

FAIRE VIVRE LA PROPOSITION COMPAGNONS DANS SON GROUPE

Outils pour les responsables de groupe

Compas

ACCOMPAGNATEURS
COMPAGNONS



AP

COMPAGNONS

Kit Animation

ENJEUX

- ☑ Trouver des personnes pour accompagner les futurs compagnons
- ☑ Donner aux compagnons leur place d'adulte dans le groupe
- ☑ Faire rêver les plus jeunes en s'appuyant sur les expériences compagnons

OBJECTIFS

- ☑ Permettre aux compagnons de vivre leur projet de bout en bout (3 temps, expériences courts et long)
- ☑ Favoriser un cadre dans lequel chaque compagnon a la possibilité de gagner en responsabilité
- ☑ Permettre aux compagnons de prendre des responsabilités choisies (en accord avec les compagnons, les Accompagnateurs Compagnons (AC) et les Responsables de Groupe) et partagées dans la vie du groupe
- ☑ Connaître et valoriser les actions réalisées par les équipes compagnons devant l'ensemble du groupe

MOYENS

- ☑ Proposer le parcours Compagnons aux pionniers-caravelles après le camp
- ☑ Vérifier que les jeunes sont bien adhérents et inscrits comme Compagnons, même lorsqu'ils ont une double mission de cheftaine ou chef.
- ☑ Participer à la vie du groupe
 - Inviter les compagnons et les AC aux prises de décision et à la vie du mouvement (conseil de groupe, assemblée territoriale, assemblée générale)
 - Permettre aux compagnons d'acquérir des compétences (exemple : organiser avec un chef une animation)
 - Inviter les compagnons à communiquer sur ce qu'ils vivent
 - Intégrer les compagnons aux différents services du groupe
- ☑ Recruter des AC
 - Recruter un/des AC, éventuellement sur proposition des compagnons
 - Présenter leur fiche de mission aux Accompagnateur Compagnons. Ils peuvent accompagner une ou plusieurs équipes.
- ☑ Mettre en relation les AC avec les Accompagnateurs Pédagogiques
- ☑ Veiller à garder un équilibre pour les Compagnons entre vie de groupe et vie d'équipe
- ☑ Mettre en relation avec les AP

Attention cependant à ne pas submerger les compagnons et les laisser libres de la manière dont ils veulent s'impliquer dans le groupe.

Lexique : (quelques mots pour parler le compagnon)

- « temps » compagnons : période pendant laquelle les compagnons réalisent des expériences. On distingue 3 temps (de durée variables) résumés ainsi :
 - 1^{er} temps : constitution de l'équipe, promesse et expériences courts ;
 - 2^e temps : expériences court et long ;
 - 3^e temps : relecture, engagement et envoi
- Expérience : action ou projet réalisé par l'équipe compagnon basé sur les 4 axes (la vie en équipe, le partenaire, l'acquisition de compétence et la rencontre).
- AC (accompagnateur compagnon) : adulte responsable qui suit et accompagne les compagnons individuellement et en équipe pendant toute la durée de leur parcours.
- FDE : Week-end de formation Départ à l'étranger