



**Profil 4e branche (ROUTE) des
Eclaireurs Neutres de Côte d'Ivoire**

1. les jeunes de la 4e branche

Qui sont-ils?

Après avoir atteint leur majorité, les jeunes adultes sont responsables d'eux-mêmes et aussi d'autrui. A partir de 18 ans, les jeunes adultes quittent le domicile de leurs parents, pour une durée limitée (pour des études, un stage, un voyage ou un séjour linguistique) ou définitivement. C'est ainsi qu'ils acquièrent leur indépendance et commencent à être responsables de leur propre vie.

Une plus grande indépendance par rapport à la famille permet aux jeunes adultes de mener leur vie selon leurs propres valeurs et leurs propres idées. Les jeunes adultes prennent une part toujours plus grande à la vie de la société; c'est le début de leur engagement pour des grands projets politiques et des questions de choix de société. Cet engagement reflète les attentes et les désirs que les jeunes ont envers la société.

Le désir et la nécessité de faire partie d'un groupe perdent de leur importance. Les jeunes adultes veulent former des liens plus personnels, créer des amitiés durables et décider eux-mêmes de leur style de vie, p. ex. vivre à deux, habiter seul, etc.

Que veulent-ils?

Les jeunes adultes veulent:

- avoir la possibilité de prendre des responsabilités
- développer leur identité et trouver leur style de vie
- se sentir bien dans leur tête et dans leur corps

- s'engager pour la société et exercer une influence sur le monde
- voir le monde et découvrir d'autres cultures
- donner un sens à leur vie
- vivre avec un/e partenaire

2. le but

La 4e branche, c'est l'aventure, le plaisir et le moment de relever les défis de la vie. Sur la base de leurs besoins spécifiques, les membres de la 4e branche se fixent des objectifs qui ont un caractère de défi. Le mouvement scout leur offre un cadre approprié et varié pour élargir le champ de leurs compétences et de leurs expériences selon les buts suivants:

La relation à soi: être critique envers soi-même et conscient de sa valeur. Les jeunes adultes:

- sont capables de se faire une opinion personnelle et s'engagent pour leurs idées et leur idéal sont critiques envers eux-mêmes et ont le courage de se remettre en question
- s'engagent selon leurs capacités et leurs intérêts connaissent leurs limites, les surmontent et/ou reconnaissent leurs possibilités

La relation à son corps: s'accepter et s'épanouir. Les jeunes adultes:

- traitent leur corps avec respect
- veillent à leur santé physique et mentale

- connaissent leurs aptitudes physiques et les évaluent correctement
- s'expriment par leur corps et s'ouvrent à la perception par tous leurs sens

La relation aux autres: rencontrer et respecter les autres. Les jeunes adultes:

- s'engagent pour la société et au sein de celle-ci
- sont capables de s'intégrer dans une équipe
- se sentent responsables d'autrui
- abordent avec respect les modes de vie qui leur sont étrangers, essaient de les découvrir, de les comprendre et d'y participer profitent de la diversité culturelle du mouvement scout international et y participent

La relation aux choses: être créatif et respecter l'environnement. Les jeunes adultes:

- agissent sur leur environnement, créent et préservent un cadre de vie intact
- jouissent de la nature comme espace pour diverses activités
- font preuve de créativité et d'initiative dans le choix de leurs loisirs

La relation à Dieu, spirituelle: être ouvert et s'interroger. Les jeunes adultes:

- se basent sur la Loi et la Promesse du mouvement scout pour leur engagement
- réfléchissent à la religion et à la foi

- mènent leur vie selon leurs propres valeurs
- ont des convictions et sont prêts à les justifier et à les remettre en question jouissent de la vie et transmettent cette joie de vivre

3. la méthode

Le jeu

Jouer, c'est trouver une compensation à d'autres activités et faire quelque chose ensemble commun. Les clans ou groupes se retrouvent lors de soirées de jeu pour découvrir et pratiquer toutes sortes de jeux. Les jeux de réflexion, de hasard ou de mouvement et les activités sportives sont multiples.

Au sein d'une équipe (maîtrise d'unité ou de cours, etc.), les jeux sont utilisés pour stimuler l'esprit de groupe, favoriser le travail créatif sur des thèmes particuliers et comme formes de présentation.

La vie en petits groupes

En 4e branche, c'est l'individu qui se trouve au centre et non plus le groupe. Chaque membre est libre de décider sous quelle forme il veut vivre le scoutisme, mais il se retrouve rarement seul: la 4e branche offre diverses possibilités de s'organiser en groupe, de rencontrer d'autres jeunes adultes, de faire des plans, de vivre un moment agréable avec des amis ou de réaliser ses propres idées.

Le clan: il s'organise lui-même et les tâches se font à tour de rôle. La vie de clan dépend souvent de la

tradition du groupe. Le clan soutient le groupe et peut collaborer avec d'autres organisations et/ou des spécialises externes pour des actions spécifiques. Le clan formé autour d'une action comprend les routiers et les guides qui travaillent ensemble sur une action déterminée.

Le clan possède souvent une cheftaine ou un chef de clan. Cette personne se charge des contacts internes et externes.

Le clan des chefs: les membres des maîtrises sont également des routiers et des guides. Le clan des cheftaines et chefs offre à ces derniers l'occasion de se ressourcer et de planifier leurs propres activités.

Les routiers et les guides peuvent bien sûr participer à plusieurs systèmes de clans selon leurs besoins et disponibilités.

La progression personnelle

Par la méthode de la progression personnelle, les routiers et les guides prennent l'initiative de leur développement personnel au sein du scoutisme et dans les autres domaines de leur vie.

Ils relèvent des défis de toutes sortes. Ils prennent par exemple des responsabilités envers autrui et pour des actions complexes, réfléchissent à leur manière d'agir et se fixent les objectifs personnels. La veillée route est une forme adaptée à l'âge des membres de la 4^e branche de se confronter à soi-même, à la relation à Dieu, à autrui et à l'environnement. C'est une occasion de réfléchir aux dernières expériences et d'élaborer de nouvelles perspectives.

Les routiers et les guides découvrent que la vie est un

processus d'apprentissage permanent et qu'ils en portent eux-mêmes la responsabilité.

La pédagogie du projet

En 4e branche, le fait de planifier et d'organiser une activité s'appelle «l'action».

Chacun et chacune à la possibilité de faire partager ses idées et d'assumer une responsabilité pour la réussite de l'action. Une action est une activité planifiée en détail, dans laquelle est formulé un objectif commun au clan. En raison de son caractère unique et de son degré de difficulté, l'action demande de grandes capacités de la part de tous les membres du clan.

Pendant une action, le clan est occupé à long terme par un thème ou une activité. Il se peut même que l'action dépasse au bout d'un moment les capacités du clan.

En 4e branche, ce sont les jeunes adultes eux-mêmes qui sont responsables de tous les aspects de leurs activités. Ce sont eux qui muent leurs idées à l'état d'action - sans filet de sécurité.

La Loi et la promesse

scouts nous voulons:

- être vrais
- écouter et respecter les autres
- être attentifs et aider autour de nous
- partager
- choisir de notre mieux et nous engager
- protéger la nature et respecter la vie
- affronter les difficultés avec confiance

- nous réjouir de tout ce qui est beau

Cette Loi nous lie à tous les scouts du monde

La devise

servir

Par la devise, les jeunes manifestent l'importance qu'ils accordent au groupe et à l'engagement communautaire.

Que sont la Loi, la promesse et la devise?

La Loi scout et la promesse sont les mêmes qu'en 2e et 3e branche.

Les routiers et les guides voient dans la loi les bases de leurs propres principes et règles de vie. Cette base peut être confirmée par la promesse. Une réflexion approfondie sur la loi scout et la promesse peut également se faire lors de la veillée route.

Les cheftaines et chefs sont considérés comme des exemples pour les scouts plus jeunes. Ces derniers se réfèrent à leur manière de vivre la loi et la promesse. Les routiers et les guides ont des idéaux et se fixent des buts. Ils agissent en tant que personnes autonomes et ouvertes pour les atteindre. Ils sont conscients de la portée de leurs faits et gestes. Ce faisant ils font avancer non seulement le scoutisme, mais aussi divers processus au sein de la société.

La vie en plein air

Vivre en plein air peut désigner la vie dans la nature, les activités sportives, la vie simple de camp ou la confrontation à l'environnement. Les routiers et les guides recherchent le défi physique, jouissent de la nature et en profitent pour retrouver leur équilibre. Ils savent aussi comment se comporter dans la nature et comment la préserver. Vivre en plein air, c'est aussi être en chemin. La vie en plein air offre la possibilité de découvrir du nouveau, d'entrer en contact avec autrui, d'explorer des cultures inconnues et de rechercher ses propres limites. Les engagements pour la communauté offrent la possibilité de s'engager activement dans la société.

Les rituels et traditions

Dans cette branche, les traditions ont pour fonction de renouveler l'esprit scout et de favoriser le travail en commun. Elles peuvent même aider les membres du clan à se retrouver lorsqu'ils se dispersent pour des raisons professionnelles ou privées.

Il y a d'innombrables rituels et traditions en 4e branche. Chaque clan et chaque groupe, chaque brigade ou canton a ses propres rituels et traditions: Noël en forêt, journée de brigade, concours de 4e branche, veillée, etc. Les rituels et traditions se reflètent dans les séances et dans la manière d'animer les activités (animation des séances, relations au sein du groupe). A partir du moment où les cheftaines et chefs prennent des responsabilités pour les scouts plus jeunes, ils sont aussi responsables de transmettre un sens aux rituels et traditions.

4. le début, la fin et le passage

Le début de la période en 4e branche est l'admission dans un clan ou dans une maîtrise, voire même la création d'un clan. La disposition à prendre des responsabilités dans le groupe ou le clan est un pas important dans l'évolution d'un individu; cette étape prend une forme individuelle et doit être dûment fêtée. Il n'y a pas de limite d'âge supérieure pour la 4e branche. Comme valeur indicative, on peut retenir qu'aussi longtemps que les membres d'un clan restent en contact avec leur groupe et participent à la vie du groupe, ils font partie de la 4e branche.

5. les responsables

En 4e branche, Les membres de cette branche agissent de manière autonome et s'organisent selon les formes de clan décrites. Les animateurs de clan sont responsables des tâches de coordination et d'information.