



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

COMPAGNONS

PEDAGOGIE COMPAGNON



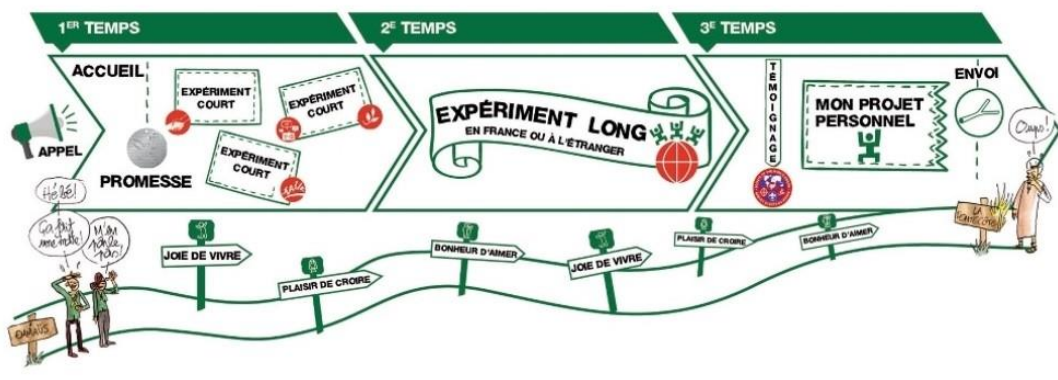
**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

COMPAGNONS

La **branche compagnon** est la dernière branche éducative chez les Scouts et Guides de France. Elle concerne les jeunes âgés de **17 à 21 ans** et elle clôt le parcours éducatif au sein du mouvement.

Le temps compagnon est une phase de transition caractérisée par les **expérimentations** et une **quête de sens** importante. Le "compa" n'est plus tout à fait un jeune, mais pas encore un adulte... Il apprend à devenir autonome dans ses choix et ses décisions.

Le temps compagnon repose sur un cadre symbolique : **la route**.



Le compagnon est en itinérance au sein d'un parcours en 3 temps qu'il est invité à vivre :

- **1^{er} temps** (ou T1) : la **découverte**, pendant lequel l'**équipe** se constitue et le compagnon, par le jeu des **expériences courtes**, apprend en autonomie à monter des petits projets.
- **2^{ème} temps** (ou T2) : le **grand projet**, qui consiste en la préparation de l'**expérimentation longue**. Il s'agit d'un projet de **solidarité internationale** qui se vit en France ou à l'étranger. L'expérimentation longue s'inscrit dans la dynamique du Brevet Scouts du Monde.
- **3^{ème} temps** (ou T3) : l'**engagement personnel**. Le compagnon est invité à écrire son projet personnel en reliant l'ensemble de son parcours chez les Scouts et Guides de France. Il prend conscience de ce qu'il est devenu, et il écrit alors sa charte de vie d'adulte. Lors de la cérémonie de l'**envoi**, il quitte un chemin (celui des jeunes) pour en emprunter un autre (celui des adultes).

S'il est habituel que les temps coïncident avec les années scolaires, il arrive parfois que les compagnons « doublent » leur T1 ou leur T2, pour se donner plus de temps dans la réalisation de leurs projets.



sgdf.fr

Scouts et Guides de France
65, rue de la glacière 75013 Paris
Tel. 01 44 52 37 37





**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

COMPAGNONS

PEDAGOGIE COMPAGNON

La pédagogie compagnon repose sur :

- **L'autonomie** et, par rapport aux pionniers-caravelles, **l'absence de chefs-cheftaines**. Les compagnons ont des **accompagnateurs compagnons** (appelés *AC*, *acoco*, ou *accomcom* selon les groupes) qui accompagnent et donnent des repères.

A la différence des chefs et cheftaines, l'accompagnateur compagnon ne participe pas aux principaux temps compagnons (WE Katabole, bivouacs, expériences courts et longs...) qui se vivent en autonomie.

- **L'équipe** : c'est le noyau central de la vie compagnon. Elle est composée de 3 à 7 (maximum) compagnons, souvent mixte. En principe, elle regroupe des compagnons du même temps.



- **L'expérience** : il permet aux compagnons d'apprendre et de développer leur autonomie. Il repose sur 4 axes : la vie d'équipe (l'expérience se fait en équipe), agir avec un partenaire (l'expérience ne se fait pas seul), la progression personnelle (l'expérience permet d'acquérir de nouvelles compétences), et aller à la rencontre (l'expérience se réalise par l'échange).

- Les **pistes d'action** : chaque expérience se fait dans l'un des 8 pistes d'actions de la pédagogie compagnon :

Développement
Paix et droits de l'Homme
Environnement
Solidarité et ouverture aux autres

Santé et sport
Évangile et vie scout
Éducation et enfance
Expression et communication

La **proposition spirituelle** marque tout le cadre symbolique des compagnons, qui vont d'Emmaüs (ils cheminent ensemble...comme des compagnons) à la Pentecôte (une fois prêts, ils vont chacun de leur côté témoigner de ce qu'ils ont vécu).

Pour faire ce cheminement, trois itinéraires spirituels sont proposés : la joie de vivre, le plaisir de croire, le bonheur d'aimer.



sgdf.fr

Scouts et Guides de France
65, rue de la glacière 75013 Paris
Tel. 01 44 52 37 37

f / scoutsetguides
t / sgdf