



Lancer la proposition marine dans un groupe.

Etre marin chez les Scouts et Guides de France, c'est vivre du scoutisme en ayant pour cadre le milieu maritime. Le terrain de jeu du scout, c'est la nature. Celui du scout marin, c'est la mer !

Le présent document est une synthèse des informations que vous trouverez dans « Le Chenal » que nous vous invitons à télécharger sur www.sgdfr.fr, rubrique Doc en Stock.



QU'EST-CE QU'UN GROUPE MARIN ?

Les Scouts et Guides de France marins sont d'abord des scouts et des guides qui vivent en équipe les projets choisis par eux. La proposition marine est donc un choix fait par un groupe ou une unité qui privilégie le milieu maritime et l'apprentissage de la navigation comme support d'activités et de progression personnelle spécifique.

Un groupe marin a la même structuration que tous les groupes, il fait partie d'un territoire, représenté par son Délégué Territorial. Les unités mettent en œuvre les pédagogies des branches avec des spécificités en terme d'activités, de projets et de progression personnelle.

La pratique nautique est donc un outil au service du développement personnel de chaque jeune qui leur permet de vivre leur passion, d'acquérir des compétences et des techniques spécifiques au milieu nautique et de prendre des responsabilités (comme celle de chef de bord par exemple).

QUELLES SONT LES OUVERTURES POSSIBLES AU SCOUTISME MARIN ?

Dans tous les cas, c'est le **territoire** qui porte tous les projets d'ouverture ou de développement d'un groupe, en lien avec son **Centre de Ressources**. Plus particulièrement, le **pôle développement** du territoire est en charge de ces missions. L'équipe nationale marine, en la personne du **Responsable de Zone Marine**, est présente en soutien à l'équipe territoriale.

Deux possibilités d'ouverture à la proposition marine :

- un groupe déjà existant souhaite diversifier ses projets et veut s'ouvrir à la proposition marine.
- un projet d'ouverture de groupe est en cours et le groupe sera marin.

QUELLES SONT LES ETAPES POUR CREER UN GROUPE MARIN ?

Lors de la phase de repérage (qui consiste à trouver le bon endroit, avec une démographie dynamique, des associations actives, une politique pour la jeunesse...) : l'accès à un plan d'eau est fortement conseillé pour le groupe marin.

Lors de phase de préparation (qui consiste à établir des réseaux avec la municipalité, la paroisse, des associations, des écoles..., à communiquer sur le projet...) : pour envisager des activités nautiques avec les jeunes, le meilleur moyen est d'établir un partenariat avec une école de voile ou d'obtenir des contacts de scouts marins ayant les diplômes nautiques nécessaires et disponibles pour faire naviguer les jeunes. Pour toutes les autres activités possibles, prendre connaissance de tous les outils existants (GPS, boussole, mille pistes mer, passeport...) qui foisonnent d'idées ! Il est également très important d'avoir connaissance des textes réglementaires quant à la pratique des activités nautiques dans le cadre de notre mouvement (test d'aisance aquatique, visas, diplômes des encadrants...).

Lors de la phase de lancement (qui consiste à vivre un évènement marquant, impliquer les parents, faire du scoutisme) : marquer le caractère marin du nouveau groupe en proposant des activités marines dès le premier jour.

Lors de la phase de consolidation (accompagnement du territoire dans les activités, participation à un camp accompagné, formations, aides au financement...) : vivre des activités nautiques a aussi son coût, le groupe en est conscient et cherche des financements, possibilité pour le groupe de partir à la Base Nationale Marine en camp ou de se jumeler avec un autre groupe marin...

Après toutes ces étapes, le groupe sera autonome.

QUELLES SONT LES ETAPES POUR DEVENIR UN GROUPE MARIN ?

Si un groupe souhaite devenir marin, il en formule la demande à son territoire qui fera appel au Responsable de Zone Marine (membre de l'Equipe Nationale Marine).

Comme pour la création d'un groupe marin, s'assurer qu'il y a un plan d'eau à proximité. Le groupe n'a pas besoin d'avoir ses propres bateaux, ni ses propres diplômes nautiques pour devenir groupe marin. Un partenariat avec une école de voile est bien plus adapté.

Enfin, pour tous les autres domaines, de nombreux outils sont à disposition des groupes (cf page suivante).

QUELLES SONT LES FORMALITÉS ADMINISTRATIVES D'UN GROUPE MARIN ?

- **Sur intranet** : le groupe marin doit être déclaré comme tel sur intranet. Les jeunes et les chefs sont évidemment tous adhérents, et inscrits avec le code « M ».
- **Pour naviguer** : les mineurs ont passé le Test d'Aisance Aquatique, le visa marin est rempli, les navigants ont les diplômes nautiques nécessaires.

LE GROUPE EST OUVERT, QUELLES ACTIVITÉS PROPOSER ?

Chaque unité, marine ou non, met en œuvre les propositions pédagogiques des branches et utilise les outils existants : les livrets des jeunes et pour les chefs, les **Guides pour le Scoutisme 2.0** qui intègrent, dans leur deuxième version, des activités et des spécificités pour les unités marines. Le **1000 pistes mer** foisonne d'informations, d'idées d'animations et d'activités à proposer aux jeunes (livres disponibles à la Boutique des SGDF).



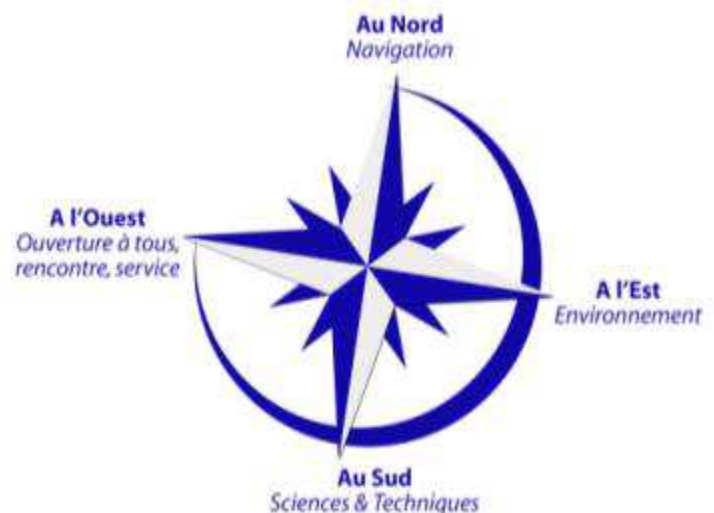
On ne considère pas qu'un groupe ou une unité propose du scoutisme marin en fonction du nombre de ses navigations ! Ni si ses activités sont exclusivement tournées vers le milieu maritime !

Le groupe propose du scoutisme marin s'il respecte les 6 critères de la **labellisation** (document disponible sur www.sgdf.fr dans Doc en stock) : organiser un week-end marin pour les jeunes adultes du groupe, proposer des activités nautiques, avoir un référent technique, proposer des activités dans les quatre domaines de la Boussole (cf ci-dessous), être représenté aux Assises marines et enfin remplir les exigences réglementaires liées à la proposition marine.

La **Boussole** est un outil d'animation spécifiquement marin, intégré dans chaque GPS avec des idées d'activités adaptées à tous les âges.

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.

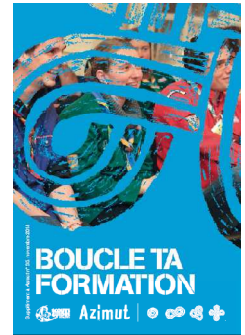
Des fiches d'activités pour chacun des axes de la boussole existent, ainsi que pour la dimension spirituelle, avec des références à des textes bibliques sur la mer, des idées de débats...



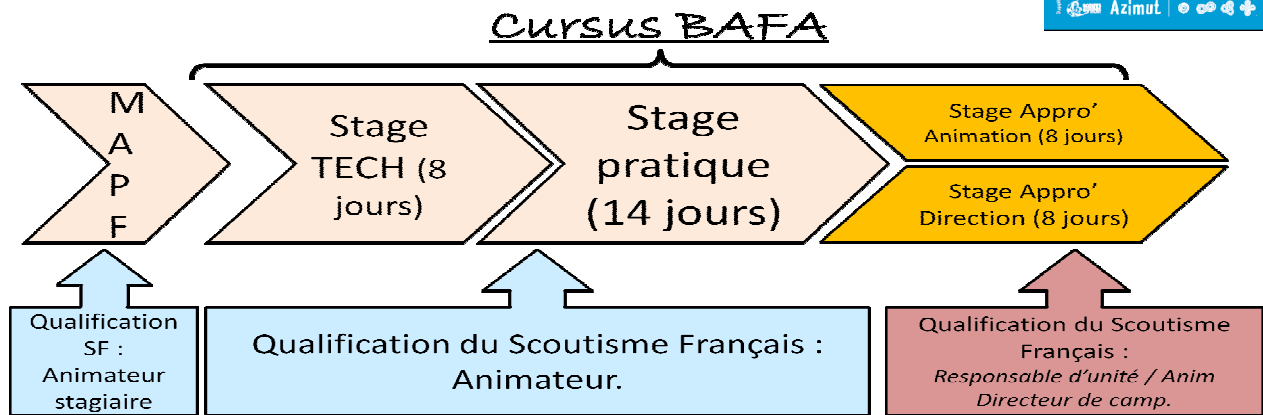
Passeport est l'outil de la progression technique des jeunes, dès les moussaillons. Il présente trois brevets et leurs référentiels : le matelot, le timonier et le maître d'équipage. A partir de 16 ans, le jeune pourra passer d'autres brevets, reconnus par Jeunesse et Sport.

QUELLES FORMATIONS PROPOSER AUX CHEFS ?

Le livret « Boucle ta formation » des Scouts et Guides de France est disponible sur www.sgdf.fr. Il présente en détail les parcours de formations proposés dans notre association.



- Le cursus de formation à l'animation :



Le BAFA (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur) se déroule en plusieurs stages : le stage Tech' est le premier stage théorique, puis il y a un stage pratique à effectuer et enfin le stage Appro' qui est 2^{ème} stage théorique. Deux parcours sont proposés pour ce dernier théorique : un parcours d'Approfondissement animation (enrichissement des pratiques) et un parcours d'Approfondissement direction (pour être directeur / directrice de camp).

Parfois, des stages Appro « Terre et Mer » sont organisés, et selon les années, ils proposent des parcours d'animation marin, une formation technique...

- Le cursus de formation technique :

Si le chef ou la cheftaine a été scout ou guide dans une unité marine, il a pu passer un ou plusieurs brevets de progression technique réservés aux jeunes : le matelot, le timonier et le maître d'équipage.

A partir de 16 ans, le mouvement propose des formations permettant d'obtenir les brevets de Patron d'Embarcation, de Chef de Quart et de Chef de Flotille. Ces diplômes sont nécessaire si l'unité désire pratiquer la navigation en autonomie. Si elle a un partenariat avec une école de voile, ce sont les moniteurs qui se chargeront de la partie nautique, les chefs auront alors un rôle animatif.



le matelot



le timonier



le maître
d'équipage



le Patron
d'Embarcation



le Chef de
Quart



le Chef de
Flotille

Un récapitulatif des diplômes « qui peut encadrer qui ? » est disponible sur www.sgdf.fr, dans Doc en stock.