



**SCOUTS  
GUIDES**  
DE FRANCE

**PIONNIERS ET  
CARAVELLES**

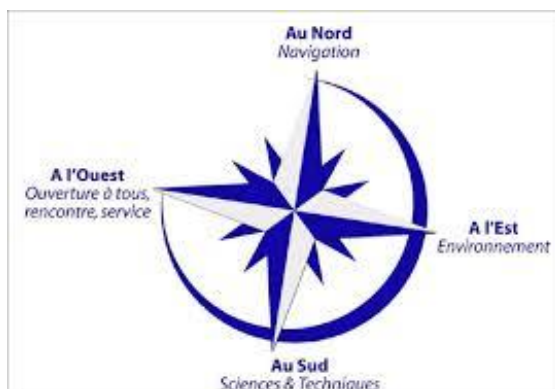
## La boussole des Marins 2020


### UNE BOUSSOLE AU SERVICE D'UN CAP



La Boussole est un outil d'animation spécifiquement marin, intégré dans la proposition pédagogique des pionniers, caravelle avec des idées d'activités pour enrichir leurs CAP. 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 marins (jeunes de 14 à 17 ans) vivent des projets plus approfondis que ceux des mousses. Ces projets 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



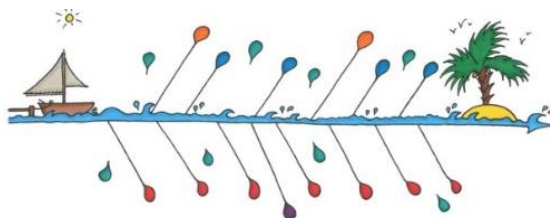
Découvrir des hommes et femmes liés à la mer par leur passion ou leur métier. Rencontrer le capitaine du port, visiter un chantier naval et organiser un camp carénage pour retaper des bateaux en bois, participer à la rénovation d'un phare ou d'un fort...

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.

Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs.

## 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 :** six à dix sorties sur l'eau, douze cours théoriques pour les jeunes intéressés, participer à un Top rayé ou Top ciré.

**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...). Il est même possible de faire des camps rencontre internationale marins.

## 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. Découvre plus d'informations dans la fiche action du passeport marin. Pour les plus motivés il y a aussi le Patron d'Embarcation, ce brevet est validé par la ComMar à la suite d'un examen théorique et pratique.

