, **c'est un choix qui se fait longtemps à l'avance** : parfois 2 ans avant le camp ! Voici quelques questions à te poser quand tu visites un endroit de camp :



- Est-il le long d'une route dangereuse ?
- Est-il au milieu d'autres habitations ou isolé ?
- Quels paysages la région offre-t-elle ?
- Quels sont les espaces de jeu à proximité et accessibles avec ou sans autorisation préalable ?
- Où sont les producteurs avec lesquels un partenariat peut se mettre en place pour manger local et soutenir l'activité économique des artisans ?
- Quelles sont les activités spéciales à faire dans la région ?
- L'endroit de camp est-il accessible en transports en commun ?
- L'eau du robinet est-elle potable ?
- Où se situent les pharmacies, les médecins, les hôpitaux ?
- Le prix est-il raisonnable pour les infrastructures louées et convient-il au budget fixé ?
- Comment se passe le tri et l'enlèvement des déchets ?
- La sécurité du bâtiment est-elle aux normes (porte de secours, extincteurs, clôtures...) ?
- Quelles sont les recommandations communales spécifiques aux camps d'été ?
- Que dit le contrat de location ?
- ...

Une fois le choix établi, place aux documents ! Que ce soit pour un bâtiment ou une prairie, **il est essentiel de signer un contrat de location avec le propriétaire de l'endroit de camp**. Il est important que tu complètes le document le plus précisément possible et que tu le lises en détail afin de vérifier que rien n'est laissé au hasard. Une fois le contrat signé, il n'est plus possible d'en modifier les conditions !



Si le propriétaire n'a pas de contrat, tu peux télécharger une convention d'occupation à titre temporaire sur le site [www.patro.be](http://www.patro.be).



Il y a bien d'autres tâches administratives à réaliser pour l'organisation du camp. C'est le président de ton patro qui reçoit toutes les informations à ce sujet. Mais c'est évidemment toute l'équipe qui l'épaulé et s'assure que les procédures sont suivies avec soin.



Planter sa tente... où on veut ? En Belgique comme dans de nombreux pays, le camping sauvage est une pratique interdite. En mini camp, en bivouac ou en camp itinérant, il est obligatoire d'avoir l'autorisation du propriétaire du terrain pour planter sa tente ou dormir à la belle étoile.

### Elaborer le programme d'activités

Il s'agit de la partie la plus créative du projet de camp. Et même si ta priorité reste l'animation de qualité, **elle doit s'articuler de manière équilibrée et cohérente avec l'ensemble du programme.** Plusieurs questions peuvent t'aider à élaborer ce programme avec ton équipe de cadres :

- Comment planifies-tu tes journées ?
- Quelles activités spéciales et innovantes sont prévues ?
- Quelle est la place des rites ?
- Quel est le thème qui sert de fil conducteur à l'ensemble des activités ?
- Quel est le lien entre le camp et les activités de l'année ?
- Prévois-tu des moments d'évaluation ?
- Quels types de veillées proposes-tu ?
- Y a-t-il des activités de recherche de sens (A.R.S.) au programme ?
- Fais-tu des jeux en section et en intersections ? Comment les rends-tu accessibles à tous ?
- Comment exploites-tu ton environnement ?
- Quelle place laisses-tu aux temps libres ?
- Comment intègres-tu les envies des animés ?
- ...



Au-delà des jeux intersections, comment se vit l'axe éducatif « Grandir ensemble » 13 au camp ? Quels sont les gestes du quotidien, les temps forts, les actions... qui rejoignent cet axe ?



Virer un camp, juste une blague ? A l'origine, il s'agit d'un jeu de prise de drapeau entre 2 camps différents. Mais aujourd'hui, le fait de virer (saccager ou dégrader) un camp d'un autre patro ou d'un autre mouvement de jeunesse est parfois synonyme de dérapages. Il peut y avoir de graves conséquences : des dégâts matériels, des vols, un risque de choquer ou de blesser un animé... N'oublie pas que l'intrusion sur un terrain privé sans l'autorisation du locataire ou en son absence est puni par la loi et n'aide pas à entretenir de bons rapports entre mouvements de jeunesse.

**Le thème et les activités** peuvent avoir un lien avec ce que tu as vécu durant l'année. Les animations hebdomadaires trouvent une résonance toute particulière durant le camp qui marque l'aboutissement de toute une année.

**Les temps libres** sont nécessaires pour permettre à chacun de souffler, de décompresser. S'ils sont appréciés des animés, c'est aussi à ce moment-là que la solitude et l'éloignement des proches se fait sentir. Tu assures donc une présence rassurante et réconfortante.



Qui dit temps libre, ne dit pas temps vide ! Tu mets à disposition des animés de quoi s'occuper : une malle de jeux divers, du matériel de bricolage, des jeux de société, des cartes postales pour écrire à la famille, des livres, des déguisements...



**L'horaire type de la journée** donne un cadre à l'ensemble des sections et facilite le fonctionnement de la vie en groupe. Il est pensé en fonction des besoins spécifiques à chaque tranche d'âge et permet notamment d'identifier :

- ⊗ les temps de repos ;
- ⊗ les temps d'activité et les temps libres ;
- ⊗ les moments en commun et ceux en section ;
- ⊗ les temps de repas conviviaux ;
- ⊗ les sorties prévues ainsi que les départs en hike ;
- ⊗ les rites ;
- ⊗ les moments d'évaluation ;
- ⊗ ...





Quel est l'horaire type d'une journée de camp dans ton patro ? Est-ce différent d'autres patros que tu connais ? Est-il fixe ou remis en question chaque année ?

## Organiser la logistique

Partir une dizaine de jours avec un groupe d'enfants et de jeunes pour vivre en autonomie quasi-totale nécessite une organisation logistique importante. C'est une tâche qui se prépare bien à l'avance.

**Le matériel** à prévoir pour un camp est diversifié et volumineux. Il entraîne un véritable déménagement. Parallèlement à l'organisation de ton camp, tu établis au fur et à mesure une liste du matériel utile pour :



- jouer : du matériel de sport, des déguisements, des jeux de société, du petit matériel de bricolage, de la musique, des feuilles, des bics...
- construire : des outils, de la corde, des perches en bois...
- cuisiner : des assiettes et des couverts, des casseroles, des essuies vaisselle, des bassines, un réchaud...
- dormir : des tentes, des matelas, des sacs de couchage...
- soigner : une boîte de soins, un lit pliant, un carnet des soins prodigués, la farde des fiches médicales... [234](#) →
- prévenir : des panneaux de signalisation pour indiquer que des enfants jouent, de la rubalise pour signaler les dangers, des fiches de déclaration d'accident...
- ...

Une partie de ce matériel provient du patro. Il est parfois partagé entre plusieurs sections. Afin d'éviter les tensions sur place, il est utile de se concerter avec toute l'équipe de cadres pour que la répartition se fasse avec souplesse.

Les animés amènent également du matériel (des vêtements, des instruments de musique, des bottines de marche, des sacs à dos, des gourdes, des lampes de poche...). Tu prévois une liste à transmettre aux parents pour leur faciliter la tâche.



Pour éviter des achats inutiles et faire jouer la solidarité, pense à mettre les parents en contact pour partager le matériel qu'ils auraient en surplus avec d'autres familles !

**Le budget** d'un camp doit être bien pensé pour ne pas avoir de mauvaise surprise. Il y a d'une part les dépenses (la location du bâtiment ou de la prairie, l'alimentation, le matériel, le transport...) et d'autre part les recettes (les subsides, la participation aux frais des parents...). Dans certains cas, c'est l'estimation des dépenses nécessaires qui détermine le prix du camp par animé. Dans d'autres cas, le prix est fixe d'année en année et le programme prend en compte cette balise financière.



?

Comment preserves-tu l'accessibilité financière du camp pour tous les patronnés ? Prévois-tu un mécanisme de solidarité ?

?

Dans ton patro, les membres de l'équipe de cadres payent-ils la même somme que les animés pour participer au camp ? Que comprend cette participation ? Comment sont répercutées les dépenses supplémentaires des animateurs ? Qu'est-ce que ton équipe met en place à ce sujet ?

**Les déplacements** concernent à la fois l'acheminement du matériel jusqu'au camp mais aussi celui des patronnés. Trois possibilités s'offrent à toi :

- La location d'un autocar offre le plus d'autonomie et de souplesse mais c'est aussi le plus cher sauf si ton patro bénéficie d'une aide de la commune par exemple.
- L'utilisation des transports en commun est une option intéressante mais il y a la contrainte des horaires, de l'étendue du réseau et des éventuelles correspondances. Les réservations sont indispensables pour éviter toute mauvaise surprise.
- Le trajet en voiture évite les dépenses pour le patro mais coûte aux parents. Il leur permet cependant de découvrir l'endroit de camp de leur enfant. Tu peux favoriser la solidarité en organisant du covoiturage entre les familles.



Il n'y a pas de moyen de transport idéal. Tout dépend du lieu de camp, du budget du patro ainsi que celui des parents. Une formule combinée permet parfois de trouver le juste milieu en optant pour des systèmes différents pour l'aller et pour le retour.

**L'intendance** 🍳 est essentielle pour le bien-être de tous les patronnés. Si les repas sont bons, copieux, variés, équilibrés et conviviaux, c'est 50% du camp qui est réussi ! Pour y parvenir, tu dois trouver une équipe d'intendance ayant une certaine expérience et prête à travailler en collaboration avec l'équipe d'animation. Les intendants prennent en compte :

- les règles d'hygiène et de conservation des denrées alimentaires ;
- la pyramide alimentaire pour l'équilibre des repas ;
- les régimes spécifiques (végétarien, halal, les allergènes...) ;
- le thème et le programme de camp pour fixer le menu ;
- le budget qui leur est alloué pour ne pas mettre à mal financièrement le patro ;
- le choix des commerces et les partenariats avec les artisans locaux ;
- le matériel ajusté aux conditions de l'endroit de camp (cuisine équipée ou non, en prairie...) ;
- le tri des déchets et les choix judicieux pour éviter le gaspillage ;
- ...



## Communiquer .....

Pour les jeunes, partir en camp, c'est s'éloigner de ses proches. La communication permet de briser les inquiétudes des parents, de les rassurer sur tes compétences, tes responsabilités et celles de toute l'équipe de cadres. C'est aussi l'occasion de dire que tout se passe bien, de transmettre l'actualité du camp, de rappeler quelques détails organisationnels...

..... **Avant le camp – L'info aux parents** consiste essentiellement à donner les renseignements pratiques sur les circonstances du camp. Plus l'information est précise et structurée, plus le parent se sent en confiance et sait que son enfant est bien encadré. Il sent que l'équipe de cadres sait où elle va et qu'elle est organisée. Voici quelques instructions pratiques à communiquer avant le camp :

- le lieu et l'adresse complète de l'endroit de camp ;
- les coordonnées pour joindre le responsable de camp ;
- les lieux de départ et de retour,
- les dates et les horaires de début et de fin ;
- l'organisation des trajets ;
- la liste des affaires à emporter ;
- la fiche médicale ;
- le prix du camp ;
- le déguisement éventuel à apporter ;
- ...

..... **Pendant le camp – Le contact avec les parents** peut se faire par différents moyens :

- une carte postale rédigée par les enfants ;
- les réseaux sociaux ;
- la journée de visite des parents ;
- un système « radio-camp » sur une messagerie vocale ;
- une chaîne de messages pour donner des nouvelles ;
- ...

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise formule. C'est à l'équipe de cadres, en concertation avec les parents, de définir le moyen de communication idéal.

..... **Après le camp – L'écho des camps** permet de cultiver la multitude de souvenirs que les animés et les animateurs ont partagés. Que ce soit par un souper avec une rétrospective en photos, un montage vidéo, un blog, un journal ou une revue de camp, il existe tout un panel de possibilités pour partager cette expérience.



Disposes-tu d'un document concernant le droit à l'image des enfants dont tu t'occupes ? As-tu l'autorisation des parents pour diffuser la photo de leur enfant sur les réseaux sociaux ?



### Réaliser un projet <sup>39</sup> de camp à l'étranger

Pour célébrer une date anniversaire du patro ou simplement pour mettre les jeunes en projet, certains patros font l'expérience d'un camp à l'étranger. Toutes les formules sont possibles mais l'encadrement et la préparation doivent être encore plus minutieux. Le camp à l'étranger est **avant tout un projet** qui se construit toute l'année en **impliquant les animés** à chaque étape de sa conception. Pour éviter toute déception, il est essentiel de commencer par :

- recueillir les attentes des participants ;
- fixer des objectifs ;
- **décider des activités avant de choisir la destination.**

Ce n'est pas la destination qui compte mais bien ce que les jeunes choisissent de vivre. Et n'oublie pas qu'il n'est pas nécessaire de partir loin pour vivre un beau projet. Il suffit parfois de passer la frontière pour rencontrer les voisins !



## Préparer la relève, un projet d'équipe à long terme

Être animateur, c'est aussi s'engager à assurer la continuité du patro en coresponsabilité avec les autres membres de l'équipe de cadres. Parce que c'est bien connu : ensemble, on va plus loin !

Préparer la relève c'est bien sûr :

- **préparer et accompagner les nouveaux animateurs ;**
- **anticiper les départs dont le tien ;**
- avoir **une attention pour chacun au quotidien** pour favoriser l'engagement durable et donner l'envie à d'autres jeunes de devenir patronnés !

**La relève se construit dès le plus jeune âge et même quand tout va bien.** Chaque animateur a un rôle à jouer ! Pour garder les patronnés au fil des sections, l'équipe de cadres doit **construire la relève de manière pédagogique et à long terme.** Et cela se travaille chaque jour :

### Le plaisir et la motivation

Propose une animation de qualité adaptée à l'âge et qui motive les animés comme les animateurs à revenir chaque semaine. Construis une dynamique de groupe positive.

### La possibilité de progresser à son rythme

Veille au sentiment de sécurité des jeunes. Evite de proposer un passage à l'animation trop tôt et de regrouper des sections... Cela a des impacts sur la motivation et sur la qualité des animations ! Un patronné qui se sent bien a envie de revenir et de continuer son engagement. Valorise le passage d'une section à l'autre.

### L'image du Mouvement et de son avenir au sein du Patro

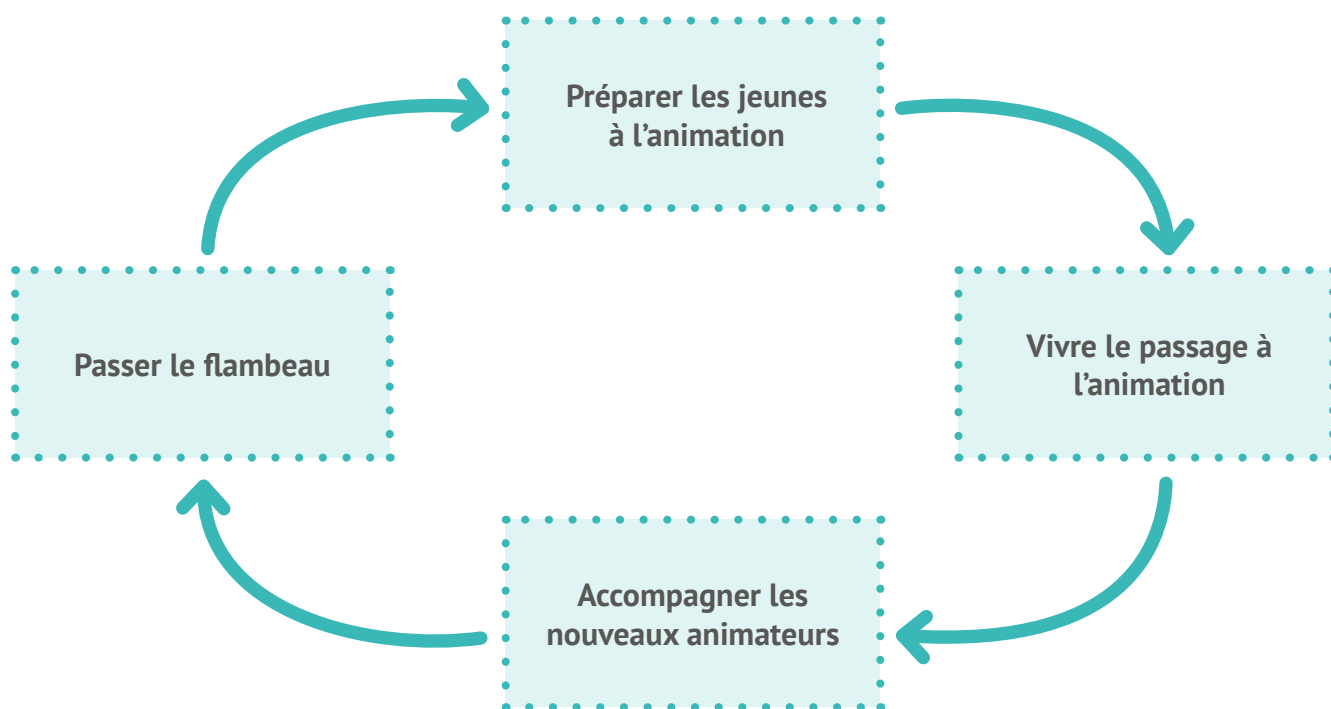
Donne le goût du Mouvement au travers des animations, des rites, des évaluations, des projets... Permetts aux jeunes de chercher du sens et de vivre des expériences positives (inédites aussi) qui marquent et donnent envie de s'engager. Partage ton expérience et ton enthousiasme.

### Une vie d'équipe saine dans un groupe ouvert

Donne une place à chaque jeune et mets en évidence l'importance qu'il a dans le groupe. Prévois des activités valorisantes pour tous. Fais en sorte que les jeunes forment des équipes soudées et qu'ils accueillent chaleureusement les nouveaux.

Avec une relève assurée, tu peux faire de la co-animation, répartir les responsabilités, rassurer les patronnés et leurs parents et te lancer dans des projets de plus grande ampleur. Une équipe forte constituée d'animateurs en suffisance pour assurer un encadrement de qualité inspire confiance.

Ce projet de la relève est représenté en **4 grandes étapes**. Il est cyclique car il évolue au fil de la vie de ton équipe de cadres qui est en perpétuel mouvement.



### 1ère phase de la relève : préparer les jeunes à l'animation .....

De manière plus spécifique, les sections des jeunes de 14 à 16 ans et de plus de 16 ans nécessitent une phase de préparation minutieuse et rigoureuse. **Tout en laissant le jeune profiter pleinement d'être animé et en continuant à proposer des animations de qualité**, l'équipe de cadres doit **l'accompagner dans sa démarche libre et personnelle** et dans sa décision de devenir animateur. Le jeune doit avoir envie d'animer, sans obligation.

**Faire monter un jeune avant 16 ans, bien ou pas bien ?**

Cela doit rester une mesure exceptionnelle ! En effet, **la loi ne permet pas d'être animateur avant 16 ans** vu la responsabilité engagée. Par ailleurs, c'est prendre le risque d'un manque de maturité, d'un blocage face aux animateurs aînés et d'un départ prématuré. Enfin, c'est aussi mettre à l'écart une partie du Projet Educatif : en passant animateurs avant 16 ans, les jeunes n'expérimentent pas la pédagogie proposée pour la section des Aventuriers-Aventurières et celle des Explorateurs-Exploratrices. **En équipe de cadres, soyez réalistes, ne brûlez pas les étapes et réfléchissez à d'autres solutions !**

Voici quelques actions inspirantes pour préparer le passage :

- **Mettre le jeune au courant** de la procédure de passage au sein de ton patro : ce qu'il va vivre, comment il va être préparé, sur qui il peut compter, la date limite pour se décider...
- **Faire découvrir le rôle d'animateur**, échanger sur les motivations, répondre aux questions et craintes et laisser du temps pour sa réflexion personnelle tout en restant disponible. Quelques questions : « Pourquoi veux-tu devenir animateur ? », « Qu'as-tu envie d'apporter au patro comme animateur ? », « Qu'attends-tu des autres ? »...

- **Développer le goût de l'animation** en lui proposant d'abord, toi-même, de belles animations riches et variées. Et puis, en l'accompagnant lors de la préparation, le jour J et lors de l'évaluation des activités qu'il prend en mains. Il peut :
  - Animer d'autres tranches d'âge (en soutien aux animateurs ou en autonomie). Veille à ce que le jeune puisse préparer et évaluer son animation avec les animateurs de la section concernée, même si tu peux toi aussi l'aider.
  - Animer un jeu pour sa propre section.
- Avec ton équipe de cadres, réfléchis à la fréquence de ces expériences et à la diversité des sections touchées. Prends le temps d'évaluer ensuite et valorise sa première expérience.
- **Faire confiance aux jeunes** dans la prise et le partage de responsabilités.
- **Donner l'occasion aux animés de rencontrer d'autres jeunes et animateurs** en se rendant à des activités au niveau régional ou fédéral.
- **Vivre des moments avec l'équipe de cadres** (des réunions, des jeux, des sorties, un barbecue de fin d'année...).
- ...

A vous de jouer pour préparer un rite de passage inédit et riche de sens !



#### Tout le monde est-il apte à animer ?

Bien sûr ! Tout est dans la préparation et l'accompagnement des nouveaux ! Tu as l'impression que tes animés ne sont pas prêts ? Tu penses que des jeunes qui n'ont jamais été patronnés ne savent pas animer ? Mais n'est-ce pas justement en animant qu'on devient animateur ? **Fais confiance aux jeunes et surtout mets tout en place pour que ça fonctionne.** N'oublie pas aussi que des évaluations régulières, des formations et des outils pédagogiques peuvent aider à s'améliorer !



Imagine si tu n'avais pas été accepté comme animateur, qu'aurais-tu ressenti ?

### 2e phase de la relève : vivre le passage à l'animation 33

C'est un moment intense dans la vie d'un patronné. C'est un choix qu'il faut valoriser, notamment au travers des rites : le passage, l'accueil, le rassemblement, la fête et l'engagement.

Le jeune quitte sa section et le statut d'animé pour entrer dans l'animation ! Le **passage** marque le départ de sa section pour rejoindre l'équipe de cadres qui l'**accueille** entre la fin du camp et la rentrée par exemple. Un message lui est adressé lors d'un **rassemblement** devant les parents, avec la remise de la cordelière rouge qui symbolise aussi ce passage particulier. Et pourquoi pas intégrer cet événement fort dans un esprit de **fête** ? En début d'année, au même titre que les animateurs plus âgés, le nouveau venu est invité à formuler son **engagement** lors d'une réunion d'équipe. Il s'agit de faire en sorte que le jeune soit reconnu par son entourage et de lui donner confiance !

Le rite du passage s'accorde donc parfaitement avec tous les autres rites. C'est bien la preuve que c'est un moment important qu'il faut préparer avec minutie !



### 3ème phase de la relève : accompagner les nouveaux animateurs

Devenir animateur, c'est un bouleversement fondamental dans la vie du patronné. C'est un nouveau monde qui s'ouvre, avec de nouvelles habitudes, de nouveaux repères... Tout changement comporte des difficultés et il lui reste du chemin à parcourir, des choses à découvrir. C'est pourquoi, **le jeune doit être accompagné pendant au moins un an** (la durée précise est évaluée en fonction de ses besoins). Il est important de le laisser découvrir l'envers du décor petit à petit. En y allant **progressivement, avec le soutien de l'équipe de cadres**, il va se révéler, développer sa confiance et prendre davantage de responsabilités.



Souviens-toi de ce que tu as ressenti lorsque tu es devenu animateur... De l'excitation ? De l'envie ? De la fierté ? Un peu d'angoisse ? Tout à la fois ?

Les animateurs chevronnés ont vite réalisé un programme d'une après-midi. Mais, il ne suffit pas de dire comment faire à un nouvel animateur pour qu'aussitôt, il sache le réaliser. Au moment où il va chercher, préparer, s'exercer... qui va l'aider ? **Chaque membre de l'équipe est responsable** de l'accompagnement du nouvel animateur et doit le soutenir dans ses premiers pas dans l'animation. Il est rare pour un nouvel animateur d'avoir les compétences attendues de suite. C'est à l'équipe de **lui donner des cartes en main et une vraie place** pour qu'il puisse vivre confortablement son intégration et son engagement. Le groupe se doit de reconnaître chaque **nouveau venu comme membre à part entière de l'équipe** de cadres. Un jeune animateur n'est pas moins important qu'un aîné !



## Quelques bonnes pratiques à tester :

Co-animer avec un animateur expérimenté qui s'engage à soutenir le nouveau dans l'animation et veille à son intégration dans l'équipe de cadres.

Donner au nouveau des informations sur la section qu'il va animer (le type d'animations, la présentation des enfants, la charte de la section...).

Présenter la formation d'animateur, l'encourager à s'inscrire et à suivre le parcours complet.

Faire choisir au nouveau, au sein de l'équipe de cadres ou parmi les anciens, un accompagnateur qui est là pour l'écouter, le rassurer, lui faire prendre conscience de ses qualités et ses limites, chercher des solutions avec lui...

Prendre du temps en dehors des réunions pour apprendre à faire connaissance, souder l'équipe, mettre les nouveaux dans le coup.

Faire le point en équipe sur les tâches à répartir afin que chacun, nouveau comme ancien, puisse assumer des tâches à sa mesure et se sentir utile. Le rôle des plus âgés est, par leur expérience, de prendre des responsabilités plus importantes mais aussi, d'accompagner les plus jeunes pour leur laisser un jour la place. Il y a de la solidarité entre les générations d'animateurs !

Accepter les erreurs car tout nouvel animateur a besoin d'apprendre. Les lui signaler personnellement et lors des évaluations. Chercher avec lui les améliorations envisageables. Partager son expérience sans s'imposer !

Faire confiance et donner des responsabilités aux plus jeunes animateurs.

Permettre au nouveau de partager ses idées, ses projets, ses craintes... Lui donner la parole dans un cadre où il a confiance. Être à l'écoute des avis de chacun et impliquer le nouveau dans les décisions. Il arrive que les plus jeunes prennent moins la parole, mais ce n'est pas pour ça qu'ils ne sont pas à l'écoute. Trouver sa place prend du temps !

Informé le nouveau de ce qui se vit tout au long de sa première année (la rentrée, le camp, les animations spécifiques, la charte de section, les rites...). Car oui, il ne faut pas croire qu'il sait tout. Pour lui, tout est à découvrir !

Accompagner le nouveau dans la découverte et l'utilisation des outils pédagogiques. Veiller à ce que ceux-ci soient facilement accessibles pour chacun. Partager des sites internet, des ressources utiles, des bons plans...

Emmener et présenter les nouveaux au-delà de ton patro, dans les activités régionales ou dans d'autres patros.

Informé le nouveau du fonctionnement de l'équipe de cadres et du patro (R.O.I., le texte cadre, le Projet Educatif et Pédagogique, le calendrier de l'année...).

Laisser la place à la nouveauté, aux nouvelles idées pour qu'il puisse construire le patro qui lui correspond et qui lui donnera l'envie de poursuivre son engagement.

...

## 4ème phase de la relève : passer le flambeau .....

Cela fait partie de la vie de patronné. Des jeunes arrivent, restent, ont d'autres projets ou vieillissent puis partent. Et ainsi de suite, de manière cyclique. Ce qui importe c'est de **trouver la stabilité au sein de chaque cycle grâce à des transitions en douceur.**

Passer le flambeau c'est, de manière continue, **donner une place aux jeunes**, leur permettre de développer leur potentiel. Pour chaque responsabilité, tu dois penser à la continuité, **préparer la transition et faciliter l'appropriation** par d'autres. Tu peux par exemple leur expliquer en quoi consistent les rôles (animateur, président, accompagnateur de sens, accompagnateur adulte) et les fonctions au sein de l'équipe de cadres (trésorier, secrétaire, responsable logistique, responsable de l'accompagnement des animateurs en formation...).



Passer le flambeau c'est **prévenir l'équipe et préparer ton départ**. Rappelle-toi la manière dont cela s'est passé pour toi quand tu as débuté dans la fonction, ce qui t'a aidé, ce qui a été difficile, la confiance qu'on t'a accordée ou les bâtons qu'on t'a mis dans les roues... Que l'expérience soit positive ou non, inspire t'en !

Passer le flambeau c'est **dire au revoir et marquer un passage vers ailleurs**. Lors d'un événement spécial, propose de vivre un moment festif, diffuse un film des bons souvenirs, prends un temps spécifique pour t'exprimer sur ta conception du patro, ton attachement au Mouvement, sur tes apports, tes doutes pour l'avenir... C'est aussi l'occasion d'exprimer ta confiance en l'avenir et en ceux qui le représentent. Fais-leur part de ta disponibilité en cas de besoin. Tu peux ainsi prendre congé sereinement et positivement.

**?** Rappelle-toi qu'il n'y a pas qu'une seule façon de faire Patro. D'ailleurs, toi-même, tu as peut-être fait évoluer les traditions ?

**🔑** Rassemble tes dossiers et transmets-les à ceux qui restent. Ne les dépose pas au coin d'un bureau mais accompagne-les.

## Les anciens patronnés pour soutenir le projet du patro

Devenir ancien c'est aussi un passage vers autre chose. C'est le lot de tous les animés et des animateurs qui grandissent au Patro. Même si d'autres engagements sont possibles, l'ancien est un ancien. Ce passage doit se préparer !

### Avant : définir le statut d'un ancien

- Anticiper les départs, les animateurs doivent être au clair sur leur engagement.
- Préparer le rite de passage : quand, comment et avec qui le vivre ?
- Définir en équipe de cadres ce qui est attendu des anciens (leur implication future pour certains événements, des personnes ressources, leur présence lors de la fête du patro, des partenaires pour faire la publicité du patro...).

### Pendant : vivre le rite du passage 33 →

- Remercier ceux qui passent au statut d'anciens, tous sans exception même si le départ est un peu contrarié.
- Offrir un cadeau, un signe distinctif...
- Laisser l'ancien s'exprimer : ses conseils, des traces, ses souvenirs...
- Exprimer les attentes de l'équipe de cadres envers l'ancien, préciser sa place et sa mission éventuelle.

### Après : garder le contact

- Identifier les moyens de communication vers les anciens.
- Inviter les anciens aux événements.
- Mobiliser les anciens pour un projet en particulier comme la rénovation du local, l'anniversaire du patro...
- Informer les anciens de l'actualité du patro.
- S'appuyer sur leur réseau en cas de besoin

Il n'y a pas de recette toute faite,  
c'est en équipe que tout se construit !

Une chose est sûre, les anciens peuvent être une force pour ton patro. Comme ils ont vibré pour lui et ont engrangé un tas de bons souvenirs, ils sont souvent prêts à vous soutenir, à répondre à vos questions, à partager leur expérience...

## 8.5 MOI, LE PATRO ET LE MONDE

### Au cœur d'une communauté

Ton patro n'est pas seul au monde. Il vit au sein d'une communauté où gravitent de nombreux acteurs <sup>14</sup>. Il est important de les identifier et d'aller à leur rencontre de manière formelle ou informelle. Apprendre à les connaître pour pouvoir **cohabiter sereinement voire devenir partenaires, peut véritablement renforcer ton patro, son image et sa notoriété.**

Ainsi en tant qu'animateur, tu es amené à :

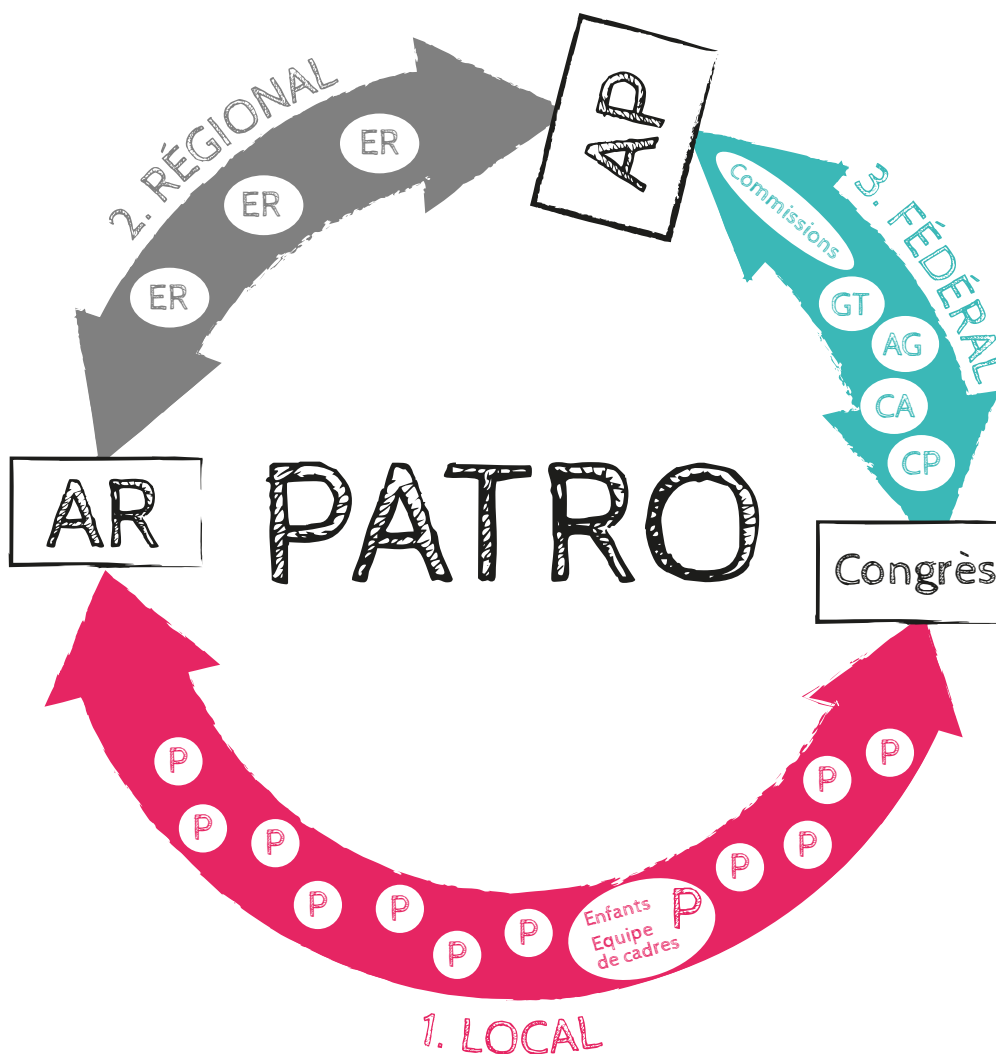
- coopérer avec la commune ;
- être en contact avec le propriétaire des locaux ;
- valoriser ton action à l'extérieur ;
- négocier avec la paroisse ;
- organiser une activité avec d'autres associations ;
- collaborer avec d'autres mouvements de jeunesse ;
- ...



## Au cœur du Mouvement

Ton patro fait partie de la Fédération Nationale des Patros. C'est un mouvement qui rassemble des milliers d'animés et d'animateurs unis par des valeurs et un Projet Educatif **10** → communs.

La Fédération Nationale des Patros est organisée en **3 niveaux** :



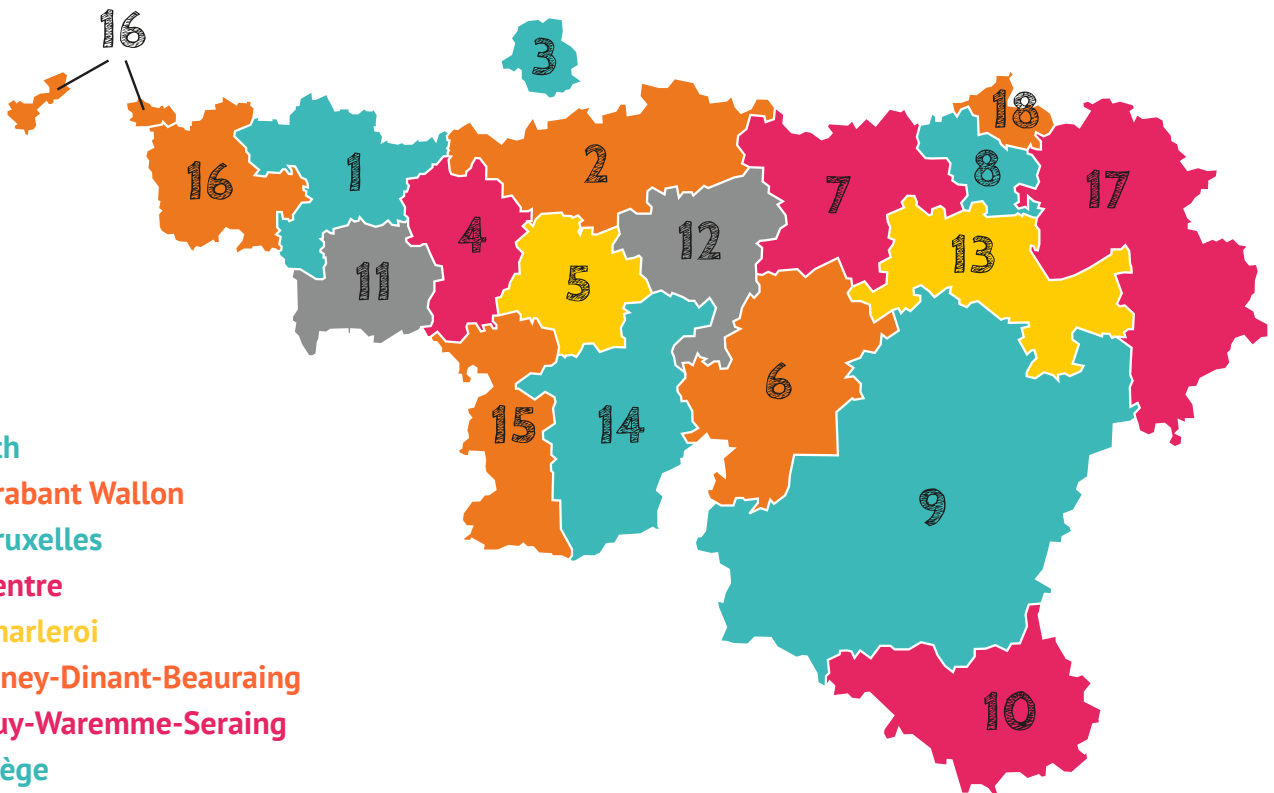
ER = Equipe régionale  
GT = Groupe de travail  
CA = Conseil d'administration  
CP = Conseil pédagogique  
AG = Assemblée générale  
P = Patro

# 1

**LE NIVEAU LOCAL** comprend tous les patros répartis dans toute la Wallonie et à Bruxelles.

# 2

**LE NIVEAU RÉGIONAL** compte plusieurs régionales et des centaines d'équipes régionales bénévoles qui soutiennent, fédèrent, forment et représentent les patros.



1. Ath
2. Brabant Wallon
3. Bruxelles
4. Centre
5. Charleroi
6. Ciney-Dinant-Beauraing
7. Huy-Waremme-Seraing
8. Liège
9. Luxembourg Centre et Nord
10. Luxembourg Sud
11. Mons-Borinage
12. Namur
13. Ourthe-Amblève-Condroz
14. Entre Sambre et Meuse
15. Thudinie
16. Tournai
17. Verviers
18. Visé



## LE NIVEAU FÉDÉRAL

qui s'appuie sur ses commissions et ses groupes de travail constitués de bénévoles et une structure professionnelle qui comprend une équipe pédagogique et une équipe administrative au service des membres du Patro.

**La Fédération Nationale des Patros propose toute une série de services pour te soutenir dans tes missions d'animateur :**

- un soutien spécifique en fonction des questions que tu te poses ;
- des formations multiples pour t'outiller dans ton rôle et tes fonctions ;
- des outils pédagogiques pour t'aider concrètement ;
- des antennes décentralisées pour rencontrer ton permanent ;
- des malles d'animation ou de sensibilisation pour diversifier tes activités;
- des revues thématiques ;
- un service d'assurances ;
- un magasin et un e-shop ;
- un site internet [www.patro.be](http://www.patro.be) ;
- ...



N'hésite pas à joindre la Fédération Nationale des Patros. Les équipes de travailleurs sont aussi tes partenaires !

### Centre Fédéral

Rue de l'Hôpital, 15-17  
6060 Gilly  
071/28.69.50  
[secretariat@patro.be](mailto:secretariat@patro.be)

### Antenne de Bruxelles

Rue des Tanneurs, 186  
1000 Bruxelles  
[antenne.bruxelles@patro.be](mailto:antenne.bruxelles@patro.be)

### Antenne de Mons

Rue des Arquebusiers, 47  
7000 Mons  
[antenne.mons@patro.be](mailto:antenne.mons@patro.be)

### Antenne de Liège

Place des Franchises, 6  
4000 Liège  
[antenne.liege@patro.be](mailto:antenne.liege@patro.be)

### Antenne de Namur

Place de l'Illon, 13  
5000 Namur  
[antenne.namur@patro.be](mailto:antenne.namur@patro.be)

**Comme tu le vois, l'engagement au Patro ne s'arrête pas au niveau local.** Tu peux prolonger ou compléter ton engagement d'animateur en devenant par exemple équipier régional, formateur fédéral ou encore membre d'une commission. Autant de portes pour construire d'autres projets et développer ton expérience.

## Au cœur de la société

Etre animateur c'est une sacrée expérience qui se vit et qui marque à jamais !

Depuis l'entrée, parfois dès l'âge de 4 ans chez les Poussins, jusqu'à la dernière année au Patro, les milliers de jeunes, toi y compris, construisent des liens forts et durables. Au contact d'autres jeunes et d'adultes, par essai-erreur, ils gagnent en confiance et en autonomie. Ils deviennent des citoyens plus critiques, plus responsables et plus solidaires.

**L'engagement de patronné ne s'arrête pas lorsque tu ranges ton foulard dans un tiroir entre 2 réunions ou lorsque tu deviens un ancien. Ton engagement au Patro se prolonge dans ta vie familiale, sociale et professionnelle. En vivant les valeurs de notre Mouvement, tu es un citoyen activement engagé dans le monde, un ambassadeur d'un mieux vivre ensemble !** 15 →







## LEXIQUE

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Accompagnateur de sens     | Membre de l'équipe de cadres, il participe à la vie du patro. Il éveille au sens et encourage l'ouverture. Il fait du lien, valorise et est une personne ressource pour l'équipe de cadres.  |
| Activités extrascolaires   | Activités qui ont lieu en dehors des horaires d'école.   |
| Assemblée Pédagogique      | L'Assemblée Pédagogique décide des orientations générales du Patro dans les domaines de l'animation, de la pédagogie, de la formation, de la communication et du soutien aux patros. C'est un lieu de réflexion, de débat de décision qui permet au Mouvement d'avancer et de remplir ses objectifs. |
| Brainstorming              | De l'anglais «tempête de cerveau» ou remue-méninges en français, le brainstorming est une technique visant à mettre en commun un maximum d'idées sans se préoccuper de leur faisabilité ou non afin d'obtenir différentes solutions et de sortir des habitudes.                                      |
| Code civil                 | Le Code civil rassemble les règles qui régissent le statut des personnes, des biens et les relations privées entre les citoyens.   |
| Code pénal                 | Le Code pénal rassemble les règles qui définissent les infractions et les sanctions qui en découlent.  |
| Cogestion                  | Fait de gérer en commun, d'intégrer l'avis des autres aux prises de décisions.   |
| Communication non violente | Processus de communication basé sur l'empathie, l'authenticité et la responsabilité. Fait de communiquer avec l'autre sans lui nuire.  |
| Congrès                    | Le Congrès réunit tous les cadres du Mouvement afin de prendre des grandes décisions sur les orientations générales du Mouvement. C'est la plus grande instance de décision du Patro.  |
| Consensus                  | Accord sans aucune opposition formelle.  |
| Démocratie participative   | Forme de partage et d'exercice du pouvoir, fondée sur le renforcement de la participation des membres d'une organisation à la prise de décision.   |
| Discriminations            | Distinctions concernant une personne ou une catégorie sociale produisant un rejet sur des critères tels que l'origine sociale ou ethnique, la religion, le genre, la sexualité...  |

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Durable                 | Qui s'inscrit dans une perspective à long terme en intégrant les contraintes liées à l'environnement et au fonctionnement de la société.  |
| Ecoute active           | Elle consiste à écouter l'autre attentivement, à instaurer confiance, respect et empathie avec son interlocuteur afin que ce dernier s'exprime en toute liberté, sans crainte de jugement hâtif et sans pression.   |
| Egocentrisme            | Tendance à ramener tout à soi.  |
| Empathie                | Capacité de s'identifier à autrui dans ce qu'il ressent.  |
| Emulation               | Sentiment qui pousse à se surpasser.  |
| Equipe régionale        | Elle désigne les volontaires qui encadrent l'ensemble des patros réunis au sein d'une régionale. Elle est chargée de mettre en œuvre des projets régionaux comme les formations, des rassemblements, du soutien aux patros...   |
| Estime de soi           | C'est le jugement ou l'évaluation qu'une personne a d'elle-même en rapport avec ses propres valeurs. L'estime de soi est renforcée lorsque la personne estime qu'elle a accompli quelque chose de valable. A l'inverse, elle baisse si la personne évalue son action à l'opposé de ses valeurs. |
| Evaluation formative    | Evaluation qui a pour objectif d'identifier les forces et les faiblesses en cours de projet, d'apprentissage, d'année afin d'apporter des solutions aux difficultés et de confirmer les atouts. Contrairement à l'évaluation sommative, elle n'est pas sanctionnée de points.                   |
| Exutoire                | Activité qui permet de se soulager, de se débarrasser d'un besoin, d'une envie.   |
| Fédérer                 | Réunir, rassembler.   |
| Inclusion               | Place de « plein droit » de toutes les personnes dans la société, quelles que soient leurs caractéristiques.  |
| Intelligence collective | Capacité d'un groupe à mettre en commun ses compétences et connaissances pour avancer dans un but commun. Elle résulte de la qualité des interactions entre ses membres.  |

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Introspective             | Qui regarde à l'intérieur de soi par une forme d'attention portée à ses propres sensations.  |
| Jean Bosco                | Prêtre italien né en 1815 dans le Piémont. Il voua sa vie à l'éducation des jeunes de milieux défavorisés. Sa pédagogie influencera le Mouvement. De nombreux patros portent d'ailleurs son nom encore aujourd'hui.          |
| Jésus                     | Jésus de Nazareth est un personnage historique né en Galilée entre l'an 7 et 5 avant J.C. Le Patro trouve du sens dans son message, ses valeurs et ses enseignements.  |
| Mindmapping               | Représentation visuelle des idées et des informations sous forme de schéma appelé carte mentale.   |
| Mixité sociale            | Cohabitation de personnes issues de milieux sociaux différents.  |
| Organisations de jeunesse | Associations de volontaires qui contribuent au développement par les jeunes de leurs aptitudes personnelles en vue de devenir des CRACS au sein de la société.   |
| Paraboles                 | Récits racontés par Jésus de Nazareth pour présenter un enseignement moral ou religieux.   |
| Parents                   | Dans cet outil, le mot «parents» désigne la ou les personnes qui élève(nt) l'enfant ou le jeune quelle que soit la forme de la structure familiale (couple hétérosexuel, homosexuel, monoparentalité, tuteur, éducateur...). |
| Patronage                 | Organisation qui apporte une aide matérielle et/ou morale à des personnes démunies, qui éduque et forme des jeunes de milieux défavorisés.   |
| Physiologique             | Qui concerne l'activité du corps humain.   |
| Psychique                 | Qui concerne l'esprit, la pensée.  |
| Psychomotricité           | Discipline paramédicale qui met en avant les liens entre le corps et la pensée. Chez les plus jeunes, la psychomotricité contribue au développement corporel et mental de l'enfant.  |
| Secteur Jeunesse          | Il regroupe toutes les associations reconnues dans le domaine de la jeunesse : les Organisations et les Groupements de jeunesse d'une part, les Maisons et les Centres de jeunes d'autre part.                               |

|                      |  |
|----------------------|--|
| Speed dating         | Littéralement « rencontre rapide », le speed dating est un entretien court en vue de rencontrer de nouvelles personnes.                          |
| Stéréotypes          | Opinion toute faite qui ne tient pas compte des particularités.  |
| Stéréotypes de genre | Opinion toute faite sur les spécificités entre les filles et les garçons, souvent caricaturale et généralisatrice, réduisant les particularités. |
| Team building        | Méthode dont l'objectif est de resserrer les liens entre les membres d'une équipe.   |



# Patronné toujours... mieux !

« On ne naît pas animateur, on le devient ! » Cela paraît très clair pour les nouveaux qui découvrent complètement ce rôle. Mais c'est vrai aussi pour les plus anciens qui continuent à apprendre au contact de leur section et d'une équipe de cadres changeante. Être animateur, c'est se remettre en question, évaluer les progrès et les difficultés, se renouveler. Il y a toujours un point ou l'autre à améliorer !

Il existe mille et une façons de te former et de progresser ! Grâce aux discussions en équipe de cadres, aux conseils des anciens, aux revues du Mouvement, aux outils pédagogiques édités par le Patro, aux contacts avec des jeunes engagés dans un mouvement de jeunesse, au soutien de ton entourage, aux Assemblées Régionales, aux permanents pédagogiques, aux antennes décentralisées, aux rassemblements patro ou encore aux formations d'animateur organisées par la Fédération Nationale des Patros, tu augmentes tes savoirs, savoir-être et savoir-faire. Ainsi, tu te ressources, tu prends confiance et ça te motive !

[www.patro.be](http://www.patro.be)