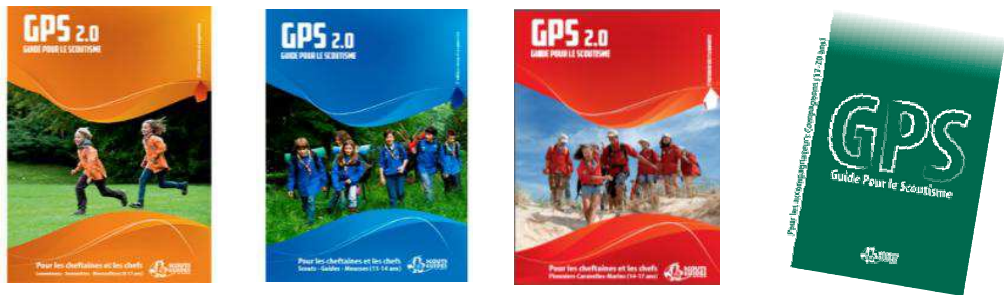


LA BOUSSOLE

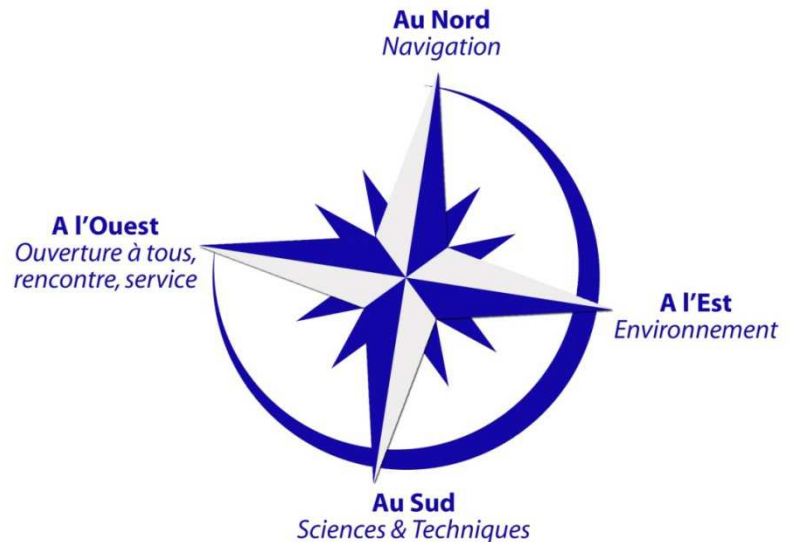
Les activités par tranches d'âge.

La **Boussole** est un outil d'animation spécifiquement marin, intégré dans chaque Guides Pour le Scoutisme 2.0 de chaque branche avec des idées d'activités adaptées à tous les âges.



Le GPS de la branche aînée est actuellement en cours de réédition.

Elle constitue un ensemble d'axes dans lesquels s'inscrivent les activités marines : la **N**avigation, la découverte de l'**E**nvironnement Marin, les **S**ciences et Techniques, l'**O**uverture et la rencontre des autres ainsi que la Spiritualité, qui en est le support.



Passeport est l'outil de la progression technique du jeune, dès son entrée dans le groupe marin. Ce livret présente les grilles de compétences de trois brevets : le « matelot », le « timonier » et le « maître d'équipage ».

Le matelot s'adresse plus spécifiquement aux moussaillons, le timonier aux mousses et le maître d'équipage aux marins, mais chaque jeune progressant à son rythme, il peut valider son brevet quand il sera prêt quel que soit son âge !

LE GROUPE LOCAL

La labellisation est l'outil à disposition des groupes marins pour préparer, vivre et évaluer la proposition marine. La labellisation se réfléchit en conseil de groupe : cela permet de se fixer des objectifs, de choisir des projets pour chaque unité mais également pour l'ensemble des adultes du groupe. Dans un groupe marin, il est d'autant plus important que les connaissances et les compétences se transmettent et se partagent. Un Référent technique est nommé dans l'équipe de groupe.

⇒ NAVIGATION

Organisation de navigations conviviales avec les compagnons et les chefs qui soudent la communauté d'adultes du groupe mais qui permettent aussi à chacun de perfectionner sa technique sans être en animation de jeunes.

⇒ ENVIRONNEMENT

Le groupe choisit un thème chaque année ou un partenariat pour soutenir les maîtrises et organise, par exemple une journée de groupe avec les parents : nettoyage de rivière ou opération recyclage.

⇒ SCIENCES ET TECHNIQUES

Il organise avec la caravane les cours de Patron d'embarcation. Il tient à jour l'annuaire des anciens et autres contacts compétents qui pourraient intervenir auprès des unités.

⇒ OUVERTURE À TOUS, RENCONTRE ET SERVICE

Il veille à ce que les partenariats soient clairs et honorés et que les activités des unités soient bien accessibles à tous (que ce soit financièrement ou par le degré de compétence nécessaire).

RYTHME DES ACTIVITES MARINES

Pendant l'année : la labellisation prévoit au moins un week-end marin pour les adultes et compagnons du groupe par an.

MOUSSAILLONS (louveteaux - jeannettes)

Les enfants de 8 à 11 ans vivent des projets courts - des escapades - dont certaines concernent la découverte du milieu marin (faune, flore, histoire...) et une initiation à la pratique de la voile basée sur le jeu.

⇒ NAVIGATION

En lien avec une école de voile, découverte de la voile sur optimistes ou dériveurs collectifs sous forme de jeux sur l'eau mais aussi apprentissage de la natation et passage du test anti-panique.

⇒ ENVIRONNEMENT

Découverte du milieu fluvial ou maritime (visite d'une réserve d'oiseaux, d'un océanorium, etc).

⇒ SCIENCES ET TECHNIQUES

Apprentissage des nœuds, de la typologie d'un bateau (voile, proue, etc).

⇒ OUVERTURE À TOUS, RENCONTRE ET SERVICE

Rencontre avec la Société Nationale de Sécurité en Mer, le gardien du phare, un pêcheur...

RYTHME DES ACTIVITES MARINES

Pendant l'année : deux sorties sur l'eau et une ou deux escapades entièrement sur le thème du milieu marin.

Camp : un camp sur deux a un thème marin (pirates, sirènes etc.) avec au moins une activité nautique.



LA PROGRESSION TECHNIQUE :

Cet insigne est celui du matelot. Ce brevet fera découvrir au jeune le milieu marin et les premières sensations de navigation.

MOUSSES (scouts - guides)

Les jeunes de 11 à 14 ans sont orientés sur la découverte de la voile ou de l'aviron en mer sur des supports type dériveurs collectifs développant l'apprentissage et l'école de la manœuvre. Les maîtres-mots sont exploration, découverte de ses talents et surtout apprentissage empirique.

⇒ NAVIGATION

Apprentissage de techniques de base sur dériveurs collectifs (embarcation non pontée pouvant accueillir cinq à six jeunes avec un chef) à voile ou à aviron. Jeux nautiques permettant d'aborder toutes les manœuvres de base, ateliers nœuds... Au programme pas de cours du soir mais des savoirs acquis de manière empirique.

Les jeunes de troisième année sont en responsabilité de chef de bord.

⇒ ENVIRONNEMENT

Sensibilisation à l'environnement immédiat et à sa préservation mais aussi savoir s'intégrer dans cet environnement (par la vie de camp en particulier).

Découverte de la pêche à pied, visite d'une usine de traitement des eaux usées, découvertes d'activités liées au recyclage de bouteilles en plastique...

⇒ SCIENCES ET TECHNIQUES

Découverte des éléments nécessaires pour comprendre ce qui se passe sur le bateau. Identification des différents types de nuages et leurs conséquences, fabrication d'une station météo, apprentissage de l'alphabet international, compréhension du vent et de son interaction avec la voile...

⇒ OUVERTURE À TOUS, RENCONTRE ET SERVICE

Compréhension et appréhension des différentes facettes du milieu de la mer.

Rencontre avec des pêcheurs, participation à une criée, sortie avec la SNSM, participation à une opération de nettoyage de rivière, rencontre avec les services techniques d'un port de plaisance pour en découvrir l'organisation.

RYTHME DES ACTIVITES MARINES

Pendant l'année : quatre sorties sur l'eau et une ou deux aventures entièrement sur le thème du milieu marin.

Camp : un camp sur deux se déroule au bord de l'eau avec au moins deux sorties sur l'eau.



LA PROGRESSION TECHNIQUE :

Cet insigne est celui du timonier. Il fera du jeune un équipier confirmé et le préparera à devenir chef de bord sur bateau collectif.

MARINS (pionniers - caravelles)

Les marins (jeunes de 14 à 17 ans) vivent des projets plus approfondis qui vont leur demander d'acquérir des compétences complémentaires et de se répartir les rôles en fonction de leurs envies. Leurs projets se doivent d'être utiles et ambitieux...

Attention, chaque jeune n'a pas forcément les compétences ni l'envie d'être une « bête de navigation », il est donc important, à cet âge, de pousser les jeunes intéressés à approfondir leurs compétences voile pour obtenir le brevet de « Patron d'embarcation » et d'aider les autres à acquérir d'autres compétences (logistiques, techniques, artistiques ou autres).

⇒ NAVIGATION

Approfondissement des techniques de navigation sur des supports habitables (embarcation pontée et habitable pouvant accueillir 4 à 5 jeunes pour une croisière côtière) qui permettront à l'unité de partir en camp itinérant en dormant sur les bateaux. L'acquisition de techniques « pointues » permettra à chaque équipe d'être autonome. On ajoute donc des cours théoriques pour les jeunes intéressés.

Les jeunes de troisième année compétents passent le brevet de Patron d'embarcation.

⇒ ENVIRONNEMENT

Se mettre au service pour protéger l'environnement : nettoyage de plage, respect des règles de bonne conduite dans les ports et en pleine mer, visite d'un port de commerce...

⇒ SCIENCES ET TECHNIQUES

Approfondir sa connaissance du milieu en passant par la théorie.

Comprendre les phénomènes météo, calculer les heures de marée, comprendre une carte et tracer un itinéraire mais aussi savoir démonter et réparer un moteur, réparer un bateau en bois, perfectionner les techniques de cuisine à bord, passer son AFPS...

⇒ OUVERTURE À TOUS, RENCONTRE ET SERVICE

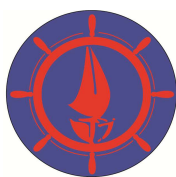
Découvrir des hommes et femmes liés à la mer par leur passion ou leur métier.

Rencontre avec le capitaine du port, visite d'un chantier naval et organisation d'un camp, carénage pour retaper des bateaux en bois, participation à la rénovation d'un phare ou d'un fort...

RYTHME DES ACTIVITES MARINES

Pendant l'année : six à dix sorties sur l'eau, douze cours théoriques pour les jeunes intéressés et un camp pendant les vacances de printemps.

Camp : un camp sur trois se déroule en croisière côtière, un camp sur trois au bord de l'eau avec des activités de navigation ponctuelles et un camp sur trois se déroule dans un autre environnement (montagne, campagne...).



LA PROGRESSION TECHNIQUE :

Cet insigne est celui du maître d'équipage. Ce brevet fera du jeune un bon chef de bord sur bateau collectif et l'équipier confirmé du chef de bord d'un bateau habitable.

COMPAGNONS MARINS

Les jeunes de 17 à 20 ans vivent des projets nautiques en autonomie par équipe où la dimension du service à l'international se retrouve dans des projets d'action de service ou de solidarité internationale. Ils mettent leur compétence au service des autres unités.

⇒ NAVIGATION

Autonomie en croisière et transmission de compétences.

L'équipe (environ quatre personnes) part seule sous la responsabilité d'un adulte à terre afin de souder l'équipe et d'approfondir encore les compétences de chacun. Les compagnons, en tant qu'individus, mettent leurs compétences au service des unités en animant des activités ou des ateliers en lien avec les autres maîtrises ou dans le cadre de projets internationaux.

À partir de 18 ans, les compagnons passent leur brevet de « Chef de quart ».

⇒ ENVIRONNEMENT

Se mettre au service pour protéger l'environnement.

Nettoyage de plage, respect des règles de bonne conduite dans les ports et en pleine mer, organisation d'une opération ville propre, opérations de sensibilisation du public.

⇒ SCIENCES ET TECHNIQUES

Transmettre ses connaissances et les approfondir en se mettant au service des autres unités.

Passer son permis mer ou hauturier, devenir surveillant de baignade, co-animer les cours de patron d'embarcation ou montrer aux moussaillons comment faire des nœuds, s'investir dans l'entretien des bateaux du groupe...

⇒ OUVERTURE À TOUS, RENCONTRE ET SERVICE

Travailler avec des personnes liées à la mer.

Soutenir un camp marin accueillant des jeunes en difficulté, organiser des activités nautiques avec des handicapés, travailler sur un chantier de rénovation de phare ou de fort, transmettre son savoir-faire et ses compétences à d'autres marins dans le monde.

RYTHME DES ACTIVITES MARINES

Pendant l'année : trois sorties en équipe et soutien des activités des marins.

Camp : un premier camp en autonomie en croisière côtière (avec un temps de service, à la base nationale marine, par exemple), un camp d'initiation à la croisière hauturière (avec une personne qualifiée) ou de solidarité internationale en lien avec d'autres associations marines.