



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

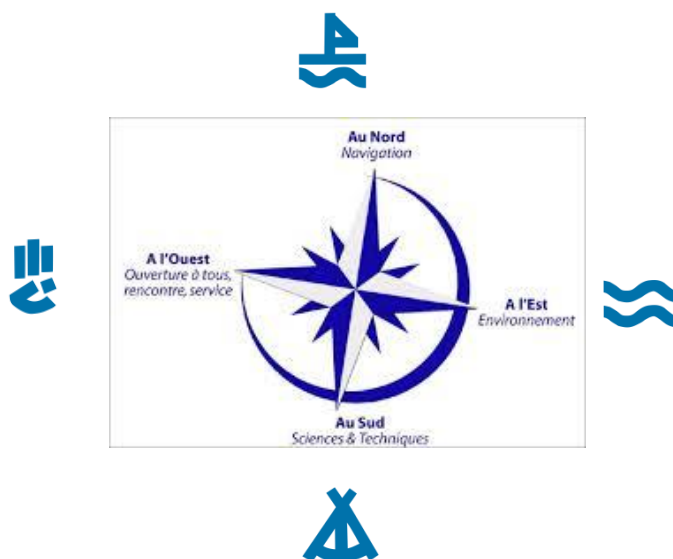
**Scouts
et
Guides**

La boussole des Mousses
2020

UNE BOUSSOLE AU SERVICE DES TERRES D'AVENTURE

La Boussole est un outil d'animation spécifiquement Marins, intégré dans la proposition pédagogique scoute, guide avec des idées d'activités pour enrichir les aventures. Elle constitue un ensemble d'axes dans lesquels s'inscrivent les activités marines : la navigation, la découverte de l'environnement marin, les sciences et techniques, l'ouverture et la rencontre des autres.

(Clique sur les pictogrammes pour aller directement sur Doc-en-stock rubrique Marins, kit animations).



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...

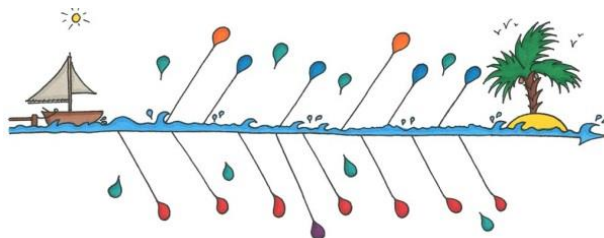
OUVERTURE À TOUS, RENCONTRE ET SERVICE



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

Voici un indicatif d'activités, elles doivent s'adapter au projet des jeunes et de la réalité du terrain.



Pendant l'année, on privilégiera trois à quatre sorties sur l'eau et une aventure entièrement sur le thème du milieu marin.

Les camps ne sont pas obligatoirement tous marins, cependant il est important que chaque jeune ait vécu deux camps marins dans ses trois années avec au moins deux activités 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. Découvre plus d'informations dans la fiche action du passeport marin.

