



# DÉFI MON CAMP D'ÉTÉ +4 BROWNSEA

---

## Quelques repères chez les **Pionniers-Caravelles**

---

Etre accueilli, c'est la première condition pour que chacun se sente bien. De sa préparation à l'inclusion, voici quelques pistes pour accueillir aux Pionniers-Caravelles. Prêt pour ton camp +4 ?

### **Préparation de l'accueil :**

Dans le cadre de Brownsea, vous pouvez pousser les jeunes à inviter leurs amis. Ils sont les premiers ambassadeurs du scoutisme. Prenez un temps avec chaque équipe, en se posant la question : *et si je voulais inviter un pote, qui pourrais-je inviter ?*

Le débat peut vite se transformer vers la question : comment parler du scoutisme ? C'est une question importante à cet âge adolescent, où l'appartenance à un groupe est conditionnée par certains critères sociaux. Et pourquoi ne pas d'abord parler à ses amis de ce qu'on fait cet été ? De notre projet ? Avant de dire que c'est en chemise et foulard ? Rien ne fait plus rêver que partir en Espagne rencontrer des jeunes de notre âge, ou descendre la Dordogne en vélo !

Ensemble, il faut se poser la question de ce qu'on peut mettre en place pour accueillir des nouveaux, surtout s'ils arrivent pour le camp. Avec les chef.taines, les chefs d'équipe sont responsables de cette préparation. L'arrivée d'un nouveau doit être simple, pour qu'il puisse se sentir rapidement inclus : un mot d'accueil au début ou au gouter par la maîtrise et/ou celui qui l'a invité suffit bien souvent. L'accueil se fait dans l'équipe de vie, mais aussi en caravane.

### **Accueillir pour le camp**

Si les nouveaux sont disponibles, on peut les inviter à la dernière rencontre avant le camp. Fêter l'année, et terminer de préparer le camp seront les meilleurs moyens de les intégrer rapidement au projet et à la vie quotidienne. S'intégrer à la préparation d'un jeu ou d'une veillée ou terminer de monter les radeaux, c'est concret, et ça donne envie !

Lors de cette rencontre, et sur le temps d'accueil, on peut remettre un foulard aux nouveaux. Ça leur permet de se sentir inclus, sans les brusquer. L'ensemble de la caravane peut alors poser la chemise dans son sac. Chacun est au même niveau, avec seulement le foulard.

### Conseils pédas

Si c'est un jeune qui est invité par un autre jeune, ça peut être un symbole fort que ça soit son ami qui lui remette son foulard.

Et à la fin de la journée, n'oublie pas d'aller demander au nouveau comment ça s'est passé, et de lui redonner les prochaines étapes pour revenir. A lui et à ses parents : accueillir un nouveau, c'est aussi penser l'intégration des parents dans le groupe !

### Accueillir pendant le camp

Au début du camp, lors de la première journée, il est temps de terminer l'accueil des nouveaux. Si ils n'ont pas pu participer à une première rencontre, on peut prendre plus de temps, mais le camp étant un espace en lui-même, on peut passer directement à cette étape.

Pour qu'un jeune se sente scout, il lui faut remettre les codes qui lui permettent de l'être. Son foulard, sa chemise, son inukshuk et son cairn. S'il n'a pas voulu acheter sa chemise, se disant qu'elle n'était peut-être pas nécessaire pour un camp sans trop savoir s'il veut continuer ensuite, on peut lui offrir un t-shirt de la branche (disponible sur [www.laboutiqueduscoutisme.com](http://www.laboutiqueduscoutisme.com)). Ce moment est important, c'est lui qui nous fait passer de « nouveaux » à Pionnier ou Caravelle.

Après ce petit rituel, il est important que la maîtrise n'utilise plus le mot « nouveaux » pour parler des nouveaux arrivants, mais que chacun les considère comme des Pionniers et Caravelles à part entière.

### La signification des symboles de l'accueil



**Le foulard** : il marque l'appartenance au mouvement des Scouts et des Guides dans le monde. C'est notre premier marqueur d'identité. Par ses couleurs, il marque l'appartenance au groupe chez les Scouts et Guides de France.



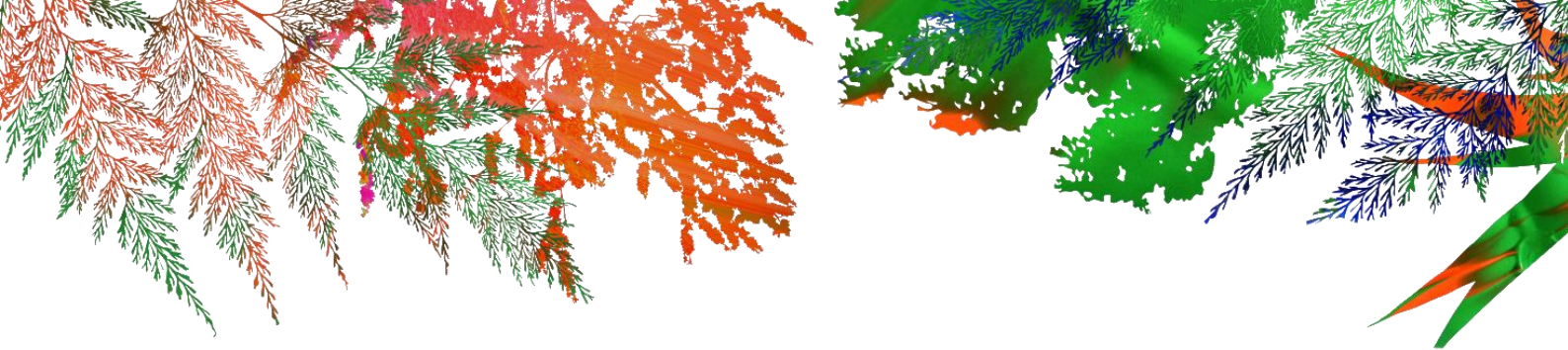
**La chemise** : elle marque l'appartenance à la branche, et est le support de la progression personnelle. Les écussons marquent le chemin parcouru et les moments forts de la vie du jeune.



**Le cairn** : c'est la balise que chaque jeune se construit sur la route qu'il choisit. C'est l'insigne de progression personnelle, qui marque les découvertes et les défis que le jeune a relevé pour lui, et pour les autres.



**L'Inukshuk** : bonhomme de pierre servant à guider les Inuits dans les brumes du Nord, l'Inukshuk sert de repère au Pionnier et à la Caravelle. Il guide dans la vie de la caravane tout au long de la vie du jeune dans la tranche d'âge.



### **Et ensuite ?**

A toi de faire attention à l'intégration des jeunes dans la caravane. N'hésite pas à aller les voir, de manière informelle, pour leur demander si tout va bien et s'ils se sentent bien dans leur équipe.

Vont arriver ensuite dans le camp : les promesses. Bon moyen de faire découvrir ce qu'est le scoutisme, en le faisant vivre, la Promesse est un vrai temps de respiration pour le nouveau jeune. Cela lui permettra de se demander si ce qu'il vit lui correspond, et s'il veut continuer sur ce chemin !

### **Et si... ?**

***... le groupe est déjà trop soudé, c'est chaud d'accueillir des nouveaux... Les jeunes ne sont pas pour !***

Si l'accueil n'est pas préparé, certains pourraient s'en désintéresser. Pourtant, les jeunes de 14 à 17 ans sont motivés par la rencontre et la nouveauté ! Rien de tel que de lancer le défi collectif de faire découvrir le scoutisme, à des amis ou d'autres gens qui ne connaissent pas. La fierté que tu liras dans leurs yeux quand ils apprendront aux nouveaux à monter une tente ou à allumer un feu, ça n'a pas de prix !

***... un nouveau n'a pas les moyens de se payer un sac et un tapis de sol pour le camp ?***

Un autre jeune va sûrement pouvoir lui prêter pour le camp ! Ou quelqu'un de la maîtrise ! Et ça laisse le temps de penser à la rentrée, en demandant à tes responsables de groupe d'en discuter avec la famille pour trouver des solutions. Bien accueillir un jeune, c'est aussi bien accueillir ses parents !

**Et pour aller plus loin...** tu peux aller voir p.83 de ton GPS rouge !

