

LE GUIDE DE L'ANIMATEUR SUR LE SENTIER CANADIEN

MANUEL DE L'ANIMATEUR



Sentiercanadien.ca



Tout commence
avec les Scouts.



Coordonnées

Nom du groupe : _____ Section : _____

Secteur : _____ Conseil : _____

Lieu de rencontre _____		Jour et heure de la rencontre _____	
Rôle	Nom	Tél. (domicile) : Tél. (cellulaire) :	Courriel
Animateur responsable de la section (personne-ressource)			
Animateur de la section			
Animateur de la section			
Animateur de la section			
Animateur de la section			
Animateur de la section			
Commissaire de groupe			
Registraire de groupe			
Commissaire de secteur			

LISTE DE VÉRIFICATION POUR DEVENIR ANIMATEUR :

- Créer ou ouvrir un compte dans **Myscouts.ca** et s'inscrire en tant que bénévole.
- Fournir cinq références personnelles, y compris leurs courriels.
- Se soumettre avec succès à une vérification du casier judiciaire (VCJ) et une vérification de l'aptitude à travailler auprès de personnes vulnérables (VATPV).
- Passer une entrevue avec deux membres inscrits de votre groupe ou de votre secteur.
- Suivre une orientation scoute en ligne ou avec votre commissaire de groupe ou une personne désignée.
- Signer le code de conduite de Scouts Canada.
- Suivre les modules de formation préparatoires du bénévole.
- Suivre la partie 1 de la formation Badge de bois.
- Une fois que votre rôle est « actif » dans votre compte **Myscouts.ca**, faites-vous investir par votre groupe.



TABIE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	7
CHAPITRE 1 Bienvenue sur le Sentier canadien	15
La méthode scout	17
Les quatre éléments du Sentier canadien	21
CHAPITRE 2 Un programme équilibré	35
Les six thèmes de programme du Sentier canadien	36
Un programme équilibré pour chaque section	42
Équilibrer le programme avec les ÉPICES	45
CHAPITRE 3 Progression personnelle	47
Célébrer le parcours des jeunes avec les badges	48
Badges de réalisation personnelle des scouts castors	54
Badges de réalisation personnelle des scouts louveteaux	55
Badges de réalisation personnelle des scouts	56
Autres prix et défis	57
Compétences d'aventures de plein air	59
Prix de section	60
Badges de liaison du Sentier canadien	62
CHAPITRE 4 Être animateur	63
CHAPITRE 5 Diversité et inclusivité	73
CHAPITRE 6 Les compétences d'aventures de plein air	81
CHAPITRE 7 Les activités STIM sur le Sentier canadien	85
CHAPITRE 8 Bienvenue au mouvement mondial des scouts	89
CHAPITRE 9 La spiritualité sur le Sentier canadien	93
CHAPITRE 10 Les cérémonies du Sentier canadien	97
CHAPITRE 11 Programmes spécialisés	101
CHAPITRE 12 Scouts castors : bienvenue à l'étang	103
Le Sentier canadien et le programme des scouts castors	103
L'étang : le cadre symbolique du programme des scouts castors	105
L'équipe de leadership de la colonie	110
Explorer l'étang	112
Ressources pour faciliter la planification d'aventures	114
Progression personnelle : le parcours du scout castor	116
Les noms des amis de la forêt attribués aux animateurs	123
Cérémonies des scouts castors	126

CHAPITRE 13 Scouts louveteaux : bienvenue dans la jungle	139
Le Sentier canadien et le programme des scouts louveteaux	139
La jungle : le cadre symbolique du programme des scouts louveteaux	141
Éléments essentiels du programme des scouts louveteaux	142
Explorer la jungle	149
Saluer le parcours des scouts louveteaux	153
Cérémonies des scouts louveteaux	158
CHAPITRE 14 Scouts : bienvenue sur les sentiers canadiens	167
Le Sentier canadien et le programme des scouts	167
Trace ton propre sentier : le cadre symbolique du programme des scouts	168
Structure de la troupe	170
Explorer les sentiers canadiens	175
Planifier un cycle de programme	177
Saluer le parcours personnel des scouts	179
Cérémonies scoutées	183
CHAPITRE 15 Scouts aventuriers : atteindre le sommet	197
Le Sentier canadien et le programme des scouts aventuriers	197
Atteindre le sommet : le cadre symbolique du programme des scouts aventuriers	198
Éléments essentiels du programme des scouts aventuriers	201
Thèmes de programme	202
Progression personnelle : le parcours du scout aventurier	204
Révision du parcours personnel du scout aventurier	210
Animateurs : maîtriser l'art du leadership circonstanciel	213
Saluer le parcours personnel d'un scout aventurier	215
Cérémonies des scouts aventuriers	218
CHAPITRE 16 Dirige ton propre canoë : bienvenue chez les routiers	221
Objectifs du programme	221
Le Sentier canadien et le programme des scouts routiers	222
Dirige ton propre canoë : le cadre symbolique du programme des scouts routiers	224
Éléments essentiels du programme des scouts routiers	225
Planification et structure du clan	226
Progression personnelle : le parcours du scout routier	228
Mentors	232
Parcours du scout routier : « Dirige ton propre canoë »	234
Cérémonies des scouts routiers	236
ANNEXES	241
Badges de réalisation personnelle des scouts castors	243
Badges de réalisation personnelle des scouts louveteaux	263
Badges de réalisation personnelle des scouts	283

INTRODUCTION

LE SCOUTISME : UN MODE DE VIE

Bienvenue chez les scouts. Vous vous êtes joint à Scouts Canada parce que le scoutisme vous intéresse et que le développement des jeunes vous tient à cœur. Excellent! Maintenant, vous allez en apprendre davantage sur notre organisation, sur ses objectifs et sur les jeunes scouts.

Les jeunes que vous allez diriger ont tous des ambitions et des besoins différents. Ce sera vous leur guide. Vous ne vous en rendrez pas toujours compte, mais vous provoquerez des changements chez les jeunes scouts et vous les influencerez de mille manières que vous n'imaginez peut-être même pas.

Comme animateur auprès des jeunes, vous devez être conscient que leurs besoins et désirs évolueront. Suivez leur évolution et gardez à l'esprit ce qui pourrait influencer leur développement. Cela jouera un rôle majeur dans la façon que les scouts vont vous percevoir et sur l'influence que vous exercerez sur eux. Vous pouvez avoir un effet positif sur la vie des jeunes que vous accompagnerez.

QUELQUES MOTS AU SUJET DE CE MANUEL

Que vous soyez un animateur d'expérience ou que vous soyez nouveau chez les scouts, vous trouverez dans ce manuel de nombreuses suggestions pratiques pour travailler avec les jeunes.

Si vous êtes un animateur d'expérience, le contenu de ce manuel, qui est axé sur le Sentier canadien, viendra nourrir et actualiser votre approche. Certains animateurs et certaines sections seront appelés à apporter des ajustements importants, alors que d'autres n'auront que des ajustements mineurs à apporter, selon leur façon de faire actuelle.

Votre objectif est d'amener les scouts à se dépasser pour développer des compétences qui les aideront à devenir des citoyens exemplaires qui réussissent ce qu'ils entreprennent. Vous devez aider chaque jeune à tracer sa voie vers la réussite.

LE SCOUTISME AU CANADA

Scouts Canada fait partie de l'Organisation mondiale du mouvement scout. C'est une organisation nationale qui a été constituée en personne morale par une loi du Parlement canadien en juin 1914. Ses activités sont dirigées par un Conseil des gouverneurs, qui a le pouvoir, le devoir et la responsabilité de former et de faire la promotion des conseils, des secteurs et des groupes scouts. Scouts Canada compte sur une équipe d'employés qui appuie l'organisation et la fait croître.

Scouts Canada embauche une équipe dévouée de professionnels et de membres de soutien qui aident les groupes quant aux programmes, à la sécurité et à l'administration. Les équipes des opérations de conseil se trouvent dans les centres régionaux de soutien un peu partout au pays. Les membres des équipes de soutien sur le terrain travaillent quant à eux à partir de leur domicile. Ainsi, les responsables du soutien des secteurs demeurent à proximité des groupes qu'ils soutiennent.

Le bureau national se situe au 1345,
chemin Baseline, à Ottawa (K2C 0A7).

Téléphone : 1-888-855-3336

Télécopieur : 613-224-3571

Courriel général :

helpcentre@scouts.ca



¹ Regardez la vidéo « It Starts With Scouts! » sur notre chaîne YouTube (en anglais seulement).

Les débuts du scoutisme : un peu d'histoire¹

Robert Stephenson Smyth Baden-Powell naît à Londres, en Angleterre, le 22 février 1857. Chaque année, nous célébrons son anniversaire lors de la semaine des scouts et des guides, en février.

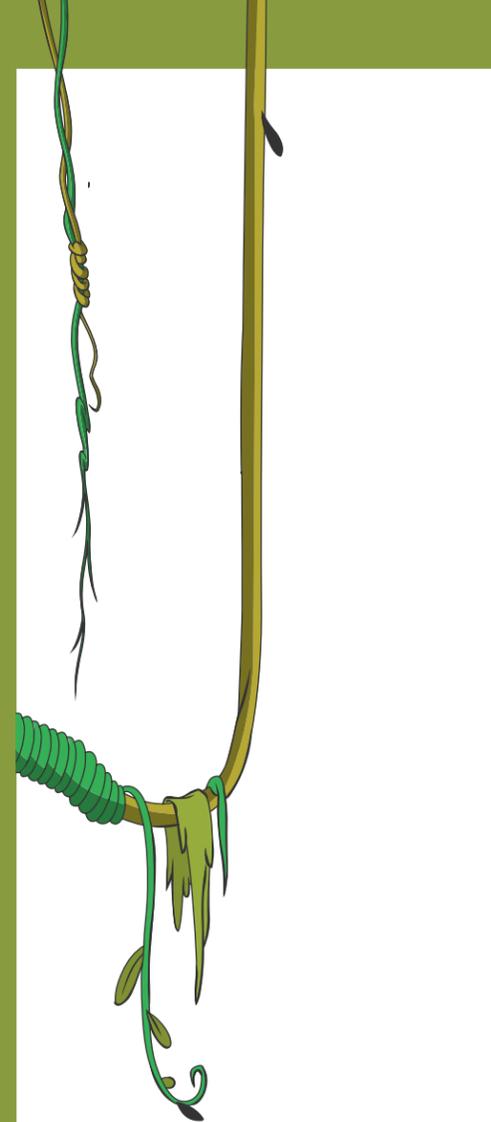
Dans sa jeunesse, il fréquente la Charterhouse School, à Londres, où il démontre beaucoup d'énergie, mais peu d'affinité pour les études. Ambidextre, il préfère la musique, le théâtre et le dessin. Plus tard dans sa vie, il impressionnera d'ailleurs de nombreux scouts en dessinant simultanément deux images, un crayon dans chaque main.

Alors qu'il fréquente l'école à Goldaming (Surrey), Baden-Powell adore aller dans la forêt avoisinante appelée « Le Bosquet ». Il y développe plusieurs compétences de plein air qu'il transmettra plus tard aux scouts.

À l'âge de 19 ans, Baden-Powell est affecté dans l'armée britannique. Il sert pendant de nombreuses années en Inde, en Afrique du Sud et en Afghanistan. Les expériences de Baden-Powell au sein de l'armée préparent le terrain au mouvement scout. Pendant son service en Afrique, Baden-Powell vit des expériences qui sont à l'origine de plusieurs traditions scout. Il y acquiert notamment un long collier de billes de bois qui appartenait au chef Zoulou Dinizulu. Des répliques de ces billes sont d'ailleurs offertes aux animateurs scouts lors des formations avancées. L'idée de la poignée de main gauche est venue à Baden-Powell lorsqu'il a appris que les guerriers Ashanti présentaient leur main gauche pour manifester symboliquement leur confiance. Offrir la main gauche obligeait ces guerriers à mettre de côté leurs boucliers, et donc à se départir de leur moyen de défense.

C'est aussi pendant son séjour en Afrique du Sud que Baden-Powell rédige le manuel *Aids to Scouting*, qui enseigne aux soldats des techniques de survie, de camping et de plein air afin de les aider à être autosuffisants.

Lorsque la Seconde Guerre des Boers éclate en 1899, le colonel Baden-Powell reçoit l'ordre de défendre Mafeking (aujourd'hui appelée Mahikeng), une ville d'Afrique du Sud, avec deux bataillons de fusiliers à cheval (environ 800 hommes). La ville est assiégée pendant 217 jours avant l'arrivée des renforts. Le conflit provoque des centaines de morts. De jeunes garçons, aussi jeunes que neuf ans, s'organisent en petits groupes et contribuent comme messagers ou aides-infirmiers. Leur courage impressionne grandement Baden-Powell. Celui-ci utilise la ruse pour tromper les Boers, dix fois plus nombreux, et il réussit à défendre Mafeking. En Angleterre, il est perçu par plusieurs comme un héros national.



Après la Guerre des Boers, Baden-Powell commande la force constabulaire en Afrique du Sud. Il l'organise en petites unités dirigées par des responsables non officiels. Il conçoit un uniforme (chandail, shorts, écharpe, chapeau à bord large), duquel s'inspire l'uniforme scout. Baden-Powell adopte les couleurs vert et jaune pour l'uniforme scout.

À son retour d'Afrique en 1903, Baden-Powell apprend que son manuel de formation militaire, *Aids to Scouting*, connaît un vif succès, et qu'il est utilisé par les jeunes, les professeurs et les organisations de jeunes. Baden-Powell fait alors partie de la Boy's Brigade, où on lui demande d'utiliser les compétences scout pour favoriser le développement des jeunes.

En 1907, Baden-Powell organise un camp expérimental pour mettre à l'épreuve ses idées, en compagnie de 20 garçons de tous les segments de la société, sur l'île de Brownsea, près de la côte sud de l'Angleterre. Il est tellement satisfait des résultats qu'en 1908, il publie *Scouting for Boys*. Des centaines de jeunes de partout au pays lisent son livre et appliquent ses suggestions. Dès 1909, le mouvement prend de l'ampleur : 11 000 scouts se réunissent lors d'un rassemblement au Crystal Palace.

Le scoutisme s'étend par la suite à de nombreux autres pays. Baden-Powell conçoit des programmes pour les garçons, des plus jeunes au plus vieux. Les filles veulent également s'intégrer au mouvement scout. À l'aide de sa sœur Agnes et de sa femme Olave, Baden-Powell conçoit des programmes semblables et lance le mouvement des Guides.

En 1929, le roi George V nomme Baden-Powell baron. Son titre devient alors Lord Baden-Powell de Gilwell. William de bois Maclaren fait don de Gilwell Hall, dans la forêt d'Epping, en Essex (Angleterre) au mouvement scout pour l'établissement d'un camp. Baden-Powell en fait alors un endroit pour former les animateurs scouts. Encore à ce jour, le camp est fonctionnel et forme des animateurs!

Baden-Powell continue à faire la promotion du mouvement scout partout dans le monde, encourageant chaque pays à s'appropriier le scoutisme à sa façon. Aujourd'hui, le mouvement scout constitue la plus grande organisation jeunesse au monde et compte près de 40 millions de membres dans 200 pays et territoires. Baden-Powell a également continué à écrire sur divers sujets liés au scoutisme, illustrant ses articles et ses livres avec ses propres dessins.

À l'âge de 80 ans, Baden-Powell retourne vivre en Afrique du Sud avec Lady Baden-Powell. Il décède quatre ans plus tard, au Kenya, le 8 janvier 1941.

Un aperçu des sections scout

Scouts Canada offre cinq programmes stimulants pour les garçons et les filles âgés de 5 à 26 ans.

SCOUTS CASTORS (5 À 7 ANS)

Le plaisir et l'amitié sont au cœur du programme des scouts castors, qui vise à faire découvrir le monde aux enfants. On y trouve de tout : activités en plein air, jeux, musique, théâtre. Au fil de ces activités, les enfants se font de nouveaux amis, apprennent à collaborer et à travailler en équipe, et développent leur confiance en eux. Une section de scouts castors est appelée une « colonie ».

SCOUTS LOUVETEAUX (8 À 10 ANS)

De nombreuses aventures de plein air sont offertes aux scouts louveteaux, dont des randonnées pédestres, du camping et des activités nautiques comme le canoë et le kayak. La devise des scouts louveteaux est « Je fais de mon mieux ». Ainsi, les louveteaux tentent de nouvelles activités et relèvent de nouveaux défis, y compris des projets STIM et des expériences culturelles enrichissantes. Une section de scouts louveteaux est appelée une « meute ».

SCOUTS (11 À 14 ANS)

Le programme des scouts aide les jeunes à renforcer leur leadership et leur confiance tout en ayant du plaisir. Les scouts participent à des aventures de plein air, comme le vélo de montagne, l'escalade et le camping, et apprennent à travailler avec d'autres jeunes pour relever des défis excitants et pour contribuer à leur communauté. Une section de scouts est appelée une « troupe ».

SCOUTS AVENTURIERS (15 À 17 ANS)

Le programme des scouts aventuriers offre aux jeunes des expériences pratiques, concrètes et stimulantes. Les scouts aventuriers apprennent à mener une vie active et saine, acquièrent des connaissances et des compétences qui leur seront utiles dans leur carrière, et participent à des aventures en plein air excitantes. Au fil de leur expérience chez les scouts aventuriers, les jeunes participent à des fins de semaine d'activités, à des randonnées de longue haleine, à du camping « sans trace », à des activités de réflexion spirituelle, et à des activités bénévoles. Une section de scouts aventuriers est appelée une « compagnie ».

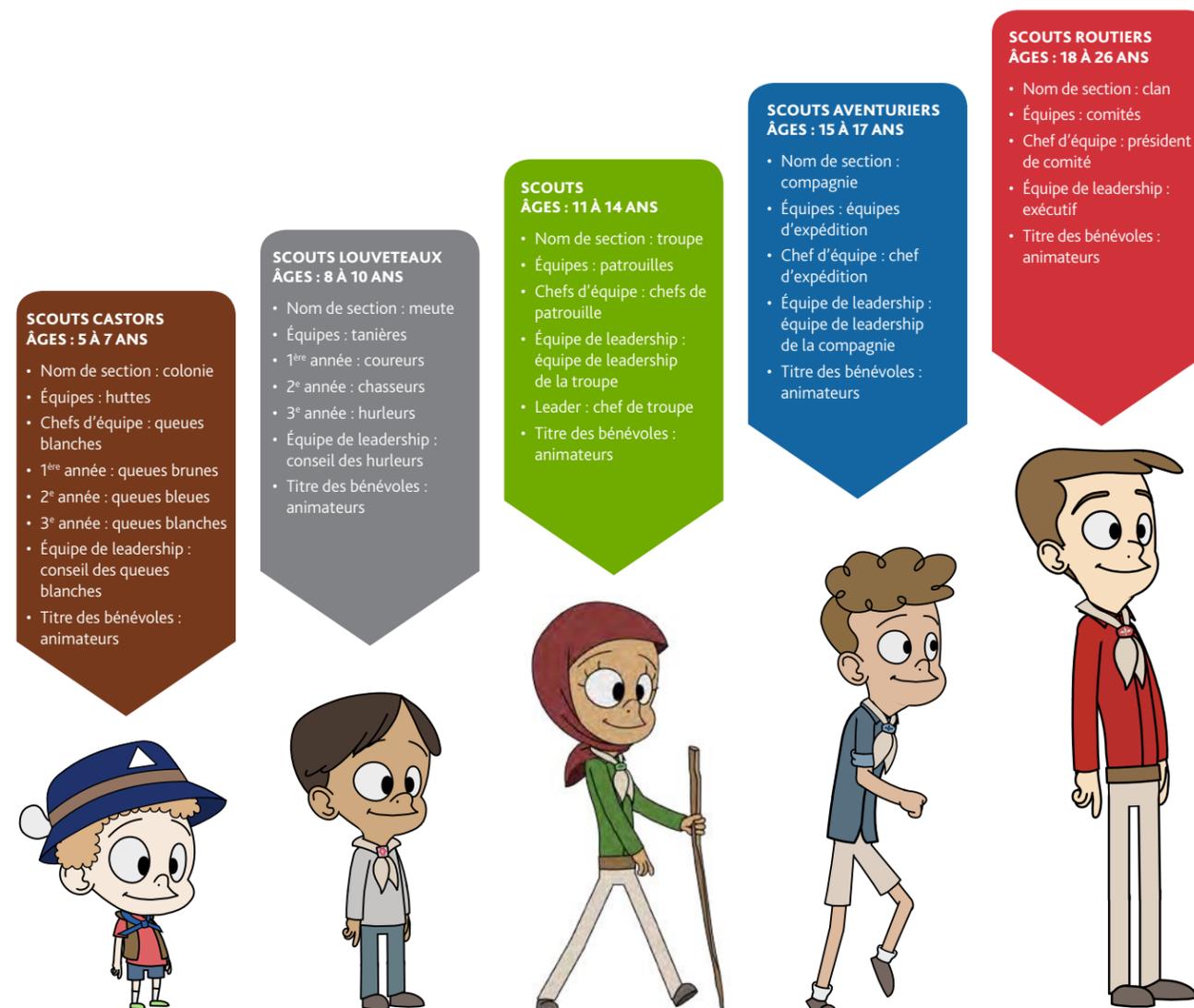
SCOUTS ROUTIERS (18 À 26 ANS)

Le programme de scouts routiers offre aux jeunes l'occasion d'acquérir de nouvelles compétences, notamment en randonnée en montagne et en rafting. Les scouts routiers apprennent à devenir des leaders en faisant du bénévolat au sein de leur communauté, en compagnie d'autres sections scout. Une section de scouts routiers est appelée un « clan ».

PARTENAIRES ET COMITÉS DE GROUPE

Un partenaire de Scouts Canada peut par exemple être une institution religieuse, un club bénévole, une entreprise, un groupe communautaire, un service de police ou une autre organisation. Ces partenaires acceptent d'offrir les programmes scouts aux jeunes de leur organisation ou de leur communauté.

Scouts Canada fournit le programme et du soutien, dont des équipes de services, des formations pour les animateurs, des uniformes, des ressources, des manuels et de l'équipement de camping. Le partenaire peut quant à lui fournir un local pour les rencontres, un soutien financier ou d'autres formes d'aide. Scouts Canada, en consultation avec le partenaire, veille à ce qu'un comité de groupe soit formé pour administrer le programme scout pour l'ensemble du groupe.



Certains partenaires se contentent de fournir un local et d'aider à établir le comité de groupe, sans s'impliquer davantage. Certains autres partenaires s'intéressent aux activités du groupe scout et les considèrent comme une composante de leur programme éducatif.

Un représentant du partenaire peut faire partie du comité de groupe (qui comprend aussi un commissaire de groupe, un commissaire à la jeunesse, un registraire, un trésorier, un secrétaire et d'autres membres, selon les besoins du groupe). Un partenaire qui s'intéresse activement aux activités du groupe scout lui offrira habituellement beaucoup de soutien. Il se peut également qu'il demande au groupe de s'adapter à ses politiques éducatives.

Le comité de groupe relève de Scouts Canada et du partenaire en ce qui a trait à la mise en œuvre des programmes des sections. Le comité s'occupe notamment des aspects suivants :

- les services administratifs, comme l'inscription, la présélection des bénévoles, l'inscription de nouveaux animateurs, les vérifications financières des sections, la production de rapports annuels pour le Conseil et pour le partenaire;
- s'assurer que les sections offrent des programmes de qualité qui répondent aux attentes des scouts;
- les collectes de fonds;
- le soutien financier pour la formation des animateurs;
- l'achat d'équipement pour le groupe;
- la coordination du soutien financier des sections, lorsque nécessaire;
- l'acquisition de foulards de groupe distinctifs;
- la planification d'événements de groupe (comme un banquet familial);
- la promotion d'activités pour tisser des liens entre les sections et encourager les jeunes à progresser au sein du mouvement;
- la supervision et l'aide aux sections, si nécessaire;
- la planification des remplacements pour tous les postes de bénévoles;
- la reconnaissance formelle et informelle des bénévoles.

En échange, les sections appuient le comité de groupe en :

- ayant un représentant au sein du comité de groupe;
- informant le comité sur les événements de la section;
- informant le comité sur les sorties;
- organisant des activités de financement avec les scouts, les animateurs et les parents;
- contribuant à la planification des événements du groupe et en y participant;
- maintenant leurs dossiers administratifs et financiers en bon ordre et en les présentant au comité de groupe pour vérification;
- coopérant avec les autres sections lors d'activités conjointes;
- partageant équitablement les ressources entre les sections;
- respectant les politiques du partenaire et du groupe.

« La Politique mondiale du programme a été adoptée lors de la 32^e Conférence mondiale du scoutisme. Cette politique stipule que nos programmes n'ont pas à être définis de façon statique, mais qu'il faut plutôt les adapter aux besoins et aux aspirations des jeunes de chaque génération et de chaque pays. »

Tiré du document
Renewed Approach to Programme,
Organisation mondiale
du mouvement scout



Si vous avez besoin de soutien additionnel de la part de votre comité de groupe, exprimez-le clairement. Aidez-le à comprendre en quoi son appui viendra améliorer l'expérience des jeunes. Comme vous, les membres du comité de groupe et les bénévoles ont des horaires chargés. Et contrairement à vous, ils ne côtoient pas les scouts sur une base régulière et ne soutirent pas la satisfaction d'interagir avec eux. Exprimez clairement le type de soutien dont vous avez besoin.

Les animateurs ont le devoir de communiquer efficacement avec le comité de groupe. Informez les membres du comité sur les activités de la section afin qu'ils puissent vous fournir de l'aide pour vous faciliter la vie. N'hésitez pas à solliciter leur aide, car autrement, ils tiendront pour acquis que tout est sous contrôle. Les comités de groupe peuvent s'occuper de certaines tâches qui demandent beaucoup de temps aux sections, afin d'offrir aux animateurs plus de temps de qualité avec leurs scouts.

Le soutien aux animateurs de section : voilà le rôle essentiel des comités de groupe. Pour faire efficacement leur travail, ils peuvent compter sur les nombreuses ressources mises à leur disposition. *Les règlements, politiques et procédures (R.P.P.)* énumèrent les devoirs du partenaire et du comité de groupe. Scouts Canada a également élaboré des procédures pour le camping et les activités extérieures (voir les *R.P.P.*) afin d'aider les animateurs et les membres du comité de groupe à planifier ce genre d'activité. Dans ces ressources, on peut trouver :

- les politiques et procédures de Scouts Canada pour le camping et les activités extérieures;
- de multiples formulaires;
- des détails sur les pratiques acceptées chez Scouts Canada;
- une foule de renseignements utiles (assurances, plans d'urgence, signalement des incidents, etc.)

PARTICIPEZ À NOTRE PROCHAINE AVENTURE : LE SENTIER CANADIEN

Scouts Canada amorce un nouveau chapitre de son histoire et a besoin de votre aide pour faire vivre à un maximum de jeunes de nouvelles aventures scoutées. Ensemble, nous pourrons faire de ce nouveau chapitre du scoutisme canadien un succès!

Le Sentier canadien, c'est le programme de revitalisation de Scouts Canada. Il constitue une belle occasion d'offrir aux scouts canadiens un programme à la fois moderne et ancré dans les traditions scoutées. Tout comme nous, de nombreux autres membres de l'Organisation mondiale du mouvement scout ont mis à jour leur programme pour mieux servir les jeunes.

En travaillant ensemble, nous pourrons revitaliser les programmes scouts et le scoutisme canadien.



BIENVENUE SUR LE SENTIER CANADIEN



¹ Regardez la vidéo « Bienvenue sur le Sentier canadien » sur notre chaîne YouTube.

Le programme du Sentier canadien¹ est le modèle scout en vigueur au Canada. Élaboré par Scouts Canada, ce programme bien équilibré offre aux jeunes de 5 à 26 ans la chance de vivre de nouvelles expériences, de réaliser encore plus d'aventures et de devenir des individus confiants, bien équipés pour connaître du succès dans leur vie adulte. Des scouts castors aux scouts routiers, le Sentier canadien ramène le scoutisme à ses racines et utilise la méthode scoute comme fondement. Cette méthode a été créée par Lord Baden-Powell, le fondateur du mouvement scout.

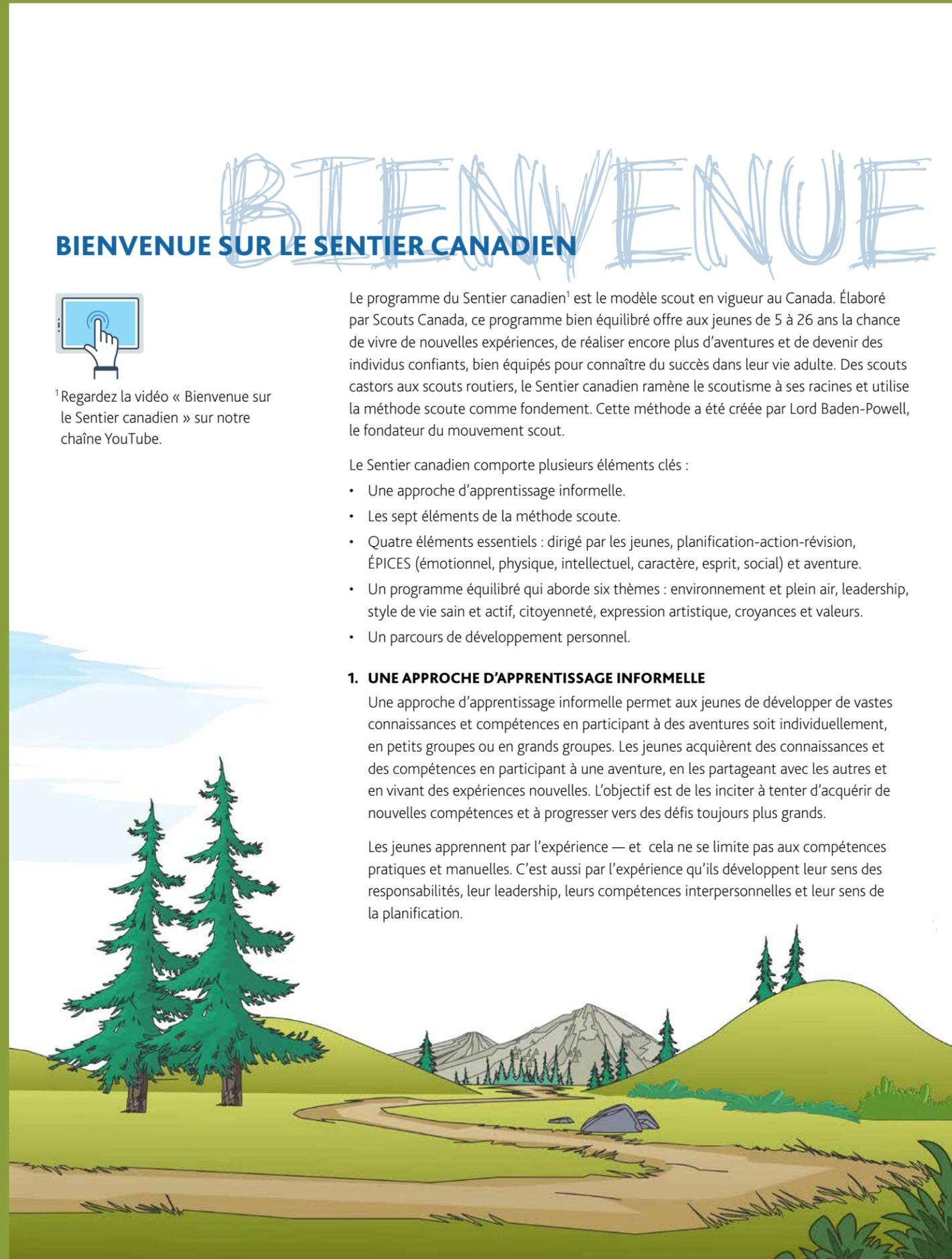
Le Sentier canadien comporte plusieurs éléments clés :

- Une approche d'apprentissage informelle.
- Les sept éléments de la méthode scoute.
- Quatre éléments essentiels : dirigé par les jeunes, planification-action-révision, ÉPICES (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit, social) et aventure.
- Un programme équilibré qui aborde six thèmes : environnement et plein air, leadership, style de vie sain et actif, citoyenneté, expression artistique, croyances et valeurs.
- Un parcours de développement personnel.

1. UNE APPROCHE D'APPRENTISSAGE INFORMELLE

Une approche d'apprentissage informelle permet aux jeunes de développer de vastes connaissances et compétences en participant à des aventures soit individuellement, en petits groupes ou en grands groupes. Les jeunes acquièrent des connaissances et des compétences en participant à une aventure, en les partageant avec les autres et en vivant des expériences nouvelles. L'objectif est de les inciter à tenter d'acquérir de nouvelles compétences et à progresser vers des défis toujours plus grands.

Les jeunes apprennent par l'expérience — et cela ne se limite pas aux compétences pratiques et manuelles. C'est aussi par l'expérience qu'ils développent leur sens des responsabilités, leur leadership, leurs compétences interpersonnelles et leur sens de la planification.



2. LES SEPT ÉLÉMENTS DE LA MÉTHODE SCOUTE

Le Sentier canadien est fondé sur la méthode scout, qui est la base de toutes les aventures que vivent les scouts. Il s'agit d'un processus d'apprentissage informel qui responsabilise chaque jeune quant à son développement et le pousse à devenir autonome, responsable, et engagé. La méthode scout comprend sept éléments :

- La promesse et la loi scout
- L'apprentissage par la pratique
- Le système des équipes
- Un cadre symbolique
- La nature
- La progression personnelle
- Le soutien des animateurs

3. LES QUATRE ÉLÉMENTS

Quatre éléments clés sont au cœur du Sentier canadien :

- **Dirigé par les jeunes** : Ce ne sont pas les animateurs, mais les jeunes, qui dirigent le programme.
- **Planification-action-révision** : Il s'agit des trois étapes à suivre pour chaque activité du programme du Sentier canadien.
- **Aventure** : Une aventure est une expérience nouvelle qui permet aux jeunes de vivre des choses uniques, d'en apprendre sur eux-mêmes et sur l'univers qui les entoure.
- **ÉPICES** : Ce sont les six aspects du développement personnel du Sentier canadien : émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social.

4. UN PROGRAMME ÉQUILIBRÉ

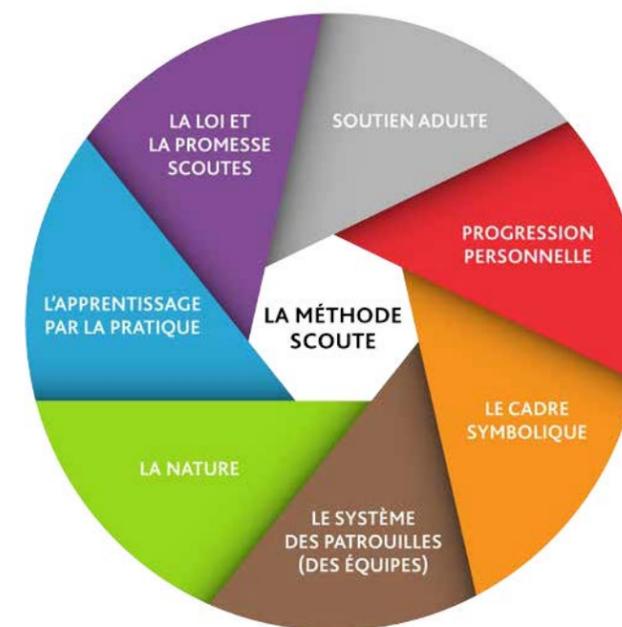
Le Sentier canadien offre un programme équilibré à tous les jeunes scouts. Au fil de leurs aventures, les jeunes vivront des expériences liées aux six thèmes de programme : environnement et plein air, leadership, style de vie sain et actif, citoyenneté, expression artistique, croyances et valeurs.

5. UN PARCOURS DE DÉVELOPPEMENT PERSONNEL

Le programme scout incite les jeunes à progresser. Chaque jeune choisit son propre parcours, individuellement ou en équipe.

La méthode scout

Scouts Canada utilise des méthodes éducatives novatrices pour amener les jeunes à s'approprier leur progression personnelle. Nous leur proposons des activités, des conseils et des outils qui les aident à devenir plus autonomes, confiants, charitables, matures et engagés. Cette approche unique, utilisée par les groupes scouts du monde entier, comprend sept éléments essentiels :



1. LA LOI ET LA PROMESSE SCOUTES

La participation au Sentier canadien commence avec l'engagement de respecter la loi et la promesse scout. Les scouts castors et les scouts louveteaux ont leurs propres versions de la loi et de la promesse, tandis que les scouts, les scouts aventuriers et les scouts routiers utilisent la même version.

La loi scout est un code de vie à respecter tant sur le plan individuel que collectif. En promettant de respecter la loi scout, les scouts et les animateurs s'engagent à vivre le mieux possible les valeurs véhiculées par le Sentier canadien, à la fois en participant au programme et dans leur vie au sein de la communauté.

Le scoutisme se fonde sur trois grands principes que chaque scout s'engage à vivre. Faire une bonne action par jour et offrir son aide à la maison, dans la communauté ou dans le monde, c'est la voie que propose le Sentier canadien. Des scouts castors aux scouts routiers, les jeunes apprennent que le service et l'entraide sont des attitudes fondamentales à adopter.

LA LOI ET LA PROMESSE SCOUTES

- Devoir envers Dieu*
- Devoir envers les autres
- Devoir envers soi-même

* Chez Scouts Canada, nous reconnaissons la diversité des foies religieuses dans le contexte canadien et tous ceux dont la voie spirituelle ne s'inscrit pas forcément dans le cadre d'une religion organisée ou d'une tradition religieuse, dont : ceux qui ont une relation avec Dieu, Allah, Jéhovah, le Père céleste, etc., le chemin octuple du bouddhisme, le dharma hindouiste, la croyance en une force supérieure, la connexion avec la nature, la Terre ou tous les peuples de la terre.

PROMESSES ET LOIS DE SCOUTS CANADA

Promesse du scout castor

Je promets d'aimer Dieu et d'aider à bâtir un monde meilleur.

Loi du scout castor

Un castor s'amuse, travaille fort et aide sa famille et ses amis.



Promesse du scout louveteau

Je promets de faire de mon mieux, Pour aimer et servir Dieu, Accomplir mon devoir envers la Reine; Observer la loi de la meute des louveteaux, Et faire une bonne action pour quelqu'un chaque jour.

Loi du scout louveteau

Un louveteau respecte le Vieux Loup; Un louveteau se respecte.



Promesse scoute*

Sur mon honneur, Je promets de faire de mon mieux, Pour accomplir mon devoir envers Dieu et la Reine Aider les autres en tout temps, Et respecter l'esprit de la loi scoute.

Loi scoute

Un scout est serviable et digne de confiance, aimable et de bonne humeur, attentionné et propre, sage dans l'utilisation de toutes les ressources.



* La promesse et la loi scout sont les mêmes pour les scouts aventuriers et routiers.

- **Devoir envers Dieu** : Un engagement à vivre l'esprit de la loi scoute en reconnaissant que la réalité transcende notre individualité et le moment présent. Scouts Canada accueille tous ceux dont la foi, la spiritualité et les valeurs s'harmonisent à la loi scoute, tous ceux qui respectent l'orientation spirituelle d'autrui et tous ceux qui souhaitent découvrir, au fil de leurs aventures scout, leur rôle dans le monde.
- **Devoir envers autrui** : La responsabilité envers les membres de la communauté locale, nationale et internationale de faire la promotion de la paix, de la compréhension de l'autre et de la coopération en participant au développement de la société, en respectant la dignité de ses prochains, et en protégeant l'intégrité de la nature.
- **Devoir envers soi** : La responsabilité de son propre épanouissement physique, intellectuel, spirituel et social.

2. L'APPRENTISSAGE PAR LA PRATIQUE

Le Sentier canadien a recours à une approche éducative non traditionnelle fondée sur l'exploration, l'expérience, le jeu et la découverte. La méthode scoute encourage les jeunes à persévérer en tout temps, peu importe les obstacles, et à apprendre tout au long du processus.

Chaque jeune a son propre point de départ dans le processus d'apprentissage et progresse à son propre rythme. En apprenant par l'expérience, les jeunes découvrent leurs propres capacités et leurs propres forces. Ils essaient des choses nouvelles dans le cadre sécuritaire et positif proposé par leurs animateurs.



¹ Regardez la vidéo « Le système des équipes » sur notre chaîne YouTube.



² Regardez la vidéo « Bienvenue dans votre nouvel univers! » sur notre chaîne YouTube.

L'exploration est le cadre symbolique fondamental qu'a adopté Lord Baden-Powell lorsqu'il a écrit *Scouting for Boys* (1908). Dans son livre, il invite les jeunes à se voir comme des explorateurs du monde, à tracer leur propre parcours, à utiliser leurs capacités d'observation, à vivre des aventures et à développer leur débrouillardise, leur leadership et un style de vie sain et actif.

Cette méthode d'apprentissage par la pratique aide les jeunes à développer leur leadership, leurs compétences de planification et leurs aptitudes interpersonnelles en les amenant à coopérer avec leur équipe au cours de leurs aventures.

3. LE SYSTÈME D'ÉQUIPE¹

Le système d'équipe est essentiel au Sentier canadien et à la méthode scoute. Les jeunes sont rassemblés en petits groupes appelés huttes, tanières, patrouilles ou équipes d'expéditions. Les sections sont divisées en groupes de 6 à 8 jeunes qui travaillent ensemble et qui sont menés par un ou deux chefs d'équipe. Les équipes de castors forment donc des huttes, les louveteaux forment des tanières, etc.

Un élément clé du système d'équipe, c'est de reconnaître que chacun a quelque chose à apporter à l'équipe. La participation de chacun est importante et personne n'est abandonné dans le cadre des aventures que l'équipe a choisi de vivre. Chacun a son mot à dire. En travaillant ensemble dans un esprit de collaboration, l'équipe peut accomplir bien plus que ce qu'un seul membre aurait pu faire seul. Les responsabilités sont partagées au sein du groupe. Les animateurs fournissent leur soutien, agissent à titre de mentors et s'assurent que les activités se déroulent de façon sécuritaire et respectueuse.

4. LE CADRE SYMBOLIQUE²

Chaque section fonctionne selon un cadre symbolique qui offre une structure et une inspiration aux jeunes. Ce cadre symbolique stimule l'imagination et le sens de l'aventure des jeunes, élargissant les horizons du programme.

Chaque section propose un cadre symbolique unique :

- Scouts castors — **Les amis de la forêt**
- Scouts louveteaux — **Le livre de la jungle**
- Scouts — **Les sentiers canadiens**
- Scouts aventuriers — **Atteindre le sommet**
- Scouts routiers — **Dirige ton propre canoë**

Ces cadres sont établis en fonction des besoins de chaque groupe d'âge. Ils sont propres à chaque section et visent à offrir de nouveaux défis, à présenter de nouvelles idées et de nouvelles possibilités afin de susciter l'intérêt des jeunes qui participent au Sentier canadien.

5. LA NATURE

Lord Baden-Powell croyait fermement que la nature offrait d'immenses possibilités de développement aux jeunes. Elle offre effectivement d'innombrables occasions d'activités et d'aventures. Sur le Sentier canadien, la nature est la salle de classe! Lorsque c'est possible, les activités qui se déroulent dans le cadre du Sentier canadien devraient toujours avoir lieu en plein air, peu importe la section. En jouant dehors, les jeunes apprennent à mieux apprécier le monde qui les entoure et à respecter l'environnement.

« L'enfant veut essayer de nouvelles choses. Ainsi, guidez-le dans la bonne direction, mais laissez-le faire à sa façon. Laissez-le apprendre de ses erreurs. »

—Lord Robert Baden-Powell

6. PROGRESSION PERSONNELLE

Dans le cadre de l'approche éducative non traditionnelle qu'a développée Lord Baden-Powell, chaque jeune est invité à participer à de nombreuses aventures différentes qui lui permettront de progresser sur le plan personnel au fil de son parcours sur le Sentier canadien. La motivation ne vient pas d'un ensemble d'objectifs préalablement fixés, mais directement des jeunes eux-mêmes.

Chaque jeune qui se joint au Sentier canadien possède un amalgame unique de compétences et de capacités. En travaillant ensemble dans le cadre de leurs aventures, les jeunes choisissent des activités qui leur permettront d'atteindre des objectifs personnels en fonction de leurs compétences et de leurs intérêts et d'obtenir les badges qu'ils convoitent.

Il y a un seul Sentier canadien, mais plusieurs pistes permettent de l'explorer!

Peu importe la piste choisie par les jeunes, les ÉPICES demeurent au centre de leur progression. La méthode planification-action-révision utilisée dans tous les aspects du programme encourage les jeunes à peaufiner chaque aspect des ÉPICES.

Les badges remis aux jeunes dans le cadre du Sentier canadien servent à souligner leurs progrès et à les encourager à se fixer de nouveaux objectifs.

7. SOUTIEN DES ANIMATEURS DANS UN PROGRAMME DIRIGÉ PAR LES JEUNES

Au fil de leur parcours des scouts castors aux scouts routiers, les jeunes acquièrent de plus en plus de responsabilités et doivent planifier, agir et évaluer leur programme d'une manière qui convient à leur âge.

Le rôle des animateurs est d'offrir aux jeunes un environnement sécuritaire et respectueux qui leur permet de se développer, d'apprendre à devenir des leaders et de croître dans tous les aspects des ÉPICES.

Les animateurs encouragent tous les jeunes à participer et veillent à ce que personne ne soit abandonné. Ils montrent l'exemple et s'assurent que chaque jeune est traité avec respect au sein du groupe. Les animateurs doivent veiller au bien-être des jeunes et s'assurer que ceux-ci sont « au bon endroit, au bon moment, accompagnés des bonnes personnes et bien équipés » pour l'aventure qu'ils vivent.

Les animateurs servent en quelque sorte de boussole pour les jeunes. Ils les aident à atteindre leurs objectifs, à bâtir leur confiance en eux, à découvrir leurs limites et à entreprendre de nouvelles aventures. Grâce au soutien des animateurs, les jeunes peuvent réaliser ce qu'ils croyaient impossible.

Les animateurs aideront davantage les scouts castors et louveteaux, ils agiront comme coach auprès des scouts et comme mentors auprès des scouts aventuriers et routiers.

Le Sentier canadien reconnaît que chaque jeune progresse à sa façon et à son propre rythme, selon ses intérêts particuliers.

LES QUATRE ÉLÉMENTS DU SENTIER CANADIEN

1. Dirigé par les jeunes
2. Planification-action-révision
3. Aventure
4. ÉPICES



¹ Regardez la vidéo « Dirigé par les jeunes » sur notre chaîne YouTube.

Les quatre éléments du sentier canadien

LES QUATRE ÉLÉMENTS : DIRIGÉ PAR LES JEUNES¹

Une des quatre caractéristiques du Sentier canadien est qu'il offre un programme dirigé par les jeunes.

Dès les débuts du scoutisme, Baden-Powell a souhaité offrir aux jeunes la possibilité de diriger eux-mêmes leurs activités et leurs aventures. Cela ne veut toutefois pas dire que les animateurs sont passifs et qu'ils laissent les jeunes faire absolument tout ce qui leur passe par la tête. Les animateurs ont en effet un rôle crucial à jouer : ils sont là pour encadrer, encourager, guider et inspirer les jeunes.

Les animateurs doivent établir un cadre sécuritaire et respectueux dans lequel les jeunes peuvent développer leur leadership et leur autonomie en réalisant des activités qui conviennent à leur âge et à leurs compétences.

Pourquoi cette composante est-elle si importante?

Parce que c'est grâce à elle que le Sentier canadien est fonctionnel. Sur le Sentier canadien, les jeunes décident quelles activités ils souhaitent réaliser. Afin de les aider à appliquer la méthode planification-action-révision, on leur fournit divers outils, comme des fiches de parcours, des compétences de plein air, des cartes de programme et des badges. Ces ressources aident les jeunes à trouver des idées originales pour planifier leurs aventures. Il ne leur reste plus qu'à incorporer leurs suggestions et leurs intérêts pour qu'ils puissent véritablement s'approprier leur programme.

Les jeunes mettent davantage de cœur dans ce qu'ils font lorsqu'ils ont leur mot à dire dans le processus planification-action-révision. Vous pourrez constater leur entrain et leur enthousiasme lorsqu'ils auront choisi une aventure et qu'ils sentiront que leur participation est essentielle à sa réussite.

Scouts Canada souhaite amener les jeunes à développer des compétences de leadership qui leur seront utiles tout au long de leur vie. Les jeunes renforcent leur leadership en assumant des responsabilités nouvelles en fonction de leur âge. Leur participation à la méthode planification-action-révision les aide à devenir des leaders au sein de leur section, de leur collectivité et de leur pays. L'objectif du Sentier canadien est d'aider les jeunes à acquérir les compétences, les comportements et les connaissances qui leur permettront de devenir des adultes autonomes qui œuvrent à bâtir un monde meilleur.

Le Sentier canadien offre des occasions de leadership à chaque jeune. Le rôle des animateurs est d'encourager et d'aider chaque jeune à faire preuve de leadership dans la mesure de ses moyens. Les animateurs doivent s'assurer que tous les jeunes ont leur mot à dire dans le processus de planification. Chaque jeune doit participer à l'exécution d'une activité selon ses compétences et ses intérêts, seul ou en équipe. Certains jeunes sont des leaders naturels, tandis que d'autres doivent être épaulés pour développer leur leadership. L'important est que chaque scout ait l'occasion de faire preuve de leadership.



Il existe différentes formes de leadership. Il ne faut pas nécessairement être extraverti pour faire preuve de leadership. À sa façon, le jeune qui enseigne une compétence à ses camarades, qui écrit un article pour un journal ou qui dresse la liste du matériel nécessaire pour une randonnée fait aussi preuve de leadership. Il est essentiel que les animateurs confient aux jeunes des rôles avec lesquels ils sont à l'aise, tout en les encourageant à sortir des sentiers battus.

Un bon leader doit apprendre à diriger, mais aussi à suivre les autres. Au sein de leurs équipes, les jeunes scouts apprennent à diriger leurs activités, leurs jeux et leurs aventures à tour de rôle. Un bon leader reconnaît l'importance de son équipe et n'hésite pas à déléguer certaines tâches. Les leaders naturels doivent apprendre à jouer leur rôle au sein de l'équipe de soutien et s'assurer de bien effectuer leurs tâches à temps pour que l'activité du groupe se déroule comme prévu. Diriger et suivre sont deux verbes complémentaires.

Un bon leader apprend de ses réussites comme de ses échecs. Ce n'est pas grave si une activité ne se déroule pas comme prévu ou si les jeunes commettent des erreurs en réalisant leurs aventures. C'est une des conséquences normales de l'apprentissage par la pratique. Le rôle des animateurs est de s'assurer que ces erreurs n'entraînent aucune blessure physique ni psychologique. Les animateurs doivent laisser les jeunes apprendre de leurs erreurs et réfléchir aux leçons qu'ils en tirent.

Pour que l'approche dirigée par les jeunes fonctionne :

Il faut que les **jeunes** s'impliquent, qu'ils sentent que leur contribution est importante et qu'ils soient soutenus par leurs animateurs et leurs camarades lorsqu'ils entreprennent de nouveaux défis. Les jeunes doivent être prêts à sortir des sentiers battus, à se fixer des défis et à apprendre de leurs erreurs. Il faut qu'ils aient envie d'apprendre, de progresser et d'explorer le monde qui les entoure en s'aventurant sur le Sentier canadien.

Il faut que les **animateurs** soient des mentors sages et respectés qui créent un environnement sécuritaire qui permet aux jeunes de découvrir de nouvelles choses. Les animateurs doivent faire passer le bien des jeunes avant leur propre bien et s'assurer que tous les jeunes participent activement au programme.

Il faut que les **parents** aident et encouragent leurs jeunes à apprendre par la pratique. Il faut aussi qu'ils leur donnent la permission d'explorer de nouvelles avenues et de prendre certains risques calculés dans un environnement sécuritaire.



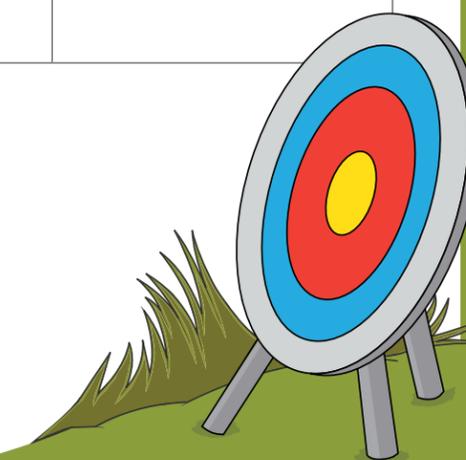
UN APERÇU DES RESPONSABILITÉS DES JEUNES SUR LE SENTIER CANADIEN¹

Chaque section du programme du Sentier canadien offre aux jeunes des occasions de faire preuve de leadership.

SECTION	RESPONSABILITÉS INDIVIDUELLES	RESPONSABILITÉS DES JEUNES AU SEIN DE LEURS ÉQUIPES	RESPONSABILITÉS DES JEUNES AU SEIN DU PROGRAMME
CASTORS	Les jeunes décident sur quels badges de réalisation personnelle et sur quelles compétences de plein air ils souhaitent travailler lors de leur parcours sur le Sentier canadien.	Les queues bleues (castors de deuxième année) assument des responsabilités au sein de leurs huttes. Les queues blanches (castors de troisième année) forment le conseil des queues blanches, qui participe aux décisions de la colonie. Seuls ou en équipes, les castors queues blanches travaillent sur leur quête des aurores boréales pour obtenir le prix de section.	Avec leurs huttes, les castors proposent des idées d'aventures liées aux thèmes de programme; ces idées sont ensuite étoffées par le conseil des queues blanches et les animateurs. Les huttes peuvent assumer la responsabilité de diriger une des aventures.
LOUVETEAUX	Les jeunes décident sur quels badges de réalisation personnelle et sur quelles compétences de plein air ils souhaitent travailler lors de leur parcours sur le Sentier canadien.	Les chasseurs (louveteaux de deuxième année) participent à l'exécution de certaines activités de la colonie, enseignent les rouages de la meute aux coureurs (louveteaux de première année) et aident les hurleurs (louveteaux de troisième année) à diriger les activités de la meute. Les hurleurs sont les leaders de leurs tanières et de la meute. Ils dirigent les activités et forment le conseil des hurleurs, qui participe à la prise de décisions de la colonie.	Les louveteaux choisissent leurs aventures et collaborent avec leurs animateurs pour les planifier, pour acquérir les compétences requises et pour réaliser leurs activités. En meute, ils révisent les activités réalisées afin de se préparer à leurs prochaines aventures.



¹ Regardez la vidéo « Équipes de leadership des sections » sur notre chaîne YouTube.



SECTION	RESPONSABILITÉS INDIVIDUELLES	RESPONSABILITÉS DES JEUNES AU SEIN DE LEURS ÉQUIPES	RESPONSABILITÉS DES JEUNES AU SEIN DU PROGRAMME
SCOUTS	Les jeunes décident sur quels badges de réalisation personnelle et sur quelles compétences de plein air ils souhaitent travailler lors de leur parcours sur le Sentier canadien.	L'équipe de leadership de la troupe collabore pour décider de l'orientation du programme. Le chef de troupe et son second participent activement aux décisions de la troupe. Les chefs et les seconds de patrouille assument des responsabilités au sein de leurs patrouilles. Seuls ou en patrouille, les scouts peuvent épauler la colonie de scouts castors ou la meute de scouts louveteaux.	Les patrouilles participent activement au choix, à la planification, à la préparation, à la réalisation et à la révision de leurs aventures. Les animateurs encadrent, inspirent et encouragent les jeunes. Ils supervisent la gestion des risques et participent au processus décisionnel.
AVENTURIERS	Les scouts aventuriers se fixent des objectifs annuels et choisissent le type d'ascension en solo qui les aidera à atteindre le sommet. Les jeunes choisissent les expéditions auxquelles ils souhaitent participer et les compétences de plein air qu'ils souhaitent développer.	Les aventuriers forment des équipes d'expédition au sein desquelles ils assument des responsabilités à tour de rôle. L'équipe de leadership de la compagnie supervise le programme, la planification, la préparation du matériel et des ressources, la gestion financière, etc. Les aventuriers peuvent être animateurs au sein de la colonie ou de la meute.	Les aventuriers planifient, dirigent et révisent leurs activités. Les animateurs encadrent, inspirent et encouragent les jeunes. En collaboration avec l'équipe de leadership de la compagnie, ils supervisent la gestion des risques et participent au processus décisionnel.
ROUTIERS	Avec leurs mentors personnels, les routiers rédigent les plans de perfectionnement personnel (PPP) qui guideront leur parcours. Ils peuvent décider de peaufiner certaines compétences de plein air et de travailler à l'obtention du prix du scout routier canadien.	Le clan se réunit pour se fixer des objectifs, choisir et planifier ses aventures, et célébrer les réalisations de ses membres. L'équipe de leadership supervise la gestion et l'administration du clan. Les routiers peuvent être animateurs au sein des autres sections.	Les routiers planifient, dirigent et révisent leurs activités. Ils peuvent choisir comme mentors des membres de Scouts Canada ou d'autres organisations. Les animateurs encouragent, appuient, inspirent et autonomisent les scouts routiers.

Le cycle d'apprentissage utilisé tout au long du Sentier canadien se fonde sur la méthode planification-action-révision. Ce n'est qu'en prenant le temps de réviser une aventure que les jeunes et les animateurs pourront vraiment en tirer des leçons.

Un programme dirigé par les jeunes et encadré par les animateurs

Sur le Sentier canadien, les jeunes dirigent le programme et leurs animateurs les encadrent en leur confiant des rôles qui conviennent à leur âge. Le programme propose aux jeunes des rôles et des responsabilités qui renforcent l'approche dirigée par les jeunes. On s'attend à ce que les jeunes assument de plus en plus de responsabilités à mesure qu'ils passent d'une section à l'autre. Les castors participent à la planification et à l'exécution de leur programme, mais ils ont besoin de beaucoup d'encadrement de la part de leurs animateurs. Les routiers ont quant à eux besoin d'un encadrement minime.

LES QUATRE ÉLÉMENTS : PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION¹

La méthode planification-action-révision

Dans le cadre de la méthode d'apprentissage du Sentier canadien, les jeunes et leurs animateurs planifient leurs activités, les réalisent, puis révisent ce qu'ils ont appris. Les jeunes participent aux trois étapes de la méthode, en fonction de leurs compétences. Ils utilisent ensuite la méthode en y incorporant ce qu'ils ont retenu de leurs aventures précédentes.

Des scouts castors aux scouts routiers, les membres de chaque section sont amenés à travailler en équipes. C'est dans ces petits groupes que les jeunes planifient leurs aventures, en tenant compte des six thèmes de programme. Chez les castors, les louveteaux et les scouts, la carte du cadre symbolique amène les jeunes à intégrer les six thèmes de programme dans la planification de leurs aventures. Chez les aventuriers et les routiers, ces six thèmes de programme sont intégrés aux cycles de programme et aux plans de perfectionnement personnel.

Avec leur hutte, leur tanière ou leur patrouille, les jeunes proposent des idées d'aventures qu'ils aimeraient entreprendre. Avec l'aide de leur équipe de leadership, ils trient leurs idées, en discutent et déterminent quelles activités seront réalisées.

Planification à long terme

Auparavant, la planification à long terme² était une responsabilité presque exclusive aux animateurs. Sur le Sentier canadien, elle découle de discussions avec les jeunes et l'équipe de leadership de la section (qui est composée des jeunes les plus âgés du groupe). Au début du cycle de programme ou de la saison, les jeunes font le point sur leurs aventures et leur progression du cycle précédent, et commencent à planifier leurs activités pour les mois à venir, en tenant compte des jours fériés, des activités du secteur, de leurs camps, etc. Ils doivent également tenir compte des six thèmes de programme afin d'établir une programmation à long terme équilibrée. Il est essentiel qu'ils explorent chaque thème aussi souvent que possible.



¹ Regardez la vidéo « Planification-action-révision » sur notre chaîne YouTube.



² Regardez la vidéo « Cycles de programme » sur notre chaîne YouTube.



¹ Consultez le guide sur la qualité de programme au Sentiercanadien.ca.

La planification à long terme doit aussi tenir compte du guide sur la qualité du programme¹, qui propose des objectifs recommandés pour chaque section. L'utilisation du guide sur la qualité du programme aidera les sections à planifier, à évaluer et à améliorer leurs programmes.

La planification à long terme doit être modulée en fonction de l'âge des jeunes. Les castors aiment proposer et choisir des idées d'aventures en votant avec des autocollants, mais leur capacité d'attention ne leur permet pas de planifier plus en détail. Les scouts aventureux peuvent eux-mêmes coordonner la planification à long terme, avec un coup de main occasionnel de leurs animateurs.

Planification à court terme

La planification à court terme permet de peaufiner les plans à long terme. Elle est idéale pour finaliser la préparation d'un camp ou d'une activité qui aura lieu dans le mois à venir.

La planification doit être modulée en fonction de l'âge des jeunes. Par exemple, si les animateurs demandent aux louveteaux d'apporter des collations lors d'un camp, ils doivent aussi le signaler à leurs parents. Chez les scouts, les chefs de patrouille sont en mesure de s'assurer que les jeunes s'occupent eux-mêmes de l'ensemble du menu. Les animateurs peuvent consulter les chefs de patrouille pour s'assurer que tout fonctionne bien.

Une fois qu'on a établi la planification à court terme, on la révisé de la même façon que la planification à long terme. Les leçons qui découlent de cette révision sont intégrées aux cycles de planification suivants.



**LES RÔLES DES JEUNES ET DES ANIMATEURS DANS LE PROCESSUS
PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION**

PLANIFICATION : RÔLE DES JEUNES	PLANIFICATION : RÔLE DES ANIMATEURS
<p>Les jeunes entreprennent la planification détaillée de leur aventure. Leur âge et la durée de l'activité détermineront le temps nécessaire à la planification. Ils dressent une liste du matériel, des compétences et de ce dont ils auront besoin pour réaliser l'activité. Ils déterminent les tâches à accomplir, les personnes qui en seront responsables, ainsi que l'échéancier nécessaire pour préparer et réaliser l'aventure.</p> <p>Exemples :</p> <p>Si les scouts décident de se rendre en radeau sur une île au milieu d'un lac, ils devront :</p> <ul style="list-style-type: none"> • établir la liste du matériel nécessaire; • répartir les responsabilités pour la gestion des risques; • lister les nœuds nécessaires pour construire le radeau et planifier une rencontre pour les apprendre; • établir un menu et acheter les aliments nécessaires; • choisir une date pour l'activité (et une date alternative en cas de mauvais temps). <p>Si les castors décident de faire une chasse au trésor dans un parc du coin, ils devront :</p> <ul style="list-style-type: none"> • lister les éléments nécessaires pour la chasse au trésor; • discuter du type de vêtements à porter; • discuter des collations à apporter. 	<p>Le rôle que jouent les animateurs pour orienter les jeunes dans leur planification est absolument essentiel. Les animateurs sont des mentors qui guident les jeunes dans leur progression et les aident à s'approprier leur programme.</p> <p>Les animateurs révisent les plans des jeunes de façon continue. Ils leur posent des questions et formulent des commentaires qui les amènent à réfléchir aux décisions qu'ils prennent.</p> <p>Les animateurs peuvent renforcer la planification des jeunes en leur faisant des suggestions ou en leur posant des questions qui les amènent à envisager des activités qui incluent d'autres thèmes de programme ou plus d'aspects des ÉPICES. Par exemple, ils peuvent suggérer d'inclure un moment de réflexion lors d'une randonnée, afin qu'elle ait un élément spirituel. Les animateurs doivent éviter de simplement dire aux jeunes quoi faire. Ils peuvent toutefois les amener à formuler certaines idées en les guidant par leurs questions; les jeunes retiendront alors mieux ce qu'ils ont appris.</p> <p>Exemple :</p> <p>Si les scouts planifient une aventure en radeau, leurs animateurs leur poseront les questions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que savez-vous sur la construction d'un radeau? • Quels types de nœuds devez-vous connaître? • Quelle serait la meilleure façon d'apprendre ces nœuds? • Quels matériaux peut-on utiliser pour construire un radeau? • Où peut-on trouver ces matériaux et comment va-t-on les apporter à l'endroit où on va construire et utiliser nos radeaux? <p>Ces questions favorisent l'apprentissage et la progression des jeunes.</p>

LES RÔLES DES JEUNES ET DES ANIMATEURS DANS LE PROCESSUS PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION

ACTION : RÔLE DES JEUNES	ACTION : RÔLE DES ANIMATEURS
<p>La partie la plus intéressante d'une aventure, c'est de la réaliser! Les jeunes participent aux activités avec leurs animateurs, en petits groupes ou avec toute la section. Les jeunes doivent participer en fonction de leurs compétences.</p> <p>Lors des activités, l'apprentissage est à la fois individuel et collectif. La façon de vivre une expérience varie beaucoup d'un jeune à l'autre. C'est l'importance de cette progression personnelle qui fait du Sentier canadien un parcours unique pour chaque jeune.</p>	<p>Les animateurs s'amusez autant que les jeunes, en les observant exécuter leurs plans, faire des ajustements et s'éclater tout au long de leur aventure. Les animateurs veillent en tout temps à la sécurité des jeunes. En discutant de l'aventure avec eux, ils préparent le terrain à l'étape de la révision.</p>
RÉVISION : RÔLE DES JEUNES	RÉVISION : RÔLE DES ANIMATEURS
<p>Pendant l'activité, il se peut que les animateurs entendent les jeunes formuler des remarques sur l'exécution de leur plan. Celles-ci peuvent servir de point de départ pour lancer la discussion, à la fin de l'activité ou lors de la rencontre suivante. La révision est un effort d'équipe : les jeunes réfléchissent au déroulement de l'activité grâce aux commentaires et aux questions de leurs animateurs.</p> <p>La révision peut prendre la forme d'une conversation informelle ou d'une discussion ciblée, elle peut être brève ou longue, et avoir lieu en petits groupes ou entre individus. Elle peut aussi impliquer tout le groupe, pourvu que tous les jeunes aient leur mot à dire. La révision comporte plusieurs avantages pour les jeunes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils font le point sur leurs compétences et les aspects qu'ils peuvent améliorer, sans porter de jugements. • Ils partagent leurs expériences. • Ils épanchent leurs émotions, leurs soucis et leurs questions. • Ils apprennent que leurs expériences sont importantes. • Ils se sentent écoutés, puisque tous sont encouragés à participer et à s'exprimer. • La révision les aide à utiliser plus facilement leurs nouvelles connaissances lors des prochaines activités et elle leur permet de célébrer leurs réalisations. 	<p>Les animateurs doivent être à l'écoute pendant la révision! Ils écoutent les jeunes et les encouragent à développer leurs idées, en veillant à ce que chacun ait l'occasion de s'exprimer. Il est important que les jeunes reconnaissent que leurs idées et leurs opinions sont essentielles à la mise en œuvre de leur programme.</p> <p>Le fait de connaître les jeunes et d'avoir participé à l'activité aide les animateurs à suggérer aux scouts l'endroit et le moment idéal pour mener la révision, et l'ampleur de celle-ci. La révision peut être longue, courte, facile, intense ou exigeante, selon l'activité et les besoins de jeunes.</p> <p>Il est parfois aussi efficace de réviser une activité en en discutant sur le chemin du retour qu'en s'asseyant autour d'une table pour en parler. Il faut trouver un juste équilibre entre de brèves révisions informelles et des révisions formelles qui amènent les jeunes à se questionner en profondeur sur leur progression. Les animateurs doivent reconnaître les bons moments pour lancer des discussions informelles et soutenir le processus de révision formel aux moments opportuns.</p> <p>Questions potentielles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'avez-vous vu, entendu ou remarqué? • Qu'avez-vous aimé de cette activité? • Qu'est-ce qui a représenté un défi pour vous pendant cette activité? • Qu'avez-vous appris? • Qu'avez-vous appris à propos du travail d'équipe?

GROS PLAN SUR LA RÉVISION¹

Révision saisonnière

En plus de mener une révision après chaque activité, il est important de prendre le temps d'effectuer une révision après plusieurs aventures afin d'en tirer des leçons. Les jeunes peuvent ainsi réfléchir à leur progression individuelle et collective et cerner ce qu'ils ont appris. C'est aussi une belle occasion d'apporter certains ajustements et de cerner les compétences qu'il faudrait peaufiner avant la prochaine aventure. Les questions fournies dans le guide sur la qualité du programme permettent de faciliter ce processus. La section devrait partager les conclusions de ses révisions saisonnières avec le groupe et les parents.

La révision et les badges de réalisation personnelle

Le processus de révision est essentiel à l'obtention des badges de réalisation personnelle que le jeune a décidé d'inclure dans son parcours. Avec l'aide d'un animateur, le jeune cerne un champ d'intérêt personnel en lien avec un de ces badges, puis il se fixe des objectifs à atteindre. Une fois qu'il a atteint ses objectifs, le jeune les révisé avec un jeune plus âgé ou un animateur. Après cette révision, on remet le badge en question au jeune pour célébrer sa réalisation.

Révision individuelle et collective de fin d'année

Vers la fin de l'année de scoutisme, on organise deux révisions de fin d'année : une individuelle, pour chaque jeune, et une pour l'ensemble de la section. Après ces révisions, chaque jeune reçoit son badge de progression personnelle.

Révision individuelle de fin d'année

Chaque jeune a l'occasion d'analyser et de célébrer sa progression personnelle. Cela peut s'effectuer avec la hutte, la tanière ou la patrouille, ou avec l'aide d'un animateur ou d'un camarade plus âgé.

Révision collective de fin d'année

En plus d'examiner leur progression personnelle, les jeunes analysent aussi la progression de leur section. C'est une belle occasion d'examiner et de souligner les réalisations personnelles et collectives des membres de la section. En prenant le temps de reconnaître et de célébrer leurs expériences et leurs découvertes, les jeunes et leurs parents sont en mesure d'apprécier l'importance du scoutisme. Un objectif clé de Scouts Canada est d'ailleurs d'amener les parents à mieux comprendre la valeur du scoutisme. Pour en savoir plus, visitez le Scouts.ca.



PRÉPARER LA RÉVISION

Pour préparer la révision, les animateurs et l'équipe de leadership doivent se poser les questions suivantes :

Quand? Le groupe sera-t-il prêt et assez en forme pour mener la révision?

Où? Le lieu est-il propice?

Comment? La révision prendra-t-elle la forme d'une discussion ou d'un jeu?

Formelle ou informelle? La révision sera-t-elle informelle ou bien structurée?

Combien? Réviserez-vous en groupes ou en équipes? Qu'est-ce qui serait le plus efficace?

Quoi? Quelles seraient les meilleures questions pour réviser cette activité?



¹ Regardez la vidéo « Aventure » sur notre chaîne YouTube.

Révision formelle ou informelle?

Lors d'une révision **informelle**, les questions portent surtout sur les impressions du jeune quant à l'activité, son degré d'appréciation et de participation, son inclusion, etc. Ces révisions sont brèves et peuvent s'appuyer sur une approche créative nécessitant peu de préparation, comme un jeu, un bricolage, etc. Les animateurs demandent souvent aux castors queues blanches, aux hurleurs (louveteaux de troisième année) et aux chefs de patrouille de les aider à mener une révision informelle ou même formelle.

Lors d'une révision **formelle**, comme une révision saisonnière ou de fin d'année, on élabore les questions à l'avance pour amener les jeunes à cerner ce qu'ils ont appris et à évaluer les compétences qu'ils ont acquises au fil de leurs aventures. Ce type de révision prend un certain temps. Certaines sections mènent leurs révisions formelles en organisant une exposition artistique, un jeu ou une discussion.

Les animateurs s'assurent de faciliter la discussion afin qu'elle s'articule de façon positive, surtout chez les sections plus jeunes. La révision n'est pas une occasion de se plaindre! Si les jeunes bloquent sur un sujet, les animateurs les aident à continuer la discussion.

Il est parfois difficile d'amener chaque jeune à participer au processus de révision. Certains jeunes ont beaucoup de choses à dire, d'autres moins. Plusieurs stratégies permettent de favoriser leur participation, comme l'utilisation d'un « bâton de parole » ou d'un objet qui confère le droit de parole à celui qui le tient.

Résultats de la révision

À la fin du processus de révision :

- Les jeunes ont une bonne idée de leurs forces et des aspects de leur développement personnel qu'ils doivent peaufiner.
- L'équipe de leadership et les animateurs de la section savent ce qui s'est passé lors de l'activité, ce que les jeunes ont appris ou ressenti, et ce qu'on pourrait faire différemment la prochaine fois.
- On salue les réalisations et la progression des jeunes.

LES QUATRE ÉLÉMENTS : L'AVENTURE¹

L'aventure, c'est explorer des idées, des compétences et des avenues nouvelles. C'est une occasion unique de se découvrir et de découvrir le monde qui nous entoure. L'aventure est partout, et elle amène les jeunes à découvrir l'essence même du scoutisme : apprendre en plein air et se fixer de nouveaux défis.

Nous voulons permettre aux jeunes de vivre de nouvelles expériences. Allumer un feu, cuisiner en forêt, bâtir un abri, apprendre des nœuds pour construire un radeau, les possibilités sont infinies! Pour bien des jeunes, le simple fait d'entrer en contact avec la nature constitue une nouveauté.



¹ Regardez la vidéo « Mythe : Aventure = difficulté » sur notre chaîne YouTube.

Un parcours personnel vers l'aventure¹

Chaque jeune perçoit l'aventure à sa propre façon. Chacun a sa définition de ce qui rend une aventure stimulante, intéressante et amusante.

Sur le Sentier canadien, les jeunes planifient leurs aventures en équipe. Après avoir réalisé une aventure, ils la révisent en discutant de ce qu'ils ont vécu, de ce qu'ils ont appris et de ce qu'ils ont trouvé stimulant, palpitant ou exigeant. Chaque jeune perçoit l'expérience à sa façon, même s'il l'a vécue avec d'autres scouts.

L'aventure regroupe des expériences dans les six thèmes de programme suivants :

- Environnement et plein air
- Leadership
- Style de vie sain et actif
- Citoyenneté
- Expression artistique
- Croyances et valeurs





¹ Regardez la vidéo « ÉPICES » sur notre chaîne YouTube.

Le grand spectre de la spiritualité comprend, sans s'y limiter : un lien spirituel avec Dieu, Allah, Jéhovah, le Père céleste, le chemin octuple du bouddhisme, un Être suprême ou une force supérieure, ou un lien avec la nature, la Terre et l'ensemble de l'humanité.

LES QUATRE ÉLÉMENTS : LES ÉPICES — LES SIX ASPECTS DU DÉVELOPPEMENT PERSONNEL¹

Le programme du Sentier canadien offre aux jeunes la possibilité de progresser dans chaque aspect de leur vie. Au fil de leur progression personnelle et de leurs aventures, les jeunes travaillent les six aspects du développement personnel :

- **Émotionnel** : Les jeunes apprennent à reconnaître et à accepter leurs émotions, ainsi qu'à les exprimer de façon saine en respectant les émotions des autres.
- **Physique** : Les jeunes apprennent à favoriser leur santé, leur épanouissement et le bien-être de leur corps.
- **Intellectuel** : Tout au long du Sentier canadien, les jeunes ont l'occasion de développer leur capacité à réfléchir, à planifier, à innover et à appliquer ce qu'ils apprennent de façon originale.
- **Caractère** : Le Sentier canadien amène les scouts à se prendre en main tout en respectant les besoins des autres, ce qui les aide à se forger un système de valeurs durable.
- **Esprit** : Les scouts vivent des expériences qui les aident à découvrir les multiples facettes de la spiritualité et à respecter les croyances des autres.
- **Social** : Sur le Sentier canadien, les jeunes commencent à comprendre leur interdépendance avec les autres. Ils ont la chance de faire partie d'un groupe varié et de renforcer leur disposition à la coopération et au leadership.



¹ Regardez la vidéo « ÉPICES » sur notre chaîne YouTube.



² Consultez le Conseil aux animateurs « Questions à poser aux jeunes pendant la révision d'une activité » au Sentiercanadien.ca.

Les six aspects du développement personnel (dont l'acronyme est ÉPICES¹) façonnent la programmation de Scouts Canada. Pour que les jeunes atteignent leur plein potentiel, ils doivent explorer chacun de ces six aspects.

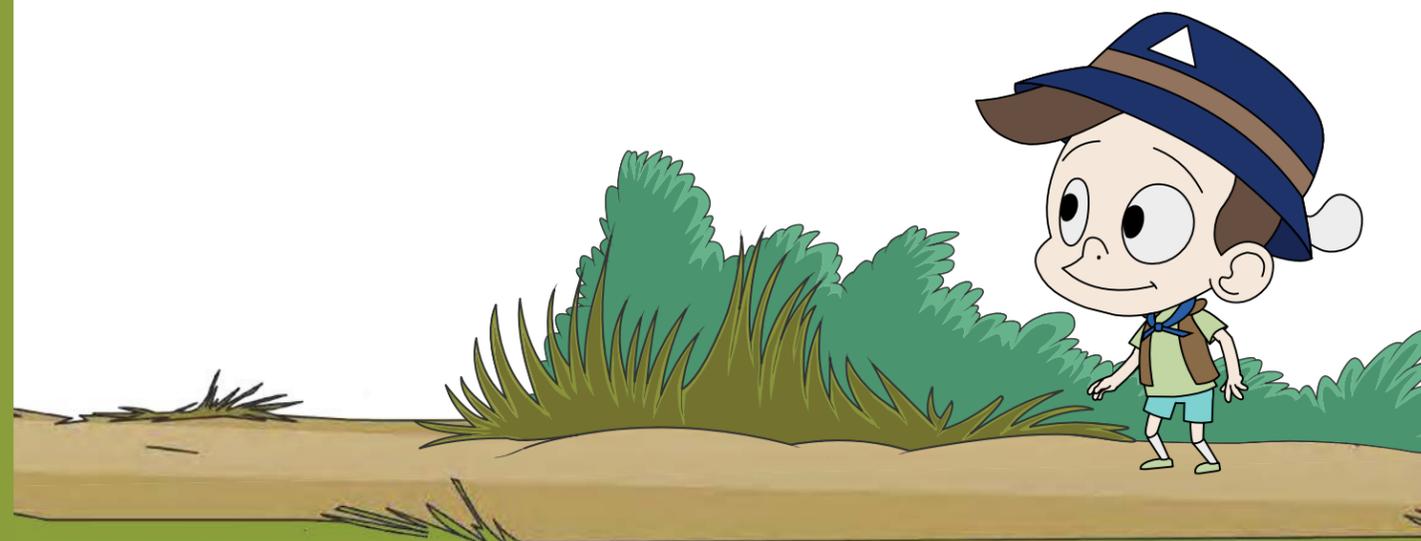
Notre objectif est d'offrir un programme équilibré qui permet aux jeunes de progresser dans chacun de ces six aspects, car chaque aspect est essentiel.

Ces six dimensions sont les mêmes pour toutes les sections. Toutefois, chaque jeune progresse selon une approche adaptée à leur âge.

Les ÉPICES et la révision²

Les animateurs doivent toujours tenir compte des ÉPICES lorsqu'ils conseillent les jeunes dans la planification et l'exécution de leurs activités. Lors du processus de révision, les ÉPICES constituent le point de départ de la réflexion. Les animateurs peuvent poser aux jeunes des questions liées aux ÉPICES pour les aider à analyser leurs expériences.

Chaque aventure permet aux scouts de progresser dans plusieurs aspects des ÉPICES. Ayant participé à l'aventure, l'animateur est en mesure de poser des questions sur les aspects des ÉPICES qui ont été explorés lors de l'activité. En réalisant leurs aventures, les jeunes développent naturellement certaines facettes des ÉPICES.





ÉQUILIBRÉ

UN PROGRAMME ÉQUILIBRÉ

Le scoutisme promet d'offrir aux jeunes un programme équilibré mais de quoi s'agit-il au juste? Il s'agit d'un programme offrant diverses expériences dans les six thèmes de programme suivant :

- Environnement et plein air
- Leadership
- Style de vie sain et actif
- Citoyenneté
- Expression artistique
- Croyances et valeurs

Scouts Canada estime que ces six thèmes de programme contribuent grandement à sa mission : former des jeunes polyvalents, bien préparés à la réussite. Le fait de vivre diverses expériences dans chacun de ces thèmes de programme favorise le développement personnel des scouts.

Chaque section offre une grande variété d'aventures pendant l'année. En ayant un programme équilibré, on s'assure que les jeunes explorent chaque thème de programme au moins une fois par saison. Les sections dont les activités sont habituellement courtes, comme les scouts castors, ont l'occasion d'explorer chaque thème plus souvent au cours de l'année. L'objectif du Sentier canadien est d'équilibrer le nombre d'activités liées à chaque thème de programme au cours de l'année.

LES AVANTAGES D'UN PROGRAMME ÉQUILIBRÉ

Un programme équilibré permet aux jeunes d'explorer les six thèmes de programme lors de chacune de leur année au sein du mouvement scout.

Cette approche comporte plusieurs avantages :

- Elle reconnaît que les jeunes souhaitent explorer divers champs d'intérêt chaque année.
- Elle reconnaît que les scouts progressent au fil des ans et qu'ils apprennent de leurs expériences antérieures.
- Les jeunes ont l'occasion d'explorer tous les thèmes de programme, peu importe l'âge qu'ils ont lorsqu'ils se joignent au mouvement. Les cycles de programme ne chevauchent pas plusieurs années scout.



¹ Consultez « Les six thèmes de programme » au Sentiercanadien.ca.

Les six thèmes de programme du Sentier canadien

En planifiant vos aventures, vous constaterez que la plupart d'entre elles touchent plus d'un thème de programme¹ super! Une aventure qui explore plusieurs thèmes de programme stimulera les jeunes et les amènera à progresser dans chaque aspect des ÉPICES. N'oubliez pas que le programme du Sentier canadien est dirigé par les jeunes : ce sont eux qui choisissent les aventures liées aux divers thèmes de programme. Les suggestions ci-dessous vous donneront un bon aperçu des aventures qui sont liées à chaque thème.

1. ENVIRONNEMENT ET PLEIN AIR

Ce thème de programme invite les jeunes à camper, ramer, faire de la randonnée et explorer la nature de diverses façons en acquérant les compétences nécessaires pour vivre en plein air et prendre soin de l'environnement. Lors de leurs aventures extérieures, les jeunes sont invités à respecter les principes « sans traces » et à prendre soin de l'environnement en participant à des projets de restauration des habitats ou de nettoyage des rives.

Environnement et plein air : suggestions d'aventures

- Faire une randonnée à pied ou en vélo dans une zone sauvage.
- Construire des quinzys et y passer la nuit.
- Réaliser un projet environnemental, comme de peindre des poissons jaunes près des égouts pluviaux afin de sensibiliser les gens à la pollution de l'eau.
- Allumer un feu de différentes façons (briquet artisanal, archet, pile et laine d'acier, loupe, etc.).
- Apprendre à identifier les plantes dans leur milieu naturel, notamment celles qui sont comestibles.
- Organiser et réaliser un projet Arbrescout.
- Tenir à jour un carnet d'ornithologie.
- Observer les étoiles en forêt.
- Construire un igloo.
- Attraper et nettoyer un poisson.
- Construire une ruche d'abeilles.
- Organiser une expédition Amory (consulter la page 217).



2. LEADERSHIP

Ce thème de programme permet aux jeunes d'apprendre à devenir de bons leaders, ainsi que des membres actifs au sein de leur section et de leur collectivité. Ils sont notamment amenés à :

- assumer des responsabilités au sein de leur section, de leur collectivité et de petits groupes;
- explorer divers types de leadership;
- encadrer d'autres jeunes au sein du programme;
- partager des responsabilités au sein de petits groupes;
- comprendre les attributs d'un bon leader;
- apprendre comment aider les autres à faire preuve de leadership;
- reconnaître les bons leaders (jeunes et adultes) au sein de leur section, de leur groupe et de leur collectivité, ainsi qu'à l'échelle du Canada et du monde;
- apprendre à diriger, mais aussi à jouer un rôle de soutien pour appuyer d'autres leaders.

Leadership : suggestions d'aventures

- Planifier une compétition de castormobiles, de louvautos ou de camions scouts dans votre secteur.
- Diriger une activité de liaison avec une autre section.
- Choisir une aventure liée à un autre thème de programme et répartir les tâches afin que chacun ait des responsabilités qui leur permettront de faire preuve de leadership.
- Jouer à « Imite le chef » et répondre aux questions suivantes : « Comment se sent-on lorsqu'on dirige? », « Comment se sent-on lorsqu'on suit? », « Qu'est-ce qui est le plus intéressant? », « Qu'est-ce que vous préférez? » Il est possible de jouer à une version plus créative pour les sections dont les membres sont plus âgés.
- S'entretenir avec divers leaders actifs au sein de votre collectivité. Les jeunes doivent cerner ce qui caractérise un bon leader, afin de pouvoir l'appliquer lorsqu'ils ont un rôle de leadership à jouer.
- Planifier et réaliser une activité pour un groupe de votre collectivité. Exemple : organiser une activité de patinage destinée aux enfants d'âge préscolaire et à leurs familles.
- Découvrir et pratiquer une compétence de plein air, pour ensuite l'enseigner à d'autres jeunes de la section ou d'une autre section.
- Organiser une vente de pâtisseries afin de recueillir des fonds pour un organisme de bienfaisance ou une activité

3. STYLE DE VIE SAIN ET ACTIF

Au fil de leurs aventures dans ce thème de programme, les jeunes jouent, bougent et s’amusent en développant de saines habitudes physiques et mentales pour vivre une vie équilibrée.

Ils sont notamment amenés à :

- comprendre l’importance de la santé et de l’activité physique pour cultiver un mode de vie sain;
- découvrir diverses façons de rester en forme à long terme;
- entretenir de saines habitudes alimentaires, fondées sur le Guide alimentaire canadien, lors de toutes les activités scoutes;
- comprendre comment cultiver une bonne santé mentale;
- explorer des enjeux liés à la santé physique et mentale, comme l’estime de soi, l’image corporelle, l’intimidation, l’empathie, l’intelligence émotionnelle, la résilience, le courage, etc.
- apprendre à tisser des relations saines;
- respecter la diversité physique et l’apparence des autres, et comprendre la notion d’accessibilité;
- incorporer de saines habitudes dans chaque aspect de leur vie;
- prendre des décisions saines et éclairées qui favorisent leur bien-être physique, émotionnel et spirituel;
- apprendre à prodiguer les premiers soins et à agir en cas d’urgence.

Style de vie sain et actif : suggestions d’aventures

- Inviter les scouts à déshydrater des aliments sains pour les faire goûter aux castors. Les castors pourront-ils deviner de quels aliments il s’agit?
- Exécuter une tâche simple en y intégrant un handicap avec lequel certaines personnes vivent.
- Essayer une nouvelle activité, comme le karaté, le yoga ou l’escalade.
- Suivre un cours de premiers soins ou de secourisme en milieu sauvage.
- Inviter un présentateur à parler d’intimidation ou d’un enjeu de santé mentale pour mobiliser les jeunes et leurs parents, puis établir ce que les membres de la section peuvent faire pour partager ce qu’ils ont appris.
- Inviter un spécialiste de la méditation et de la relaxation à enseigner aux jeunes quelques notions de base sur la respiration, la concentration et le silence.
- Demander à un chef cuisinier de collaborer avec la section pour créer une nouvelle recette en vue d’une sortie à venir.
- Demander aux huttes, aux tanières ou aux patrouilles de collaborer à la création d’une nouvelle collation à la fois nutritive et amusante à déguster.



- Inviter quelqu’un à parler d’une grande épreuve qu’il ou elle a dû surmonter.
- Découvrir les plantes comestibles de la région.
- Utiliser une matière phosphorescente pour illustrer la façon dont les germes se propagent. Établir quelles pratiques la section pourrait adopter lors de ses rencontres et de ses camps pour répondre à ce problème.

4. CITOYENNETÉ

Ce thème de programme permet aux jeunes d’apprendre à devenir de bons citoyens au sein de leur localité, de leur pays et du monde.

Ils sont notamment amenés à :

- en apprendre davantage sur leur collectivité, sur leur pays et sur le monde dans lequel ils vivent;
- s’informer sur l’Organisation mondiale du mouvement scout;
- se mettre au service de leur collectivité, de leur pays et du monde;
- apprendre à devenir de bons citoyens en participant à la vie citoyenne et en s’informant sur l’histoire et sur le système politique et juridique du Canada;
- comprendre l’interdépendance qui existe entre les peuples et les pays;
- participer à des activités comme des jamborees, qui leur permettent d’entrer en contact avec des jeunes de l’extérieur de leur groupe.



Citoyenneté : suggestions d'aventures

- Visiter une caserne de pompiers.
- Donner un spectacle dans une résidence de personnes âgées.
- Mener une campagne de sensibilisation sur un enjeu important.
- Rencontrer votre conseil municipal pour lui parler d'un enjeu local important, et présenter le point de vue des jeunes.
- Choisir un enjeu national ou international et proposer des idées et des solutions pour le régler. Identifier les gens à qui on peut présenter ces solutions.
- Lors d'une campagne électorale municipale, provinciale ou fédérale, rencontrer le directeur des élections pour s'informer, puis organiser un vote. Comparer les résultats avec les résultats réels de l'élection.
- Participer à un grand ménage communautaire.
- Aider les aînés du quartier à préparer leurs cours et leurs jardins pour l'automne ou le printemps. Parcourir le quartier avec des râteaux et des sacs de résidus du jardin pour ramasser les feuilles.

5. EXPRESSION ARTISTIQUE

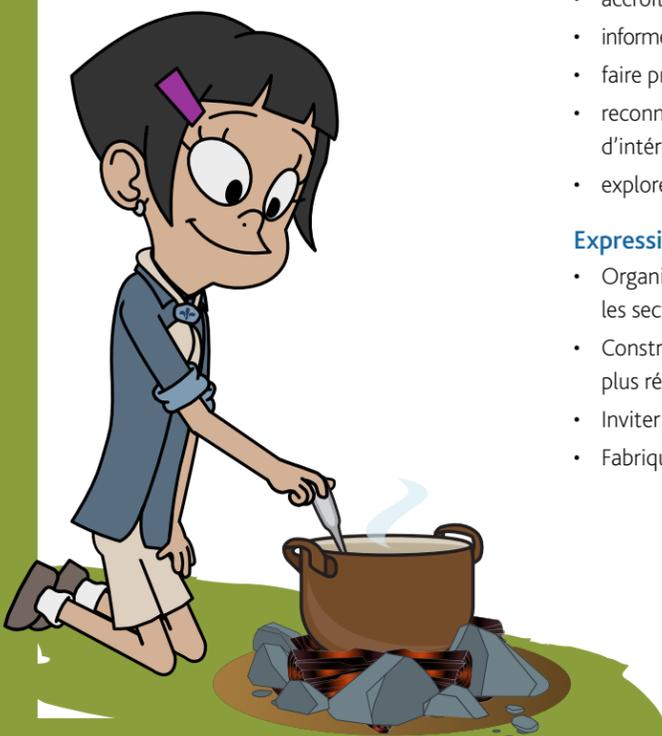
Ce thème de programme amène les jeunes à partager leur créativité et à explorer celle de leurs camarades.

Ils sont notamment amenés à :

- explorer divers projets créatifs liés aux arts visuels, à la musique, à la poésie, aux arts numériques, au théâtre, etc.;
- découvrir de nouveaux passe-temps et cultiver de nouveaux intérêts;
- accroître leurs compétences dans un domaine qui les intéresse;
- informer leur section sur un domaine artistique qui les intéresse et qu'ils connaissent bien;
- faire preuve d'imagination pour résoudre des problèmes et travailler en équipe;
- reconnaître les avantages de bénéficier d'une grande variété de compétences et d'intérêts au sein d'une équipe;
- explorer diverses formes d'expression numérique.

Expression artistique : suggestions d'aventures

- Organiser un spectacle artistique mettant en vedette les membres de toutes les sections.
- Construire des ponts ou des tours à partir de divers matériaux. Lesquels seront les plus résistants? Quels nœuds rendront ces constructions les plus solides?
- Inviter un potier à montrer aux jeunes comment fabriquer des pots en terre cuite.
- Fabriquer un objet à partir de morceaux de jouets ou d'appareils usagés.



- Fabriquer des castormobiles, des louvautos, des camions scouts, des voiliers ou des boîtes à savon. Le jour de la course, récompenser les modèles les plus rapides et ceux dont la conception est la plus attrayante ou originale.
- Remettre à chaque hutte, tanière ou patrouille un sac contenant cinq articles aléatoires afin que les jeunes créent un sketch avec tous ces articles.
- Organiser une soirée karaoké afin de recueillir des fonds pour le Fonds de fraternité de Scouts Canada.
- Développer un jeu vidéo scout.
- Réaliser une vidéo de votre prochaine excursion afin de la partager avec les parents des jeunes.

6. CROYANCES ET VALEURS

Ce thème de programme invite les jeunes à explorer leurs valeurs et leurs croyances personnelles et à découvrir la diversité des cultures et des croyances qu'on retrouve dans nos collectivités, notre pays et le monde qui nous entoure. Les jeunes sont notamment amenés à :

- explorer et analyser les croyances, les valeurs et les postures qu'on retrouve dans notre société;
- comprendre les croyances, les valeurs et les attitudes des autres;
- découvrir la diversité qu'on retrouve dans leur collectivité et cultiver un respect pour cette diversité;
- élaborer des codes de conduite en groupe, en équipe ou sur une base individuelle, en ce qui concerne l'environnement, la collaboration et le fait d'être un scout;
- se servir du modèle du compas intérieur comme fondement de leur devoir envers Dieu.

Croyances et valeurs : suggestions d'aventures

- Organiser un repas-partage où les jeunes apportent des plats propres à leurs cultures.
- Visiter une synagogue, un temple, une église ou une mosquée afin de découvrir différentes traditions religieuses.
- Créer un sketch portant sur une valeur essentielle (comme le respect, la compassion ou l'ouverture) et le présenter à un poste de télé ou de radio du coin.
- Créer une campagne pour sensibiliser le public à la conservation d'un cours d'eau, et la présenter au conseil municipal.
- Préparer et diriger un service religieux à l'occasion de la semaine des scouts et des guides.
- Jouer au basketball avec une équipe composée de personnes en fauteuil roulant afin de comprendre leur réalité.
- Organiser une célébration des Fêtes en s'informant et se préparant adéquatement.



Le vallon de queue de raton
(environnement et plein air)



L'érable de Malac
(leadership)



Le pré de petit renard
(style de vie sain et actif)



La hutte de Grand-Castor-Brun
(citoyenneté)



La rivière de Rascal
(expression artistique)



Les reflets de l'arc-en-ciel
(croyances et valeurs)

Un programme équilibré pour chaque section

SCOUTS CASTORS

Le programme équilibré des scouts castors les amène à visiter plusieurs fois par année chacun des thèmes de programme qui se trouvent sur leur carte de l'étang, selon la durée des aventures qu'ils choisissent. Cette carte regroupe sur une même page des lieux associés à chacun des six thèmes de programme et à d'autres composantes importantes du programme.



La carte de l'étang



Le camp de la fleur rouge
(plein air)



Le territoire de chasse de Bagheera
(environnement)



Le rocher du conseil
(leadership)



Le pont suspendu
(style de vie sain et actif)



La plaine des éléphants
(citoyenneté)



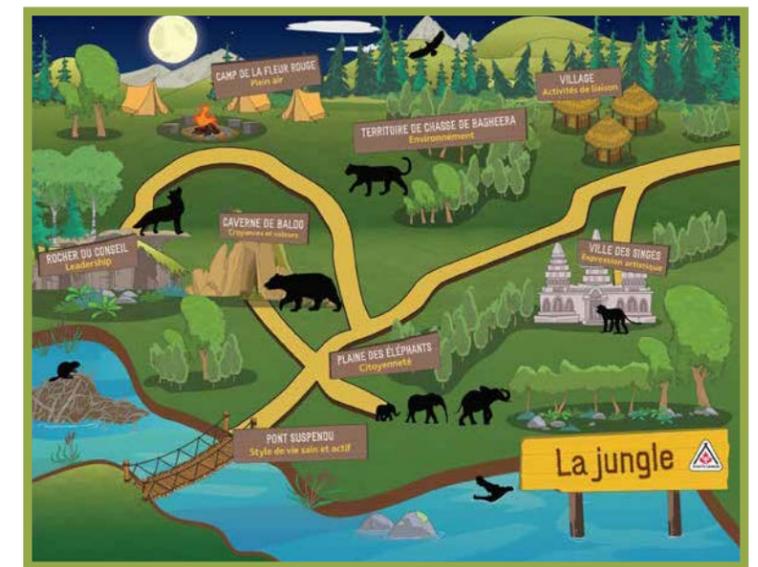
La ville des singes
(expression artistique)



La caverne de Baloo
(croyances et valeurs)

SCOUTS LOUVETEAUX

La carte des scouts louveteaux présente des lieux liés à chacun des six thèmes de programme. Les activités liées à l'environnement et celles liées au plein air sont réparties à deux endroits différents sur la carte de la jungle, afin de mieux souligner leurs différences.



La carte de la jungle





Fleuve Mackenzie
(environnement et plein air)



Sentier des tuniques rouges
(leadership)



Sentier Bruce
(style de vie sain et actif)



Sentier Rideau
(citoyenneté)



Piste Cabot
(expression artistique)



Sentier de la côte ouest
(croyances et valeurs)

SCOUTS

La troupe explore chacune des six pistes suivantes au moins une fois par année. Les thèmes de programme sont représentés par les six sentiers sur la carte des sentiers canadiens.



La carte des sentiers canadiens

SCOUTS AVENTURIERS

Les scouts aventuriers tiennent compte des six thèmes de programme lorsqu'ils élaborent leur plan personnel en début d'année. Ils se fixent des objectifs liés à chacun des six thèmes.

SCOUTS ROUTIERS

Les routiers explorent les six thèmes de programme par l'entremise de diverses expériences. Ils réalisent des expéditions, effectuent du bénévolat, peaufinent leurs compétences, s'impliquent dans leur communauté et œuvrent à protéger l'environnement.

Équilibrer le programme avec les ÉPICES

Vous pouvez équilibrer le programme scout en permettant aux jeunes de vivre diverses expériences et aventures dans chacun des six thèmes de programme. Cela leur permet aussi de peaufiner les six aspects de leur développement personnel : émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social (ÉPICES)

Il est important que les animateurs cernent les aspects du développement personnel que chaque aventure permettra aux jeunes d'améliorer. Il faut parfois réaliser plusieurs aventures pour bien explorer chaque aspect des ÉPICES.

LIAISON AVEC LES AUTRES SECTIONS

Les activités de liaison, qui regroupent deux sections ou plus, constituent un élément essentiel du Sentier canadien. Elles sont toujours très amusantes; nous vous encourageons d'ailleurs à en organiser toute l'année, pas seulement au printemps.

Avant leur transition vers une autre section, les jeunes doivent avoir eu l'occasion de participer à des activités avec cette dernière à plusieurs reprises.

Les activités de liaison font partie intégrante de la progression des jeunes dans certaines sections. En voici quelques exemples.

Scouts castors

Le conseil des queues blanches doit organiser au moins deux activités par année avec les autres sections.

Scouts louveteaux

Les chasseurs (louveteaux de deuxième année) sont invités à collaborer aux activités de la colonie et à inviter les queues blanches à participer aux activités de la meute. Les chasseurs peuvent aussi se joindre à l'équipe d'animateurs de la colonie.

Scouts, scouts aventuriers et scouts routiers

Consultez les exigences des activités de liaison liées à la progression personnelle des membres de chacune de ces sections. Celles-ci sont décrites dans le chapitre propre à chaque section.

Suggestions d'activités de liaison :

- Demander aux chasseurs d'enseigner la loi, la promesse et la devise des louveteaux aux castors queues blanches.
- Demander aux louveteaux d'interpréter ou de lire un passage du *Livre de la jungle*. À cette fin, il peut être utile de se référer à une version illustrée du *Livre de la jungle*.
- Inviter toutes les sections à chanter des chants de Noël pendant le mois de décembre.
- Les scouts aventuriers peuvent organiser une foire pour plusieurs colonies de scouts castors du coin.
- Les castors peuvent se joindre à une randonnée des scouts et ceux-ci peuvent cuisiner pour eux.
- Les routiers et les louveteaux peuvent organiser un feu de camp ensemble.
- Organiser une chasse au trésor en formant des équipes composées d'un jeune de chaque section.
- Inviter les scouts à montrer aux castors comment trouver le nord avec une boussole.
- Organiser un spectacle mettant en vedette des jeunes de chaque section à l'occasion de la semaine des scouts et des guides.
- Consulter les fiches de parcours pour d'autres idées originales d'activités de liaison.



PROGRESSION PERSONNELLE



¹ Regardez la vidéo « Progression personnelle » sur notre chaîne YouTube.

L'objectif premier du Sentier canadien est d'aider les jeunes à s'épanouir en leur permettant de participer à une grande variété d'activités. Évidemment, ce n'est pas le développement personnel¹ qui attire les jeunes vers le scoutisme, mais plutôt le désir de s'amuser, de se faire des amis et de vivre des aventures inoubliables. En s'amusant avec leurs camarades, les jeunes vont toutefois naturellement progresser à divers égards.

Scouts Canada reconnaît que chaque jeune progresse selon son propre rythme, ses intérêts, ses compétences et ses capacités. Avec l'aide de leurs camarades et de leurs animateurs, les jeunes se fixent des défis qui leur permettent d'acquérir de nouvelles aptitudes et de nouvelles connaissances. Tout en collaborant avec leurs camarades pour réaliser leurs activités, les scouts se choisissent aussi des projets personnels selon leurs compétences et intérêts.

L'éducation classique invite tous les jeunes à viser les mêmes objectifs préétablis. Ce n'est pas notre approche; nous préférons mettre l'accent sur la progression personnelle de chaque jeune. Les jeunes choisissent et organisent leurs aventures ensemble, mais chacun se fixe un objectif personnel pour chaque aventure.

Du programme des scouts castors à celui des scouts routiers, ce sont les jeunes qui déterminent ce qu'ils souhaitent apprendre et pratiquer. Bien qu'une aventure soit la même pour l'ensemble du groupe, les objectifs de chaque jeune seront uniques.

Nous souhaitons que les jeunes puissent apprendre par la pratique. Ils atteindront parfois leurs objectifs du premier coup, et il leur faudra parfois plusieurs essais pour y arriver. Dans un modèle d'éducation classique, certains jeunes réussissent et certains échouent. Chez les scouts, tout le monde collabore afin d'aider chaque jeune à atteindre ses objectifs personnels.

La progression personnelle de chaque jeune se fonde sur le développement de ses capacités et de ses intérêts. En s'engageant dans leurs parcours de développement personnel, les jeunes peuvent recourir à la méthode planification-action-révision pour explorer de nouvelles avenues, mener à bien leurs projets et renforcer leur confiance.

Peu importe comment les jeunes abordent le Sentier canadien, les ÉPICES constituent les aspects fondamentaux qu'ils sont invités à développer.

La méthode planification-action-révision, qu'on retrouve dans toutes les facettes du programme, encourage les jeunes à approfondir chaque aspect de leur développement personnel (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit, social).



Les badges du Sentier canadien aident les jeunes à reconnaître et à célébrer leur progression personnelle, et ils les encouragent à se fixer de nouveaux objectifs.

Bien que notre fondateur, Baden Powell, encourageait le recours aux badges pour souligner la progression des jeunes, il rappelait aussi que « le scoutisme n'est pas un spectacle où l'on souligne des réalisations superficielles en remettant des badges de mérite, des médailles, etc. ». (*Le guide du chef éclaireur*)

Une véritable progression personnelle n'est pas une course aux badges. Elle s'articule naturellement à mesure que le jeune applique la méthode planification-action-révision au fil de ses aventures. Plutôt que de l'obliger à se conformer à des objectifs prédéterminés, on permet à chaque jeune de réaliser son plein potentiel selon ses aptitudes. Le scoutisme ne repose pas sur la concurrence, mais plutôt sur une collaboration qui permet à chaque jeune de progresser et d'apprendre à son propre rythme.

Les scouts gagnent en confiance et sont motivés à se fixer de nouveaux objectifs lorsqu'ils reconnaissent leurs réalisations, et que leurs animateurs et leurs camarades les reconnaissent aussi. Les badges contribuent à favoriser cette reconnaissance. Les jeunes déterminent à quel moment ils ont atteint leurs objectifs et à quel moment ils sont prêts à recevoir un badge pour célébrer leur réalisation.

L'essence du scoutisme n'est pas d'obtenir le plus de badges possible. Notre mission est de former des jeunes polyvalents, bien préparés à la réussite. Grâce à leur parcours sur le Sentier canadien, les jeunes apprennent à devenir des personnes débrouillardes, responsables, attentionnées et dévouées.

Célébrer le parcours des jeunes avec les badges

RAISON D'ÊTRE DES BADGES

Les **badges du Sentier canadien** servent à célébrer le cheminement personnel du jeune au sein du mouvement scout. Ils jalonnent le parcours du jeune et soulignent ses réalisations. Ils agrémentent le parcours, mais ne constituent pas une fin en soi.

Voici les badges du Sentier canadien :

- Les **badges de progression personnelle** font partie des cadres des sections et sont remis après la révision de fin d'année.
- Les **badges de réalisation personnelle** sont remis aux castors, aux louveteaux et aux scouts qui choisissent de travailler sur cette portion du Sentier canadien.
- Les **badges de compétences de plein air** sont composés de plusieurs étapes. Les jeunes progressent d'une étape à l'autre tout en progressant d'une section à l'autre. Pour chaque compétence, ils portent seulement le badge correspondant à la plus haute étape atteinte.

- Les **prix de section** sont remis aux jeunes qui ont progressé sur le plan personnel, qui ont réalisé un projet ambitieux qui aide la communauté, et qui ont complété un nombre particulier d'étapes de compétences de plein air.
- Les **badges de liaison du Sentier canadien** sont remis aux jeunes lorsqu'ils montent d'une section à l'autre.
- Il existe aussi **d'autres prix**, remis sur une base collective et individuelle. Certains de ces prix ont été créés par l'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS), d'autres par Scouts Canada. En suivant la méthode planification-action-révision, les jeunes déterminent comment ils souhaitent tirer parti des possibilités qu'offre chaque prix.

RAPPELS IMPORTANTS CONCERNANT LES BADGES

Sur le Sentier canadien, chaque jeune suit un parcours unique. Le jeune choisit lui-même les badges qu'il souhaite intégrer à son parcours.

Au fil de sa progression personnelle, il devra relever le défi d'approfondir continuellement ses habiletés. C'est ce qui devrait guider le choix de ses aventures et de ses activités.

Le jeune reçoit ses badges après que la personne ou l'équipe adéquate ait révisé ses aventures en sa compagnie et qu'elle ait établi qu'il avait atteint ses objectifs.

Types de badges

BADGES DE PROGRESSION PERSONNELLE¹

Chaque section, des scouts castors aux scouts aventuriers, remet des badges de progression personnelle après le processus de révision. Cette révision devrait autant porter sur la progression personnelle que sur les activités annuelles de la section (pour savoir comment mener la révision avec les jeunes, consultez la page 30). Il ne s'agit pas d'un examen, mais plutôt d'une occasion de revenir sur les aventures et la progression des jeunes et de la section. L'accent n'est pas mis sur l'atteinte d'objectifs préétablis, mais sur la progression personnelle de chaque jeune sur le Sentier canadien.

Scouts castors

À la fin de l'année, la colonie examine sa carte et revient sur les aventures qu'elle a réalisées dans chaque thème de programme. Au sein de leurs huttes, les castors examinent leurs cartes personnelles et discutent de leur progression personnelle. Après la révision, les castors reçoivent leur badge de queue brune, bleue ou blanche, qui correspond à l'étape qu'ils viennent de compléter.



¹ Consultez les tableaux de progression personnelle de chaque section au Sentiercanadien.ca



Les badges de progression personnelle des scouts castors. Consultez « Le parcours du scout castor » au Sentiercanadien.ca



Les badges de progression personnelle des scouts louveteaux. Consultez « Le parcours du scout louveteau » au Sentiercanadien.ca



Les badges de progression personnelle des scouts. Consultez « Le parcours du scout » au Sentiercanadien.ca



Les badges de progression personnelle des scouts aventuriers. Consultez « Le parcours du scout aventurier » au Sentiercanadien.ca

Scouts louveteaux

À la fin de l'année, les louveteaux consultent la carte de la jungle pour réviser les activités de la meute dans les six thèmes de programme. En tanières, ils discutent de leur progression personnelle. Après la révision, les louveteaux reçoivent le badge correspondant à l'étape qu'ils viennent de terminer. L'équipe de leadership de la meute peut également effectuer une révision du leadership qu'elle a offert au cours de l'année.

Scouts

À la fin de l'année, le chef de troupe convie les scouts à une révision ludique des aventures qu'ils ont réalisées. Chaque scout discute de sa progression personnelle avec le chef ou le second de sa patrouille. Après la révision, les scouts reçoivent le badge qui correspond à l'année qu'ils viennent de terminer, soit pionnier, voyageur, éclaireur ou explorateur.

Scouts aventuriers

Tout au long de l'année, l'équipe de leadership et les scouts aventuriers déterminent comment ils souhaitent articuler la révision de leurs expéditions et de leur ascension en solo. Après avoir répondu aux exigences correspondant à chaque étape de son ascension, le scout aventurier reçoit le badge lié à l'étape qu'il vient de terminer (le point de départ, la ligne forestière, la ligne des neiges éternelles et le sommet). Cela peut avoir lieu n'importe quand au cours de l'année de scoutisme.

Scouts routiers

Le routier révise sa progression personnelle avec son mentor après avoir atteint les objectifs de son plan de perfectionnement personnel (PPP). Ensemble, ils décident de quelle façon et à quel moment cette réalisation sera célébrée.

BADGES DE RÉALISATION PERSONNELLE

Les badges de réalisation personnelle permettent aux jeunes d'approfondir leurs compétences et leurs connaissances dans des domaines qui les passionnent. Les activités que les jeunes réalisent à l'extérieur du mouvement scout contribuent à leur progression personnelle et au développement des ÉPICES. Les badges de réalisation personnelle aident les jeunes à approfondir leurs intérêts et leurs compétences, et à mettre en valeur leur progression.

Les programmes des castors, des louveteaux et des scouts proposent chacun seize badges de réalisation personnelle. Cette composante ne fait pas partie des programmes des scouts aventuriers et des scouts routiers.

Des activités sont suggérées pour chaque badge, mais elles ne sont pas obligatoires. On invite les jeunes à concevoir leurs propres activités selon leurs objectifs et les directives. Les thèmes des badges sont souples et doivent être interprétés au sens large.

L'obtention des badges de réalisation personnelle se fonde sur le modèle décrit sur les pages suivantes. Le jeune obtient son badge lorsqu'il a terminé sa révision avec un animateur ou un camarade plus âgé de sa section.

On évalue si le jeune mérite d'obtenir le badge en examinant :

- s'il a exploré de nouvelles compétences et aventures;
- s'il a travaillé avec intérêt et passion;
- s'il a progressé sur le Sentier canadien (cette évaluation ne se fonde pas sur des normes préétablies).



EXIGENCES LIÉES AUX BADGES DE RÉALISATION PERSONNELLE

- Les **scouts castors** choisissent ou établissent **trois** exigences.
- Les **scouts louveteaux** choisissent ou établissent **quatre** exigences.
- Les **scouts** choisissent ou établissent **cinq** exigences. Ils peuvent répondre à toutes ces exigences en réalisant une même aventure, pourvu qu'ils cernent clairement les cinq objectifs à atteindre.
- Les programmes des **scouts aventuriers** et des **scouts routiers** ne comprennent pas de badges de réalisation personnelle.

Obtention des badges de réalisation personnelle

Planification : Le jeune qui entreprend d'obtenir un badge établit un plan en consultant un jeune plus âgé de sa section qui a participé à l'obtention du badge de réalisation personnelle du jeune. Le jeune peut aussi consulter un animateur pour l'aider à concrétiser son plan.

Action : Le jeune regroupe le matériel et les ressources nécessaires, puis il réalise les activités prévues.

Révision : L'animateur lui pose des questions liées aux ÉPICES, en fonction de son âge :

- Qu'est-ce que tu as appris en travaillant sur ce badge?
- Qu'est-ce que tu as aimé à propos de ce projet?
- Comment as-tu démontré l'esprit de la promesse, de la loi et de la devise lors de cette aventure?
- Qu'est-ce qui t'a posé problème?
- Si tu pouvais, que ferais-tu différemment? Pourquoi?
- En travaillant sur ce badge, quelles répercussions positives as-tu eues au plan local, national ou international?

Le jeune est invité à présenter aux membres de sa section ce qu'il a fait pour obtenir son badge. C'est avec l'animateur (ou le mentor) qui a supervisé sa planification qu'il établira s'il a atteint les objectifs liés à l'obtention du badge. On remet le badge au jeune lors d'une cérémonie, dans les meilleurs délais.



Planification-action-révision : processus lié aux badges de réalisation personnelle

Ce processus s'applique à tous les badges de réalisation personnelle.

PLANIFICATION

- Parmi les badges de réalisation personnelle de ta section, choisis-en-un que tu aimerais explorer.
- Examine les directives et les objectifs liés à ce badge.
- Examine les activités proposées. Choisis celles que tu aimerais réaliser ou conçois tes propres activités en fonction des directives et des objectifs liés au badge. Tu dois relever de nouveaux défis et essayer de nouvelles choses.

Avec l'aide d'un animateur ou d'un scout plus âgé de ta section, complète les phrases suivantes :

Je veux travailler sur ce badge parce que _____

J'aimerais apprendre _____

J'aimerais essayer _____

Je me mets au défi de _____

Je me demande _____

Les activités que je vais réaliser pour obtenir ce badge : _____

(Nommer le nombre d'activités requises au sein de ta section. Visite le Sentiercanadien.ca pour voir quelles activités sont suggérées pour chaque badge.)

Pour obtenir ce badge, je vais devoir : (Remplis les champs pertinents.)

contacter _____

trouver _____

visiter _____

utiliser _____

autre _____

ACTION

Acquière les compétences et réalise les activités que tu as choisies dans le cadre de cette aventure personnelle.

RÉVISION

Pour réviser ton expérience et cerner ce que tu as appris, complète les phrases suivantes :

Maintenant je peux _____

J'ai appris _____

J'ai hâte de _____

Je veux montrer à ma (hutte/tanière/patrouille/section) _____

Comme scout, je peux utiliser ce que j'ai appris en : _____

Quels aspects des ÉPICES as-tu peaufinés en travaillant sur ce badge? (Les questions doivent être adaptées en fonction de l'âge.)

- ÉMOTIONNEL PHYSIQUE INTELLECTUEL CARACTÈRE ESPRIT SOCIAL

Badges de réalisation personnelle des scouts castors



Badges de réalisation personnelle des scouts louveteaux



Badges de réalisation personnelle des scouts



Terre



Air



Eau



Espace



Activités physiques d'été



Activités physiques d'hiver



Activités physiques quatre saisons



Maison



Communauté



Canada



Monde



Technologie



Arts



Ingénierie



Passe-temps



Science

Autres prix et défis

PRIX DE RELIGION VÉCUE

Du programme des scouts louveteaux à celui des scouts routiers, les jeunes peuvent travailler sur ce badge en répondant aux exigences définies par leur groupe religieux. Une liste des groupes religieux et un document PDF décrivant les critères se trouvent au Scouts.ca.



Prix de religion vécue

PRIX DE LA SPIRITUALITÉ

Les jeunes qui ne font pas partie d'un groupe religieux peuvent obtenir le badge de la spiritualité. La spiritualité se fonde sur des idées, des méthodes et des rites religieux, sans toutefois constituer une religion organisée. Les exigences du prix sont décrites au Scouts.ca.



Prix de la spiritualité

BREVET DU SCOUTISME MONDIAL POUR L'ENVIRONNEMENT

Le but de ce brevet est de démontrer un intérêt pour l'environnement et de faire de la sensibilisation pour la cause environnementale.

Ce badge présente l'Antarctique (le seul continent du monde qui est géré collectivement et un des lieux les plus vulnérables aux changements climatiques) en son centre. Sur le badge, on ne peut pas précisément distinguer d'autres continents ou pays, puisque les scouts sont invités à considérer le monde dans son ensemble, au-delà des frontières.

Le bleu, le vert et le blanc sont des couleurs souvent associées à la nature. Sur le badge, le violet caractéristique du scoutisme se mélange à ces couleurs. Le soleil se reflète sur l'eau.

Ce badge est une récompense internationale; les scouts d'autres pays réalisent aussi des activités pour l'obtenir, bien que les exigences diffèrent d'un pays à l'autre. Tous les scouts du monde qui obtiennent ce badge le portent sur leur uniforme, afin de montrer leur souci de l'environnement et leur détermination à le protéger.

Les exigences pour ce badge se trouvent au Scouts.ca.



Brevet du scoutisme mondial pour l'environnement



Messagers de la paix



Bande de langue



Prix de l'aventure Amory



Brevet Scouts du Monde



Prix du Duc d'Édimbourg

MESSAGERS DE LA PAIX

Ce badge constitue une autre récompense internationale. Comme scouts, nous sommes tous des messagers de paix qui œuvrent à créer un monde meilleur. Nous pouvons instaurer un changement positif en contribuant activement au bien-être de nos communautés et en reconnaissant que le scoutisme nous invite à rendre service aux autres.

Les jeunes de n'importe quelle section peuvent obtenir ce badge. Après l'avoir reçu, les jeunes sont invités à continuer d'être des messagers de paix en rendant service à leur communauté.

Voici les critères pour obtenir ce badge (qui est porté autour de l'emblème violet du mouvement scout) :

- A. Explorer l'initiative des Messagers de la paix.
- B. Participer à un projet bénévole organisé avec d'autres membres de la section.
- C. Partager le projet et le nombre d'heures de bénévolat réalisées en ligne au **scout.org**.
- D. Les plus vieux peuvent inviter les plus jeunes à devenir des messagers de la paix et les aider à mener à bien leurs projets de bénévolat.

Vous trouverez des exemples de projets de jeunes du monde entier et des directives au **scout.org**.

BANDES DE LANGUE

Les jeunes et les animateurs peuvent porter une bande de langue s'ils maîtrisent suffisamment une langue pour converser avec des scouts de leurs âges.

AUTRES DÉFIS

Certaines sections proposent des prix et des défis spéciaux aux jeunes. Vous trouverez plus de détails sur ces prix sur le site Web de Scouts Canada.

- Scouts aventuriers : Prix de l'aventure Amory
- Scouts routiers : brevet Scouts du Monde
- Le Prix du Duc d'Édimbourg n'est pas exclusif au scoutisme et est remis dans un cadre externe à Scouts Canada. Les critères liés à ce prix peuvent facilement s'harmoniser aux exigences des programmes des scouts aventuriers et routiers.

Compétences d'aventures de plein air

Les jeunes se joignent au scoutisme pour vivre des aventures. Celles-ci peuvent prendre plusieurs formes : se promener dans un parc, visiter une résidence de personnes âgées, traverser un lac en bateau, construire un robot, explorer une communauté, organiser une expédition sur l'île de Baffin, etc. Quel que soit le type d'activité, partir à l'aventure engendre toujours un sentiment de réussite chez les scouts. De plus, leurs aventures leur offrent l'occasion de s'amuser et de peaufiner chaque aspect des ÉPICES.

Dans le cadre du Sentier canadien, Scouts Canada a mis au point un programme complet de compétences de plein air. Chaque domaine de compétence comporte neuf étapes au bout desquelles un badge est remis aux scouts. Le but du programme n'est toutefois pas de décerner des badges, mais plutôt d'encourager les jeunes à relever de nouveaux défis et de favoriser leur progression personnelle. Les compétences de plein air font partie des critères nécessaires pour obtenir les prix de section. Pour chaque compétence, les jeunes portent uniquement le badge correspondant à la plus haute étape atteinte.

Chez Scouts Canada, il y a neuf domaines de compétences de plein air :



Canoë-kayak



Activités aquatiques



Secourisme



Techniques hivernales



Camping



Randonnée



Défis verticaux



Voile



Pionniérisme



Prix de l'étoile Polaire



Prix Seenee



Prix du Chef scout



Prix de la Reine des scouts aventuriers



Prix du scout routier canadien

Prix de section

L'obtention de ce prix est le défi suprême que les jeunes peuvent se fixer au sein de leur section. Les jeunes n'ont toutefois pas besoin de l'obtenir pour monter à la section suivante.

Les quatre éléments suivants sont essentiels à l'obtention de ce prix dans chacune des sections :

1. Avoir fait la révision de la progression personnelle
2. Avoir terminé un certain nombre d'étapes de compétences de plein air
3. Avoir effectué un certain nombre d'heures de bénévolat
4. Avoir réalisé un projet de service communautaire

Le jeune doit répondre à ces quatre exigences dans les six derniers mois de son parcours au sein de la section, avant de monter à la section suivante. Il faut établir un échéancier afin d'aider le jeune à y arriver.

1. Révision de la progression personnelle

Cette révision doit être amusante et amener le jeune à raconter son parcours de développement personnel. Ce processus devrait l'amener à être fier de ce qu'il a appris et accompli au sein de la section. La révision est dirigée par un animateur ou l'équipe de leadership (surtout chez les sections plus âgées). Selon l'âge du jeune, les questions de révision portent sur les ÉPICES, les cartes de programme, les plans de perfectionnement personnel, etc. Le scout est aussi appelé à cerner ce qu'il souhaite explorer et apprendre au sein de sa prochaine section.

2. Compétences d'aventures de plein air

Pour obtenir le prix de section, les jeunes doivent terminer un certain nombre d'étapes de compétences de plein air. Les étapes terminées sont cumulatives d'une section à l'autre. Par exemple, un louveteau ayant terminé cinq étapes chez les castors devra terminer cinq autres étapes pour avoir les dix étapes nécessaires pour obtenir le prix de sa section. Pour ce faire, il peut franchir un grand nombre d'étapes dans quelques domaines, ou quelques étapes dans un grand nombre de domaines. Pour atteindre les dix étapes nécessaires, un louveteau pourrait par exemple compléter la troisième étape du camping, de la randonnée et du canoë-kayak, et la première étape des activités aquatiques, tandis qu'un autre louveteau pourrait terminer la sixième étape du pionniérisme et la quatrième étape des défis verticaux pour compléter le même nombre d'étapes.

3. Heures de service communautaire

Les jeunes doivent effectuer un certain nombre d'heures de bénévolat; le nombre d'heures à effectuer dépend de la section. (Consultez les chapitres propres aux sections pour en savoir plus.) Il n'est pas nécessaire que ces heures soient effectuées auprès du mouvement scout ni dans le cadre d'une activité ou d'un événement. Bien que les

Les jeunes peuvent réaliser ce projet seul ou en groupe, pourvu que chaque jeune soit mis au défi, apporte une contribution significative et ait l'occasion de consacrer ses efforts au projet. La planification du projet est conjointement approuvée par l'équipe de leadership de la section et les animateurs.

Comme l'a si bien dit Baden-Powell :
« La réussite se compose d'un autre ingrédient essentiel : rendre service aux membres de notre collectivité. Sans cela, la simple satisfaction du désir égoïste ne nous permet pas d'atteindre la réussite. »

heures de bénévolat réalisées dans le cadre d'une activité du programme de la section soient comptabilisées, on doit encourager les jeunes à trouver des occasions de rendre service à leur collectivité d'une façon qui leur parle véritablement.

4. Le projet

Objectif : Les jeunes doivent réaliser un projet ambitieux qui les aide à progresser sur le plan personnel et qui a des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale. Le projet doit :

- être significatif et présenter un défi pour le jeune;
- mobiliser les intérêts et les habiletés du jeune;
- avoir des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale.

Ce projet constituera la plus grande réalisation du jeune au sein de la section. Aucun échéancier et aucune exigence ne s'ajoutent aux critères ci-dessus. Les animateurs et l'équipe de leadership doivent aider les jeunes à choisir des projets qui leur conviennent et qui répondent aux critères.

Qu'entend-on par « présenter un défi pour le jeune »?

Le jeune doit apprendre quelque chose ou peaufiner une de ses compétences. Il doit être amené hors de sa zone de confort. Il peut pousser plus loin une activité qu'il a déjà réalisée au sein de sa section, à l'école ou ailleurs.

- Le jeune devrait avoir l'impression que son projet sera un peu difficile à réaliser. La tâche devrait surpasser ce qu'il a fait par le passé. Le défi ne devrait être ni trop facile à relever, ni trop décourageant.
- Le projet devrait porter sur quelque chose que le jeune n'aurait pas été en mesure d'accomplir l'année précédente.
- Le projet peut être modifié au besoin.
- Le jeune devrait ressentir un profond sentiment d'accomplissement après avoir réalisé son projet.
- Le jeune devrait pouvoir se dire « J'ai réussi! » et se rendre compte qu'il est capable d'accomplir de bien plus grandes réalisations qu'il ne le pensait.
- La réalisation de ce projet devrait permettre au jeune d'aborder avec plus de confiance les défis qu'il rencontrera au sein de sa prochaine section.

Qu'entend-on par « significatif »?

Le jeune doit choisir un projet qui lui parle et qui lui tient assez à cœur pour qu'il y accorde beaucoup de temps et d'énergie. Le projet doit en partie être axé sur ses intérêts, sa créativité et ses compétences. Le jeune ou le groupe de jeunes doivent eux-mêmes choisir leurs projets; ce n'est ni à leurs animateurs, ni à leurs parents ou tuteurs de le faire. Le jeune doit choisir un projet qui suscite son enthousiasme.

Qu'entend-on par « avoir des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale »?

Les jeunes trouvent un sens à leur vie lorsqu'ils ont l'occasion de faire profiter autrui de leur temps, de leurs talents, de leurs compétences et de leurs intérêts. Le projet devrait amener les jeunes à utiliser ce qu'ils ont appris chez les scouts pour en faire profiter la communauté.

Badges de liaison du sentier canadien

Les jeunes qui s'apprêtent à passer d'une section à une autre reçoivent un badge de liaison du Sentier canadien qu'ils pourront porter sur leur nouvel uniforme. Ce badge est remis lors de la cérémonie de passage, qui a habituellement lieu au printemps. Il permet de reconnaître et de célébrer le parcours de développement personnel du jeune. Avant la cérémonie de passage, les jeunes ont la possibilité de :

- rencontrer les jeunes de leur prochaine section pour parler des activités qu'ils réalisent;
- participer à des activités de liaison avec les autres sections;
- discuter de leurs attentes envers leur prochaine section avec leurs animateurs, ainsi qu'avec les jeunes et les animateurs de leur prochaine section.



Badges de liaison du Sentier canadien

ÊTRE ANIMATEUR

Bienvenue au sein du mouvement scout, une organisation internationale qui se fonde sur les enseignements que Baden-Powell a prodigués lors de son camp expérimental sur l'île de Brownsea en 1907 et dans son livre *Scouting for Boys*, rédigé en 1908.

Vous faites maintenant partie de la famille scout, qui offre aux jeunes un environnement d'apprentissage informel pour les aider à bâtir un monde meilleur. Un monde où la diversité est valorisée et respectée, et où les jeunes participent activement à façonner et à renforcer leurs collectivités.

Depuis plus de 100 ans, le scoutisme porte un idéal qui a des répercussions positives à l'échelle locale et internationale.

INSPIRER ET ENCADRER LES JEUNES

Être animateur, c'est à la fois un privilège et une responsabilité.¹ Que vous soyez devenu animateur parce que vous vouliez faire du bénévolat, pour partager une activité avec votre enfant, ou parce qu'on vous a recruté, vous êtes invité à réfléchir à ce que votre rôle représente pour vous et pour les jeunes.

QUEL EST VOTRE RÔLE COMME ANIMATEUR?²

Peu de choses se comparent à la satisfaction que vous ressentirez en aidant les jeunes à développer leur confiance, à découvrir qui ils sont, à tisser des liens, et à se surpasser pour faire une différence. Comme animateur, votre rôle est d'encadrer, d'aider, de soutenir et de motiver les jeunes.

La relation entre les animateurs et les jeunes peut être vue comme un type de partenariat. Vous aurez la chance d'amener les jeunes à apprendre et à découvrir de quoi ils sont capables, et de les aider à poursuivre leur apprentissage à long terme. Dans le cadre de ce partenariat, vous travaillerez de près avec d'autres bénévoles.

Avant, les bénévoles qui encadraient les jeunes étaient appelés (en anglais) des « chefs » de section. Ce terme décrivait toutefois mal le rôle de nos bénévoles. C'est pour cette raison que Scouts Canada a cessé d'utiliser le terme « chefs scouts ». Sur le Sentier canadien, les bénévoles qui encadrent les jeunes sont appelés des « animateurs » en français et des « Scouters » en anglais.

Les animateurs ont parfois du mal à laisser les jeunes faire les choses par eux-mêmes. Comme adultes, nous pouvons faire un meilleur travail que les jeunes, parfois deux fois plus rapidement, car ils commettent souvent des erreurs. Toutefois, l'objectif même du scoutisme est de permettre aux jeunes d'explorer de nouvelles avenues et d'apprendre par eux-mêmes. Bien qu'il soit parfois difficile de les voir commettre des erreurs qui pourraient être évitées, il faut se rappeler que ces erreurs sont essentielles à leur progression.



¹ Regardez la vidéo « Mythe : Animateur = chef scout » sur notre chaîne YouTube.



² Regardez la vidéo « Le rôle des animateurs » sur notre chaîne YouTube.

COMME ANIMATEUR, VOUS DEVEZ :

- garantir la sécurité des jeunes, les traiter avec respect et intégrité, et leur indiquer clairement ce qu'ils peuvent faire s'ils ne se sentent pas en sécurité;
- accepter la promesse et la loi scoutes;
- accepter notre code de conduite;
- partager vos connaissances, votre expérience et vos compétences de façon positive et souple;
- permettre aux jeunes d'apprendre en réalisant des activités individuelles et collectives qui correspondent à leurs intérêts et à leurs besoins;
- communiquer de façon régulière avec les parents et tuteurs des jeunes;
- gérer de façon honnête, intègre et documentée les fonds que vous collectez;
- suivre votre formation, en personne ou en ligne grâce à la plateforme Web de Scouts Canada;
- accepter l'aide des autres animateurs et du comité de votre groupe; vous ne pouvez pas tout faire seul, et avec l'aide de votre équipe, vous pourrez plus facilement apprécier votre expérience et accomplir votre rôle;
- vous tenir au courant des activités de votre groupe, secteur et conseil, afin de pouvoir en informer les jeunes;
- aider les jeunes à développer leur leadership en les faisant participer aux décisions et à la réalisation des activités de votre section.

Pour laisser les jeunes apprendre de leurs erreurs, il faut d'abord évaluer leurs conséquences potentielles; c'est pourquoi votre bon jugement est essentiel. Dans ce processus d'apprentissage par la pratique, il est important de bien connaître les capacités des jeunes avec qui vous interagissez et les responsabilités qu'ils sont en mesure d'assumer. Il faut de la pratique et de l'expérience pour bien pouvoir cerner les capacités de votre groupe. Pour faciliter les choses, il est souvent conseillé de laisser le groupe travailler à son propre rythme, de façon autonome et déterminée. Vous pouvez aider les jeunes à réviser leurs activités, et à réfléchir à leurs expériences et à leur parcours personnel au sein du mouvement scout. L'essentiel est de faire participer les jeunes, afin qu'ils soient responsables et en contrôle de leur apprentissage.

N'oubliez pas que vous n'êtes jamais seul; les autres bénévoles sont là pour vous épauler. Vous disposez d'un excellent réseau de soutien, tant à l'échelle nationale que locale. Nous sommes là pour vous aider à acquérir les compétences nécessaires pour bien encadrer les jeunes de votre section.

Le rôle d'animateur s'accompagne de certaines responsabilités et d'un engagement à participer aux rencontres hebdomadaires, aux activités extérieures et aux camps. Tout cela constitue une part importante de votre parcours personnel.

Comme animateur, vous pouvez faire une différence en aidant les jeunes à mettre en œuvre un programme réussi, qui leur permet d'être plus autonomes et mieux préparés à réussir dans la vie. Profitez de cette chance!

- Votre rôle principal est d'inspirer les jeunes et de susciter leur enthousiasme quant aux activités qui s'offrent à eux. Aidez-les à saisir la chance qu'ils ont de faire partie de l'Organisation mondiale du mouvement scout.
- Comme animateur, vous avez l'occasion d'encadrer les jeunes et de les aider à atteindre des objectifs qu'ils pensaient être hors de leur portée. Peu de choses égalent la satisfaction de voir un jeune, qui éprouvait des difficultés chez les louveteaux et avait commencé à sortir de sa coquille chez les scouts, venir vous rencontrer dix ans plus tard pour vous parler avec fierté de la brillante carrière qu'il mène.
- Vous êtes un modèle pour les jeunes. Que ce soit lors des rencontres scoutes ou d'autres activités, les jeunes vous regardent agir.
- Vous devez veiller à la sécurité, au respect et au bien-être des jeunes. Bien que ceux-ci dirigent eux-mêmes leur programme, vous et les autres animateurs devez veiller à ce que chaque jeune se sente respecté au sein de la section. Vous devez créer un environnement où la contribution et le point de vue de chacun sont valorisés. Vous devez bien évaluer les risques afin de garantir le bien-être de chacun et de permettre aux jeunes de pleinement s'épanouir. Les jeunes doivent participer à ce processus et s'approprier leur programme au fil de leur progression au sein du mouvement.

Lorsque vous prononcez la promesse et la loi scoutes, que ce soit pour la première ou la centième fois, pensez au rôle crucial que vous jouez auprès des jeunes. C'est à la fois un privilège exceptionnel et une importante responsabilité que d'être animateur.

L'APPROCHE DE SCOUTS CANADA EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

Scouts Canada tient à créer un environnement agréable et sécuritaire pour tous ses membres, surtout les jeunes. Cela reflète la culture sécuritaire sur laquelle se fonde notre organisation. C'est en grande partie nos animateurs qui entretiennent cette culture. Avant d'être actif au sein du mouvement, vous avez dû suivre la formation Badge de bois I, qui comporte une importante section sur la sécurité des enfants et des jeunes. Notre politique de prévention des abus et notre politique sur l'intimidation et le harcèlement — que nos bénévoles adultes doivent signer chaque année — se trouvent au **Scouts.ca**. Comme animateur, vous avez la responsabilité de vous informer de toute modification apportée à ces politiques.

SIGNALER UN INCIDENT

Il est crucial de signaler tout incident s'étant produit lors d'une activité scout. Scouts Canada se fonde sur ces signalements pour prévenir d'autres incidents. Nous transmettons ces renseignements à nos assureurs au besoin. Un signalement doit décrire de la façon la plus détaillée possible l'incident, la blessure, le traitement et (si nécessaire) le suivi requis.

Remplissez un rapport de signalement lorsque vous pensez que quelqu'un devrait être informé d'un incident. En cas de doute, signalez l'incident!



RATIOS JEUNES-ANIMATEURS

Toutes les sections doivent suivre la règle des deux animateurs. Afin que les jeunes bénéficient d'un encadrement adéquat, nous avons établi les ratios suivants pour chaque section :

- Castors : Huit jeunes pour un adulte.
- Louveteaux et scouts : Huit jeunes pour un adulte.
- Aventuriers : Bien que les animateurs n'aient pas toujours besoin de superviser les jeunes, lorsqu'ils le font, ils doivent toujours respecter la règle des deux animateurs.
- Pour être inclus dans ces ratios, les animateurs doivent avoir suivi la formation Badge de bois I de leur section.

Les détails concernant les exigences liées aux équipes d'animation se trouvent dans le *R.P.P.*, section 4008.

Scouts Canada exige le signalement obligatoire des types d'incidents suivants :

1. Abus : Abus de toute sorte, intimidation, attouchements sexuels, sévices physiques ou abus verbal.
2. Infraction au Code de conduite.
 - Activité criminelle
 - Être sous l'influence d'une drogue ou de l'alcool lors d'une activité scout
 - Langage grossier
3. Blessure : Tout type de blessure ou de maladie nécessitant des soins médicaux.
4. Dommages matériels : Tout dommage matériel de plus de 500 \$ subi par des biens scouts ou personnels.

Le rapport de déclaration d'incident se trouve au **Scouts.ca**.

Les directives pour remplir et transmettre le rapport se trouvent en haut du formulaire. Pour toute question, écrivez-nous à **safety@scouts.ca**.

RÈGLEMENT, POLITIQUES ET PROCÉDURES (R.P.P.)

Le règlement, les politiques et les procédures établies et approuvées par le Conseil des gouverneurs de Scouts Canada se trouvent dans le document intitulé *Règlement, politiques et procédures*. Ce document est disponible en ligne au **Scouts.ca**.

N'OUBLIEZ PAS LA RÈGLE DES DEUX ANIMATEURS!

Conformément à notre Code de conduite, les animateurs s'engagent à ne jamais être seuls avec un jeune, sauf en cas d'urgence. La règle des deux animateurs implique que deux animateurs doivent être avec les jeunes en tout temps. Lorsqu'il est avec les jeunes, un animateur doit toujours être à portée de vue et de voix d'un autre animateur. La règle des deux animateurs fait partie intégrante de notre Code de conduite et elle s'applique à tous les bénévoles et employés de Scouts Canada.

RATIOS

Nous avons établi un ratio jeunes-animateurs pour chaque section de Scouts Canada. Il est important de respecter ces ratios durant les rencontres et lors de toutes les activités de votre section. S'il vous est impossible de respecter ces ratios lors d'une rencontre ou d'une sortie, demandez à votre commissaire de groupe de recruter des animateurs d'autres sections pour vous épauler lors de la rencontre ou de la sortie en question. Seuls les animateurs formés en bonne et due forme sont compris dans ces ratios.

SIGNALER UN ABUS PRÉSUMÉ

Les scouts et les animateurs ont la responsabilité de garantir la sécurité des jeunes qui participent à nos programmes et de les protéger contre toute forme d'intimidation, de négligence et de sévices physiques, sexuels ou psychologiques.

Tout abus physique ou sexuel doit être immédiatement signalé à la police et aux autorités de protection de la jeunesse de votre secteur. Vous devez aussi signaler tout risque d'abus physique, sexuel ou psychologique aux autorités de protection de la jeunesse de votre secteur. Si vous ne le faites pas, vous vous exposez à une suspension du programme scout et à des accusations criminelles en vertu des lois provinciales de protection de la jeunesse. En cas de doute, il est prudent de consulter les autorités locales.

En plus d'en informer les autorités policières, nous vous demandons de signaler tout abus au directeur exécutif de votre conseil et au Centre d'aide de Scouts Canada, par téléphone au 1-888-855-3336, ou par courriel au **helpcentre@scouts.ca**. Toute personne ayant des motifs raisonnables de croire qu'un enfant est maltraité ou qu'il ne reçoit pas la supervision et les soins nécessaires est tenue d'en faire part aux autorités locales de protection de la jeunesse. En cas de doute, il est prudent de consulter ces autorités. Nous vous demandons de respecter notre politique relative au signalement d'abus : la politique de Scouts Canada pour la prévention des abus (*R.P.P.*, section 7002).

Les mesures à prendre lorsque vous suspectez un cas d'abus ou de négligence sont décrites dans le module 5 de la formation en ligne Badge de bois I de Scouts Canada.

POLITIQUE DE SÉLECTION DES BÉNÉVOLES

Nos politiques et procédures de sélection et d'inscription des bénévoles démontrent clairement notre engagement à garantir la sécurité des jeunes en tout temps. Le temps, l'énergie et l'enthousiasme que nos animateurs consacrent au scoutisme ont des répercussions positives dans la vie des jeunes qu'ils côtoient. En raison du rôle crucial que les animateurs jouent dans la création d'un environnement sûr et enrichissant qui permet aux jeunes de s'épanouir, Scouts Canada s'est engagé à leur offrir le meilleur soutien possible. Pour ce faire, nous avons défini des attentes claires qui aident nos animateurs à savoir ce qu'on attend d'eux.



	MEMBRES DE SCOUTS CANADA			NON-MEMBRES DE SCOUTS CANADA		
	Animateurs de moins de 18 ans (p. ex. CJC, CJS)	Scout routier	Animateurs et autres adultes (p. ex. BP Guild)	Parents aidants et autres adultes — Réunion habituelle; activité de jour (occasionnelle)	Parent ou Tuteur — Nuit	Adulte — Nuit
NOUVEAU						
Inscription	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non
Entrevue	Oui	Oui	Oui	Code de conduite, attentes	Code de conduite, attentes	Code de conduite, attentes
Vérif. des références	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non
Signat. du code de conduite (annuel)	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
VCJ (vierge)	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui
VAPV (vierge)	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui
Formation obligatoire	Oui	Oui	Oui	Non	Sécurité des enfants/jeunes	Sécurité des enfants/jeunes
Supervision requise?	Non — règle des deux animateurs	Non — règle des deux animateurs	Non — règle des deux animateurs	Oui — deux animateurs	Oui — deux animateurs	Oui — deux animateurs
Compte dans la règle des 2 animateurs?	Oui, si BB1 complétée	Oui, si BB1 complétée	Oui, si BB1 complétée	Non	Non	Non
Autres restrictions	Non	Non	Non	Expliquer le rôle aux jeunes	Expliquer le rôle aux jeunes	Expliquer le rôle aux jeunes

commissaire à la jeunesse du conseil (CJC); commissaire à la jeunesse de secteur (CJS); vérification du casier judiciaire (VCJ); vérification de l'aptitude à travailler auprès de personnes vulnérables (VAPV); Badge de bois 1 (BB1)

Pour en savoir plus sur notre procédure de sélection et sur la sécurité des enfants et des jeunes au sein de Scouts Canada, consultez le [Scouts.ca](https://www.scouts.ca).

RAPPEL :

Pour bien évaluer les risques, les animateurs et les participants doivent se poser les questions suivantes pour garantir la réussite de l'aventure ou de l'activité :

- « Suis-je au bon endroit?
- au bon moment?
- avec les bonnes personnes?
- avec le bon matériel?
- et ai-je suivi la formation adéquate? »

Directives pour évaluer les risques

1. Cernez les dangers potentiels.
2. Évaluez qui pourrait être blessé, et comment.
3. Évaluez les risques.
4. Notez vos conclusions.
5. Examinez et révisiez.



¹ Regardez la vidéo « Mythe : Les animateurs se croisent les bras » sur notre chaîne YouTube.

GESTION DES RISQUES

Comme le programme est dirigé par les jeunes, les animateurs ont la responsabilité de gérer les risques et d'assurer la sécurité des scouts lors des activités. Il est toutefois important d'impliquer les jeunes de toutes les sections dans l'évaluation, la planification et la préparation de la gestion des risques. Pour consulter les politiques de Scouts Canada concernant la gestion des risques liés aux divers types d'activités et d'aventures scoutées, consultez la section 10000 (Activités de camping et de plein air), la section 7000 (Devoir de diligence) et la section 13000 (Gestion des risques) du *R.P.P.*

Encouragez les jeunes à évaluer les risques liés à chaque activité et à minimiser les risques d'accident. Pour les aider, posez-leur des questions pour susciter leur réflexion. Par exemple, s'ils préparent un menu, demandez-leur : « Est-ce que certains membres du groupe ont des allergies? » S'ils préparent une randonnée, demandez-leur : « Quel type de vêtements devriez-vous porter? » S'ils ne sont pas en mesure d'établir par eux-mêmes quelle température il fera et comment cela déterminera le choix de leurs vêtements, guidez-les en leur demandant : « Quelles sont les prévisions météo? Où peut-on les consulter? »

LEADERSHIP PARTAGÉ¹

Le leadership partagé est un élément central de la méthode scoutée. Sur le Sentier canadien, ce sont les jeunes qui dirigent les activités avec l'aide, les encouragements et l'encadrement de leurs animateurs. Comme le leadership est partagé, les jeunes doivent à tour de rôle diriger leurs activités, leurs jeux et leurs aventures. Il faut que ceux qui dirigent une activité comprennent l'importance de leur équipe de soutien et de la répartition des tâches. Les leaders naturels doivent apprendre à jouer leur rôle au sein de l'équipe de soutien et s'assurer de bien effectuer leurs tâches à temps pour garantir le bon déroulement de l'activité.

Les animateurs montrent l'exemple en partageant les tâches entre eux. L'un d'eux est nommé animateur-ressource de la section. Il a la responsabilité de faire rapport au comité de groupe, d'assurer la coordination avec les autres sections, de remplir les formulaires liés aux activités extérieures, et de veiller à la cohésion du groupe. Tous les animateurs doivent contribuer à ces tâches et aider les jeunes à planifier leurs aventures. Il est essentiel que les animateurs se partagent les tâches, afin que l'animateur-ressource ne soit pas le seul à assumer ces responsabilités.

TEMPS À CONSACRER ET GESTION DU TEMPS

Le rôle d'animateur implique davantage que de participer aux rencontres hebdomadaires. Selon l'âge des jeunes de votre section, vous devrez aussi accomplir d'autres tâches, comme trouver du matériel, vérifier nos sites, remplir des formulaires, vous informer sur la façon d'encadrer les jeunes, etc. Tous les animateurs doivent prendre part à ces tâches et aider les jeunes à respecter leurs engagements afin que vos activités se concrétisent. Les jeunes et les autres animateurs compteront sur vous pour réaliser ces tâches en temps voulu. Consultez l'animateur-ressource de votre section ou le commissaire de votre groupe pour en savoir plus sur le temps que vous devrez consacrer à votre rôle d'animateur.

ENCOURAGER UNE ATTITUDE RESPECTUEUSE ET DISCIPLINÉE

Chez Scouts Canada, nous souhaitons que la dignité des jeunes et des animateurs soit respectée lors de chaque activité, afin qu'ils aient envie de continuer d'apprendre et de travailler ensemble. Il incombe aux animateurs d'établir une atmosphère de dignité et de respect qui permet aux jeunes d'acquiescer une certaine discipline.

Lorsque vous devez intervenir pour rappeler à l'ordre un jeune qui a agi de façon inappropriée, nous vous demandons d'adopter les stratégies suivantes afin de favoriser un changement positif dans son attitude :

À FAIRE

- Servez-vous de la loi, de la promesse et de la devise de votre section pour indiquer aux jeunes quel comportement on attend d'eux lors des activités scouts.
- En début d'année, créez un code de conduite avec les jeunes, et invitez tous les membres de la section à promettre d'y adhérer. Les animateurs et les jeunes peuvent signer ce code pour montrer leur engagement à le respecter. Faites référence à ce code, ainsi qu'à la loi, la promesse et la devise de votre section, pour indiquer aux jeunes quel comportement on attend d'eux. Reliez des comportements précis à des sections précises du code, de la loi, de la promesse et de la devise de votre section.
- Montrez l'exemple aux jeunes. Participez aux activités avec enthousiasme. Excusez-vous lorsque vous commettez une erreur. Ne vous plaignez pas. Cherchez des solutions au lieu de blâmer autrui. Écoutez le point de vue des autres.
- Définissez clairement vos attentes et assurez-vous que tous les animateurs répondent aux comportements inappropriés de façon constante. Faites part de ces attentes et de ces réponses aux jeunes, et offrez-leur l'occasion de vous suggérer d'autres approches adéquates. À la fin des rencontres, prenez le temps de discuter des leçons que vous tirez de certaines situations, de la réaction des animateurs et des stratégies à adopter à l'avenir.
- S'il n'y a pas de danger à le faire, offrez l'occasion au jeune de régler la situation lui-même, avant d'intervenir au besoin.
- Offrez au jeune l'occasion d'être seul, dans des paramètres sécuritaires. Un moment de réflexion lui permettra peut-être de se calmer.
- Aidez le jeune à transformer ses bonnes intentions en gestes concrets. Même s'il n'y arrive pas du premier coup, acceptez ses bonnes intentions et encouragez-le à persévérer. Tout changement prend du temps.
- Écoutez le jeune au lieu de lui faire la morale. Posez-lui des questions afin de découvrir son point de vue, plutôt que de sauter aux conclusions. Ne remettez pas en cause son point de vue et demandez-lui s'il peut suggérer des solutions.
- Définissez de façon claire et simple quel comportement vous attendez du jeune. Après l'avoir écouté attentivement, dites-lui en une phrase ou deux ce que vous voulez qu'il fasse. Demandez-lui de reformuler vos attentes dans ses propres mots. En cas de doute, reformulez vos attentes en d'autres mots.



- Assoyez-vous ou placez-vous à la hauteur du jeune plutôt que de lui parler de haut. Vous n'êtes pas là pour l'intimider, mais pour l'encadrer et le guider.
- Offrez-lui l'occasion de cultiver de bonnes habitudes, plutôt que de simplement punir ses mauvaises habitudes.
- Utilisez les solutions que le jeune a suggérées pour régler la situation.
- Vous pouvez recourir à une blague adéquate pour détendre l'atmosphère. La blague doit toutefois être drôle pour tous. Faites preuve de discernement, car sinon votre blague risque d'être mal comprise ou de blesser le jeune.
- Traitez tous les jeunes de façon égale. Faites preuve de respect envers tout le monde. Si votre enfant fait partie de votre section, demandez à un autre animateur d'intervenir s'il se comporte mal lors d'une rencontre ou d'une activité.
- Avec les parents et les spécialistes communautaires, discutez des meilleures façons d'interagir avec un jeune ayant des difficultés comportementales. Si possible, adoptez une approche pouvant être appliquée uniformément à la maison, à l'école et au sein de votre section.
- Évitez de discuter avec le jeune devant l'ensemble du groupe. Le fait de le gêner ne contribuera pas à améliorer son attitude. Pour parler au jeune, écarterez-vous un peu, tout en restant à portée de vue du groupe ou d'un autre animateur. Cela préservera la dignité du jeune et l'amènera à être ouvert plutôt que sur la défensive.
- Apprenez à cerner les comportements qui vous irritent et qui risquent de vous faire perdre patience. Évitez de sauter aux conclusions et de réagir trop rapidement à ces comportements. Rappelez-vous que certains gestes douteux se fondent parfois sur de bonnes intentions. Au besoin, demandez à un autre animateur d'intervenir.
- Rappelez-vous que l'énergie que vous propagez vous revient. Si vous êtes en colère, vous suscitez probablement de la colère. Si vous approchez une situation avec calme, le jeune sera plus calme et plus ouvert. En tant qu'animateur, c'est votre rôle d'être calme et de proposer des solutions.
- Si vous pensez qu'un jeune est victime d'abus ou s'il vous signale un abus, vous devez immédiatement le signaler, conformément à la politique de Scouts Canada.

À NE PAS FAIRE

- N'intervenez pas lorsque vous êtes en colère. Ne recourez pas à la force, sauf pour assurer la sécurité des jeunes (ce qui est parfois nécessaire, par exemple pour arrêter une bagarre). Respirez. Éloignez-vous. Demandez à un autre animateur d'intervenir. Appelez les parents/tuteurs du jeune au besoin. Discutez avec les autres animateurs.
- Ne criez pas après les jeunes. Haussez le ton seulement en cas d'urgence ou pour rapidement attirer l'attention de tout le monde.
- Ne faites pas la morale aux jeunes et ne fulminez pas contre eux.
- N'insistez pas pour que le jeune vous regarde dans les yeux; il peut vous écouter sans le faire. Un contact visuel le rendrait peut-être trop vulnérable pour écouter ce que vous avez à lui dire.



- Ne tombez pas dans le piège de penser qu'un jeune agit mal par exprès ou qu'il tente de vous faire la vie dure. Les jeunes ont souvent une vision différente des choses et ils agissent parfois d'une certaine façon parce qu'ils ont peur d'être humiliés. Tirez les choses au clair, ne supposez rien.
- Il est inutile de faire la morale et de punir l'ensemble du groupe pour le comportement d'un seul jeune. Vous risqueriez de perdre le respect du groupe.
- Ne punissez pas les jeunes. Puniton et discipline sont deux choses bien différentes. Plutôt que d'aider le jeune à améliorer son comportement, une punition engendra une attitude défensive, du ressentiment, de l'éloignement et de la défiance. La discipline doit plutôt être axée sur l'enseignement et l'apprentissage.
- Ne laissez pas vos soucis professionnels ou familiaux déteindre sur vos activités scoutées. Ventilez ces émotions ailleurs qu'en présence des scouts.

MONTRER L'EXEMPLE EN ADOPTANT UN MODE DE VIE ACTIF ET SAIN

En signant le Code de conduite des animateurs, vous vous engagez à respecter les mesures suivantes en vue d'adopter un mode de vie actif et sain et d'être un modèle et un mentor pour les jeunes :

- Je ne fumerai pas devant les jeunes.
- Je respecterai la politique de Scouts Canada en matière d'alcool et de drogue, qui stipule que les membres de l'organisation (qu'ils soient jeunes, adultes, bénévoles ou employés) qui ont un devoir de diligence envers les jeunes doivent respecter son Code de conduite. Les membres qui occupent un poste de responsabilité ont l'obligation de veiller à la sécurité des jeunes. Ces membres occupent des fonctions critiques pour la sécurité des jeunes. Cela signifie qu'il est interdit à tout membre qui occupe de telles fonctions (a) de consommer, et (b) d'être sous l'effet de substances illicites qui altèrent son comportement lorsqu'il est responsable de veiller à la sécurité des jeunes qu'on lui confie.
- J'éviterai tout risque inutile à ma sécurité, à ma santé, à mon bien-être et à ceux d'autrui.
- Je ne prononcerai pas de gros mots devant les jeunes.

Comme animateurs, nous sommes des modèles pour les jeunes scouts. Nous représentons le mouvement scout, même lorsque nous ne sommes pas en uniforme. Il vous est sans doute souvent arrivé de croiser des jeunes scouts ailleurs que lors d'une activité scoutée. Comme les jeunes et la communauté nous observent, il est essentiel de montrer l'exemple en adoptant une attitude respectueuse qui fait honneur au scoutisme.

DIVERSITÉ ET INCLUSIVITÉ

DIVERSITÉ

Sur le Sentier canadien, la vitesse de progression, les origines, et les capacités de chacun sont prises en considération. La politique de diversité scoutée nous permet de jouer un rôle important dans l'acceptation de tous les individus au sein de notre société. Nous accueillons à bras ouverts la diversité de nos membres scouts, quels que soient leur sexe, leur origine ethnique, leur religion, leur culture, leur condition sociale, leur orientation sexuelle et leur apparence.

Au sein de chaque colonie, meute, troupe, compagnie et clan, tous les jeunes bénéficient d'un accueil chaleureux dans le monde merveilleux du scoutisme!

Dans le cadre de votre formation, vous avez suivi le cours sur l'accessibilité par l'entremise de **Myscouts.ca**. Vous connaissez les processus d'adaptation des programmes de Scouts Canada et savez comment offrir aux scouts un environnement sécuritaire, respectueux et structurant.

Comment appliquer notre politique de diversité lors de vos interactions avec les jeunes? Comme animateur, vous devez :

- vous tenir informé;
- faire preuve de compréhension;
- collaborer et coopérer;
- être souple et conciliant;
- accepter et accueillir.

SE TENIR INFORMÉ

Le soir des inscriptions, des parents vous confient leur enfant présentant un handicap. Il est essentiel que vous soyez au courant du handicap et que vous en appreniez plus à son sujet. Bien qu'il existe plusieurs types de handicaps, ceux qui importent le plus pour vous sont ceux qui affectent la capacité des jeunes à participer aux activités. Encouragez les jeunes et leurs parents à vous signaler toute allergie, surtout si elle est potentiellement mortelle.

Il existe de nombreuses ressources en ligne, mais les parents constituent généralement la meilleure source d'information. Bien qu'il soit impossible de connaître tous les types d'incapacités, il est toujours possible de faire preuve d'un intérêt sincère et de se renseigner.

Le scoutisme a pour but de promouvoir le développement individuel des jeunes afin de leur permettre de mûrir et de trouver leur place au sein de la société et dans la vie active.

FAIRE PREUVE DE COMPRÉHENSION

Lorsque vous êtes au courant de l'existence d'un handicap ou d'une différence, montrez-vous compréhensif et tolérant. Si un jeune ayant des difficultés auditives continue à jouer après que vous ayez demandé au groupe d'arrêter, vos actions doivent refléter votre compréhension de la situation. Par exemple, marchez vers le jeune et touchez-lui l'épaule. Lui crier d'arrêter ne constitue pas une réponse appropriée. Faites preuve de respect envers le jeune et valorisez sa dignité. Le reste de la section suivra votre exemple.

La boîte à outils pour les bénévoles de Scouts Canada dispose de plusieurs fiches d'information concernant, entre autres :

- le syndrome d'Asperger;
- le trouble déficitaire de l'attention;
- la trisomie 21;
- les difficultés auditives;
- la déficience visuelle.

Chaque fiche présente une brève description de l'incapacité, ainsi que les caractéristiques, les comportements, les particularités cognitives et les difficultés qui y sont associés. Cette liste n'est pas exhaustive; vous pourriez rencontrer d'autres types de situations dans votre section. Ces fiches d'information permettent aux animateurs de se renseigner et de comprendre quelles mesures d'adaptation peuvent faire toute la différence pour les jeunes, et vers qui se tourner pour obtenir de l'aide.

En cas de besoin, vous pouvez toujours consulter le comité responsable de votre groupe, le responsable du soutien de votre secteur ou le **centre de soutien en ligne de Scouts Canada**.

LUTTER CONTRE L'INTIMIDATION

L'intimidation et le harcèlement sont des formes de violence intolérables chez les scouts.

Tout type de comportement blessant, nuisible ou humiliant est inacceptable. Directe ou indirecte, l'intimidation peut être physique, verbale ou relationnelle et pratiquée de différentes façons, en personne ou par d'autres moyens (par exemple en ligne; on parle alors de cyberintimidation ou de harcèlement en ligne).



En cas d'intimidation, on retrouve généralement trois protagonistes : l'intimidateur, la victime et les spectateurs. L'important est de considérer les répercussions de l'intimidation ou du harcèlement sur le comportement et le mental de la victime, plutôt que les intentions de l'intimidateur ou des autres parties impliquées.

À titre d'animateur, vous pourriez être témoin de situations d'intimidation chez les jeunes. Il est donc conseillé de prendre certaines mesures préventives :

- Indiquez clairement que l'intimidation et le harcèlement, chez les jeunes comme chez les animateurs, sont inacceptables. Pour vous assurer que les jeunes comprennent de quoi il est question, aidez-les à mettre au point le code de conduite de la section au début de l'année.
- Donnez l'exemple en adoptant un comportement respectueux et adéquat.
- Encouragez les scouts à demander l'aide d'un animateur s'ils sont victimes ou témoins d'intimidation ou de harcèlement. Les témoins et spectateurs jouent un rôle important; en choisissant d'agir, ils peuvent mettre fin au problème.

Si vous faites face à une situation d'intimidation ou de harcèlement et ne savez pas comment la régler, vous pouvez vous adresser au commissaire de groupe ou consulter le règlement de Scouts Canada concernant l'intimidation et le harcèlement.

COLLABORER ET COOPÉRER

Si vous êtes responsable d'un jeune présentant un handicap, il peut être nécessaire de demander aux parents (idéalement) ou à une tierce partie d'aider les membres du groupe (scouts et animateurs) à comprendre le handicap. Les parents connaissent leur enfant mieux que quiconque et sont généralement les mieux placés pour conseiller le groupe étant donné leur expérience. Pour le bien de l'enfant concerné, il est nécessaire que vous collaboriez avec ses parents pour agir sans que le jeune se sente gêné ou isolé.

Par exemple, quelles mesures pouvez-vous adopter si un jeune n'est pas en mesure de prendre les escaliers de façon sécuritaire pour se rendre au lieu de rencontre? Pouvez-vous faire construire une rampe d'accès? Pouvez-vous organiser les rencontres au rez-de-chaussée ou à un autre endroit (si possible à l'extérieur)? Pouvez-vous charger deux animateurs d'aider le jeune à monter les escaliers? Existe-t-il un autre moyen d'accéder au lieu? Explorez toutes les possibilités! Travaillez en équipe avec les membres du groupe afin de résoudre le problème.

Dans certains cas, il sera nécessaire que le jeune rejoigne un autre groupe plus à même de lui fournir un environnement sécuritaire et accessible.

SE MONTRER SOUPLE ET CONCILIANT

Chez Scouts Canada, il existe une grande différence entre une règle et une recommandation. Par exemple, la règle des deux animateurs est appliquée par tous, en tout temps. Ce n'est pas une recommandation. Les recommandations ont pour objet de vous fournir des suggestions et des paramètres tout en laissant place à la souplesse. Par exemple, il est évident qu'un scout louveteau en fauteuil roulant ne pourra pas effectuer un Grand

Hurler de la même façon que les autres jeunes. C'est dans ce type de situation que vous devez faire preuve de souplesse. Collaborez avec le jeune afin de déterminer quelles parties du Grand hurlement il peut effectuer ou non, et quelles parties il peut effectuer différemment.

Si l'un de vos scouts aventuriers a des problèmes auditifs, il se peut que vous deviez utiliser un microphone ou un système d'amplification de la voix. Il est possible qu'un scout castor présentant un trouble du déficit de l'attention se déplace constamment lorsque vous vous adressez au groupe; acceptez son comportement tant que celui-ci ne nuit pas aux autres jeunes.

Toute personne venant assister un jeune présentant un handicap du développement est la bienvenue, pourvu que sa présence n'aille pas à l'encontre de la procédure scout de sélection des bénévoles.

Si un scout routier est sujet à l'anxiété, offrez-lui l'occasion de discuter à l'avance, avec les autres scouts ou avec les animateurs, des activités prévues lors de la prochaine aventure. Si vous êtes responsable d'un scout atteint du syndrome d'Asperger, vous pouvez le prévenir de la fin d'une activité (en lui disant, par exemple : « Il reste dix minutes. », puis « Encore cinq minutes! »). Un jeune montrant des signes d'incertitude concernant son identité sexuelle ou un scout atteint d'un trouble de la santé mentale pourrait s'inquiéter du type d'hébergement prévu. Chaque scout et chaque situation sont uniques et nécessiteront une approche différente. Toute incapacité et tout cas spécial requièrent des mesures adaptées au jeune concerné.

D'autres types d'incapacités, telles que les allergies, le diabète ou l'asthme, peuvent avoir des conséquences graves si elles ne sont pas prises en compte correctement. De même, l'intolérance à certaines fragrances, les phobies et les régimes spéciaux devront être signalés à votre section, car ils pourraient influencer les menus et l'environnement, ou nécessiter une réponse médicale particulière. Vous devez prendre les besoins de chaque jeune en considération.

ACCEPTER ET ACCUEILLIRE

Il est du devoir de chaque animateur d'accepter la diversité. Tout comme nos empreintes digitales, nous sommes tous uniques, et l'étendue de nos capacités varie.

Nous avons tous des talents, des préférences et des moyens d'expression qui nous sont propres. Certaines différences sont évidentes, d'autres plus subtiles.

Les situations changent, notamment en fonction de l'âge. Une différence qui se remarque à peine chez un scout castor peut être beaucoup plus évidente chez un scout routier (l'identité sexuelle, par exemple).

Comme animateur, vous avez la chance de pouvoir montrer l'exemple; vous devez donc accepter chaque scout et faire preuve d'ouverture d'esprit. Les mesures que vous prenez pour répondre aux besoins de **tous** les scouts de votre groupe auront un impact durable sur les jeunes, leurs parents, votre section et la communauté en général.

DEMANDEZ DE L'AIDE!

Soyez proactif! Parlez aux jeunes, à leurs parents, aux autres animateurs, au comité responsable de votre groupe, au service de soutien de votre secteur. Continuez jusqu'à ce que vous obteniez les réponses, les suggestions et les idées nécessaires pour pouvoir répondre aux différents besoins des jeunes.

LA DIVERSITÉ EST AUSSI VALORISÉE CHEZ LES ANIMATEURS!

Il va sans dire que nous acceptons pleinement la diversité au sein de nos équipes d'animation. Nous nous faisons un devoir de maintenir un environnement respectueux et sécuritaire pour nos animateurs et nos jeunes, y compris ceux appartenant à la communauté LGBT!

LA MAGIE DES PETITS GROUPES

Selon la méthode scout, la création de petits groupes permet de faciliter la mise en place d'un environnement ouvert où la diversité est acceptée. Lorsque les jeunes d'une section forment plusieurs petits groupes, les animateurs ont la possibilité de mieux les connaître et les soutenir, et les scouts se montrent plus ouverts et s'acceptent plus facilement. Grâce à la mise en place de groupes restreints, les jeunes présentant une incapacité éprouvent un sentiment d'appartenance à la famille scout et profitent d'un environnement sécuritaire et ouvert.

PRÉFÉREZ LES QUESTIONS AUX SUPPOSITIONS!

Parfois, nous désirons tant soutenir les jeunes présentant un handicap que nous en faisons trop. Pensez à demander au jeune s'il a besoin d'aide et à respecter sa réponse. Adressez-vous directement à lui lorsque c'est nécessaire et écoutez-le. Le besoin d'indépendance est généralement une source de motivation pour les jeunes; veillez à valoriser leurs efforts.

OBJECTIFS ET NORMES DU PROGRAMME

Il est nécessaire d'aborder les objectifs de chaque section, puisqu'ils sont liés à la diversité. Comme nous le savons, le parcours de chaque scout est unique; les aventures que les jeunes réalisent dépendent de leurs intérêts personnels et des défis qu'ils souhaitent relever.

Tous les programmes scouts sont associés à des objectifs qui mènent à l'obtention de badges. Avant de nous pencher sur le lien entre l'acceptation de la diversité et l'obtention des badges, revoyons les divers types de récompenses :

- Badges de réalisation personnelle
- Badges de compétences de plein air
- Badges de progression personnelle
- Badges de liaison du Sentier canadien
- Prix de section
- Prix de l'aventure Amory
- Brevet du scoutisme mondial pour l'environnement
- Prix de religion vécue



BADGE	INCLUSIVITÉ	EXPLICATION
Badges de réalisation personnelle	Oui	Ces badges permettent aux jeunes d'identifier les domaines qui les intéressent. Ils travaillent avec les animateurs afin de se fixer des objectifs appropriés, c'est-à-dire qui représentent des défis possibles à relever.
Badges de compétences de plein air	Oui (lorsque possible)	Ces badges récompensent un certain niveau de compétence dans l'un des neuf domaines concernés. Les objectifs font office de normes et devraient donc être atteints de la manière indiquée. Dans la mesure du possible, tentez d'adapter les activités aux jeunes de votre section qui souhaitent y participer. Aidez les jeunes à exploiter leurs capacités au maximum afin d'acquérir les différentes compétences de plein air.
Badges de progression personnelle	Oui	Ce badge est remis aux jeunes suite à l'évaluation de leur progression personnelle. Cette évaluation personnalisée a lieu à la fin de l'année.
Badges de liaison du Sentier canadien	Oui	Pour obtenir ce badge, les scouts doivent avoir eu l'occasion de visiter d'autres sections scoutées. Les autres critères d'obtention sont adaptés à chaque jeune. S'il n'a participé à aucune activité de liaison, le scout reçoit tout de même le badge indiquant son parcours au sein de sa section et son passage à la section suivante.
Prix de section	Oui	La remise de ce prix dépend de plusieurs critères : <ul style="list-style-type: none"> • L'évaluation de l'expérience du scout au sein de sa section. Cette réflexion personnelle est effectuée avec l'aide de l'équipe de leadership et d'un animateur. Ce critère est donc lié à la politique de diversité. • La réussite d'un certain nombre d'étapes de compétences de plein air. Le jeune peut avoir terminé seulement quelques étapes dans de nombreux domaines ou plusieurs niveaux dans peu de domaines. Ce critère est indépendant de la politique de diversité puisque la réussite des étapes dépend d'une évaluation spécifique; il ne s'agit pas de faire de son mieux. Toutefois, on ne refusera pas le prix de section à un jeune qui ne peut compléter un nombre d'étapes suffisant en raison d'une incapacité. • L'accumulation d'un certain nombre d'heures de bénévolat. • La réalisation d'un projet communautaire. Avec l'aide d'un animateur, les jeunes choisissent un projet qui représente un défi pour eux. Ce critère est lié à la politique de diversité. La remise du prix de section est approuvée par l'équipe de leadership de la section.
Prix de l'aventure Amory (réservé aux scouts aventuriers)	Oui	Il existe des directives concernant les délais et les rapports écrits. Toutefois, ces directives ne pénalisent pas les jeunes présentant un handicap. Lors de la sélection et de la planification d'une expédition, la compagnie peut prendre de nombreuses mesures afin d'accommoder tous les jeunes.
Brevet Scouts du Monde	Oui	L'obtention de ce brevet dépend des critères établis par l'Organisation mondiale du mouvement scout, et implique une formation officielle, du bénévolat sur une période maximum de deux semaines et la rédaction d'un rapport sur l'expérience vécue.
Brevet du scoutisme mondial pour l'environnement	Oui	Ce brevet récompense les activités et les projets relatifs à l'environnement qui constituent des défis adaptés aux capacités des jeunes.
Prix de religion vécue	Possiblement	Bien que les critères d'obtention soient définis selon les confessions religieuses, tout handicap devrait normalement être pris en compte.
Bandes de langue	Oui	Pour obtenir une bande de langue, les jeunes ou les animateurs doivent suffisamment maîtriser une langue pour pouvoir converser avec d'autres scouts. Ces capacités conversationnelles sont jugées en fonction de l'âge et ne sont pas définies par des normes.
Brevet de messenger de la paix	Oui	Ce brevet peut être obtenu à n'importe quel niveau scout.



¹ Regardez la vidéo « Personne laissé de côté » sur notre chaîne YouTube.



C'EST UNE QUESTION D'ATTITUDE!

Scouts Canada souhaite offrir aux jeunes un environnement qui encourage la diversité. Comme animateur, vous êtes invité à penser de façon positive et à comprendre que le scoutisme est un cheminement propre à chacun qui engendre un développement personnel. Nous sommes tous différents et nos parcours le sont aussi. Parfois, lorsque vous avez exploré toutes les options sans succès, il vous faut également accepter que certaines situations ne dépendent pas de votre bon vouloir.

Certaines familles ne peuvent pas se permettre d'offrir l'expérience scoutée à leurs enfants. Le programme Personne laissé de côté (PLDC)¹ de Scouts Canada offre un soutien financier aux personnes qui en ont besoin. Pour effectuer une demande de subvention, contactez le programme PLDC par téléphone au 1-844-300-6652 ou par courriel à l'adresse **NOLB@scout.ca**.

Joignez-vous aux animateurs de votre section; ensemble, relevez le défi et ne laissez personne de côté!

JUSTICE SOCIALE ET POLITIQUE DE DIVERSITÉ

Conformément à ses principes fondamentaux (le devoir envers Dieu, envers autrui et envers soi), Scouts Canada s'engage à promouvoir la diversité à tous les niveaux de l'organisation, à la fois dans sa structure et ses programmes, et à éliminer toute forme de discrimination basée sur la race, le sexe, l'ethnicité, les capacités financières, l'orientation sexuelle, la religion, l'invalidité ou l'âge. Il est essentiel que tous nos programmes et services reflètent l'engagement de Scouts Canada envers la justice sociale. Scouts Canada fera tous les efforts nécessaires pour que ses membres et ses employés actifs soient représentatifs des communautés dans lesquelles nous offrons nos services.

- *Règlement, Politiques et Procédures, 1003*



LES COMPÉTENCES D'AVENTURES DE PLEIN AIR

AVENTURE

Quel que soit le type d'activité, partir à l'aventure engendre toujours un sentiment de fierté et de réussite chez les scouts. En plus, leurs aventures leur offrent l'occasion de s'amuser et de peaufiner chaque aspect des ÉPICES.

Les jeunes se joignent aux scouts pour vivre diverses aventures. Celles-ci peuvent prendre plusieurs formes : une demi-journée de randonnée dans un parc, la traversée d'un lac en bateau à voile, la réalisation d'une excursion de plusieurs jours sur l'île de Baffin... les possibilités sont illimitées!

Dans le cadre du Sentier canadien¹, Scouts Canada a mis au point un programme complet de compétences de plein air. Chaque domaine de compétences comporte neuf étapes au bout desquelles un badge est remis aux scouts. Cependant, le but du programme n'est pas de décerner des badges², mais plutôt d'inciter les scouts à recourir à la méthode de planification-action-révision.

Lorsqu'ils planifient une aventure extérieure, les scouts peuvent se référer à la liste de compétences de plein air afin de déterminer les compétences qu'ils possèdent déjà et celles qu'ils devront acquérir afin de réaliser l'activité prévue.

La planification permet aux scouts d'identifier les domaines de compétences spécifiques qu'ils souhaitent explorer en participant à l'activité. Ils peuvent ainsi se préparer en développant ces compétences à l'avance. Durant la sortie, les scouts peuvent se référer au programme et décider d'approfondir d'autres techniques qui ne faisaient pas partie de leur plan initial. Il est fort probable que chaque scout explore plusieurs domaines de compétences au cours d'une seule et même aventure.

Une fois l'activité terminée, les scouts peuvent évaluer leur expérience en se demandant quelles nouvelles connaissances et compétences ils ont acquises au cours de leur aventure. Le programme de compétences de plein air les aidera à jauger leur progrès dans un domaine donné : pour chaque étape complétée, un badge sera remis au scout.



¹ Regardez la vidéo sur les compétences d'aventures de plein air sur notre chaîne YouTube.



² Consultez le document « Introduction aux compétences de plein air » au Sentiercanadien.ca.

Cette méthode progressive vise à encourager l'évolution constante des scouts dans les domaines de compétences qui les intéressent. L'acquisition d'un certain nombre de ces compétences est essentielle à l'obtention des prix de section.

Pour les scouts, le programme de compétences de plein air est non seulement une façon d'acquérir un nouveau savoir-faire, mais également d'évoluer sur le plan personnel en approfondissant leurs aptitudes ÉPICES.

Les aventures de plein air commencent bien avant les activités proprement dites. Les scouts doivent non seulement planifier leurs aventures, mais pour en assurer le bon déroulement, ils doivent aussi développer diverses compétences. Certaines de ces compétences relèvent du domaine général et sont utiles pour toutes les activités extérieures; d'autres, plus spécifiques, ne sont pertinentes que pour certaines aventures. L'acquisition de techniques de plein air particulières permet aux scouts de réaliser une grande variété d'activités de façon sécuritaire et efficace.



¹ Consultez le document « Structure des compétences de plein air » au Sentiercanadien.ca.

La maîtrise des compétences de plein air renforce la confiance des jeunes. Les activités extérieures sont également l'occasion pour les scouts plus âgés d'exercer leur leadership en encadrant les scouts moins expérimentés.

DOMAINES DE COMPÉTENCES¹

Le programme de compétences de plein air conçu par Scouts Canada comprend neuf domaines généraux :



Canoë-kayak



Activités aquatiques



Secourisme



Techniques hivernales



Camping



Randonnée



Défis verticaux



Voile



Pionniérisme

Scouts Canada a choisi ces neuf domaines de compétence afin de créer un programme de plein air dynamique qui permet aux jeunes de s'amuser, de tisser des amitiés et de relever des défis. Nous souhaitons aussi amener les scouts à adopter un mode de vie sain en réalisant des activités de plein air qui les poussent à se surpasser sur le plan physique et mental.

Afin de veiller à ce que chaque scout reçoive les badges sur lesquels il décide de travailler, les animateurs aident les jeunes à déterminer quelles étapes ils souhaitent franchir, à acquérir de nouvelles techniques et à évaluer leurs compétences.

ÉTAPES

Chaque domaine de compétence de plein air comprend neuf étapes successives. Chaque étape s'appuie sur la précédente et conduit à la suivante. Par exemple, dans le domaine Canoë-kayak, les scouts apprennent d'abord à tenir une pagaie, puis à choisir une pagaie adaptée à leur taille et, enfin, à ramer correctement grâce à différentes techniques.

Pour en savoir plus sur chacune de ces compétences de plein air, rendez-vous au Sentiercanadien.ca.

Ces étapes sont indépendantes des sections. Alors qu'un scout castor commencera tout naturellement à la première étape et franchira les étapes suivantes tout au long de son parcours chez les scouts, un nouveau scout aventurier qui se joint au mouvement à l'âge de 15 ans devra aussi terminer la première étape avant de passer aux suivantes. Le scout aventurier pourra sans doute avancer rapidement jusqu'à l'étape correspondant à ses habiletés et à son expérience, tout en s'assurant qu'il dispose de toutes les connaissances et compétences nécessaires pour y arriver.

En d'autres termes, le programme de compétences de plein air offre à tous les jeunes la possibilité de suivre un cycle d'apprentissage progressif.

À la fin de chaque étape, la remise d'un badge indique que le scout a acquis les connaissances et compétences de plein air nécessaires pour passer à l'étape suivante du domaine en question. Ces badges ne sont pas des certificats. L'autorisation de prendre part à une activité de plein air ne dépend pas des étapes terminées, mais des compétences requises afin de participer en toute sécurité.

Le degré de difficulté des étapes augmentent progressivement. Il se peut qu'au fil du temps, les scouts entreprennent moins d'étapes et choisissent de privilégier certains domaines dans lesquels ils deviendront très compétents.

ÉVALUATION DES COMPÉTENCES ET DES EXIGENCES

Les compétences de plein air doivent systématiquement faire l'objet d'une évaluation. Celle-ci peut être effectuée par un animateur, un mentor, un spécialiste externe ou encore par un pair (un scout expérimenté dans le domaine concerné). En cas d'évaluation par un pair, le scout qui mène l'évaluation doit avoir terminé deux étapes de plus que le jeune dont les compétences sont évaluées. Un animateur devra confirmer que les compétences requises ont bien été acquises.

Conformément au principe scout d'apprentissage par la pratique, les compétences de plein air doivent être acquises et évaluées de façon concrète, lors d'activités du programme.

L'évaluation des compétences de plein air repose sur les objectifs correspondant à chaque étape, c'est-à-dire les connaissances, les compétences et l'expérience que le scout doit avoir acquises au cours de l'étape. Ces objectifs sont précis; il ne s'agit pas de faire de son mieux, mais de montrer qu'on a acquis le niveau de compétence, de connaissance et d'expérience requis.

Les objectifs correspondant à chaque étape sont présentés sous forme d'énoncés : « Je sais comment... », « Je peux... », « J'ai déjà... », etc. Ces énoncés mettent en évidence les connaissances, les compétences et l'expérience que les scouts doivent avoir acquises. Les jeunes doivent également être en mesure de prouver le bien-fondé de ces énoncés.

Chaque énoncé correspond à une technique de plein air spécifique, ainsi qu'aux connaissances, aux compétences et à l'expérience que les scouts doivent avoir acquises afin de pouvoir passer à l'étape suivante.



QUESTIONS FRÉQUENTES AU SUJET DES COMPÉTENCES D'AVENTURES DE PLEIN AIR

Pour toute autre question,
consultez la FAQ du programme de
compétences de plein air sur le site
Web du Sentier canadien.

SÉCURITÉ ET GESTION DES RISQUES

Pour passer d'une étape à l'autre, les jeunes doivent parfois effectuer des activités qui comportent certains risques. Par conséquent, les étapes comprennent aussi l'acquisition de compétences qui garantissent la sécurité des jeunes. La sensibilisation aux mesures de sécurité et à la gestion adéquate des risques constitue un élément clef de la planification et du déroulement des activités de plein air. Tous les scouts ont un rôle à jouer afin que les activités extérieures se déroulent en toute sécurité. Les compétences de sécurité doivent être acquises et maîtrisées par tous les scouts, indépendamment de leur âge, de leur section et de leur niveau d'expérience.

La sécurité est l'une des pierres angulaires du Sentier canadien.

Il est donc essentiel de se poser la question suivante : « Suis-je en train d'agir de la bonne façon, au bon endroit, au bon moment, en compagnie des bonnes personnes, à l'aide de l'équipement adéquat et conformément à la formation que j'ai reçue? »

Si la réponse est « oui », toutes les mesures visant à assurer la sécurité des jeunes membres et des bénévoles sont respectées.

REMISE DES BADGES

On encourage les sections à remettre les badges de compétences de plein air en temps opportun, afin de souligner officiellement les réalisations des jeunes. Vous pouvez obtenir tous ces badges auprès du magasin scout.

Pour en savoir plus sur la remise des badges, consultez le chapitre 10, intitulé *Les cérémonies du Sentier canadien*.



LES ACTIVITÉS STIM SUR LE SENTIER CANADIEN



¹ Regardez la vidéo « Mythe : Les STIM sont un programme à part entière » sur notre chaîne YouTube.



L'acronyme STIM¹ fait référence à tout domaine d'étude se rapportant aux sciences, à la technologie, à l'ingénierie et aux mathématiques. Il est probable que vous ayez déjà effectué des activités de ce genre avec votre groupe : fabrication d'une catapulte, construction de structures, étude de l'espace, découverte de différents écosystèmes, etc. Le programme STIM constitue une part importante du Sentier canadien.

La méthode scout constitue le moyen idéal d'atteindre les objectifs ci-dessus. Lorsqu'appliqué aux domaines STIM, le principe fondamental « d'apprentissage par la pratique » permet aux jeunes d'explorer le domaine des sciences, de la technologie, de l'ingénierie et des mathématiques au moyen de projets pratiques. Les jeunes ont l'occasion de bénéficier d'expériences enrichissantes, d'apprendre en s'amusant, et de comprendre que les domaines STIM sont présents dans tous les aspects de la vie quotidienne.

VOTRE RÔLE EN TANT QU'ANIMATEUR

À titre d'animateur, vous avez l'occasion de créer un environnement sécuritaire et amusant pour les jeunes. Plus les activités sont amusantes, plus l'apprentissage est facile. Il est également important que les activités relevant des domaines STIM permettent aux jeunes de se sentir plus confiants. Le but n'est pas de recréer un cours de science, mais d'offrir aux scouts des expériences enrichissantes et éducatives. Voici quelques conseils pour faciliter l'apprentissage chez les jeunes :

OBJECTIFS DU PROGRAMME STIM SUR LE SENTIER CANADIEN :

- Intéresser les jeunes aux domaines STIM
- Éveiller leur curiosité et cultiver leur imagination
- Amener les jeunes à être plus à l'aise par rapport aux domaines STIM
- Combattre les stéréotypes qui dissuadent les jeunes de poursuivre une carrière dans ces domaines
- Fournir aux animateurs les ressources nécessaires pour intégrer les domaines STIM au programme scout

- Offrez aux jeunes la possibilité de réaliser des projets STIM passionnants et amusants. Pour ce faire, vous pouvez utiliser les fiches de parcours STIM, recourir aux projets présentés sur le site Web STIM ou suggérer des projets STIM que vous pensez appropriés pour votre groupe. Vous pouvez aussi incorporer des sorties STIM à votre programme, étudier les trousseaux à outils STIM disponibles au magasin scout ou au centre de services scout le plus proche, ou organiser un débat ou un projet concernant les domaines STIM dans le cadre d'une activité. Par exemple, si vous planifiez une randonnée, vous pouvez demander aux jeunes de tenir un journal dans lequel ils recenseront les plantes et animaux qu'ils espèrent voir. Si vous prévoyez une nuit de camping, vous pouvez suggérer la conception et la réalisation d'un projet d'ingénierie.
- Guidez les jeunes au cours de leur processus de découverte et lors de la conception et de la réalisation de leurs projets d'ingénierie. Posez-leur des questions pertinentes au lieu de leur fournir toutes les réponses immédiatement.
- Laissez les jeunes prendre des décisions et essayer plusieurs outils et techniques afin de résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés. Par exemple, pour un projet de construction, vous pouvez leur demander de choisir parmi divers outils ceux qu'ils pensent être les mieux adaptés à la réalisation du projet.

Encouragez les jeunes à analyser leur expérience afin qu'ils réalisent comment la science et l'ingénierie font partie de leur apprentissage. Lorsque les jeunes travaillent sur un projet de construction, demandez-leur de cerner les concepts de science et d'ingénierie qu'ils mettent en pratique.

Aidez les jeunes à comprendre comment les concepts qu'ils explorent peuvent être utilisés pour la résolution de problèmes réels et comment ils pourront mettre en pratique ce qu'ils ont appris. Vous pouvez leur montrer des vidéos ou organiser des activités qui mettent en évidence l'application de ces concepts ou technologies en situations réelles. Par exemple, dans le cadre d'un projet relatif à la robotique, vous pouvez leur montrer une vidéo ou organiser une sortie qui leur en apprendra plus sur l'emploi de la robotique en ingénierie médicale, dans l'industrie de la fabrication ou pour l'exploration spatiale. De même, s'ils décident d'entamer un projet en rapport avec les énergies renouvelables, vous pouvez trouver des exemples de collectivités qui utilisent l'énergie éolienne ou solaire afin de réduire leurs émissions de carbone.

Consultez nos fiches de parcours STIM et nos suggestions d'activités au Sentiercanadien.ca.

STIM ET LES QUATRE ÉLÉMENTS DU SENTIER CANADIEN

Comme pour de nombreux aspects du Sentier canadien, les quatre éléments s'appliquent au programme STIM. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions qui vous aideront à les inclure aux activités STIM :

DIRIGÉ PAR LES JEUNES	PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION	AVENTURE	ÉPICES*
<p>Les jeunes choisissent une activité et participent à sa planification.</p> <p>Ils sont responsables de l'exécution de l'activité et apprennent à tirer des leçons de leurs erreurs.</p> <p>Lors de la planification, le rôle de l'animateur consiste à encourager les jeunes à sortir des sentiers battus et à leur proposer des idées (au besoin).</p> <p>Lors de l'activité, le rôle de l'animateur consiste à guider les jeunes en leur posant des questions pertinentes afin que ceux-ci réfléchissent pleinement à leurs actions.</p>	<p>Planification : Les jeunes choisissent une activité STIM et préparent son déroulement.</p> <p>Action : Lors de l'activité, les jeunes font face à un défi qu'ils doivent relever.</p> <p>Révision : Les jeunes analysent leur expérience et comprennent comment l'application de concepts STIM leur a permis d'atteindre leurs objectifs.</p>	<p>Une aventure peut être directement liée aux domaines STIM. Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> Passer une nuit dans un observatoire. Concevoir et construire une machine alimentée par une source d'énergie renouvelable. <p>Il est aussi possible d'associer des activités STIM à une aventure n'ayant pas de lien direct avec ces domaines. Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> Disséquer un poisson après une partie de pêche. Concevoir et construire un modèle de canoë ou de gilet de sauvetage lors de la planification d'une excursion en canoë. 	<p>Le travail d'équipe permet aux jeunes de développer leurs aptitudes sociales et leur leadership.</p> <p>Les activités STIM, par exemple l'emploi de certains outils, sont généralement bénéfiques pour les facultés motrices et la dextérité, un aspect essentiel du développement physique des jeunes. L'exploration de la nature est également un excellent moyen de pratiquer une activité physique soutenue.</p> <p>L'aspect le plus bénéfique des aventures STIM est sans aucun doute l'enrichissement intellectuel des jeunes.</p> <p>Être placé devant un défi et tenter de le relever, individuellement ou en équipe, forge le caractère des jeunes, favorise leur développement émotionnel, et les aide à découvrir leurs aptitudes.</p> <p>En se rapprochant de la nature et en approfondissant leur connaissance du monde qui les entoure, les jeunes sont encouragés à grandir sur le plan spirituel.</p>

* Développement des aspects suivants : émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social

STIM ET LES THÈMES DE PROGRAMME

Quel que soit le domaine concerné, vous avez toujours la possibilité d'intégrer des projets ou des activités STIM au programme dont vous êtes responsable. Ce faisant, vous offrez aux jeunes une expérience scoute complète. En participant à des expériences pratiques et des discussions approfondies, les jeunes apprennent à réaliser des projets STIM, deviennent des consommateurs avertis et se préparent à assumer leurs responsabilités futures.

Consultez les tableaux ci-dessous pour découvrir comment incorporer des activités STIM aux différents thèmes de programme. Les suggestions suivantes ne constituent pas une liste exhaustive, mais plutôt un ensemble d'idées qui vous aideront à commencer. Plus les jeunes s'habitueront à planifier leurs activités, plus ils seront susceptibles de proposer des idées surprenantes!

THÈME DE PROGRAMME	CONCEPTS STIM	IDÉES D'ACTIVITÉS
Environnement et plein air	Différentes formes de vie	Effectuer une promenade en forêt pour découvrir diverses formes de vie dans l'écosystème
	Impact des activités humaines sur l'environnement	Calculer la quantité de déchets que nous produisons et découvrir des techniques de recyclage
	Équipement de plein air : principes scientifiques et ingénierie	Concevoir et fabriquer un gilet de sauvetage personnel
	Sources d'énergie renouvelables	Concevoir et construire un véhicule fonctionnant à l'énergie solaire
Style de vie sain et actif	Bienfaits des activités physiques pour les fonctions corporelles	Mesurer le rythme cardiaque à la suite de différentes activités physiques
	Science et chimie des aliments	Recenser les aliments qu'on peut retrouver dans la nature en situation de survie et les utiliser pour composer des menus
	Science de l'hygiène	Utiliser une poudre de détection pour illustrer la propagation des germes
Expression artistique	Concevoir et réaliser des projets d'ingénierie fondés sur les intérêts des jeunes	Démonter un objet et utiliser ses morceaux afin d'en créer un nouveau
	Utiliser diverses technologies dans le cadre de projets artistiques	Recourir aux technologies disponibles afin de créer une vidéo de la dernière sortie en camping
	Recourir aux domaines STIM pour résoudre des problèmes quotidiens	Concevoir et construire une structure ou un pont le plus résistant possible à l'aide de matériaux de la vie quotidienne

THÈME DE PROGRAMME	CONCEPTS STIM	IDÉES D'ACTIVITÉS
Citoyenneté	Recourir aux domaines STIM pour résoudre un problème ou répondre à un besoin dans le cadre d'un projet	Œuvrer à protéger un littoral afin de lutter contre l'érosion et de préserver un milieu aquatique
Croyances et valeurs	Impact des avancées scientifiques et technologiques sur notre vie personnelle et sociale	Participer à la prise de décision et à la mise en place de règles concernant l'emploi des technologies lors des sorties et des rencontres
	Comprendre et respecter les personnes ayant un handicap	Concevoir et construire un appareil utile pour les personnes présentant un handicap précis
Leadership	Responsabiliser les jeunes lors de la planification et de la mise en place d'une activité STIM	Planifier un séjour d'une nuit dans un observatoire ou un centre scientifique, ou organiser une activité nocturne impliquant la construction d'un dispositif STIM
	Découvrir les travaux des Canadiens qui jouent un rôle dans les avancées scientifiques et technologiques modernes	Découvrir les apports de Chris Hadfield à ce domaine



MONDIAL DES SCOUTS

BIENVENUE AU MOUVEMENT MONDIAL DES SCOUTS

Scouts Canada et l'Association des scouts du Canada sont reconnues par l'Organisation mondiale du mouvement Scout (OMMS). Elles font partie de la région interaméricaine. Le contingent canadien est dirigé conjointement par Scouts Canada et l'Association des scouts du Canada lors d'événements nationaux et mondiaux.

APERÇU

L'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS) est la plus grande organisation scout internationale. L'OMMS compte 161 membres. Ces organisations scout nationales comptent plus de 40 millions participants. L'OMMS a été fondée en 1922. Son bureau central des opérations se situe à Kuala Lumpur, en Malaisie et son siège légal se situe à Genève, en Suisse. L'OMMS est le pendant de l'Association mondiale des guides et des éclaireuses (AMGE).

L'OMMS a pour mission, en partant de valeurs énoncées dans la promesse et la loi scout, de contribuer à l'éducation des jeunes afin de participer à la construction d'un monde meilleur peuplé de personnes épanouies, prêtes à jouer un rôle constructif dans la société. Les centres de soutien de l'OMMS sont situés dans six régions différentes. L'OMMS opère avec une conférence, un comité et un bureau.

Le Jamboree scout mondial a lieu environ tous les quatre ans avec l'appui de l'OMMS et la participation de membres de l'AMGE. L'OMMS organise également le Moot scout mondial, un Jamboree pour les jeunes âgés de 17 à 26 ans, et a organisé un « Indaba » scout mondial, un rassemblement pour les animateurs.

L'OMMS est une organisation non gouvernementale jouissant d'un statut consultatif auprès du Conseil économique et social des Nations Unies.

La Fondation du scoutisme mondial est un organisme international sans but lucratif qui a son siège à Genève, en Suisse. La Fondation du scoutisme mondial est gouvernée par un conseil des gouverneurs séparé. L'organisme a pour mission d'accroître la popularité du scoutisme mondial en offrant du soutien (financier et autre) pour permettre l'amélioration de l'OMMS. Le président honoraire est le roi de Suède Charles XVI Gustave; il participe activement aux activités de la fondation.

La Fondation du scoutisme mondial investit les dons en capital que font les individus, les fondations, les compagnies, les gouvernements et les membres du mouvement scout. Presque tous les profits des investissements sont versés à l'OMMS. La Fondation recueille aussi d'autres types de dons pour soutenir les projets de scoutisme mondiaux, tels que les Dons pour la paix. La Fondation a une section canadienne.

Parmi les donateurs à la Fondation du scoutisme mondial, il y a plusieurs niveaux de reconnaissance. La bourse de Baden-Powell constitue le niveau de reconnaissance le plus élevé.

ORGANISATION ET GOUVERNANCE

La Conférence mondiale du scoutisme, l'instance gouvernante de l'OMMS, se réunit tous les trois ans. Elle est précédée du Forum jeunesse scout mondial. La Conférence mondiale du scoutisme est l'assemblée générale des scouts et comprend six délégués de chaque association scout membre. Si un pays a plus d'une association, ces dernières forment une fédération pour la coordination et la représentation mondiale. Les membres doivent adhérer aux principes de l'Organisation mondiale du mouvement scout et ne doivent pas avoir d'affiliation politique afin d'être reconnus à titre de membre. Des efforts de collaboration de base sont consentis à la Conférence mondiale du scoutisme et un plan de coordination mutuelle est adopté.

Le Forum jeunesse scout mondial donne l'occasion aux jeunes membres qui participent au mouvement scout mondial de discuter et d'exprimer leurs points de vue sur des enjeux qui les intéressent. En formulant des commentaires et des recommandations à la Conférence mondiale du scoutisme et au Comité mondial du scoutisme, qui sont affiliés au Forum, les participants développeront et renforceront leurs compétences décisionnelles. Le Forum jeunesse scout mondial élit également six conseillers jeunesse pour remplir des mandats de trois ans. Ces conseillers assistent aux rencontres du Comité mondial du scoutisme. Ils ont le droit de parole à ces rencontres, mais ils n'ont pas le droit de vote.

Chaque organisation scout nationale est invitée à envoyer une délégation au Forum jeunesse scout mondial. Seuls les individus membres de l'OMMS peuvent agir en tant que délégués au Forum jeunesse scout mondial. Les participants doivent être âgés de 18 à 26 ans lors du Forum.

Le Comité mondial du scoutisme est l'organe exécutif de la Conférence mondiale du scoutisme. Il est composé de bénévoles élus. Il agit au nom de la Conférence mondiale du scoutisme dans l'intervalle entre ses réunions et met en œuvre ses décisions. Le Comité se réunit deux fois par an, habituellement à Genève. Son comité directeur, formé d'un président, de deux vice-présidents et d'un secrétaire général, se réunit au besoin.

Quatorze membres siègent au Comité. Douze membres, chacun provenant d'un pays différent, sont élus par la Conférence mondiale du scoutisme pour remplir des mandats de trois ans. Les membres sont élus indépendamment de leur nationalité et représentent les intérêts du mouvement dans son ensemble, et non ceux de leur pays. Le secrétaire général et le trésorier de l'OMMS sont des membres d'office du Comité. Les six présidents des comités scouts régionaux participent aux rencontres du Comité mondial du scoutisme en tant que consultants.

Dans l'ensemble, 27 membres participent à chaque rencontre du Comité mondial du scoutisme : douze membres élus votants qui agissent comme consultants, six jeunes représentants élus, six présidents régionaux élus, un représentant nommé de la Fondation du scoutisme mondial, le trésorier et le secrétaire général.

Le Bureau mondial du scoutisme, auparavant connu sous le nom de Bureau international, est le secrétariat qui suit les directives données par la Conférence mondiale du scoutisme et le Comité mondial du scoutisme. Le Bureau mondial du scoutisme est administré par le secrétaire général qui est soutenu par une petite équipe technique. Le personnel du bureau aide les associations à améliorer et à élargir leurs programmes scouts en formant des professionnels et des bénévoles, en élaborant des politiques financières et en développant des techniques de collecte de fonds, en améliorant les installations communautaires et les procédures et en appuyant la mobilisation des ressources nationales de chaque pays qui prend part au mouvement scout.

Le personnel aide également à organiser des événements mondiaux comme les Jamborees scouts mondiaux, fait la promotion d'événements régionaux et assure la liaison entre le mouvement scout et d'autres organisations internationales. D'importants efforts se font dans les pays émergents afin de transformer l'initiative des bonnes actions en initiative à l'échelle de l'organisation pour permettre le développement de la communauté.

Le Bureau mondial du scoutisme était situé à Londres, en Angleterre de 1920 à 1959, à Ottawa, au Canada de 1959 à 1968 et à Genève, en Suisse de 1968 à 2013. Le secteur opérationnel a été déplacé à Kuala Lumpur, en Malaisie en 2013, où elle poursuit aujourd'hui ses opérations.





Emblème du scoutisme mondial

Les centres de soutien de l'OMMS sont situés dans six régions et sont opérés par des employés du Bureau mondial du scoutisme :

- La région de l'Afrique, qui compte un centre de soutien à Nairobi, au Kenya
- La région Arabe, qui compte un centre de soutien au Caire, en Égypte;
- La région de l'Asie-Pacifique, qui compte un centre de soutien à Makati, aux Philippines;
- La région de l'Eurasie, qui compte un centre de soutien à Kiev, en Ukraine;
- La région de l'Europe, qui compte des centres de soutien à Genève, en Suisse et à Bruxelles, en Belgique;
- La région Interaméricaine, qui compte un centre de soutien à Panama, dans la République du Panama.

L'emblème du Scoutisme mondial est le symbole d'appartenance à l'OMMS. Il est constitué d'une fleur de lys blanche stylisée entourée d'une corde de même couleur disposée en cercle et nouée à sa partie inférieure par un nœud plat, le tout sur fond violet. Il a été créé par Baden-Powell, qui s'est inspiré d'une fleur de lys qui se trouvait sur un badge remis aux scouts de l'armée britannique. La flèche représente la pointe nord d'un compas et vise à guider les scouts sur le chemin de l'entraide et de l'unité. Les trois pointes de la fleur de lys symbolisent le devoir envers Dieu, le devoir envers les autres et le respect de la Loi scout. Les deux étoiles représentent la vérité et la connaissance, et leurs dix pointes représentent les dix articles de la Loi scout. L'anneau à la base de la fleur de lys symbolise la famille du scoutisme. La corde fermée par un nœud plat symbolise l'unité et la fraternité du mouvement scout.

De nombreux centres scouts internationaux opèrent autour du monde. L'un de ces centres les plus anciens et célèbres est le centre scout international de Kandersteg en Suisse. Les centres scouts internationaux de Castle Saunderson en Irlande, de Cairo International en Égypte, de Rustavi International en Georgie et de Zeewolde International aux Pays-Bas sont également bien connus.

scout.org

scout.org/interamerica

worldscoutfoundation.org

LA SPIRITUALITÉ SUR LE SENTIER CANADIEN

LA SPIRITUALITÉ AU SEIN DU MOUVEMENT SCOUT

La spiritualité, c'est reconnaître que nous faisons partie d'une réalité qui nous transcende. C'est explorer le lien entre notre existence et la réalité spirituelle qui nous dépasse. C'est examiner les valeurs qui nous guident, au plan individuel et collectif. C'est explorer les grandes questions de la vie en prenant du recul.

Le grand spectre de la spiritualité comprend, sans s'y limiter :

- un lien avec Dieu, Allah, Jéhovah, le Père céleste, etc.;
- le chemin octuple du bouddhisme,
- le dharma de l'hindouisme;
- la croyance dans une force supérieure;
- un lien avec la nature, la Terre et la communauté mondiale.

LE DEVOIR ENVERS DIEU

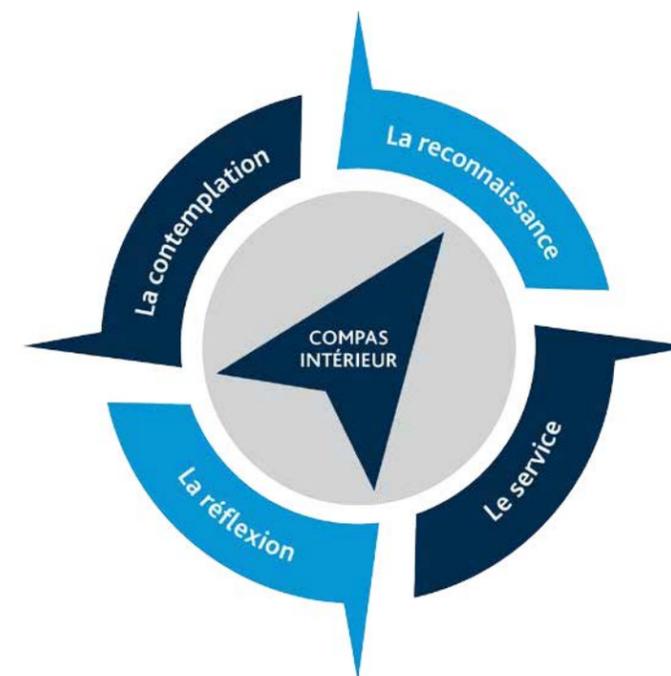
Scouts Canada accueille tous ceux dont la foi, la spiritualité et les valeurs s'harmonisent à la loi scout, tous ceux qui respectent l'orientation spirituelle d'autrui et tous ceux qui souhaitent découvrir, au fil de leurs aventures scouts, leur rôle dans le monde.

Le devoir envers Dieu est un engagement à vivre l'esprit de la loi scout et à reconnaître que nous faisons partie d'une réalité qui nous transcende et qui transcende le moment présent.

COMMENT INTÉGRER LE DEVOIR ENVERS DIEU ET LA SPIRITUALITÉ AU SCOUTISME

Le thème de programme « Croyances et valeurs » offre aux jeunes l'occasion de discuter de leur devoir envers Dieu. En planifiant et en révisant leurs activités dans tous les thèmes de programme, les jeunes peuvent explorer leurs croyances et leurs valeurs, cultiver leur respect envers celles des autres, et développer leur sentiment d'appartenance à une réalité qui les transcende.

Pour guider les jeunes, vous pouvez aussi recourir au compas intérieur en intégrant ses quatre éléments à vos activités :



MOMENTS DE RÉFLEXION : QUELQUES SUGGESTIONS

- Invitez chaque scout à mentionner une chose pour laquelle il est reconnaissant.
- Choisissez un élément de la loi de votre section, et demandez aux jeunes de quelle façon ils l'ont appliqué au cours de la semaine ou de l'activité. « De quelle façon avez-vous aidé votre famille ou vos amis cette semaine? » ou « Avons-nous fait un bon usage de nos ressources pendant notre activité? »
- Chacun prend trois grandes respirations, en pensant aux aspects les plus importants, intéressants ou amusants de l'activité.
- Demandez-leur : « Que souhaitez-vous à la Terre aujourd'hui? » Une fois que les jeunes ont formulé quelques souhaits, faites dix pas, sur place ou en marchant. Pour chaque pas, imaginez que vous transmettez un souhait à la Terre.
- Tournez-vous vers chacun des quatre points cardinaux, en demandant aux jeunes : « Qu'est-ce que ce point cardinal nous rappelle concernant le déroulement de notre journée? » ou posez une question différente pour chaque point cardinal :
 - Nord** : « Quelle bonne action avez-vous faite aujourd'hui? »
 - Est** : « Quelqu'un a-t-il fait une bonne action pour vous? »
 - Sud** : « Quel objectif voulez-vous atteindre cette semaine? »
 - Ouest** : « Envers quoi êtes-vous reconnaissants aujourd'hui? »

UTILISER LE COMPAS INTÉRIEUR

- **La contemplation** : Un scout s'émerveille devant la beauté, la diversité et la complexité de la nature et de l'humanité. Exemple : Lors d'une randonnée, invitez les castors à s'arrêter un instant et à écouter la nature. Invitez-les ensuite à partager ce qu'ils ont entendu, à se demander ce qui a produit ces sons, et à savourer cette écoute en toute sérénité.
- **La reconnaissance** : Un scout est reconnaissant envers la nature et la communauté humaine, pour tous les dons de la vie. Exemple : Terminez la rencontre en demandant à chaque loupveteau de nommer une chose ou une raison pour laquelle il est reconnaissant.
- **Le service** : Un scout exprime sa reconnaissance et apprivoise son rôle en tant qu'être spirituel et social en rendant service aux autres. Exemple : Les scouts aventuriers vont visiter une résidence de personnes âgées. Ils jouent à des jeux et discutent avec les résidents.
- **La réflexion** : Un scout s'arrête pour réfléchir à la loi, à la promesse et à la devise scout, et à son rôle dans le monde, en priant, en méditant, en discutant et en remerciant les autres. Exemple : Les scouts s'arrêtent à la fin de leur randonnée en montagne pour réciter la promesse scout ensemble. Après un moment de silence, chacun prononce un mot qui décrit son sentiment du moment. Lors de la rencontre suivante, ils réfléchissent davantage à cette expérience et ils décrivent comment elle a influencé leur compréhension de leur rôle dans le monde. Un membre de la troupe raconte une histoire spirituelle liée à l'ascension d'une montagne. Un autre mentionne une citation de Baden-Powell qui rejoint l'expérience qu'ils ont vécue. Enfin, un scout récite une prière pour clore leur discussion sur leur « ascension physique et spirituelle ».

LE COMPAS INTÉRIEUR ET LA MÉTHODE PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION

Le concept du compas intérieur peut vous être utile pour réviser une aventure avec les jeunes.

- **La contemplation** : Qu'est-ce que tu as aimé et remarqué, quels défis as-tu relevés, et qu'est-ce que tu as accompli lors de cette aventure?
- **La reconnaissance** : Lorsque tu penses à cette activité, envers quoi et qui es-tu reconnaissant?
- **Le service** : Durant cette activité, de quelle façon nous sommes-nous entr'aidés? De quelle façon avons-nous aidé la Terre?
- **La réflexion** : Posez des questions sur les leçons que les jeunes retiennent de l'activité, comme : « Qu'est-ce que tu as appris au sujet du camping? » ou « Quel aliment aurais-tu voulu apporter et ne pas apporter? »

MOMENTS DE RÉFLEXION : STRUCTURE DE BASE

Ces moments de réflexion nous permettent de songer aux croyances et aux valeurs fondamentales qui façonnent notre façon d'agir et d'être. On peut organiser un moment de réflexion lors d'un camp, d'une soirée pyjama, d'une expédition ou à la fin d'une rencontre, afin que les jeunes puissent prendre un moment pour réfléchir.

On peut adapter la structure ci-dessous aux besoins de chaque section. Il est toutefois important de choisir un niveau de langue, des histoires et des chansons qui conviennent à l'âge des jeunes. Assurez-vous de bien guider les castors et les loupveteaux. Ces moments de réflexion doivent demeurer assez brefs.

Vous pouvez modifier la structure selon vos besoins, pourvu qu'elle inclue la promesse et la loi de votre section. Si possible, demandez à un groupe de jeunes de planifier et de diriger le moment de réflexion.

Mise en contexte	« Pour conclure notre rencontre, nous allons partager un moment de réflexion. Je vous invite à réfléchir à qui nous sommes en tant que scouts. Nous avons eu une belle soirée; c'est maintenant le temps de réfléchir à ce que le scoutisme représente pour nous. »
Prière d'ouverture et réflexion	Choisissez une prière ou un mot d'ouverture portant sur votre aventure, votre thème, votre histoire ou votre lecture.
Promesse et devise scout	« Je vous invite à vous lever, à faire le salut des scouts et à prononcer notre promesse avec moi. » (Prononcez la promesse.) « Vous vous souvenez de notre devise? » (Prononcez la devise.)
Loi scout	« Pendant que je prononce la loi scout, demandez-vous comment vous l'appliquez dans votre vie de tous les jours. » (Prononcez la loi.)
Chanson	Choisissez une chanson qui convient au thème et à l'esprit du moment. Vous pouvez la chanter seul ou avec l'ensemble du groupe. Expliquez brièvement pourquoi vous avez choisi cette chanson.
Histoire ou citation	Partagez l'histoire ou la citation que vous avez choisie et expliquez ce qu'elle représente pour vous. Vous pouvez inviter les jeunes à en discuter ou à commenter votre histoire ou citation.
Un ou plusieurs chants, poèmes ou dictons	Vous pouvez partager d'autres chants, poèmes ou dictons.
Moment de reconnaissance	« Nous allons faire le tour du groupe et demander à chacun de mentionner une chose pour laquelle il est reconnaissant en ce moment. » « Comme il s'agit d'un moment de réflexion, votre réponse doit être respectueuse. » (Faites le tour du groupe et invitez chaque jeune à parler.)
Mot de clôture	Choisissez une prière, une remarque, une citation ou un poème pour clore la rencontre.



CÉRÉMONIES

LES CÉRÉMONIES DU SENTIER CANADIEN

Les cérémonies constituent une composante cruciale de nos programmes scouts. Elles nous permettent de célébrer les réalisations des jeunes, de donner un sens particulier à nos aventures, et de nous lier à l'ensemble du mouvement scout. Nos cérémonies comprennent les quatre éléments du Sentier canadien.

Les cérémonies :

- mettent en valeur le cadre symbolique de chaque section;
- rappellent la raison d'être du scoutisme de façon théâtrale et mémorable;
- aident les jeunes à ressentir un sentiment d'appartenance en apprenant et en participant;
- soulignent les réalisations et la progression personnelle des jeunes, ainsi que les réalisations de l'ensemble de la section;
- permettent de souligner de façon régulière la progression et les réalisations des jeunes;
- permettent de marquer clairement le début, la fin et les moments de transitions de nos rencontres, au sein de nos sections et entre nos sections;
- créent une anticipation quant à nos prochaines aventures.

PLANIFIER UNE CÉRÉMONIE

Nos cérémonies doivent demeurer simples, afin que les jeunes et les animateurs puissent facilement les réaliser. Bien que vous puissiez développer vos propres façons de faire, vous devez vous assurer que vos cérémonies ne sont pas trop complexes, trop longues ou trop intimidantes pour les participants.

Demandez à l'équipe de leadership de planifier les cérémonies en utilisant la méthode planification-action-révision et faites participer autant de jeunes que possible lors des cérémonies.

Toute cérémonie exige de la planification et des efforts. L'équipe de leadership doit prendre le temps d'en planifier le déroulement, de s'assurer que tout le matériel nécessaire (p. ex. des badges et des foulards) est à portée de main, et de pratiquer.

Pour les rendre encore plus spéciales, vous pouvez organiser vos cérémonies à l'extérieur, si c'est possible.

Des cérémonies réussies aident les jeunes à célébrer leurs réalisations et à développer un sentiment de fierté et d'appartenance envers le mouvement scout.

CÉRÉMONIES DE BASE

Chaque section a une formation de base pour toutes ces cérémonies.

- Les **scouts castors** adoptent la formation « bords de rivière », deux rangées de jeunes qui bordent les côtés d'une rivière imaginaire.
- Les **scouts louveteaux** forment un cercle de parade.
- Les **scouts**, les **scouts aventuriers** et les **scouts routiers** forment un fer à cheval.

RÉALISER UNE CÉRÉMONIE

Les exigences et suggestions relatives aux cérémonies se trouvent dans le chapitre *Cérémonies* propre à chaque section. Elles sont présentées de la façon suivante :

- **Présentation** : On présente la cérémonie en expliquant clairement sa raison d'être, afin que vous compreniez bien son importance.
- **Exigences** : On définit clairement les éléments essentiels de chaque cérémonie. Il faut incorporer ces éléments à la cérémonie afin que le programme soit le même partout au pays. Nous souhaitons que les jeunes qui se joignent à un nouveau groupe ailleurs au pays puissent rapidement s'intégrer et reconnaître les procédures.
- **Procédure** : On décrit le déroulement que doit suivre la cérémonie. Tous les groupes doivent suivre la procédure décrite.

LES CÉRÉMONIES

Les cérémonies suivantes font partie du programme scout et on les retrouve dans chaque section :

- Cérémonie d'ouverture
- Cérémonie de fermeture
- Cérémonie de remise de badges
- Cérémonie d'investiture
- Feu de camp formel
- Cérémonie de passage
- Cérémonie de remise du prix de section

Certaines sections ont aussi des cérémonies qui leur sont propres.

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE

La cérémonie d'ouverture a lieu au début des rencontres hebdomadaires et au début d'autres types d'activités, comme les camps et les randonnées. Les cérémonies d'ouverture des castors et des louveteaux sont particulièrement élaborées, tandis que celles des scouts, des aventuriers et des routiers sont plutôt simples. La cérémonie d'ouverture est importante au sein de chaque section; elle aide les jeunes à se plonger dans leurs activités scout, peu importe où ils étaient avant la rencontre.

CÉRÉMONIE DE FERMETURE

La cérémonie de fermeture a lieu à la fin des rencontres hebdomadaires et à la fin d'autres activités, comme les camps. Les cérémonies de fermeture des castors et des louveteaux sont particulièrement élaborées, tandis que celles des scouts, des aventuriers et des routiers sont plutôt simples. Il est important de mener une cérémonie de fermeture pour clore les rencontres et les activités de chaque section. C'est un bon moment pour rappeler aux jeunes ce qu'ils feront la semaine suivante, et pour communiquer des renseignements qui seront utiles aux jeunes et à leurs parents ou tuteurs.

Lorsque toutes les sections sont réunies pour une activité, on les invite à réaliser leurs cérémonies de fermeture l'une après l'autre.

CÉRÉMONIE DE REMISE DE BADGES

Les badges du Sentier canadien permettent de célébrer le parcours personnel et les réalisations des jeunes au sein du mouvement scout. La cérémonie de remise de badges nous rappelle l'importance de prendre le temps de s'arrêter et de célébrer la progression de chaque jeune.

Le jeune reçoit son badge après avoir complété avec succès le processus planification-action-révision et répondu aux critères relatifs au badge en question. Les badges sont habituellement remis lors de la cérémonie de fermeture, une fois que les jeunes et les animateurs se sont placés en formation cérémoniale, juste avant la fin de la rencontre. On peut inviter le jeune à parler brièvement de ce qu'il a fait pour obtenir son badge. Sans faire une longue présentation, il s'exprime quelques instants pour célébrer sa réalisation et inspirer ses camarades. Les badges sont remis par l'équipe de leadership de la section, le chef de troupe, le chef de compagnie, le chef de clan ou un animateur. Invitez les parents à participer à cette cérémonie pour en rehausser l'importance.

CÉRÉMONIE D'INVESTITURE

La cérémonie d'investiture est une tradition scout très importante. Lors de cette cérémonie, les jeunes et les animateurs qui sont de retour réaffirment leur promesse et leur engagement envers la vision de Baden-Powell, tandis que les jeunes moins expérimentés ont la chance de formuler leur promesse pour la première fois. C'est une belle occasion de partager la vision de Baden-Powell et d'indiquer aux jeunes, dans des termes qu'ils comprennent, comment Scouts Canada continue d'intégrer cette vision dans ses programmes. On accueille les jeunes moins expérimentés au sein du programme et on leur remet les badges du groupe, du secteur et du conseil. Les castors reçoivent leur queue et les louveteaux reçoivent leurs moustaches (nœud) de coureur, de chasseur ou de hurleur. Invitez les parents à participer à cette cérémonie pour en rehausser l'importance.

FEU DE CAMP FORMEL

Un feu de camp formel est un moment magique et solennel pour les jeunes de toutes les sections. C'est le moment idéal de partager des chansons, des sketchs, des chants et des histoires typiques au scoutisme. Un feu de camp informel comprend les mêmes éléments, mais dans une formule plus décontractée. L'important est d'amener les jeunes à se réjouir et à s'émerveiller.

Vous trouverez des suggestions de chansons, de sketchs et de chants au resscout.espaceweb.usherbrooke.ca/bivouac.htm.

CÉRÉMONIE DE PASSAGE

Cette importante cérémonie souligne le passage des jeunes d'une section à l'autre. Elle a habituellement lieu au printemps et les parents y sont invités. Vous pouvez remettre des cadeaux aux jeunes, comme une boussole. Si possible, organisez cette cérémonie avec toutes les sections de votre groupe, pour que les castors montent chez les louveteaux, les louveteaux chez les scouts, les scouts chez les aventuriers, et les aventuriers chez les routiers. Les jeunes et les animateurs pourront ainsi se rappeler qu'ils font partie d'un mouvement qui transcende leur section. Si votre groupe ne compte aucun jeune d'une certaine section, vous pouvez inviter les jeunes d'un groupe, d'un secteur ou d'un conseil voisin.

CÉRÉMONIE DE REMISE DU PRIX DE SECTION

Comme point culminant de leur parcours, les jeunes peuvent se mettre au défi de travailler à l'obtention du prix de leur section. La remise de ce prix revêt un sens spécial et vise à célébrer les efforts et les réalisations des jeunes. Invitez les parents à participer à cette cérémonie pour en rehausser l'importance.



PROGRAMMES SPÉCIALISÉS

LES PROGRAMMES SPÉCIALISÉS DU SENTIER CANADIEN

Scouts Canada compte depuis longtemps des sections — surtout les plus âgées — qui réalisent des activités dans un domaine de spécialisation. Par exemple, certaines compagnies de scouts aventuriers se spécialisent dans le domaine des premiers soins et du secourisme (aventuriers médicaux), tandis que certains clans se centrent sur les compétences liées à l'application de la loi (routiers policiers).

On s'attend à ce que les sections spécialisées explorent l'ensemble du Sentier canadien, afin qu'elles profitent de toute la gamme des possibilités offertes à l'ensemble des sections de Scouts Canada.

Les scouts des sections spécialisées doivent :

- Recourir aux **quatre éléments** (aventure, dirigé par les jeunes, planification-action-révision et les ÉPICES) comme fondement de leur programme.
- Explorer les **six thèmes de programme** dans le cadre de leurs activités scoutées.
- Suivre leur **progression personnelle** et travailler à l'obtention des badges de progression personnelle. Par exemple, les aventuriers médicaux se fixeront six objectifs (un pour chaque thème de programme) pour atteindre la ligne forestière, six autres objectifs pour atteindre la ligne des neiges éternelles, et six autres objectifs pour se rendre jusqu'au sommet. Les jeunes peuvent axer leurs défis sur les premiers soins, mais ils peuvent aussi les axer sur des éléments qui vont au-delà du champ de la spécialisation de leur compagnie.
- Choisir des **compétences de plein air** qui correspondent à leur champ de spécialisation, tout en sachant qu'ils peuvent approfondir leurs connaissances dans l'ensemble des domaines de compétences. Par exemple, les aventuriers médicaux peuvent franchir neuf étapes de secourisme, tout en réussissant quelques étapes dans les domaines du pionniérisme, de la randonnée et des activités aquatiques, afin d'étoffer leurs compétences, surtout pour les situations d'urgence. D'autres jeunes au sein de la même section peuvent choisir des compétences de plein air qui correspondent à leurs intérêts et aux défis qu'ils souhaitent relever.
- Travailler à l'obtention du **prix de section**, possiblement en choisissant un projet lié au champ de spécialisation de leur section.
- Déterminer leur progression sur le Sentier canadien en accordant une attention particulière à leur domaine de spécialisation.

SCOUTS MARINS

Scouts Canada compte depuis longtemps des groupes de scouts marins qui centrent leur expérience scout sur les activités et les compétences aquatiques.

On s'attend à ce que ces groupes explorent l'ensemble du Sentier canadien. Le Sentier canadien permet aux scouts marins de se centrer sur les activités aquatiques tout en explorant d'autres possibilités.

Les scouts marins doivent :

- Recourir aux **quatre éléments** (aventure, dirigé par les jeunes, planification-action-révision et les ÉPICES) comme fondement de leur programme.
- Explorer les **six thèmes de programme** dans le cadre de leurs activités scout.
- Suivre leur **progression personnelle** et travailler à l'obtention des badges de progression personnelle. Par exemple, les scouts marins relèveront divers défis qui leur permettront de suivre leur parcours de pionniers, de voyageurs, d'éclaireurs et d'explorateurs au sein du programme.
- Réaliser des aventures axées sur la navigation, tout en se fixant des défis qui vont au-delà de leur champ de spécialisation.
- Choisir des **compétences de plein air** qui correspondent à leur champ de spécialisation, tout en sachant qu'ils peuvent approfondir leurs connaissances dans l'ensemble des domaines de compétences
- Travailler à l'obtention du **prix de section**, possiblement en choisissant un projet lié au programme des scouts marins.



LES CASTORS

SCOUTS CASTORS : BIENVENUE À L'ÉTANG

Le programme des scouts castors est destiné aux jeunes âgés de 5 à 7 ans. C'est la plus jeune section de Scouts Canada.

Le Sentier canadien

Ses composantes :

- Une approche d'apprentissage informelle.
- Les sept composantes de la méthode scout.
- Les quatre éléments essentiels : dirigé par les jeunes, planification-action-révision, l'aventure et les ÉPICES.
- Les six thèmes d'un programme équilibré : plein air et environnement, leadership, style de vie sain et actif, citoyenneté, expression artistique, et croyances et valeurs.
- Un parcours personnel.

Le Sentier canadien et le programme des scouts castors

1. UNE APPROCHE D'APPRENTISSAGE INFORMELLE

Les scouts castors bénéficient de l'apprentissage informel en planifiant et en réalisant des aventures qui leur permettent de développer leurs compétences et leurs connaissances. Ils participent à des activités stimulantes, concrètes et agréables — bien différentes de leurs travaux scolaires. Les castors peuvent ainsi apprendre de leurs expériences, de leurs erreurs et de leurs découvertes dans un environnement sûr et encadré.

2. LES SEPT COMPOSANTES DE LA MÉTHODE SCOUTE

CHEZ LES SCOUTS CASTORS

- La loi et la promesse du scout castor
- L'apprentissage par l'action
- Le système d'équipe (les huttes)
- Le cadre symbolique — les amis de la forêt
- La nature
- La progression personnelle (représentée sur la carte des scouts castors)
- Le soutien des bénévoles (les animateurs)



Le vallon de queue de raton
(environnement et plein air)



L'érable de Malac
(leadership)



Le pré de petit renard
(style de vie sain et actif)



La hutte de Grand-Castor-
Brun (citoyenneté)



La rivière de Rascal
(expression artistique)



Les reflets de l'arc-en-ciel
(croyances et valeurs)

3. LES QUATRE ÉLÉMENTS

Les quatre éléments suivants sont essentiels au fonctionnement de la colonie de scouts castors :

Dirigé par les jeunes : Avec l'aide de leurs animateurs, les castors décident quelles aventures ils souhaitent entreprendre. Ils apprennent à proposer des idées d'activités au sein de leurs huttes. L'équipe de leadership de la colonie, qui est composée des castors les plus âgés, trie et peaufine les propositions afin de les présenter au reste de la colonie pour le choix final. Les castors ont besoin de beaucoup d'encadrement de la part de leurs animateurs pour planifier et diriger leurs aventures. Toutefois, plus ils auront l'occasion d'être aux commandes, plus leur programme s'améliorera, puisqu'ils se l'approprient pleinement.

Aventure : Les scouts castors voudront entreprendre une multitude d'aventures. L'essentiel est qu'ils vivent de nouvelles expériences dans un contexte sûr et encadré, en revisitant les sentiers battus pour explorer de nouvelles avenues.

Planification-action-révision : Cette méthode en trois étapes oriente toutes les activités du programme des scouts castors. Ces trois éléments garantissent des aventures inoubliables et formatrices pour les jeunes.

ÉPICES : Il s'agit de l'acronyme des six aspects du développement personnel (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social) explorés et peaufinés par les jeunes au cours de leurs aventures. Le développement d'un ou de plusieurs de ces aspects est souligné et approfondi au moment de la révision.

4. LES SIX THÈMES D'UN PROGRAMME ÉQUILIBRÉ¹

Les scouts castors partent à l'aventure dans la forêt qui borde l'étang. Lors de leurs aventures, ils exploreront tous les lieux affichés sur leur carte personnelle, qui regroupe les six thèmes de programme ainsi que d'autres types d'expériences.

Les six thèmes de programme :

Le Vallon de Queue de raton (environnement et plein air)

L'Érable de Malac (leadership)

Le pré de Petit renard (style de vie sain et actif)

La hutte de Grand castor brun (citoyenneté)

La Rivière de Rascal (expression artistique)

Les Reflets de l'arc-en-ciel (croyances et valeurs)



¹ Consultez « La trousse de démonstration des scouts castors » au Sentiercanadien.ca.

D'autres secteurs de la carte :

Les Montagnes d'Écho (compétences de plein air)

Le Feu de camp d'Œil de faucon (cérémonies et temps de réflexion)

Le campement de Tic Tac (soirées pyjama et camps)

Les aurores boréales (quête)

La Jungle d'Akela (les activités de liaison avec les autres sections)

5. UN PARCOURS PERSONNEL

Chaque castor chemine et s'épanouit à son propre rythme. Chaque aventure contribue à sa progression et à son développement personnel. La carte personnelle, les badges, les queues, la révision de fin d'année et le prix de l'étoile Polaire sont de bons outils qui permettent de favoriser et de célébrer la progression personnelle de chaque scout castor.



Le prix de l'étoile Polaire

L'étang : le cadre symbolique du programme des scouts castors

Le cadre symbolique du programme des scouts castors se fonde sur la diversité des paysages, de la faune et de la flore du Canada, et plus particulièrement sur le castor, son étang et la forêt qui l'entoure. L'imagination des jeunes scouts et des animateurs est appelée à générer ce cadre symbolique. Voici comment cela s'articule :

Les scouts castors partent à l'aventure dans la forêt qui borde l'étang. En huttes et avec le reste de la colonie, ils planifient des activités qui leur permettront d'explorer tous les thèmes de programmes et les secteurs affichés sur leur carte.

Au fil de leurs aventures, les castors découvrent le monde qui les entoure. Ils ont ainsi l'occasion de relever des défis (comme acquérir des compétences de plein air), d'explorer leurs idées, leurs compétences et leur créativité (grâce aux thèmes de programme et aux badges de réalisation personnelle), et d'aider leurs proches en observant la loi, la promesse et la devise du scout castor.

Les castors sont guidés dans leur parcours par les amis de la forêt (leurs animateurs), des animaux sylvestres qui, par leurs conseils et leur sagesse, les aident à explorer la forêt, l'étang et les alentours. Les castors et leurs animateurs collaborent et partagent leurs idées.

Grâce aux quatre éléments et à la méthode scout, les castors explorent tous les aspects du scoutisme en assumant de plus en plus de responsabilités aux côtés de leurs animateurs. Afin de mettre à profit leurs connaissances et d'obtenir le prix de l'étoile Polaire, les castors partent à la quête des aurores boréales lors de leur troisième année, en pilotant un projet communautaire important et significatif. Après s'être bien amusés et avoir travaillé fort, les scouts castors sont prêts à se joindre à la meute de scouts louveteaux pour découvrir ce qui se trouve au-delà de la forêt et de l'étang.

Le prix de l'étoile Polaire est le prix de section des scouts castors. Les jeunes travaillent à l'obtention de ce prix avant de devenir scout louveteau en partant à la quête des aurores boréales. Les queues blanches travaillent à l'obtention de ce prix en équipe et la plupart des membres de l'équipe qui participent obtiennent le prix.

Promesse du scout castor

Je promets d'aimer Dieu et d'aider à bâtir un monde meilleur.

Loi du scout castor

Un castor s'amuse, travaille fort et aide sa famille et ses amis.

Devise du scout castor

Partage, partage, partage.



¹ Consultez le document « Comment faire des huttes un élément réussi du programme de votre colonie » au Sentiercanadien.ca.

Traditions et termes relatifs aux scouts castors

HUTTES¹

Les scouts castors se réunissent en huttes, de petits groupes composés de six à huit jeunes d'âges divers. Il est essentiel que chaque hutte regroupe des queues brunes, des queues bleues et des queues blanches (c'est-à-dire des castors de première, de deuxième et de troisième année), afin de jumeler les castors expérimentés avec ceux qui viennent de se joindre au mouvement. Chaque hutte choisit son nom et un symbole qui la représente.

FORMATION DES HUTTES

Invitez l'ensemble de la colonie à participer au processus de formation des nouvelles huttes. Soulignez l'importance d'équilibrer le nombre de queues brunes, de queues bleues et de queues blanches au sein de chaque hutte. Discutez de certains points importants, comme de permettre aux amis et aux frères et sœurs de décider s'ils souhaitent être dans la même hutte ou non. Soulignez que les membres de la hutte devront être en mesure de bien collaborer lors des phases de planification, d'action et de révision des aventures. Vous devez tenir compte de l'ensemble des facteurs qui déterminent le jumelage optimal des jeunes, notamment si vous modifiez les huttes chaque année. Si les huttes restent les mêmes d'une année à l'autre, l'équipe de leadership de la colonie peut collaborer avec un animateur pour répartir les nouveaux castors dans les huttes existantes, en tenant compte des mêmes facteurs. La composition des huttes doit demeurer souple : il se peut que certains jeunes aient besoin ou envie de changer de hutte au cours de l'année.

- La **colonie** est composée de l'ensemble des huttes.
- Le lieu de rencontre de la colonie s'appelle l'**étang**.
- Les jeunes membres de la colonie sont appelés les **scouts castors**.
- Les bénévoles et les jeunes mentors sont appelés les **animateurs**; ils se voient chacun attribuer un nom des amis de la forêt.
- La colonie se divise parfois en **groupes de queues**, composés des jeunes du même âge ou année scolaire.
- Les scouts castors qui vont à la maternelle (5 ans avant le 31 décembre) s'appellent les **queues brunes**.
- Les scouts castors qui sont en 1re année s'appellent les **queues bleues**.
- Les scouts castors qui sont en 2e année s'appellent les **queues blanches**.

Idée N° 1

Invitez les scouts castors à participer à la formation des huttes. Informez les castors que les animateurs se serviront de leurs idées afin de former des huttes d'ici la prochaine rencontre. Demandez aux queues blanches, aux queues bleues et aux queues brunes de se réunir séparément. Demandez-leur de nommer un ou deux autres jeunes qui s'intégreraient bien à leur groupe. Si un des jeunes n'est pas nommé, un animateur peut l'aider à se présenter aux autres scouts castors du groupe de queues, ou peut demander au jeune s'il aimerait se joindre à un autre groupe de queues. Demandez par la suite aux jeunes de trouver deux autres groupes de partenaires avec qui ils aimeraient vivre des aventures. Indiquez aux castors que les deux autres groupes de partenaires doivent provenir des autres groupes de queues afin d'inclure un groupe de queues blanches, de queues bleues et de queues brunes. Prenez en note les noms de ceux qui ont formé ces groupes. Remerciez les scouts castors d'avoir pris part à cette activité. Modifiez les groupes formés seulement si nécessaire pour répondre aux besoins individuels des scouts castors.

Idée N° 2

Invitez les scouts castors à nommer un ou deux amis qu'ils ont dans la colonie lorsqu'ils s'inscrivent ou lors de la première rencontre. Les animateurs se servent de ces renseignements en plus des renseignements sur les besoins individuels afin de former les huttes. À la première rencontre des huttes, les scouts castors peuvent parler à leur animateur s'ils préféreraient faire partie d'une autre hutte. Les changements doivent se faire dans le respect.



QUELQUES IDÉES POUR CHOISIR LES NOMS DES HUTTES

L'équipe de leadership des castors peut s'amuser en choisissant chaque année les noms des huttes. Voici quelques idées pour nommer sa hutte :

- Choisissez un thème pour l'année comme les chats sauvages, les animaux de votre province, les oiseaux, les ours, les animaux marins, etc. Demandez à chaque hutte de choisir un nom parmi la catégorie choisie.
- Donnez à chaque hutte quatre ou cinq noms, et laissez-les choisir leur nom parmi ces choix.
- Demandez à chaque hutte de choisir un animal et de se réunir au centre. Toutes les huttes crient le nom de leur animal en même temps. Si deux huttes ont choisi le même animal, elles doivent se réunir de nouveau dans leur groupe et choisir un autre animal. Les huttes se réunissent après au centre et crient leur nouveau choix. Cette activité se poursuit jusqu'à ce que toutes les huttes soient nommées.

NOMS DES HUTTES

Les huttes portent des noms d'animaux, selon la tradition instaurée par Lord Baden-Powell lors du premier camp scout organisé sur l'île de Brownsea. Les castors peuvent changer le nom de leur hutte d'une année à l'autre. Ils peuvent aussi fabriquer leur insigne de hutte ou l'acheter auprès d'un magasin scout. Ils portent cet insigne sur la poche droite de leur uniforme.

L'ÉQUIPE DE LEADERSHIP DE LA COLONIE

L'équipe de leadership de la colonie regroupe toutes les queues blanches de la colonie. Si votre colonie compte peu de queues blanches, vous pouvez inviter certaines ou toutes les queues bleues à se joindre à cette équipe. Celle-ci participe activement aux décisions de la colonie.

LE SALUT DES SCOUTS CASTORS

Les jeunes doivent faire le salut des scouts castors lorsqu'ils prononcent leur promesse. Ils le font avec la main droite lors de la promesse et avec les deux mains (coudes pliés et mains levées à la hauteur des épaules) lors de la cérémonie d'ouverture. Pour faire le salut, on lève l'index et le majeur, puis on les courbe, pour rappeler les deux dents antérieures du castor. On peut faire ce salut en levant le bras en l'air pour inviter les castors et les animateurs à garder le silence et à écouter des instructions. Lorsqu'une personne fait ce salut pour demander le silence, tout le monde fait le salut en s'assoissant ou en restant debout en silence.

LA POSITION D'ABATTAGE

La position d'abattage est utilisée lors de la cérémonie d'ouverture. Le scout castor s'accroupit, appuie ses coudes sur ses genoux, lève ses avant-bras et fait le salut des castors avec ses deux mains. Cette position rappelle le castor qui repose ses pattes antérieures sur l'arbre qu'il vient d'abattre.

LA POSITION DU FEU DE CAMP

La position du feu de camp invite les jeunes à s'asseoir les jambes croisées et à être attentifs. Tous les castors et les animateurs s'assoient alors les jambes croisées (ou dans une autre position, au besoin) et regardent la personne qui leur parle.

BORDS DE RIVIÈRE

Cette formation est utilisée par les scouts castors lors des cérémonies. Elle est constituée de deux rangées qui se font face.

CONSTRUCTION DU BARRAGE

« Construisez le barrage » est le cri qui invite les scouts castors à former un cercle lors d'un jeu ou d'une activité.

POIGNÉE DE MAIN DES SCOUTS CASTORS

Il s'agit de la même poignée de main que celle utilisée par les autres scouts. On la fait avec la main gauche, en signe de paix.

Voici des idées pour terminer la rencontre ou l'activité des scouts castors de façon tranquille et introspective :

Un des animateurs peut déclarer un des énoncés « Je me demande... » basés sur la loi et la promesse du scout castor, suivi d'un moment de silence. « Je me demande comment nous avons travaillé ensemble ce soir. » « Je me demande comment nous avons pris soin du monde. » « Je me demande ce que nous avons partagé. »

On invite chaque scout castor et animateur à nommer une chose pour laquelle il ou elle est reconnaissant.

La colonie pourrait réciter la même prière pour conclure chaque rencontre, selon le contexte et l'âge des jeunes. Les enfants de cet âge aiment la répétition et peuvent jouer un rôle actif dans la récitation de la prière si elle est récitée chaque semaine.

Si vous observez un moment de silence avec les castors, ils ne seront pas entièrement silencieux. Ne dites rien à ceux qui font du bruit. Montrez l'exemple. Avant le moment de silence, posez une question ou faites un commentaire tel que « J'ai aimé être dans la colonie ce soir et je suis reconnaissant envers les scouts castors et les animateurs qui ont travaillé ensemble pour faire de cette soirée une réussite. Prenons trois grandes respirations et réfléchissons aux raisons pour lesquelles nous sommes reconnaissants. »

CLAQUEMENT DE QUEUE

Le claquement de queue sert à signaler le début ou la fin d'une cérémonie. Pour ce faire, les scouts peuvent taper dans leurs mains derrière leurs dos ou frapper le sol avec une main.

GRAND CASTOR BRUN

Il s'agit d'une mascotte de castor placée au centre de la rivière lors des cérémonies. Le nom « Grand castor brun » est réservé à cette mascotte et il ne peut pas être porté par un animateur. Les animateurs peuvent se trouver un nom dans la liste des amis de la forêt.

Planification et structure de la colonie

RÔLES DES JEUNES AU SEIN DES HUTTES ET DE LA COLONIE¹

Sur le Sentier canadien, les jeunes sont initiés au leadership et les animateurs sont leurs mentors. Les animateurs sont là pour encadrer, favoriser, guider et appuyer le leadership des scouts castors. Au sein de la colonie, il est conseillé de répartir les responsabilités des jeunes selon leurs niveaux de queues. Voici comment cela pourrait s'articuler :

- Les **queues brunes** découvrent et apprivoisent le programme des scouts castors et le mouvement scout en général. À l'occasion, on peut les jumeler avec une queue bleue ou blanche pour s'occuper d'une activité.
- Les **queues bleues** prennent graduellement davantage de responsabilités au sein de leur hutte. À l'automne, on les jumelle à une queue blanche pour prendre les présences, préparer le matériel, diriger la hutte lors des jeux, etc. Selon une rotation hebdomadaire ou mensuelle, chaque queue bleue sera jumelée à une queue blanche pour s'acquitter de ces tâches. En janvier, lorsque les queues blanches amorcent leur quête des aurores boréales, les queues bleues assument les fonctions de leadership au sein de leurs huttes respectives. Ils continueront d'assumer ces responsabilités l'automne suivant.
- Les **queues blanches** sont les leaders de la colonie. Ils contribuent au bon déroulement des cérémonies et font partie de l'équipe de leadership de la colonie. À l'automne, ils prennent les présences, préparent le matériel et dirigent leurs huttes lors des jeux, etc. Ils sont jumelés à des queues bleues, pour qui ils sont des mentors. En janvier, après la cérémonie des aurores boréales, les queues blanches cèdent leurs fonctions aux queues bleues au sein des huttes (vous pouvez organiser une petite cérémonie dans votre hutte pour illustrer ce transfert de leadership). Jusqu'à la fin de l'année, les queues blanches continuent de faire preuve d'initiative, par l'entremise de l'équipe de leadership de la colonie.



¹ Consultez le tableau de planification des scouts castors au Sentiercanadien.ca.

Les scouts castors du même âge n'ont pas les mêmes compétences en leadership. Certaines queues bleues peuvent être prêtes à assumer un rôle de leadership, et elles devraient avoir des occasions pour exercer leur leadership. Certaines queues blanches, surtout celles qui viennent de se joindre à la colonie, ne seront peut-être pas encore prêtes à exercer leur leadership, mais on devrait les encourager à essayer. Les scouts castors auront sûrement des préférences personnelles en ce qui a trait aux tâches de leadership qu'ils aimeraient accomplir. Sur le Sentier canadien, chaque jeune poursuit sa progression personnelle en développant ses compétences en leadership et ses autres compétences.



¹ Consultez le conseil aux animateurs « Comment assurer le succès du conseil des queues blanches de votre colonie? » au Sentiercanadien.ca.

LE LEADERSHIP DES JEUNES AU SEIN DES HUTTES

Les scouts louveteaux peuvent offrir leur leadership à la colonie de scouts castors de diverses façons :

- Ils peuvent épauler l'équipe de leadership de la colonie tout au long de l'année, en participant aux rencontres hebdomadaires et au processus de planification, d'action et de révision. Les animateurs de la colonie les encourageront et les guideront dans leurs efforts. Les castors donnent à chacun de ces louveteaux l'un des noms de loups de la jungle d'Akela qui se trouve dans la liste des amis de la forêt.
- Les louveteaux chasseurs peuvent former un groupe afin d'organiser et de diriger plusieurs activités pour la colonie au cours de l'année. La meute de louveteaux peut inviter les queues blanches ou l'ensemble de la colonie à participer à une de ses aventures.
- Pour obtenir le badge de liaison, un louveteau chasseur peut agir à titre d'ambassadeur entre sa meute et la colonie, et enseigner aux scouts castors les coutumes de la meute.

Tout scout, scout aventurier ou scout routier qui s'implique auprès de la colonie fait partie de l'équipe d'animation et œuvre à encadrer les activités avec les autres animateurs. On lui choisit un nom d'animateur dans la liste des amis de la forêt, comme c'est le cas pour les autres animateurs.

L'équipe de leadership de la colonie

Cette équipe formule des observations et des conseils, et décide de l'orientation de la colonie. Elle permet de développer les aptitudes de leadership des queues blanches, en préparation à leur transition vers les scouts louveteaux.

L'équipe de leadership de la colonie¹ :

- Celle-ci est composée de tous les castors queues blanches. Ses membres choisissent un nom qui la représente.
- Elle est présidée par un animateur, qui collabore de façon assidue avec les membres de l'équipe. Cet animateur doit être un exemple de leadership, encourager toutes les queues blanches à participer et assurer le bon déroulement des activités.
- L'équipe peut être coprésidée par un scout louveteau ou un animateur d'une autre section, qui encourage les castors à participer et les aide à organiser leurs idées.
- L'équipe prend ses décisions de façon consensuelle. Ainsi, chaque membre peut être en paix avec les décisions prises, même si elles ne correspondent pas exactement à celles qu'il aurait prises sur une base individuelle.
- Lors des rencontres, ses membres discutent du rôle des castors queues blanches comme leaders et mentors au sein de la colonie.
- Ses rencontres durent habituellement moins de dix minutes.
- L'équipe se réunit régulièrement dans le cadre de la méthode planification-action-révision.
- Elle prépare les castors à assumer de plus grandes responsabilités chez les louveteaux et ailleurs.

RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE (en collaboration avec un animateur)

Voici un aperçu des responsabilités de l'équipe de leadership de la colonie :

- Aider à déterminer quelles activités seront proposées à l'ensemble de la colonie.
- Proposer des thèmes d'activités.
- Déterminer quels noms d'animateurs seront proposés à l'ensemble de la colonie.
- Planifier la cérémonie annuelle d'investiture de la colonie.
- Planifier au moins deux activités de liaison par année avec d'autres sections.
- Formuler des observations et des conseils aux animateurs au sujet du programme.

Rôles des animateurs au sein de la colonie

Les animateurs sont des bénévoles qui aident les scouts castors à explorer l'étang. Ils jouent un rôle de guides et de mentors lors des aventures de la colonie. Les animateurs partagent les rôles ci-dessous (certains animateurs peuvent assumer plus d'un rôle).

- Un animateur est désigné comme animateur-ressource. Ses responsabilités sont de faire rapport au comité de groupe, d'assurer la coordination avec les autres sections, et de veiller à la sécurité de la colonie et au bon déroulement de ses activités.
- Un ou deux animateurs ont la responsabilité de travailler avec la même hutte chaque semaine afin d'apprendre à connaître les jeunes qui la composent et de pouvoir les soutenir dans leur parcours personnel, susciter leurs suggestions et leur participation, et soutenir les queues bleues et les queues blanches dans leur rôle de leaders.
- Un ou deux animateurs ont la responsabilité de gérer le dossier des badges de réalisation personnelle. Ils vérifient le processus de planification lorsqu'un scout castor commence à travailler pour obtenir un badge, puis ils passent en revue les exigences en compagnie du jeune lorsque celui-ci a réalisé les activités nécessaires à l'obtention du badge. Il est essentiel que ces animateurs s'engagent à aider le jeune à atteindre ses objectifs et à suivre son propre parcours.
- Un animateur est responsable de diriger l'équipe de leadership de la colonie, afin d'encadrer les jeunes et de les encourager à s'impliquer, à proposer des idées et à assumer les responsabilités relatives à leur âge. Si votre colonie est de petite taille, il se peut que certains animateurs doivent assumer plus d'un rôle. Par exemple, la personne-ressource (l'animateur responsable de la colonie) devra peut-être aussi être celui qui collabore avec l'équipe de leadership.

Il faut toujours respecter la règle des deux animateurs lorsque vous interagissez avec un scout castor ou un petit groupe. Chaque animateur doit toujours rester à portée de vue et de voix d'un autre animateur.



Explorer l'étang

LE PARCOURS : PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION

Planification

En huttes, les castors proposent des idées pour explorer tous les thèmes de la carte des amis de la forêt. On les encourage à incorporer leurs intérêts et leur créativité à la planification des activités, afin qu'ils s'approprient le programme. L'équipe de leadership de la colonie (le conseil des queues blanches) choisit par la suite les aventures que la colonie réalisera, avec l'aide de leurs animateurs. Toutes les huttes de la colonie devraient avoir l'occasion de planifier les aventures de la colonie, afin d'assumer des responsabilités liées à la planification des activités.

Les fiches de parcours, les ressources en ligne, les badges de réalisation personnelle et les compétences de plein air sont des outils qui permettent d'orienter les suggestions des jeunes.

Orienter la planification

Commencez la planification en regardant la carte des amis de l'étang avec les castors et demandez-leur quelles aventures ils pourraient entreprendre. Vous devez leur rappeler qu'il faudra visiter chaque secteur de la carte plusieurs fois au cours de l'année. Si les jeunes ont du mal à trouver des idées, utilisez les fiches de parcours pour stimuler leur créativité.

Il est important de ne pas limiter leur créativité. Il est possible qu'ils proposent de gravir le mont Everest, de s'envoler vers la Lune, de chercher des fossiles ou de sauter en parachute. Bien que certaines propositions ne soient pas réalisables ou adaptées à leur âge, plusieurs activités amusantes vous permettront tout de même d'explorer ces thèmes.

Exemple 1 : Sans gravir l'Everest, les scouts castors peuvent apprendre combien pèsent en moyenne les sacs à dos des sherpas et découvrir quel poids ils peuvent eux-mêmes transporter en toute sécurité. Ils peuvent essayer de monter une tente dans la neige, goûter aux aliments déshydratés dont les grimpeurs se nourrissent et tenter de marcher en équilibre sur une échelle posée sur le sol (comme le font les grimpeurs lorsqu'ils traversent les crevasses du mont Everest).

Exemple 2 : Sans aller sauter en parachute, les castors peuvent apprendre la procédure d'atterrissage, écouter le témoignage d'un parachutiste, dessiner ce qu'ils verraient s'ils sautaient en parachute, jouer avec une toile de parachute et fabriquer un petit parachute pour faire atterrir un jouet en toute sécurité.



Action

Les aventures peuvent se faire en huttes ou en colonie. Tous les castors d'une hutte ou d'une colonie devraient participer aux activités. Une aventure peut se dérouler en une seule soirée, lors de deux ou trois soirées, lors d'une sortie, d'un camp ou d'une soirée pyjama.

Révision

La colonie planifie ses aventures, les réalise, puis les révisé. À la fin d'une activité ou lors de la rencontre suivante, les scouts castors et leurs animateurs se regroupent en huttes, parfois en colonie, pour discuter de l'activité. L'équipe de leadership de la colonie s'inspire de ces réflexions pour planifier ses prochaines activités. Voici quelques questions de révision pour lancer la discussion :

- Qu'avez-vous vu, entendu ou remarqué?
- Quels aspects de l'activité avez-vous aimés?
- Quels ont été les principaux défis lors de cette activité?
- Qu'est-ce que vous avez appris?
- Si c'était à refaire, que ferez-vous différemment?

La révision sera parfois rapide et prendra parfois du temps. À la fin de la révision, chaque castor ayant participé à l'aventure pourra colorier un point sur sa carte pour chaque thème de programme visité au cours de l'activité. Ceux qui obtiennent un badge de patte de castor le reçoivent sur-le-champ et le placent sur leur carte. Ceux qui ne reçoivent pas de badge de patte de castor sont encouragés à continuer de participer pour en obtenir un.

RÔLES DES ANIMATEURS CONCERNANT LA MÉTHODE PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION

Les animateurs ont la responsabilité d'encadrer les jeunes, de susciter leur enthousiasme et leur participation, de s'assurer que les activités soient sécuritaires et qu'elles conviennent à leur âge et à leurs capacités, de remplir les formulaires pertinents et de veiller à ce que les aventures soient réussies. Les animateurs se réunissent régulièrement en équipe avec les jeunes afin de concrétiser les idées de ces derniers, d'établir une programmation équilibrée qui couvre tous les thèmes de programme et de superviser le parcours personnel de chaque castor. Les jeunes doivent participer à la mise en œuvre de la méthode planification-action-révision autant que possible, selon leur âge et leurs capacités. Les animateurs doivent montrer aux jeunes que leurs idées et suggestions sont les bienvenues dans ce processus de planification, qui s'appliquera jusqu'au programme de scouts routiers.



Fiche de parcours des castors



¹ Consultez les ressources à l'intention des scouts castors au Sentiercanadien.ca.



² Consultez la carte de l'étang au Sentiercanadien.ca.

Ressources pour faciliter la planification d'aventures

FICHES DE PARCOURS¹

Les scouts castors ont parfois besoin d'un peu d'aide pour déterminer quels types d'aventures ils souhaitent entreprendre, et leurs animateurs sont là pour les guider. Les fiches de parcours constituent aussi de précieux outils, car elles proposent des idées d'activités pour chaque thème de programme. Chaque fiche contient des suggestions qui peuvent servir lors des rencontres ou lors d'un camp.

LA CARTE PERSONNELLE DE L'ÉTANG²

Chaque scout castor consigne son parcours sur sa carte personnelle.



La carte de l'étang

LE FEUTRE DE PAROLE

Ce feutre sert à colorier les points correspondant aux thèmes de programme liés aux aventures que les jeunes réalisent. Reprenant le concept du « bâton de parole », ce feutre sert aussi à indiquer quel scout castor a la parole durant les discussions en huttes.

Les huttes peuvent créer leur propre feutre de parole en utilisant un marqueur à pointe de feutre lavable.

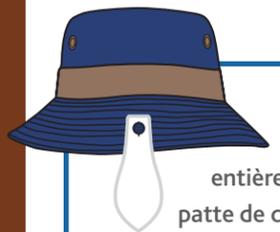
Certaines colonies voudront peut-être remettre un deuxième badge de progression personnelle de fin d'année, qui sera porté à la gauche de la veste du scout castor. Cependant, Il est primordial que les castors tracent leur progression personnelle sur la carte de l'étang.

BADGES DE PATTE DE CASTOR

Chaque scout castor trace son parcours personnel sur sa carte de l'étang. Après avoir participé à une aventure, il colorie un point sous le ou les thèmes de programme choisis par sa hutte ou la colonie.

- Une fois qu'un castor a colorié trois cercles (points) sous un même thème de programme, il reçoit un premier badge de patte de castor, qu'il peut placer dans le premier cercle prévu à cet effet sous ce thème.
- Il devra remplir quatre autres cercles (sept au total) pour obtenir un deuxième badge de patte de castor sous ce thème, et cinq autres cercles (douze au total) pour obtenir un troisième badge de patte de castor sous ce thème.
- Si les aventures réalisées par un scout castor dans un thème de programme vont au-delà des douze cercles dessinés, vous pouvez ajouter d'autres cercles avec un marqueur permanent. Chaque thème de programme ne compte que douze cercles afin que les jeunes sentent qu'ils peuvent mener à bien leur parcours personnel.
- D'une année à l'autre, le sentier se poursuit et les jeunes conservent la même carte.
- Les badges de patte de castor sont ajoutés aux cartes sur-le-champ, pendant la rencontre.





Il arrive parfois qu'une hutte entière obtienne une patte de castor le même soir. Dans certains cas, il peut manquer des exigences (cercles) à certains scouts pour obtenir la prochaine patte de castor. Vous devriez encourager les castors qui n'ont pas obtenu leurs pattes de castor à participer aux prochaines aventures afin de l'obtenir.



Badge de queue brune



Badge de queue bleue



Badge de queue blanche

Progression personnelle : le parcours du scout castor

En s'inscrivant au programme, les jeunes entreprennent à la fois un parcours personnel et un parcours avec leur colonie. Voici les outils qu'on utilise pour souligner leurs réalisations :

QUEUES

Les queues sont remises aux castors lors d'une des premières rencontres de l'année, au début de l'automne. Lors d'une cérémonie spéciale, on remet à chaque scout castor une queue correspondant à son degré d'avancement au sein du programme.

Lors de la dernière rencontre du printemps ou lors de la cérémonie de montée à la nage, assurez-vous de souligner que les queues bleues formeront le conseil des queues blanches l'automne suivant, que les queues brunes deviendront des queues bleues et qu'elles accueilleront de nouvelles queues brunes au sein de la colonie et assumeront plus de responsabilités au sein de leurs huttes. Les queues ne leur seront toutefois remises qu'à l'automne, lors d'une des premières rencontres de l'année.

Règle générale :

- Les jeunes qui sont à la maternelle sont des queues brunes.
- Les jeunes qui sont en première année sont des queues bleues.
- Les jeunes qui sont en deuxième année sont des queues blanches.

En plus d'indiquer l'âge et l'année scolaire des jeunes, chaque queue possède une valeur symbolique qui est expliquée lors de la cérémonie des queues.

BADGES DE PROGRESSION PERSONNELLE

À la fin de l'année, l'équipe de leadership de la colonie aide chaque scout castor à réviser sa carte de l'étang. L'objectif de cette révision de fin d'année est de permettre à la colonie de récapituler son année et de discuter de ce que les jeunes et les animateurs ont appris et accompli ensemble. Il ne s'agit pas d'un test que la colonie ou les castors passent ou échouent. À la fin de cette révision, chaque membre de la colonie reçoit un badge de progression personnelle correspondant à la couleur de sa queue, qu'il peut ajouter à sa carte de l'étang.

QUESTIONS À POSER LORS DE LA RÉVISION DE FIN D'ANNÉE

La révision doit être brève et agréable. L'objectif est de célébrer vos réalisations!

Survolez les divers thèmes de programme en demandant aux jeunes :

- « Qu'est-ce qu'on a fait à la Rivière Rascal? », « Qu'est-ce qu'on a fait à la Montagne d'Écho cette année? », et ainsi de suite. Préparez-vous à donner des indices aux castors afin de les aider à se rappeler des thèmes et des activités.
- Quelles activités avez-vous le plus aimées cette année?



¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Comment faire une révision de la saison? » au Sentiercanadien.ca.



² Consultez le Conseil aux animateurs « Questions à poser aux jeunes pendant la révision d'une activité » au Sentiercanadien.ca.



³ Consultez le document « Le camping chez les scouts castors » au Sentiercanadien.ca.



Badge de liaison du Sentier canadien

- Quelles difficultés avez-vous surmontées?
- Qu'est-ce que vous avez appris?
- Est-ce que quelqu'un a conservé dans son sac à dos un souvenir d'une aventure qu'il aimerait partager avec nous?¹

Passez brièvement les ÉPICES en revue.

Comme scouts, notre objectif est d'apprendre et de développer toutes nos aptitudes. C'est ce qu'on appelle les ÉPICES.

Revoyons-les ensemble² :

(Les scouts castors doivent répondre « oui » à chaque question.)

- Est-ce qu'on s'est sentis surpris, frustrés ou contents cette année? (Émotionnel)
- Est-ce qu'on a été actifs physiquement cette année? (Physique)
- Est-ce qu'on a appris quelque chose cette année? (Intellectuel)
- Est-ce qu'on a relevé des défis cette année? (Caractère)
- Est-ce qu'on a appris des choses sur Dieu et sur notre monde cette année? (Esprit)
- Est-ce qu'on a travaillé ensemble et avec d'autres personnes cette année? (Social)

BADGES DE LIAISON DU SENTIER CANADIEN DES SCOUTS CASTORS

Les jeunes qui participent au programme des scouts castors reçoivent un badge de liaison du Sentier canadien qu'ils peuvent porter sur leur uniforme de scout louveteau. Ce badge leur est remis lors de la cérémonie de montée à la nage au printemps et il permet de reconnaître et de saluer leur parcours personnel. Avant la cérémonie de passage, les castors ont la possibilité de :

- rencontrer des scouts louveteaux pour parler des activités qu'ils effectuent;
- participer à des activités de liaison avec les autres sections;
- discuter avec leurs animateurs de ce qu'ils espèrent du programme des scouts louveteaux.

COMPÉTENCES D'AVENTURES DE PLEIN AIR³

Les compétences de plein air permettent aux jeunes de développer une expertise qui leur servira tout au long de leur parcours, du programme des scouts castors à celui des scouts routiers. Chaque compétence de plein air comporte neuf étapes. Chez les scouts castors, ces compétences sont habituellement développées en colonie. Les badges de compétences de plein air se portent sur l'uniforme : l'objectif est d'encourager les jeunes à acquérir ces compétences, avec l'encadrement de leurs animateurs. Pour chaque compétence de plein air, seul le badge correspondant à l'étape la plus avancée est porté. Vous trouverez les compétences et exigences relatives à l'obtention de ces badges au Sentiercanadien.ca.

Badges de réalisation personnelle des scouts castors



Castor explorateur



Castor de l'environnement



Castor leader



Castor communautaire



Castor spirituel



Castors du monde



Chef castor



Castor olympique



Castor musical



Castor scientifique



Castor créatif



Castor de l'amitié



Castor des animaux domestiques



Castor du Canada



Castor héroïque



Castor technologique

Les castors ont la possibilité d'obtenir seize badges de réalisation personnelle, habituellement attribués sur une base individuelle.

Avec l'aide d'un animateur, les jeunes cernent **trois exigences** nécessaires à l'obtention d'un badge. Ils peuvent choisir parmi les exigences suggérées ou définir leurs propres exigences, pourvu qu'elles correspondent à l'objectif éducatif.



Prix de l'étoile Polaire



Queue des aurores boréales

PRIX DE SECTION : LE PRIX DE L'ÉTOILE POLAIRE

Le prix de l'étoile Polaire constitue l'aboutissement du parcours d'un scout castor. Les castors entreprennent la quête des aurores boréales au cours de leur année de queues blanches, habituellement en janvier. Lors d'une cérémonie spéciale, les queues blanches reçoivent leurs queues des aurores boréales pour symboliser le début de leur quête des aurores boréales. Au cours de la cérémonie, chaque castor queue blanche reçoit un parchemin qui décrit les étapes qu'il devra suivre lors de sa quête pour obtenir le prix. Sur le plan collectif et individuel, on demande aux jeunes d'appliquer avec excellence tout ce qu'ils ont appris comme castors afin d'obtenir le prix de l'étoile Polaire. Après qu'un jeune ait terminé sa quête, on organise une cérémonie au cours de laquelle il reçoit le badge du prix de l'étoile Polaire.

Un castor queue blanche peut se mériter ce prix même à sa première année au sein du mouvement. L'accent est mis sur le parcours personnel du jeune, sa volonté de se dépasser et la pertinence des défis qu'il a relevés.

QUÊTE DES AURORES BORÉALES DES SCOUTS CASTORS

La quête des aurores boréales comporte quatre composantes qui mènent à l'obtention du prix de l'étoile Polaire. Dans sa quête, le scout castor suit les étapes suivantes :

1. Révision de la progression personnelle

Cette révision amusante invite le scout castor à raconter sous forme d'histoire son parcours au sein du programme. L'objectif est de l'amener à s'émerveiller de ce qu'il a appris et accompli comme scout castor. Cette étape ne devrait pas durer plus de 15 minutes. Un animateur amène le scout castor à revoir sa progression personnelle en consultant sa carte de l'étang et en discutant des activités auxquelles il a participé, ainsi que des badges de compétences de plein air et des badges de réalisation personnelle qu'il a obtenus.

L'animateur peut s'inspirer des questions suivantes :

- Qu'as-tu appris chez les scouts castors?
- Quelle est la meilleure chose que tu as fait comme scout castor?
- Quelle est la chose la plus difficile que tu as fait comme scout castor?
- Qu'est-ce que tu as fait pour mériter ce badge?
- Quelle a été ton aventure préférée comme scout castor?
- Qu'est-ce que tu as fait pour contribuer à prendre soin du monde?
- De quelle façon as-tu travaillé fort? T'es-tu amusé? As-tu aidé ta famille et tes amis?
- As-tu partagé quelque chose avec d'autres personnes?
- À quelles aventures voudrais-tu participer avec les scouts louveteaux l'année prochaine? Sur quelle compétence de plein air veux-tu continuer à travailler?

2. Compétences d'aventures de plein air

Pour obtenir le prix de l'étoile Polaire, un castor doit franchir cinq étapes des compétences de plein air. Il peut travailler sur ces compétences tout au long de son séjour au sein du programme, ainsi que pendant sa quête des aurores boréales. Il doit terminer toutes les étapes nécessaires avant qu'on lui remette le prix de l'étoile Polaire. Le castor peut explorer diverses compétences de plein air en réussissant une étape dans chaque compétence, ou en franchissant plusieurs étapes dans deux ou trois compétences de plein air, selon ses intérêts et ses aptitudes.

3. Heures de bénévolat

Pour obtenir le prix de l'étoile Polaire, le scout castor doit effectuer cinq heures de travail communautaire. Il a tout son séjour au sein de la colonie pour effectuer ces heures de bénévolat et il n'a pas à les effectuer dans le cadre d'une activité scout. On encourage les castors à réfléchir à leur expérience au sein de la colonie et à valoriser les services qu'ils rendent à leurs collectivités. Par exemple, un scout castor qui aura planté des arbres à trois occasions dans le cadre de la campagne Arbrescouts aura probablement effectué ses cinq heures de bénévolat.

4. Projet de la quête des aurores boréales

Les scouts castors doivent réaliser un projet dans le cadre de leur quête des aurores boréales. L'objectif est de les amener à réaliser un projet ambitieux et significatif qui a des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale. Chaque projet doit :

- être ambitieux et significatif;
- porter sur un sujet qui intéresse le jeune;
- avoir des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale.

Ce projet constituera sans doute l'aventure la plus ambitieuse et importante du jeune au sein de la colonie. Aucun échéancier et aucune exigence ne s'ajoutent aux critères ci-dessus. Les animateurs doivent aider les jeunes à choisir des projets qui leur conviennent et qui répondent aux critères mentionnés.

On demande aux scouts castors d'effectuer cinq heures de bénévolat. Il n'est pas nécessaire qu'il les effectue auprès du mouvement scout ni dans le cadre d'une activité ou d'un événement. Bien que les heures de bénévolat réalisées dans le cadre d'une activité de la colonie soient comptabilisées, on doit encourager les jeunes à trouver des occasions de rendre service à leur collectivité d'une façon qui leur parle véritablement.

DÉROULEMENT DU PROJET

Un animateur qui prévoit se joindre aux scouts louveteaux avec les scouts castors constitue un bon candidat pour encadrer la quête des aurores boréales.

Planification : Les castors qui entreprennent la quête des aurores boréales peuvent réaliser ce projet seul ou en groupe, pourvu que chaque jeune soit mis au défi, apporte une contribution significative et ait l'occasion de consacrer ses efforts au projet. Les questions de planification associées aux badges de réalisation personnelle constituent un bon point de départ pour cette planification. Le plan du projet est conjointement approuvé par l'équipe de leadership de la colonie et les animateurs.

Action : Les jeunes exécutent leur projet; s'ils travaillent en groupe, il faut veiller à ce que chacun apporte sa contribution.

Révision : L'animateur lance la révision en utilisant la fiche de questions des ÉPICES et les questions suivantes :

- Qu'est-ce que vous avez aimé à propos de votre projet?
- Quelle composante de votre projet vous a posé problème?
- Qu'est-ce que vous avez appris?
- Si c'était à refaire, qu'est-ce que vous feriez différemment? Pourquoi?
- Quelles répercussions positives avez-vous eues sur la vie des habitants de votre communauté, de notre pays ou du monde entier en réalisant votre projet?

Les jeunes sont invités à partager leur projet avec les membres de leur hutte ou de leur colonie. L'exécution du projet est conjointement approuvée par l'équipe de leadership de la colonie et les animateurs.



Exemples de projets

Pour leur projet de la quête des aurores boréales, les scouts castors ne peuvent pas choisir une activité qu'ils ont déjà réalisée seuls ou avec le reste de la colonie.

- Réaliser une randonnée de 8 à 10 kilomètres et ramasser des déchets en cours de route.
- Contacter un groupe scout du même âge provenant d'une autre région du monde (farfadets, baladins, castors, etc.) ou du Canada, et planifier conjointement un projet pour contribuer à prendre soin de la Terre.
- Recueillir de l'information sur un animal de la forêt menacé pour la présenter de façon amusante à la hutte ou à la colonie (p. ex. deux ou trois renseignements avec des images, un jeu, un casse-tête ou une chanson). Inviter la hutte à collecter des fonds pour aider à protéger cet animal.
- Se renseigner sur un projet d'envergure locale, nationale ou internationale, comme le Fonds de fraternité de Scouts Canada, un refuge pour animaux ou un hôpital pour enfants. Créer des affiches ou une présentation PowerPoint pour partager les renseignements recueillis. Collecter des fonds pour soutenir le projet et, si possible, remettre l'argent en personne.
- Construire une embarcation en bois qui profite à la collectivité.
- Préparer une ou plusieurs présentations pour les résidents d'un centre de soins de longue durée. Visiter les résidents afin de s'informer de leurs intérêts et de discuter avec eux.
- Mener un projet d'embellissement communautaire, comme planter des fleurs pour une école ou une église. Demander à des centres horticoles de donner des bulbes ou des plantes ornementales.

ACTIVITÉS DE LIAISON AVEC LES AUTRES SECTIONS

Les activités de liaison avec les autres sections constituent une composante essentielle du Sentier canadien. Les activités organisées avec une ou plusieurs autres sections sont amusantes et inspirantes pour les jeunes. On devrait les organiser tout au long de l'année scoute, pas seulement au printemps.

Les chasseurs (les louveteaux de deuxième année) chercheront à participer à des activités avec l'ensemble de la colonie ou à inviter les queues blanches à participer aux activités de leur meute.

Au cours de l'année, l'équipe de leadership de la colonie doit planifier au moins deux activités avec une ou plusieurs autres sections.

Les noms des amis de la forêt attribués aux animateurs



Malac (hibou)

Particularités : perspicace, compréhensif, résout les problèmes, protecteur, patient



Œil de faucon (faucon)

Particularités : observateur, visionnaire, puissant, intuitif, rapide



Petit renard (renard)

Particularités : futé, souple, agile, diplomate



Tic Tac (écureuil)

Particularités : organisé, débrouillard, enjoué, bavard, énergique, sociable, indépendant, curieux, amical, espiègle



Echo (chauve-souris)

Particularités : sensible, intuitive, encourageante, solides relations familiales, expressive



Arc-en-ciel

Particularités : inspirant, serein



Rascal (loutre)

Particularités : amical, serviable, énergique, dynamique



Bubulle (poisson)

Particularités : ouvert d'esprit, fier, confiant, inspirant



Marie-Soleil

Particularités : optimiste, encourageante



Queue de raton (raton laveur)

Particularités : curieux, confiant, fort

Les scouts castors donnent des noms des amis de la forêt à leurs animateurs (les adultes et les jeunes des autres sections qui font partie de leur équipe d'animation). Ils peuvent choisir ces noms dans la liste ci-dessous ou encore proposer d'autres noms. En général, l'animateur-ressource de la colonie se fait appeler « Malak », tout comme l'animateur-ressource de la meute se fait généralement appeler « Akela ». Toute la colonie contribue au choix des noms de chaque animateur. Après qu'un nouvel animateur ait été entièrement évalué et qu'il ait participé à plusieurs rencontres, l'équipe de leadership et un animateur d'expérience se réunissent pour penser aux particularités du nouvel animateur. L'équipe de leadership retient deux ou trois noms, en s'assurant qu'ils n'aient pas déjà été attribués à quelqu'un d'autre. Le nouvel animateur a le droit de refuser de porter un nom qui ne lui plaît pas. Les queues blanches présentent les noms potentiels au reste de la colonie. Les jeunes peuvent voter à main levée, en inscrivant leur choix sur un bout de papier ou en exprimant leur choix à voix haute.

Le nom « Grand castor brun » est réservé à la mascotte de la colonie et il ne peut pas être porté par un animateur. Grand castor brun est sage et amical.

LES NOMS DES AMIS DE LA FORÊT ATTRIBUÉS AUX ANIMATEURS (suite)	PARTICULARITÉS
Aurore et Réal (noms dérivés d'aurore boréale)	vifs, colorés
Éclair (chevreuil)	attentionné, gentil, compatissant, créatif, encourage l'audace
Noisette (suisse)	indépendant, confiant, curieux, courageux, enjoué
Royal (aigle)	ingénieux, noble, fort, courageux, sage
Touffu (lapin)	timide, vigilant, loyal, réconfortant
Coquette (souris)	enjouée, curieuse, organisée, ordonnée
Zip (bourdon)	travaillant, créatif, inspirant
Nénuphar (grenouille)	énergique, débrouillarde, protectrice
Malard (canard)	sensible, gracieux, agile
Chinook (saumon)	fort, fier, sage, confiant, appliqué
Gracieuse (libellule)	mature, agile, posée, joyeuse, visionnaire
Tonnerre (chèvre des montagnes)	indépendante, sûre d'elle, compréhensive, agile
Rusé (Coyote)	astucieux, débrouillard, ingénieux, espiègle
Léon, Louis et Léandre (lynx roux)	patient, timide, mystérieux, débrouillard, tenace
Rojo et Azul (lynx)	solitaires, curieux, audacieux, protecteurs, attentifs, formateurs

LA JUNGLE D'AKELA (ACTIVITÉS DE LIAISON)

Les noms ci-dessous sont réservés aux scouts louveteaux qui collaborent régulièrement avec la colonie; ils ne peuvent pas être donnés aux animateurs. Si un louveteau vient épauler la colonie pendant seulement une semaine ou deux, on place simplement le nom « Patte grise » devant son prénom (p. ex. Patte grise Robin ou Patte grise Virginie). Les louveteaux qui collaborent avec la colonie tout au long de l'année comme membre de l'équipe d'animateurs se voient attribuer un nom particulier tiré de la liste ci-dessous.

Loups

Particularités : prudents mais curieux, de nature furtive, acclimatés à leur environnement, dévoués, coopératifs, enjoués, sociaux, intelligents, expressifs, tendres.

Patte grise : un loup qui se déplace silencieusement dans la jungle

Marrok : racine latine du mot « loup »

Roukan : signifie « direction du conseil des loups » en japonais

Blaze : signifie « loup » en breton ancien

Vark : signifie « loup futé » en norvégien

Cana : signifie « jeune loup » en celte

Éclair : un loup énergique

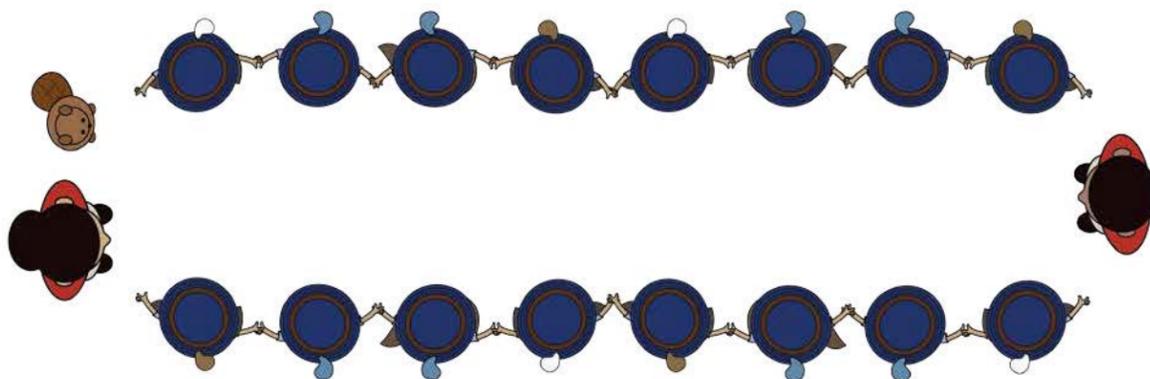


Cérémonies des scouts castors

Chez les scouts, de nombreuses cérémonies découlent d'une longue tradition et constituent des composantes importantes de notre programme.

FORMATION CÉRÉMONIALE

Durant leurs cérémonies, les scouts castors forment des « **bords de rivière** », deux lignes plus ou moins droites qui bordent les côtés d'une rivière imaginaire.



La « **formation en barrage** » est utilisée dans les contextes informels. « Construisez le barrage » est le cri qui invite les jeunes et les animateurs à former un cercle.



CÉRÉMONIES DE LA COLONIE DES SCOUTS CASTORS

- Cérémonie d'ouverture
- Cérémonie de fermeture
- Cérémonie de remise de badges
- Investiture et cérémonie des queues
- Feu de camp formel
- Cérémonie des queues des aurores boréales et quête des aurores boréales
- Cérémonie de montée à la nage (cérémonie de passage)

LES CÉRÉMONIES

Toutes les cérémonies ci-dessous sont décrites dans le même ordre logique, afin que vous puissiez bien comprendre leur sens et leur portée. Elles sont présentées selon l'ordre suivant :

- **Présentation** : On présente la cérémonie en expliquant clairement sa raison d'être, afin que vous compreniez bien son importance.
- **Exigences** : On définit clairement les éléments essentiels de chaque cérémonie. Il faut incorporer ces éléments à la cérémonie afin que le programme de Scouts Canada soit le même partout au pays. Nous souhaitons que les jeunes qui se joignent à un nouveau groupe ailleurs dans leur province ou au pays puissent rapidement s'intégrer et reconnaître les procédures, où qu'ils soient.
- **Procédure** : Le déroulement que doit suivre la cérémonie, sans variation ou presque. Hormis le thème ou l'emplacement, la procédure décrite doit être suivie par toutes les colonies.

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE

Présentation

La cérémonie d'ouverture a lieu au début des rencontres hebdomadaires et des autres rassemblements des scouts castors. Elle aide les jeunes à faire la transition entre la maison et la rencontre de la colonie. Elle indique que la rencontre peut commencer.

Exigences et procédure

Tous les scouts castors et les animateurs participent à la cérémonie d'ouverture. Pour commencer la cérémonie, un animateur se place au milieu de l'étang et à côté du Grand castor brun, écarte ses bras vers l'avant, puis crie « bord de rivières! » À ce signal, les jeunes forment deux rangées (formation de rivière), une de chaque côté de l'animateur.

Celui-ci lance ensuite « tournez-vous vers l'intérieur! » À ce signal, les jeunes se tournent vers le centre de la rivière, afin que les deux rangées se fassent face.

Le castor queue blanche qui dirige la cérémonie écarte alors ses bras, les baisse, puis dit « position d'abattage! » À ce signal, les scouts castors se placent en position d'abattage : ils s'accroupissent, placent leurs coudes sur leurs genoux, lèvent leurs avant-bras et font le signe des castors avec leurs deux mains (ce qui représente des pattes sur des troncs d'arbres).

Une fois les scouts castors en position d'abattage, le castor queue blanche demande : « Qui sommes-nous et que faisons-nous? »

Les castors répondent à pleins poumons : « Castors, castors, castors! Partage, partage, partage! » Tout de suite après, les castors lancent à l'unisson « Ooo-oo-OO! », d'abord à voix basse, puis de plus en plus fort. Au plus fort, les castors bondissent pour faire un claquement de queue (ils tapent dans leurs mains derrière leurs dos). Ils reproduisent ainsi le son de l'eau qui clapote lorsque les castors nagent du fond de l'étang vers la surface. L'aventure ou la rencontre peut alors commencer.

CÉRÉMONIE DE FERMETURE

Présentation

La cérémonie de fermeture a lieu à la fin des rencontres hebdomadaires et des autres rassemblements des scouts castors. Elle aide les jeunes à faire la transition entre la rencontre et la maison. C'est une belle occasion de rappeler aux castors ce qui les attend et de leur donner envie de venir à la prochaine rencontre ou activité de la colonie.

Exigences et procédure

Tous les castors et les animateurs participent à la cérémonie de fermeture. Celle-ci débute de la même façon que la cérémonie d'ouverture.

Une fois les bords de rivière formés, on procède à un moment de gratitude et de réflexion ou à une prière. Si on formule une prière ou une bénédiction, l'idéal est de réutiliser la même d'une semaine à l'autre, et de demander aux castors queues blanches de la diriger.

Ensuite, le castor queue blanche qui dirige la cérémonie demande aux castors d'adopter la « position du feu de camp » (s'asseoir les jambes croisées). C'est à ce moment qu'on remet les badges de réalisation personnelle ou de compétences de plein air, s'il y a lieu. Le déroulement de la cérémonie de remise des badges est décrit ci-dessous.

Une fois les badges remis, on annonce tout renseignement pertinent aux castors et on leur rappelle toutes les activités intéressantes qu'ils ont contribué à planifier en vue de la semaine suivante.

Enfin, le castor queue blanche qui dirige la cérémonie lève un bras au-dessus de sa tête et les autres castors l'imitent. Avec leurs paumes, ils donnent un coup retentissant sur le sol devant eux et disent : « Bonne soirée et bâtissons un monde meilleur! »

CÉRÉMONIE DE REMISE DES BADGES

Présentation

Bien que cette cérémonie soit souvent incorporée à la cérémonie de fermeture, on peut aussi l'intégrer à d'autres cérémonies, comme la montée à la nage ou la remise du prix de l'étoile Polaire.

Exigences et procédure

Tous les scouts castors et les animateurs participent à cette cérémonie. Si vous ne l'exécutez pas conjointement avec la cérémonie de fermeture, commencez-la de la même façon que la cérémonie d'ouverture.

Une fois les bords de rivière formés, on demande aux scouts castors d'adopter la « position du feu de camp » (s'asseoir les jambes croisées).

On remet les badges aux jeunes en leur demandant de nager depuis le fond de la rivière, un à la fois. Le jeune marche derrière les autres scouts castors jusqu'à ce qu'il atteigne le lit de la rivière, puis il « remonte » vers le centre des berges, à la hauteur du jeune ou de l'animateur qui lui remettra son badge. On lui remet le badge qu'il a obtenu et on le félicite selon la façon établie par l'équipe de leadership de la colonie. Le jeune se tourne ensuite vers son bord de rivière, marche du côté extérieur de la rivière (derrière les autres castors), et s'assoit à sa place. On appelle ensuite le prochain jeune à qui on remettra un badge.

INVESTITURE ET CÉRÉMONIE DES QUEUES

Présentation

La cérémonie d'investiture est une tradition scoutie très importante. Les jeunes et les animateurs qui sont de retour réaffirment leur promesse et leur engagement envers la vision de Baden-Powell, alors que les nouveaux castors et bénévoles ont la chance de formuler leur promesse pour la première fois.

C'est aussi lors de cette cérémonie qu'on remet les queues brunes, bleues et blanches aux scouts castors. C'est de cette façon qu'on célèbre la progression des jeunes. Les castors aiment recevoir leurs queues, car ils constatent à quel point ils ont progressé.

Exigences

C'est à vous de décider comment articuler l'investiture et la cérémonie des queues. Les éléments suivants sont toutefois essentiels :

- Cette cérémonie est planifiée par l'équipe de leadership de la colonie qui, avec l'aide des animateurs, s'assure d'en faire une activité très spéciale, qui célèbre l'essence même du scoutisme.
- Si possible, la cérémonie doit avoir lieu à l'extérieur. Sinon, assurez-vous d'incorporer un thème de plein air.
- Les jeunes et les animateurs tiennent le drapeau des scouts castors en récitant leur promesse.
- Ceux qui font leur promesse pour la première fois reçoivent leur foulard et leur nœud. Les jeunes qui ont grandi depuis l'année précédente pourraient aussi avoir besoin d'un foulard plus grand.
- Tous les jeunes et les animateurs récitent la promesse du scout castor, que ce soit leur première année ou non.
- On remet les badges de groupe, de secteur, de conseil et de la section à ceux qui en ont besoin.
- On invite les parents et les tuteurs à assister et à participer à cette importante cérémonie.



- On explique aux jeunes et à leurs parents la signification des couleurs des queues et les différences entre les diverses années du programme des scouts castors.
- Bien que cette cérémonie devrait être relativement la même d'une colonie à l'autre, les groupes peuvent établir leurs propres traditions.

Procédure

La cérémonie débute à l'extérieur, au début du trajet que le groupe parcourra pendant la cérémonie. La colonie et les parents se rendront à un endroit différent pour l'investiture de chaque groupe de queues, afin de symboliser la progression des scouts castors.

Un animateur souhaite la bienvenue à tous et explique le déroulement de la cérémonie. Le groupe se rend ensuite au premier arrêt, où les castors queues brunes recevront leurs queues et seront investis.

Remarque : L'idéal est qu'une personne différente s'occupe du matériel (foulards, queues, badges, etc.) de chaque groupe de queues. On peut demander à un animateur différent de diriger la cérémonie à chaque arrêt.

SIGNIFICATION DES COULEURS DE QUEUES



Queue brune

Le monde de la nature : La queue brune représente la couleur de la fourrure des castors sauvages, ainsi que la couleur de la terre que nous habitons et sur laquelle tout pousse. (Rappelez aux scouts castors de leur responsabilité de prendre soin du monde.)

L'épanouissement et le développement : La queue brune représente l'heure des découvertes et de la croissance, où les scouts castors entament une nouvelle étape de leur vie et découvrent le reste du monde qui n'inclut pas seulement leur famille et leurs amis proches. Réfléchissez à la façon dont une graine est enfouie et qu'elle attend la bonne occasion pour pousser.



Queue bleue

Le monde de la nature : Dans la nature, le bleu représente le ciel et l'eau.

L'épanouissement et le développement : La queue bleue représente les nouvelles possibilités infinies d'exploration pour les scouts castors, dont les capacités ne font que s'accroître et s'améliorer. Visualisez le ciel ou l'océan infini.



Queue blanche

Le monde de la nature : La queue blanche représente la lune et les étoiles. Elles nous illuminent et nous aident à nous repérer dans l'obscurité de la nuit.

L'épanouissement et le développement : La queue blanche représente les objectifs à long terme qui peuvent sembler difficiles à atteindre, mais qui sont réalisables. Marcher sur la lune était jadis impensable, et nous pensons maintenant à voyager sur Mars. Grâce au travail acharné et à la détermination, rien n'est impossible.

Tout comme le ciel étoilé guide les aventuriers jusqu'à chez eux, les queues blanches guident la colonie.

Investiture des queues brunes

- L'animateur crie « bords de rivière » et les castors et les animateurs adoptent cette formation. Les parents se tiennent derrière les bords de rivière, si possible derrière leurs enfants respectifs.
- Demandez aux castors ce que les queues brunes représentent. Encouragez-les à proposer autant d'idées que possible, mais assurez-vous qu'ils mentionnent et comprennent les caractéristiques du « monde naturel » listées dans l'encadré intitulé « Signification des couleurs de queues ». Décrivez ensuite la portée de cette première étape au sein de la colonie, en vous fondant sur les éléments décrits dans la section « L'épanouissement et le développement » du même encadré.
- L'animateur appelle les jeunes un après l'autre pour leur remettre leurs queues brunes. Lorsqu'on l'appelle, le jeune recule de deux pas, marche vers le fond de la rivière et nage vers l'animateur qui dirige la cérémonie. On peut demander à un scout louveteau ou à un jeune animateur qui fait partie d'une autre section de diriger cette partie de la cérémonie. Une fois sa queue boutonnée, le jeune va rejoindre les autres castors queues brunes, qui restent debout en groupe à l'avant.
- Une fois que tous les castors queues brunes ont reçu leurs queues, on invite un parent, un grands-parents ou un tuteur à se placer derrière chaque castor queue brune. Si un jeune n'a pas de parent présent, un animateur se place derrière lui.
- L'animateur parle brièvement de l'importance de la promesse du scout castor et du fait qu'elle nous lie à tous les scouts du Canada et du monde.
- En groupe, les queues brunes tiennent le drapeau des scouts castors de la main gauche et font le salut des scouts castors de la main droite. Avec l'aide de tous les castors, ils prononcent la promesse du scout castor en groupe. Il ne s'agit pas d'un test de mémoire!
- On remet les foulards et les nœuds aux parents et aux animateurs, qui les placent autour du coup de leur jeune queue brune. Laissez suffisamment de temps aux parents pour prendre des photos s'ils le désirent!
- Tous les animateurs félicitent les scouts castors en leur serrant la main gauche, et ceux-ci retournent à leur place en marchant derrière la rivière. Si l'équipe de leadership de la colonie a choisi un chant d'encouragement, le groupe l'entonne à ce moment.
- Le groupe se dirige ensuite au lieu d'investiture des queues bleues.

Investiture des queues bleues

Suivez les mêmes étapes que pour l'investiture des queues brunes, en apportant les changements suivants :

- Parlez des implications d'être une queue bleue.
- Demandez aux nouvelles et aux anciennes queues bleues de répéter leur promesse ensemble.
- Soulignez les responsabilités des queues bleues au sein de la colonie.
- Remettez les foulards et les nœuds aux nouveaux scouts castors (les louveteaux réinscrits continuent de porter leur foulard de l'année précédente, sauf s'ils en ont besoin d'un plus grand).
- Félicitez les queues bleues en suivant la procédure choisie par l'équipe de leadership de la colonie.

Investiture des queues blanches

Suivez les mêmes étapes que pour l'investiture des queues bleues, en apportant les changements suivants :

- Parlez des implications d'être une queue blanche.
- Demandez aux nouvelles et aux anciennes queues blanches de répéter leur promesse ensemble.
- Soulignez les responsabilités des queues blanches au sein de leurs huttes et comme membres de l'équipe de leadership de la colonie.
- Remettez les foulards et les nœuds aux nouveaux scouts castors (les louveteaux réinscrits continuent de porter leur foulard de l'année précédente, sauf s'ils en ont besoin d'un plus grand).
- Rappelez-leur qu'ils entreprendront leur quête des aurores boréales dans quelques mois, en vue d'obtenir le prix de l'étoile Polaire.
- Félicitez les queues blanches en suivant la procédure choisie par l'équipe de leadership de la colonie.

Fermeture de la cérémonie

À la fin du trajet :

- On investit les nouveaux animateurs en leur demandant de prononcer la promesse scout (et non la promesse des castors). Un scout castor peut mettre le foulard autour du cou de l'animateur et annoncer son nom, tiré de la liste des noms des amis de la forêt.
- Remerciez les parents, les grands-parents et les tuteurs de leur présence et rappelez-leur qu'ils sont essentiels à la réussite du programme.
- Partagez un moment de réflexion ou un moment de recueillement.
- Si vous ne retournez pas à votre lieu de rencontre, procédez à la cérémonie de fermeture.

FEU DE CAMP FORMEL DES SCOUTS CASTORS

Introduction

Il est fort probable que les soirées de feu de camp soient parmi les meilleurs souvenirs d'un jeune au sein du mouvement scout. Les feux de camp ont un caractère magique, un caractère indescriptible. C'est l'occasion rêvée pour les jeunes et les animateurs de s'éclater, de rire et de chanter en se sentant totalement acceptés par les autres membres du groupe.

Les scouts castors devraient participer à un feu de camp formel le plus tôt possible. Vous pouvez assouplir les règles officielles lorsque les castors sont les seuls participants.



Parallèlement, c'est une belle occasion d'apprendre aux jeunes à respecter les traditions et les règles. Encouragez les castors expérimentés à transmettre les traditions aux plus jeunes. Pour en savoir plus à ce sujet, consultez le chapitre 10.

Exigences et procédure

Règle générale, les feux de camp des scouts castors durent environ 30 minutes. Ils comportent à la fois une composante participative et introspective, comme l'indique l'agencement ci-dessous :

Activité dynamique	Ouverture
	Chanson d'accueil (p. ex. « Feu feu joli feu! »)
	Chanson active (p. ex. « Père Abraham »)
	Sketch (p. ex. « Tenir le mur! »)
	Ban (p. ex. « Phoque »)
	Chanson active (p. ex. « Ging Gang Goolie »)
	Sketch (p. ex. « J'ai pas de sketch! »)
	Ban (p. ex. « Le cheval »)
Activité de transition	Chanson (p. ex. « Trois p'tits chats »)
Recueillement	Moment de réflexion
	Chant spirituel ou moment de réflexion des castors
	Conclusion ou prière

MOMENT DE RÉFLEXION

On peut incorporer un moment de réflexion à la cérémonie de fermeture ou encore à la fin d'un camp, d'une randonnée ou d'une activité spéciale. Il s'agit d'un moment de transition et de réflexion. Le chapitre 9, intitulé *La spiritualité sur le Sentier canadien*, propose une procédure pour les moments de réflexion. Si vous n'avez pas beaucoup de temps, un bref moment de silence ou de réflexion fera l'affaire. Cette activité, de pair avec la cérémonie de fermeture, annonce la fin de la rencontre et le début de la transition vers le retour à la maison. Les jeunes de cet âge comprennent mieux cette transition lorsque des rituels bien établis l'accompagnent. N'oubliez pas de reconnaître la diversité des pratiques religieuses qui coexistent au sein de votre colonie.

Vous pouvez utiliser un roman jeunesse sur les aurores boréales comme celui de l'auteur Inuit Michael Kusugak « Les aurores boréales : joueurs de soccer » (Michael Kusugak et Vladyana Krykorba, *Éditions Des Plaines*, 2015) ou trouver une légende amérindienne sur les aurores boréales liée à votre région du Canada ou encore inventer votre propre histoire. L'objectif est de rendre ce moment significatif et magique pour les queues blanches.

CÉRÉMONIE DE LA QUÊTE DES AURORES BORÉALES

Introduction

Cette cérémonie spéciale vise à saluer les réalisations des queues blanches qui s'apprêtent à se joindre aux scouts louveteaux. C'est à cette occasion qu'on leur remet leur queue des aurores boréales et le parchemin qui dépeint leur quête.

Exigences et procédure

Formez les bords de rivière. Un louveteau ou un animateur raconte une histoire au sujet des aurores boréales.

On dit ensuite aux jeunes :

« Cette nuit, alors que les aurores boréales illuminent le ciel étoilé (les autres castors agitent des bâtons lumineux ou leurs lampes de poche), vous, les queues blanches, n'êtes pas les seuls à les regarder. Des visiteurs contemplent aussi le ciel. Des scouts louveteaux sont sortis de la jungle d'Akela pour venir nous visiter. Ils gardent leurs distances pour l'instant (les louveteaux présents gardent leurs distances). Mais l'un d'entre eux s'avance pour rencontrer les queues blanches, et il invite les autres louveteaux à venir. Les louveteaux savent que les castors queues blanches sont prêts à entreprendre leur périple vers les aurores boréales, et à découvrir qui ils sont et ce qu'ils peuvent apporter au monde. Les louveteaux savent ce qui se trouve au-delà des aurores boréales.

Ils ont apporté un parchemin spécial pour guider les queues blanches dans leur périple. Ils savent que l'heure est venue de partager la sagesse que renferme le parchemin. »

On demande aux castors de remonter la rivière un à la fois et on leur remet leur queue des aurores boréales. Puis, un louveteau (si possible) remet à chaque castor queue blanche le parchemin de sa quête des aurores boréales, qu'il devra suivre pour obtenir le prix de l'étoile Polaire. N'oubliez pas de souligner que seuls les castors queues blanches peuvent entreprendre cette quête. Après avoir reçu son parchemin, le castor queue blanche va se rassoier, comme lors des autres cérémonies.

La cérémonie prend fin une fois que tous les castors queues blanches ont reçu leur queue et leur parchemin. Les scouts louveteaux et les animateurs désignés les conduisent alors dans un endroit où les animateurs discutent de leurs quêtes avec eux. Pour la première fois, les castors qui entreprennent leur quête des aurores boréales se réunissent pour planifier la réalisation de cette quête qui les préparera au passage chez les louveteaux. Les castors ont alors l'occasion de poser des questions aux louveteaux au sujet des activités de la meute.

Demandez aux queues blanches de sortir leur carte de l'étang. Survolez ce qu'ils ont accompli jusqu'ici au sein de la colonie, puis localisez la jungle d'Akela et la zone des aurores boréales. (Remarque : Ceci n'est pas la révision personnelle qui fait partie de la quête, mais une simple rencontre d'orientation leur permettant de commencer à penser à la quête qu'ils entreprendront.) Pendant cette rencontre spéciale, les queues bleues et les queues brunes participent à un jeu ou une activité.

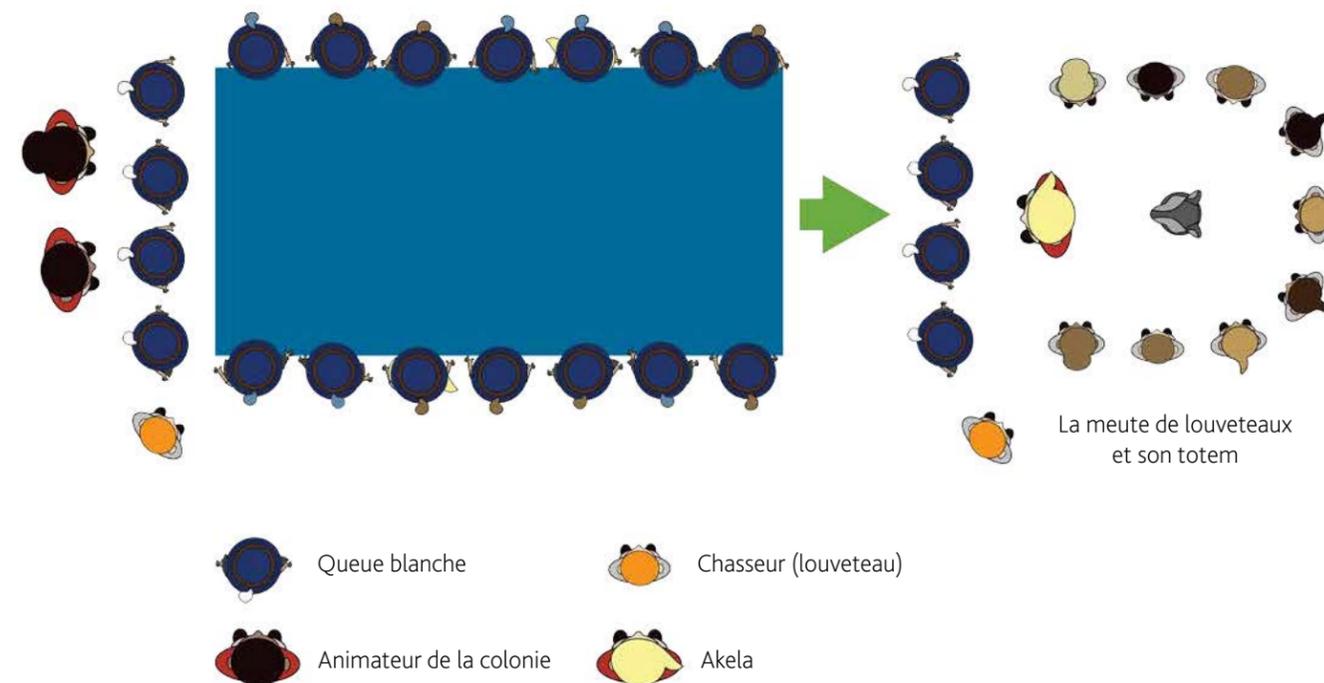
CÉRÉMONIE DE MONTÉE À LA NAGE

Introduction

Cette importante cérémonie permet de saluer le cheminement des scouts castors alors qu'ils poursuivent leur périple vers la jungle d'Akela. Son déroulement est plutôt solennel, puisque la meute de louveteaux y participe. Vous pouvez toutefois adapter sa présentation. Si cela est possible, organisez-la avec toutes les sections de votre groupe, pour que les castors montent chez les louveteaux, les louveteaux chez les scouts, et ainsi de suite.

Exigences et procédure

Cette cérémonie commence comme la cérémonie d'ouverture. La colonie se place en formation de rivière et la meute est au repos, en cercle de parade, en laissant une ouverture vers la colonie. Un animateur de la colonie appelle les castors qui ont leur queue des aurores boréales. Après avoir entendu son nom, le castor « remonte » la rivière et se place en face de l'animateur.



Animateur de la colonie : « Castors, alors que vous allez bientôt traverser la forêt pour atteindre la jungle, j'espère que vous allez vous souvenir de votre promesse. Encore une fois, je vous demande de répéter avec moi la promesse des scouts castors. »

Tous les jeunes font le salut des castors.

Ensemble : « Je promets d'aimer Dieu et d'aider à bâtir un monde meilleur. »

S'il y a lieu, c'est le moment de remettre les badges ou les récompenses aux queues des aurores boréales. On peut notamment leur remettre une boussole ou une lampe frontale.

Animateur de la colonie : « Castors, nous vous souhaitons un excellent séjour parmi la meute des scouts louveteaux. »

Les castors serrent la main des animateurs. Puis, accompagnés de deux louveteaux, ils remontent la rivière formée par leur colonie et se placent en face des animateurs et des jeunes de la meute.

Les deux louveteaux présentent les nouveaux louveteaux à Akela, en disant :
« Akela, voici les nouveaux louveteaux dont je t'ai parlé. Je te présente (nom, nom et nom). »



Akela leur serre la main et leur souhaite la bienvenue au sein de la meute. Akela leur demande de faire le salut des castors, puis de redresser les doigts pour faire le salut des louveteaux. Akela fait le salut et souhaite la bienvenue aux nouveaux louveteaux coureurs. Comme les jeunes devraient déjà avoir rencontré les animateurs et les chasseurs de la meute lors des activités de liaison, il ne sera probablement pas nécessaire de faire les présentations.

La meute poursuit sa cérémonie.

CÉRÉMONIE DE REMISE DU PRIX DE L'ÉTOILE POLAIRE

Il s'agit du premier prix d'importance remis aux queues des aurores boréales. C'est l'aboutissement de la quête qu'ils ont entreprise lors de la cérémonie des queues des aurores boréales. Le prix de l'étoile Polaire est un badge spécial; c'est la récompense suprême que peut recevoir un scout castor. Ce badge est porté sur l'uniforme des louveteaux.

Ce prix devrait être remis par le commissaire à la jeunesse du groupe (ou le commissaire du groupe, s'il n'y a pas de commissaire à la jeunesse) lors d'un événement spécial réunissant tous les récipiendaires, leurs parents et leurs invités. L'objectif est que la cérémonie soit spéciale pour les scouts castors, sans toutefois être trop longue. L'équipe de leadership de la colonie doit en partie décider du lieu et d'autres aspects de l'événement. Il faut souligner en bonne et due forme cette réalisation remarquable des récipiendaires.

Aperçu d'une rencontre des scouts castors

Les rencontres des scouts castors prennent plusieurs formes. Certaines ont lieu autour d'un feu de camp, lors d'une randonnée en forêt ou dans un lieu de rencontre récurrent. C'est l'aventure qui détermine la structure de la rencontre. Vous pouvez vous référer à l'exemple suivant pour orienter vos rencontres régulières, qui ont lieu dans un lieu de rencontre récurrent.

EXEMPLE D'UNE RENCONTRE RÉGULIÈRE DES SCOUTS CASTORS

Les rencontres des scouts castors durent habituellement 60 minutes, mais elles peuvent être plus longues ou plus courtes. Chaque rencontre comprend habituellement les éléments suivants :

- Un rassemblement
- Une cérémonie d'ouverture et de fermeture
- Des activités dynamiques et calmes
- Des activités en huttes et avec l'ensemble de la colonie
- Des activités dirigées par les jeunes
- La carte de l'étang
- Un moment de réflexion (comme une prière, un moment de silence, etc.)

Voici un extrait de tableau de planification qui peut vous aider à planifier vos rencontres en collaboration avec les jeunes. La version complète se trouve au Sentiercanadien.ca.

AUTOMNE

UTILISEZ LA MÉTHODE PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION POUR ORIENTER VOS DISCUSSIONS :

Planification

- Comment peut-on s'assurer que tout le monde participe?
- Comment peut-on assurer la sécurité de tous?
- De quel matériel a-t-on besoin?
- Does everyone know what they need to do?
- Quelles sont les compétences nécessaires?
- Est-ce que tout le monde s'est entendu sur les détails?

Action

- Développez les nouvelles compétences requises
- Prenez part à l'aventure.

AVENTURES QUE NOUS AIMERIONS RÉALISER PENDANT LE CYCLE :

ÉVÉNEMENTS

Cérémonie d'investiture

Halloween

Camp d'automne

Jour du Souvenir

Jour de la pomme / Mois souillé scout

HUTTE DE GRAND CASTOR BRUN
Citoyenneté

VALLON DE QUEUE DE RATON
Plein air et environnement

CAMPEMENT DE TIC TAC
Camping

RIVIÈRE DE RASCAL
Expression artistique

REFLETS DE L'ARC-EN-CIEL
Croyances et valeurs

LE FIL DE PETIT RENARD
Style de vie sain et actif

FEU DE CAMP D'OR DE FAUCON
Cérémonies

MONTAGNE D'ÉCHO
Compétences de jeu de rôle

ÉBALÉ DE MALAK
Leadership

JUNGLE D'OKELA
Activités de Saison

QUELS ENDROITS DE LA CARTE DES CASTORS ALLONS-NOUS EXPLORER PENDANT LE CYCLE?

Sentiercanadien.ca

SEPTEMBRE

Un programme scout très enrichissant est offert aux scouts et scouteuses de l'unité de votre région. Des activités stimulantes et agréables, des rencontres et ateliers appropriés, sont offerts pendant les activités en plein air.

	Thème	Jeu	Planification	Action	Révision
1					
2					
3					
4					

Activités du mois :

Encerclez ou cochez l'arbre si vous avez passé plus de 20 minutes à l'extérieur pendant votre rencontre.

Encerclez ou cochez le chapeau si le conseil des quereux blanches s'est rencontré.

Sentiercanadien.ca

LES LOUVETEAUX

SCOUTS LOUVETEAUX : BIENVENUE DANS LA JUNGLE

« Chil Vautour conduit les pas de la nuit
Qu'Écho la chauve-souris délivre —
Dorment les troupes dans
l'étable clos :
La terre à nous — l'ombre la livre!
C'est l'heure du soir, orgueil et pouvoir
À la serre, le croc et l'ongle.
Nous entendez-vous? Bonne chasse à tous
Qui gardez la Loi de la Jungle! »

(Le livre de la jungle, de Rudyard Kipling)

Le programme des scouts louveteaux est destiné aux jeunes âgés de 8 à 10 ans. Son thème s'inspire du *Livre de la Jungle* de Rudyard Kipling, qui raconte l'histoire d'une meute de loups qui adopte un garçon abandonné dans la jungle de l'Inde.

Les louveteaux sont réunis en petits groupes appelés tanières, qui regroupent habituellement de six à huit jeunes. Ensemble, les tanières forment ce qu'on appelle *la meute*.

Le Sentier canadien

Ses composantes :

- Une approche d'apprentissage informelle.
- Les sept composantes de la méthode scout.
- Les quatre éléments essentiels : dirigé par les jeunes, planification-action-révision, l'aventure et les ÉPICES.
- Les six thèmes d'un programme équilibré : plein air et environnement, leadership, style de vie sain et actif, citoyenneté, expression artistique, et croyances et valeurs.
- Un parcours personnel.

Le Sentier canadien et le programme des scouts louveteaux

1. UNE APPROCHE D'APPRENTISSAGE INFORMELLE

Les scouts louveteaux bénéficient de l'apprentissage informel en planifiant et en réalisant des aventures qui leur permettent de développer leurs connaissances. Ils participent à des activités stimulantes, concrètes et agréables, qui les aident à peaufiner diverses compétences, seuls, en petits groupes ou en grands groupes. Au fil de leurs expériences, les jeunes progressent vers des activités plus difficiles.

2. LES SEPT COMPOSANTES DE LA MÉTHODE SCOUTE CHEZ LES SCOUTS LOUVETEAUX

Toutes les sections du mouvement suivent la méthode scout.

- La loi et la promesse du scout louveteau
- L'apprentissage par la pratique
- Un système d'équipes : les tanières
- Le cadre symbolique de la jungle
- La nature
- La progression personnelle
- Le soutien des bénévoles (animateurs de la meute)





¹ Consultez le tableau de planification des scouts louveteaux au Sentiercanadien.ca.



² Consultez le Conseil aux animateurs « Questions à poser aux jeunes pendant la révision d'une activité » au Sentiercanadien.ca.



³ Consultez la trousse de démonstration des scouts louveteaux au Sentiercanadien.ca.

LES SIX THÈMES DE PROGRAMME

1. Environnement et plein air
2. Leadership
3. Style de vie sain et actif
4. Citoyenneté
5. Expression artistique
6. Croyances et valeurs

3. LES QUATRE ÉLÉMENTS

Ces quatre éléments sont des composantes essentielles du sentier canadien. Ils sont présentés en détail dans le chapitre 1. En voici un bref rappel :

Dirigé par les jeunes : Avec l'aide des animateurs, les louveteaux décident quelles activités ils souhaitent entreprendre. Ils apprennent à proposer des idées d'activités au sein de leurs tanières. Une équipe composée de l'ensemble des louveteaux hurleurs choisit quelles activités auront lieu (avec le soutien des animateurs).

Aventure : Une aventure est une activité originale qui présente un défi pour les louveteaux et qui leur offre l'occasion d'en apprendre davantage sur eux-mêmes et sur le monde qui les entoure.

Planification-action-révision¹ : Cette méthode en trois étapes oriente toutes les activités du programme des scouts louveteaux. Les jeunes planifient une aventure, la réalisent, puis révisent ce qu'ils ont appris avec l'aide des animateurs.

ÉPICES² : Il s'agit de l'acronyme des six aspects du développement personnel (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social) que les jeunes explorent et acquièrent au fil de leurs aventures. Les louveteaux orientent le développement de ces aspects en révisant les aventures qu'ils ont réalisées.

4. LES SIX THÈMES D'UN PROGRAMME ÉQUILIBRÉ³

Lorsqu'ils préparent une aventure, les louveteaux consultent leur carte de la jungle. Celle-ci les aide à explorer les six thèmes de programme de Scouts Canada au cours de l'année. Ces thèmes sont dispersés à divers endroits sur leur carte.

Les thèmes sont les suivants :

- Le rocher du conseil (leadership)
- Le camp de la fleur rouge (plein air)
- La caverne de baloo (croyances et valeurs)
- Le territoire de chasse de bagheera (environnement)
- La ville des singes (expression artistique)
- La plaine des éléphants (citoyenneté)
- Le pont suspendu (style de vie sain et actif)

Conformément au thème du *Livre de la jungle*, on retrouve aussi un village sur la carte, qui représente la liaison vers les autres sections du mouvement.

5. UN PARCOURS PERSONNEL

Chaque scout louveteau progresse à sa façon. Bien qu'il partage des aventures avec ses camarades, le louveteau apprend à son propre rythme. Au cours de ses trois années au sein du programme, il aura l'occasion de progresser sur plusieurs plans. Plusieurs outils contribuent à alimenter la progression personnelle du louveteau :

Badges d'aventures de plein air : Les compétences de plein air couvrent neuf domaines divisés en neuf étapes. Les jeunes progressent dans l'acquisition des compétences de plein air à mesure qu'ils montent d'une section à l'autre.

Badges de réalisation personnelle : Le jeune se fixe des objectifs en fonction de ses intérêts et de sa créativité. Ces réalisations s'intègrent à la méthode planification-action-révision.

Prix de section : Chaque section remet un prix spécial aux jeunes qui ont respecté certains critères d'excellence. Le prix de section des scouts louveteaux est le prix seeonee.

La jungle : le cadre symbolique du programme des scouts louveteaux

LA MEUTE ET LES TANIÈRES¹

Comme vous le savez, les louveteaux sont réunis en petits groupes nommés tanières, qui forment la meute. À titre d'animateur, vous faites vous aussi partie de la meute!

Afin de favoriser la transmission des connaissances, chaque tanière est composée de jeunes des trois groupes d'âge admissibles au programme. Les louveteaux choisissent un nom pour leur tanière et ils peuvent porter un carré de tissu d'une couleur distinctive sur la manche droite de leur uniforme. Les tanières sont baptisées selon leur couleur distinctive ou au gré de la créativité de leurs membres.

Conformément au thème du *Livre de la jungle*, chaque groupe d'âge est baptisé selon un trait propre aux loups. Les jeunes de la troisième année du primaire sont appelés les « coureurs », ceux de la quatrième année les « chasseurs », et ceux de la cinquième les « hurleurs ». Lorsqu'ils se joignent au programme, les jeunes intègrent le même rang que les autres jeunes de leur âge scolaire. Les animateurs doivent être attentifs aux besoins des jeunes qui ne sont pas dans la même année que les autres jeunes de leur âge. D'une année à l'autre, les louveteaux passent toujours au rang suivant.

Les louveteaux portent un foulard attaché par un nœud constitué d'un bout de tissu qui joint les deux bouts du foulard. Chaque nœud de foulard a des « moustaches » représentées par des lignes : les coureurs en ont une, les chasseurs en ont deux et les hurleurs en ont trois. On remet les nœuds nœud de foulard après la réalisation de certaines activités spécifiques.



¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Comment assurer le succès des tanières de votre meute? » au Sentiercanadien.ca.



Promesse du scout louveteau

Je promets de faire de mon mieux,
Pour aimer et servir Dieu,
Accomplir mon devoir envers la Reine;
Observer la loi de la meute
des louveteaux,
Et faire une bonne action pour
quelqu'un chaque jour.

Loi du scout louveteau

Un louveteau respecte le Vieux Loup;
Un louveteau se respecte.

Devise du scout louveteau

Fais de ton mieux.



¹ Consultez la carte de la jungle au Sentiercanadien.ca.

Éléments essentiels du programme

LE SIGNE DES SCOUTS LOUVETEAUX

Les louveteaux font ce signe pour saluer les autres louveteaux et leurs animateurs, et lorsqu'ils prononcent leur promesse. Pour faire ce signe, on forme un v avec l'index et le majeur de la main droite, on retient l'annulaire et l'auriculaire avec le pouce, on lève le bras droit plié au niveau du coude, et on tient la main droite à hauteur de la tête. Baden-Powell disait que l'index et le majeur représentaient les oreilles du loup. Lorsqu'on fait ce signe en levant le bras au-dessus de la tête, on demande l'attention du groupe. À ce signal, tous les membres de la meute (jeunes comme animateurs) doivent cesser leurs activités, écouter et faire ce signe à leur tour. Même si cela prend du temps, ne perdez pas patience et ne vous emportez pas.

LE SALUT DES SCOUTS LOUVETEAUX

Le salut des louveteaux est semblable au signe des scouts louveteaux, sauf que la main touche la tête ou le couvre-chef. Les louveteaux le font lorsqu'ils saluent le drapeau du Canada.

LA POIGNÉE DE MAIN DES SCOUTS LOUVETEAUX

Tous les membres du mouvement utilisent la poignée de main scout, qui se fait avec la main gauche en signe de paix.

LE TOTEM OU LA TÊTE DE LOUP

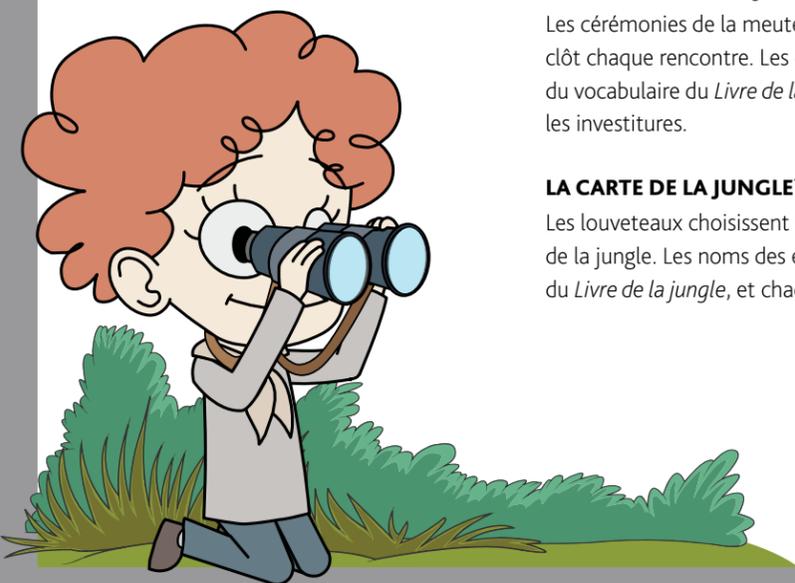
Baden-Powell recommandait à chaque meute d'avoir son totem, en guise d'emblème. Comme totem, la meute peut utiliser une « tête de loup » qu'elle place au centre du cercle au début des rencontres. La meute peut aussi utiliser une boîte recouverte d'une couverture grise pour symboliser le « rocher du conseil ». On peut recourir à ces deux accessoires.

CÉRÉMONIES DE LA JUNGLE

Les cérémonies de la meute ont une atmosphère de jungle. Le Grand hurlement ouvre et clôt chaque rencontre. Les cérémonies d'ouverture et de fermeture s'inspirent du thème et du vocabulaire du *Livre de la jungle*. Cela peut aussi s'appliquer à d'autres cérémonies, dont les investitures.

LA CARTE DE LA JUNGLE¹

Les louveteaux choisissent leurs aventures à partir des thèmes qui se trouvent sur la carte de la jungle. Les noms des endroits qui s'y trouvent s'inspirent de lieux ou de personnages du *Livre de la jungle*, et chacun est lié à l'un des six thèmes de programme.

**NOMS DE LA JUNGLE**

Akela — Loup

Bagheera — Panthère

Baloo — Ours

Chil — Milan (oiseau)

Hathi — Éléphant

Kaa — Python

Mang — Chauve-souris

Raksha — Mère-louve

Ikki — Porc-épic

CRÉER UNE ATMOSPHÈRE DE JUNGLE

Si vos louveteaux aiment beaucoup le thème de la jungle, vous pouvez le reprendre lors des aventures qu'ils décident de réaliser. Plusieurs jeux, danses, histoires, chansons, chants, jeux de rôles et décorations permettent à la meute de créer une atmosphère de jungle.

NOMS DE LA JUNGLE

Les bénévoles du programme des scouts louveteaux sont appelés les animateurs de la meute. Ils orientent et guident les jeunes dans la réalisation de leurs aventures. Chacun reçoit le nom d'un personnage du *Livre de la jungle* ou du *Second livre de la jungle* de Rudyard Kipling. Les louveteaux adorent choisir les noms de leurs animateurs!

Par convention, les animateurs de la meute portent le nom des personnages bienveillants de l'histoire, sauf Mowgli. Les animateurs ne portent pas les noms des personnages malveillants, comme Shere Khan (le tigre), Tabaqui (le chacal) et Jacala (le crocodile).

FORMATION ET COMPOSITION DES TANIÈRES

Chaque tanière doit autant que possible être composée de jeunes de divers âges, en fonction de la composition de la meute. Ce mélange d'âges permet aux louveteaux de chaque tanière de développer leurs compétences de leadership. Avec l'aide de leurs animateurs, les hurleurs sont collectivement les leaders de leurs tanières respectives.

L'équipe de leadership de la meute doit participer à la création des tanières. Rappelez aux hurleurs qu'il faut équilibrer le nombre de hurleurs, de chasseurs et de coureurs au sein de chaque tanière, et tenir compte des amitiés, des liens familiaux et des besoins particuliers des louveteaux lors du processus.

Ces facteurs sont importants, surtout si vous souhaitez remanier les tanières d'une année à l'autre. Sinon, l'équipe de leadership de la meute répartira les nouveaux louveteaux entre les tanières, toujours en tenant compte de ces facteurs.

La composition des tanières doit demeurer souple. Au cours de l'année, certains louveteaux pourraient désirer un changement.

Afin de prévenir toute situation délicate et tout conflit d'intérêts, un animateur ne devrait pas travailler avec une tanière dont son enfant fait partie. On peut déroger à cette règle s'il s'agit d'un enfant handicapé.

PERSONNE-RESSOURCE : AKELA

À titre d'animateur-ressource, l'un des animateurs de la meute est responsable de la communication avec les parents et le comité de groupe, et de la coordination avec les autres sections. Cet animateur est habituellement baptisé « Akela », mais n'importe quel animateur peut remplir ce rôle.

Les animateurs de tanières

Les animateurs devraient collaborer avec la même tanière d'une semaine à l'autre, afin d'apprendre à bien connaître les jeunes qui la composent. Le rôle de l'animateur de la tanière est d'encadrer les jeunes, de susciter leurs suggestions, d'encourager chaque louveteau à poursuivre son parcours personnel et d'aider les chasseurs et les hurleurs à assumer leurs responsabilités. Il est particulièrement important que l'animateur encourage la participation des jeunes qui font rarement des suggestions et qui ont peu d'initiative. Les jeunes animateurs provenant des sections scouts plus avancées sont bien placés pour remplir ce rôle.

Si toutes les tanières se réunissent à divers endroits du lieu principal de rencontre de la meute, un animateur peut travailler avec une tanière tout en respectant la règle des deux animateurs. Si les tanières se réunissent dans des lieux qui ne sont pas à portée de vue et de voix les uns des autres, il faut que deux animateurs travaillent ensemble avec chaque tanière.

L'animateur de l'équipe de leadership de la meute

Au moins un animateur doit encadrer l'équipe de leadership de la meute. Il doit mentorer les louveteaux et les encourager à participer, à partager leurs idées et à assumer les responsabilités qui correspondent à leur âge. L'animateur-ressource peut remplir ce rôle.

La personne-ressource

Dans plusieurs meutes, Akela occupe ces fonctions, mais n'importe quel animateur peut le faire!

Remarque : Dépendamment de la taille de la meute, il se peut que certains animateurs occupent plus d'un rôle.

MOMENT DE RÉFLEXION AVEC LES SCOUTS LOUVETEAUX

Vous pouvez prévoir un moment de réflexion lors de la cérémonie de fermeture, d'une randonnée, d'un camp ou d'une autre activité. Cette réflexion facilite la transition des louveteaux vers la maison. Le chapitre 9, intitulé *La spiritualité sur le Sentier canadien*, propose un modèle pour ce moment de réflexion. N'oubliez pas de reconnaître la diversité des pratiques religieuses qui coexistent au sein de votre section, de votre groupe et de Scouts Canada.

Quelques suggestions pour vivre un moment de réflexion avec les louveteaux

Il faut du temps et de la pratique pour établir une atmosphère propice à la réflexion. Les trucs suivants peuvent vous aider à y arriver :

- Demandez aux jeunes de nommer une chose pour laquelle ils sont reconnaissants.
- Parlez du compas intérieur, qui fait appel à la contemplation, à la reconnaissance, au service et à la réflexion. Demandez aux louveteaux de se tourner vers chacun de ces points cardinaux lorsque vous parlez d'un élément qui y est relié.

LE SAVIEZ-VOUS?

Le document *Règlement, politiques et procédures* est seulement offert en ligne. De cette façon, vous aurez toujours accès au document le plus mis à jour. Aucun exemplaire imprimé n'est distribué. Il est primordial de savoir où retrouver les renseignements à jour sur les activités des scouts louveteaux!

- Demandez à un louveteau ou à un animateur de poser une ou deux questions sur le « plein effort » : Avez-vous fait de votre mieux pour bien vous entendre avec les autres louveteaux? Pour travailler en équipe? Pour respecter les autres?
- Partagez un moment de silence pour une raison en particulier.
- Récitez une prière que la meute a apprise.
- Demandez aux jeunes de penser à une chose qu'ils sont fiers d'avoir accomplie.

RÈGLEMENT, POLITIQUES ET PROCÉDURES : SELON LES RÈGLES DE L'ART!**Combien d'animateurs doivent encadrer la meute?**

On devrait compter un animateur pour huit louveteaux. Lorsqu'ils sont avec les jeunes, dans le lieu de rencontre ou à l'extérieur, les animateurs doivent toujours être au moins deux. Un parent accompagnateur ne compte pas pour un animateur.

Les animateurs âgés de 14 à 18 ans qui ont leur badge de bois niveau I sont inclus dans ce ratio, pourvu que l'on compte plus de deux animateurs âgés de plus de 18 ans. Pour faire partie de ce ratio, les animateurs doivent se soumettre au processus de sélection régi par la Politique de Scouts Canada sur la sécurité des enfants et des jeunes, et suivre la formation relative à leur section. Les politiques de Scouts Canada (dont le ratio animateurs-scouts) sont décrites dans le document *Règlement, politiques et procédures* qui se trouvent sur le site Scouts.ca. (Les renseignements concernant les ratios se trouvent à la section 4008.2)



COUREURS, CHASSEURS ET HURLEURS : LES RESPONSABILITÉS DES JEUNES AU SEIN DE LA MEUTE DE LOUVETEAUX

Chaque scout louveteau a un rôle au sein de la meute.



Les coureurs

Les coureurs apprennent les « façons de faire » de la meute en :

- aidant leur tanière à choisir leurs aventures;
- appliquant la méthode planification-action-révision à leurs aventures;
- menant leur tanière ou la meute lors des « activités de rassemblement » (qui ont lieu au début des rencontres);
- démontrant leurs compétences et en transmettant leurs connaissances avec les membres de leur tanière;
- explorant leurs intérêts grâce aux badges de réalisation personnelle.

Les chasseurs

Les chasseurs continuent de travailler pour élaborer les aventures de la meute et obtenir les badges de réalisation personnelle. Ils :

- encadrent les coureurs en les aidant à apprivoiser de nouvelles compétences et les façons de faire de la meute;
- participent à la réalisation des activités de leur tanière ou de la meute, dont les jeux;
- aident la colonie de scouts castors à élaborer ses aventures, à planifier et à réaliser ses activités, ou à planifier une activité conjointe au cours de l'année;
- communiquent avec les castors queues blanches afin de les préparer à se joindre à la meute.

Remarque : Les chasseurs qui participent régulièrement aux rencontres des castors font partie de l'équipe de leadership de la colonie et aident les castors à faire entendre leurs idées lors des réunions de planification. On leur attribue un nom de loup des amis de la forêt (voir le chapitre précédent).

Les hurleurs

Les hurleurs sont la « voix de la meute ». Ils :

- encadrent les louveteaux de leur tanière;
- guident leur tanière dans le choix des aventures de la meute;
- collaborent avec les autres hurleurs et les animateurs afin d'établir le choix et l'ordre des aventures;
- orientent et aident les coureurs et les chasseurs pendant les aventures;
- font preuve de leadership lors des aventures;
- participent aux tâches administratives, comme la collecte de matériel et de cotisations, la prise des présences, etc.
- peuvent s'occuper de la gestion et de l'entreposage du matériel lors des camps, des randonnées, etc.



¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Comment assurer le succès du conseil des hurleurs de votre meute? » au Sentiercanadien.ca.

L'ÉQUIPE DE LEADERSHIP DE LA MEUTE¹ :

Comme membres de l'équipe de leadership de la meute, les hurleurs se réunissent régulièrement. Cette équipe est composée de tous les hurleurs et d'au moins un animateur.

Conformément à la règle des deux animateurs, l'animateur qui travaille avec l'équipe de leadership de la meute doit toujours être à portée de vue et de voix d'un autre animateur. Les jeunes des sections plus âgées qui collaborent régulièrement avec la meute font aussi partie de l'équipe de leadership de la meute.

L'équipe de leadership de la meute :

- Oriente les nouveaux hurleurs dans leurs rôles au début de l'année scout.
- Se rencontre pour décider à quelles aventures la meute participera.
- Révise et approuve l'octroi du prix de la section (le prix Seeonee).
- Établit un Code de conduite pour la meute, avec l'aide de chaque tanière.

Modèle de rencontre de l'équipe de leadership de la meute

Les rencontres de l'équipe de leadership de la meute (le conseil des hurleurs) ne devraient pas durer plus de 15 minutes.

Elles devraient avoir lieu dans un coin du lieu de rencontre ou à l'extérieur, afin que les hurleurs puissent s'exprimer librement sans être distraits par les autres louveteaux.

Comme chaque groupe de jeunes est différent, il se peut que certains hurleurs participent à ces rencontres avec plus d'enthousiasme que d'autres, surtout lorsqu'il s'agit d'une nouveauté pour eux. Il faut du temps pour développer des compétences de leadership. Ces rencontres devraient être brèves et stimulantes. Soyez créatifs. Les membres du conseil des hurleurs peuvent mener leurs rencontres de plusieurs façons originales qui conviennent à leur âge : ils peuvent prendre leurs décisions en inscrivant leur choix sur un bout de carton coloré ou sur un coquillage, partager leurs idées grâce à des Post-it, faire circuler un bâton de parole, etc. Encouragez les jeunes à apporter leur contribution au programme et à assumer des responsabilités autant que possible, mais ne les forcez pas à le faire s'ils ne sont pas prêts. Ils acquerront ces aptitudes au fil de leur participation au sein de l'équipe de leadership de la meute.



Comment le conseil des hurleurs choisit-il les aventures?

Lors d'une rencontre du conseil, les hurleurs choisissent une façon de recueillir les suggestions des tanières. Plusieurs options s'offrent à eux. Vous pouvez leur suggérer d'écrire leurs idées sur un tableau ou sur des Post-it.

Les animateurs de l'équipe de leadership aident les hurleurs à établir quels thèmes de programme ont déjà été visités et quels thèmes doivent être visités. Consultez la carte de la jungle afin d'être certains de visiter chaque thème de programme au cours de l'année.

Les hurleurs retournent ensuite à leurs tanières et appliquent la stratégie choisie pour recueillir les idées des coureurs et des chasseurs. On choisit les deux ou trois meilleures idées, puis on passe au vote. Les hurleurs transmettent ensuite ces idées au conseil des hurleurs.

En exposant les suggestions de sa tanière, chaque hurleur présente ses idées et les commentaires généraux des membres de sa tanière concernant les propositions d'aventures. Avec l'aide des animateurs de l'équipe de leadership de la meute, les hurleurs collaborent, développent leurs compétences décisionnelles et choisissent les aventures. Comme animateur, vous pouvez orienter les décisions des louveteaux en leur posant des questions qui les feront réfléchir.

Pendant que le conseil des hurleurs se réunit, vous pouvez organiser une activité pour occuper les autres jeunes ou demander aux chasseurs d'enseigner un nouveau jeu aux coureurs.

Une fois que le conseil des hurleurs a choisi une aventure, on la planifie lors de la prochaine rencontre de la meute. Les animateurs devraient se réunir avant la prochaine rencontre de la meute afin d'établir comment orienter les jeunes dans la planification de leur aventure.



Les rencontres de la meute commencent par les rencontres en tanières!

Lors des rencontres et des camps, les tanières se réunissent régulièrement afin de planifier leurs aventures en cours, de réviser leurs aventures vécues et de discuter des objectifs de leurs prochaines aventures.

Au début de chaque rencontre de la meute, les louveteaux se regroupent en tanières, aux quatre coins du lieu de rencontre.

Les animateurs se joignent aux tanières lors de leur préparation à la rencontre. Discutez avec les louveteaux, demandez-leur s'ils ont fait des B.A. au cours de la semaine et parlez des badges de réalisation personnelle sur lesquels ils travaillent.

Pendant ce temps, les hurleurs peuvent procéder à la collecte des cotisations hebdomadaires.

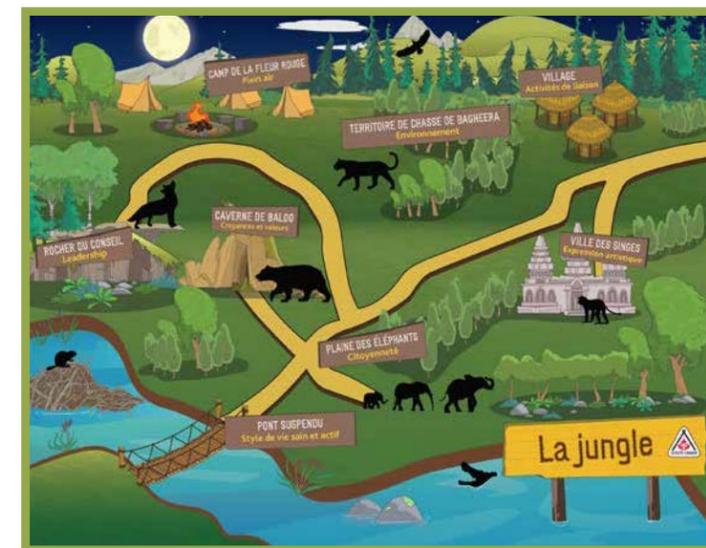
Explorer la jungle

QUE L'AVENTURE COMMENCE!

Avec votre soutien et votre encadrement, la meute a choisi sa prochaine aventure. Ce choix découle des suggestions des tanières, relayées par l'équipe de leadership de la meute, sous la direction des hurleurs. Une aventure ne doit pas nécessairement inclure l'ensemble de la meute. Il est possible que certaines tanières vivent une aventure, pendant que les autres tanières réalisent une autre aventure. Cela ne pose pas de problème, pourvu que tous les jeunes soient encadrés par leurs animateurs.



¹ Consultez la carte de la jungle au Sentiercanadien.ca.



La carte de la jungle¹



Le camp de la fleur rouge (Plein air)



Le territoire de chasse de Bagheera (Environnement)



Le rocher du conseil (Leadership)



Le pont suspendu (Style de vie sain et actif)



La plaine des éléphants (Citoyenneté)



La ville des singes (Expression artistique)



La caverne de Baloo (Croyances et valeurs)

Chaque aventure et activité doit être liée à un des six thèmes de programme de Scouts Canada. Les activités liées à l'environnement et celles liées au plein air sont réparties à deux endroits différents sur la carte, afin de mieux souligner leurs différences. Voici certains types d'aventures que les jeunes peuvent réaliser en explorant la carte de la jungle.

Le camp de la fleur rouge (Plein air)

- Randonnée
- Pionniérisme
- Orientation
- Géocachette
- Canoë-kayak
- Voile
- Camping

Le territoire de chasse de Bagheera (Environnement)

- Faire une chasse au trésor dans la nature
- Visiter un site naturel
- Planifier une randonnée « sans trace »
- Organiser un grand ménage communautaire

Le rocher du conseil (Leadership)

- Obtenir leurs nouvelles moustaches
- Planifier un camp automnal
- Diriger la révision d'une aventure
- Planifier une soirée de jeux

Le pont suspendu (Style de vie sain et actif)

- Canoë-kayak
- Planifier des repas sains pour un camp
- Vélo

La plaine des éléphants (Citoyenneté)

- Planifier une randonnée dans la communauté
- Créer un projet pour aider leurs familles
- Divertir un groupe d'ainés



LE VILLAGE (Activités de liaison)

Les activités de liaison ne font pas partie des six thèmes de programme, mais elles sont tout de même représentées sur la carte de la jungle pour rappeler aux scouts louveteaux de les inclure à leur planification d'aventures.

La ville des singes (Expression artistique)

- Organiser une soirée de sketches
- Partager leurs passe-temps
- Jouer d'un instrument de musique
- Créer un projet pour aider leur famille

La caverne de Baloo (Croyances et valeurs)

- Planifier un moment de réflexion
- Planifier un feu de camp
- Visiter une foire multiculturelle
- Découvrir d'autres cultures

Le village (Activités de liaison)

- Organiser une activité pour les scouts castors
- Organiser un camp avec les scouts castors
- Faire une randonnée avec la troupe scoute

FICHES DE PARCOURS¹

Les louveteaux ont parfois besoin d'un peu d'aide pour déterminer quels types d'aventures ils souhaitent entreprendre, et leurs animateurs sont là pour les guider. Les fiches de parcours² constituent aussi de précieux outils, car elles proposent des idées d'activités pour chaque thème de programme. Chaque fiche contient des suggestions qui peuvent servir lors des rencontres ou lors d'un camp.



¹ Consultez les ressources à l'intention des scouts louveteaux au Sentiercanadien.ca.



² Consultez le résumé graphique des fiches de parcours au Sentiercanadien.ca.



Fiche de parcours des scouts louveteaux

LE ROCHER DU CONSEIL : LÀ OÙ LES AVENTURES COMMENCENT

Au début de l'année, tous les louveteaux entreprennent leur exploration de la jungle au rocher du conseil. C'est là qu'ils réalisent les activités qui leur permettront d'obtenir leur nœud de foulard (ou leurs moustaches, s'ils ne les ont pas reçues à la fin de l'année précédente). Une fois que cela est fait, les hurleurs commencent à recueillir des suggestions d'aventures.

PROGRESSION PERSONNELLE : LE PARCOURS DU SCOUT LOUVETEAU

À chaque étape de leur progression, les louveteaux relèvent de nouveaux défis. Le tableau ci-dessous illustre cette progression :

PROGRESSION	AVENTURES	DÉFIS ADDITIONNELS	PROCESSUS DE RÉVISION	PROCHAINE ÉTAPE
Coureur (8 ans) 	Aventures explorant chaque secteur de la carte de la jungle, avec la tanière ou la meute.	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre la promesse, la loi et la devise du scout louveteau. Développer ses compétences de plein air. Obtenir des badges de réalisation personnelle (optionnel). Participer à au moins une activité de liaison. 	<ul style="list-style-type: none"> Réviser chaque aventure avec la tanière ou la meute. Effectuer une révision de fin d'année avec la meute, en portant une attention particulière aux ÉPICES. 	Chasseur
Chasseur (9 ans) 	Aventures explorant chaque secteur de la carte de la jungle, avec la tanière ou la meute.	<ul style="list-style-type: none"> Contribuer à diriger la tanière. Contribuer aux activités de liaison, surtout avec les castors. Développer ses compétences de plein air. Obtenir des badges de réalisation personnelle (optionnel). 	<ul style="list-style-type: none"> Réviser chaque aventure avec la tanière ou la meute. Effectuer une révision de fin d'année avec la meute, en portant une attention particulière aux ÉPICES. 	Hurleur
Hurleur (10 ans) 	Aventures explorant chaque secteur de la carte de la jungle, avec la tanière ou la meute.	<ul style="list-style-type: none"> Diriger la meute en participant au conseil des hurleurs. Développer ses compétences de plein air. Obtenir des badges de réalisation personnelle (optionnel). Participer aux activités de liaison, surtout avec les scouts. 	<ul style="list-style-type: none"> Réviser chaque aventure avec la tanière ou la meute. Réviser chaque aventure avec le conseil des hurleurs et les animateurs. Effectuer une révision de fin d'année avec la meute, en portant une attention particulière aux ÉPICES. 	Prix Seonee Passage au programme des scouts

Saluer le parcours des scouts louveteaux

On remet des badges aux louveteaux pour saluer leurs réalisations tout au long de leur parcours personnel. Bien que ces badges agrémentent leur parcours, ils n'en constituent pas la raison d'être. On célèbre la progression des louveteaux à plusieurs occasions :

- Investiture
- Obtention d'un badge de réalisation personnelle
- Réalisation d'une étape d'une compétence de plein air
- Réalisation de la révision de fin d'année
- Obtention du prix Seonee
- Passage au programme des scouts

INVESTITURE

Le rocher du conseil (sur la carte de la jungle) offre à chaque échelon du programme plusieurs activités liées à la promesse et à la loi, au Grand hurlement et à l'histoire du scoutisme. Les coureurs, les chasseurs et les hurleurs réalisent ces activités afin d'obtenir le nœud de foulard qui correspond à leur échelon. Un animateur remet les nœuds de foulard de hurleurs aux troisièmes années. Les hurleurs remettent les nœuds de foulard aux chasseurs, et ceux-ci remettent les nœuds aux coureurs. On souligne cet événement important en organisant une cérémonie de célébration.

Voici les exigences que doivent respecter les jeunes pour obtenir leurs nœuds de foulard :



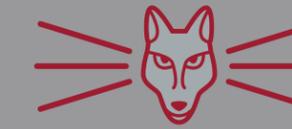
COUREUR

- Apprendre la poignée de main et le salut des scouts louveteaux.
- Faire un Grand hurlement.
- Prononcer la devise, la loi et la promesse du scout louveteau.
- Participer à un moment de réflexion.
- Faire une B.A. et en discuter avec la tanière.



CHASSEUR

- Enseigner la poignée de main et le salut des scouts louveteaux aux coureurs.
- Enseigner le Grand hurlement aux coureurs.
- Enseigner la devise, la loi et la promesse du scout louveteau aux coureurs.
- Partager une pensée, un poème ou une prière lors d'un moment de réflexion.
- Faire une B.A. et en discuter avec la tanière.



HURLEUR

- Parler de Baden-Powell aux coureurs.
- Diriger un Grand hurlement.
- Enseigner la signification de la devise, de la loi et de la promesse du scout louveteau aux coureurs.
- Organiser et diriger un moment de réflexion.
- Faire une B.A. et en discuter avec la tanière.



¹ Consultez le tableau de planification des badges de réalisation personnelle à l'intention des scouts louveteaux au Sentiercanadien.ca.



² Consultez le guide des badges de réalisation personnelle à l'intention des scouts louveteaux au Sentiercanadien.ca.

BADGES DE RÉALISATION PERSONNELLE¹

Les badges de réalisation personnelle² permettent aux jeunes d'approfondir leurs intérêts sur une base individuelle. Ils permettent de reconnaître l'intérêt et les connaissances des jeunes quant à un sujet, et de les inciter à peaufiner leurs compétences. Ce processus se fonde sur la méthode planification-action-révision. Les badges de réalisation personnelle servent à saluer les réalisations des jeunes dans l'exploration de leurs intérêts. Le chapitre 3 présente le modèle de la méthode planification-action-révision pour l'obtention des badges de réalisation personnelle.

La grande variété de badges de réalisation personnelle permet aux louveteaux d'adapter ce processus à leurs intérêts. Les jeunes doivent remplir quatre exigences pour obtenir un de ces badges. Ils peuvent choisir parmi les six suggestions proposées pour chaque badge, mais leurs animateurs devraient les encourager à établir leurs propres objectifs. Ainsi, les quatre exigences choisies peuvent être une combinaison de suggestions préétablies et de propositions du jeune. Le louveteau peut recevoir le même badge plus d'une fois au cours de l'année, pourvu qu'il explore une étape plus avancée ou une facette différente du thème.

On compte seize badges de réalisation personnelle. Lorsqu'ils réalisent une aventure liée à un thème de programme, les louveteaux ont parfois envie d'approfondir leur intérêt pour ce thème ou de travailler à l'obtention d'un badge de réalisation personnelle lié à un autre thème de programme. Comme animateur, vous pouvez aider les jeunes à faire le pont entre leurs intérêts et les badges de réalisation personnelle qui y sont liés.

Ce sont les louveteaux qui doivent décider s'ils souhaitent ou non travailler à l'obtention de ces badges. Ceux-ci visent à encourager les jeunes à développer les intérêts qui contribuent au cheminement de leurs parcours personnels. Comme animateur, vous pouvez encourager les jeunes, mais il est important de ne pas leur mettre de pression.

COMPÉTENCES D'AVENTURES DE PLEIN AIR

Les compétences de plein air sont des composantes importantes du programme. On compte neuf domaines de compétences pour chaque section, des scouts castors aux scouts routiers. Chaque domaine comporte neuf étapes progressives.

Les jeunes acquièrent ces compétences de plein air en réalisant des aventures. Par exemple, lors d'un camp d'hiver, les jeunes peuvent réaliser divers objectifs liés à plusieurs compétences de plein air, comme les techniques hivernales, le secourisme, le camping et le pionniérisme. Lors de la révision, les louveteaux établiront dans quelle mesure ils ont développé ces compétences.

Les compétences de plein air acquises par chaque louveteau dépendent des intérêts du jeune et de la meute. Pour plus de renseignements sur les compétences d'aventures de plein air, consultez le chapitre 6, *Les compétences d'aventures de plein air*. Les compétences et les exigences sont décrites au Sentiercanadien.ca.

LES COMPÉTENCES D'AVENTURES DE PLEIN AIR

- Camping
- Randonnée
- Pionniérisme
- Secourisme
- Canoë-kayak
- Techniques hivernales
- Défis verticaux
- Voile
- Activités aquatiques

Badges de réalisation personnelle des scouts louveteaux



Terre



Air



Eau



Espace



Activités physiques d'été



Activités physiques d'hiver



Activités physiques quatre saisons



Maison



Communauté



Canada



Monde



Technologie



Arts



Construction



Passe-temps



Science

RÉVISION DE FIN D'ANNÉE

À la fin de l'année, l'animateur de chaque tanière travaille avec les jeunes qui la composent afin de réviser les aventures qu'ils ont vécues. Bien que des révisions aient lieu tout au long de l'année, la révision de fin d'année permet aux jeunes d'examiner leur progression globale. L'animateur de la tanière peut discuter avec les jeunes lors des rencontres, d'une randonnée, d'un camp ou d'un feu de camp. Il peut se référer à la carte de la jungle pour orienter la discussion. En consultant les questions de révision des ÉPICES, l'animateur demande aux jeunes :

- Quelle a été votre découverte la plus intéressante cette année? Pourquoi?
- Qu'est-ce que vous avez trouvé le plus difficile? Pourquoi?
- Qu'est-ce que vos aventures vous ont permis d'apprendre sur vous-mêmes?
- Comment vous décririez-vous au début et à la fin de cette année?
- Qu'est-ce que vous avez appris?

L'équipe de leadership de la meute peut aussi effectuer une révision de fin d'année, en évaluant la qualité du leadership qu'elle a démontré. Comme questions de révision, on peut demander aux hurleurs ce qu'ils ont appris comme membres de l'équipe de leadership et comme meneurs de leurs tanières. Les animateurs participent à cette révision en répondant aussi aux questions. On remettra les badges de progression personnelle aux jeunes lors d'une rencontre qui aura lieu après la révision de fin d'année.

PRIX DE SECTION : LE PRIX SEONEE

Le prix Seonee est la récompense suprême du scout louveteau, qui vient couronner son parcours personnel. À la fin de leur séjour au sein de la section, les jeunes ont l'occasion de réfléchir à leur parcours personnel et aux compétences de plein air qu'ils ont acquises. On leur demande d'élaborer un projet qui rendra service à la collectivité.

Durant la seconde moitié de leur année chez les hurleurs, les louveteaux commencent à travailler sur l'obtention du prix Seonee. Ils peuvent obtenir le prix, même si c'est leur première année au sein du mouvement.

Le prix Seonee comporte quatre exigences importantes :

1. Le louveteau doit avoir progressé sur le plan personnel au cours des aventures réalisées.
2. Le louveteau doit avoir franchi dix étapes de compétences de plein air (incluant celles franchies chez les castors).
3. Le louveteau doit avoir réalisé quinze heures de bénévolat pour rendre service à sa collectivité. Les heures effectuées chez les castors ne sont pas comptabilisées.
4. Le louveteau doit avoir réalisé un projet qui a des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale.

LE SAVIEZ-VOUS?

Le prix Seonee est nommé d'après la meute de loups de Seonee qui adopte Mowgli. La meute habitait les collines de Seonee.



Prix Seonee

1. Progression personnelle

Les hurleurs examinent leur progression et leur parcours au sein de la section en révisant avec un animateur les aventures qu'ils ont réalisées. Au cours de cette révision, les hurleurs pensent aux thèmes qu'ils ont explorés sur la carte de la jungle, aux aventures qu'ils ont réalisées et aux badges de réalisation personnelle qu'ils ont obtenus. Pour orienter la révision et mieux cerner la progression du louveteau, l'animateur peut se référer aux questions relatives aux ÉPICES.

2. Compétences d'aventures de plein air

En plus de progresser sur le plan personnel, les louveteaux doivent franchir dix étapes de compétences de plein air, en incluant celles qu'ils ont franchies chez les castors. Ils peuvent terminer plusieurs étapes dans quelques compétences, ou quelques étapes dans plusieurs compétences.

3. Quinze heures de bénévolat

Les louveteaux doivent effectuer quinze heures de bénévolat. Le louveteau n'a pas à effectuer ses heures de bénévolat dans le cadre d'une activité scout. Bien que les heures effectuées lors d'une activité de la meute soient comptabilisées, on doit encourager les jeunes à trouver des occasions de rendre service à leur collectivité d'une façon qui leur parle véritablement.

4. Projet final

Durant la seconde moitié de leur année chez les hurleurs, les louveteaux planifient et réalisent, seuls ou en petits groupes, un projet qui aura des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale. Chaque jeune présente son idée à un animateur, qui l'aide ensuite à élaborer un projet ambitieux, pertinent et significatif. L'animateur détermine si le projet répond aux exigences établies. Le projet devrait permettre au jeune de poursuivre son parcours personnel et son apprentissage. Le louveteau devrait valoriser son projet et s'y impliquer; en le réalisant, il développe sa confiance et sa capacité à relever des défis et à terminer ce qu'il entreprend. L'animateur et le louveteau conviennent des exigences et des échéances qui devront être respectées. Le jeune choisit la durée de son projet, qui devra toutefois être terminé avant son passage chez les scouts.

Les hurleurs peuvent réaliser un projet en groupe; l'animateur doit toutefois s'assurer que chaque jeune y contribue de son mieux.

Le projet final se fonde sur la méthode planification-action-révision. Le louveteau élabore et propose le plan d'exécution du projet, puis le met en œuvre. Il révisé le projet avec un animateur, qui oriente la révision avec des questions qui portent sur les ÉPICES et le projet.

Le louveteau doit présenter son projet à sa tanière ou à l'ensemble de la meute. La présentation doit être courte et stimulante, puisqu'elle vise à inspirer les autres louveteaux.

L'attribution du prix Seonee doit être approuvée par l'équipe de leadership de la meute.

PASSAGE CHEZ LES SCOUTS

Les jeunes qui passent d'une section à l'autre reçoivent le badge de liaison du Sentier canadien correspondant à la section qu'ils quittent. Les castors qui passent au programme des scouts louveteaux reçoivent un badge de patte de castor du Sentier canadien, qu'ils porteront sur leur uniforme de louveteau. Les louveteaux qui passent à la section des scouts reçoivent un badge de patte de loup du Sentier canadien, qu'ils porteront sur leur uniforme de scout. Vous pouvez remettre ces badges lors de cérémonies auxquelles participent d'autres sections. Ce badge de liaison rend hommage au parcours personnel du jeune.

Avant la remise de ce badge, les louveteaux ont la possibilité de rencontrer des scouts pour parler des activités qu'ils réalisent, de participer à des activités de liaison avec les autres sections, et de discuter de leurs attentes envers la section des scouts avec les animateurs des sections scoutées, les scouts et les animateurs de la meute.

Cérémonies des scouts louveteaux

Les cérémonies font partie des traditions essentielles du programme des louveteaux. Elles permettent de souligner les réalisations et les événements importants dans le parcours des jeunes et de la meute. Chaque cérémonie comporte des composantes essentielles qu'on doit respecter pour assurer une certaine uniformité d'une meute à l'autre. Les meutes peuvent personnaliser leurs cérémonies, pourvu qu'elles y incluent les composantes essentielles.

Ces cérémonies, particulièrement le Grand hurlement, contribuent à évoquer le thème de la jungle.

Les variantes de la jungle d'autres cérémonies, qui sont plus longues et exigent davantage de planification, permettent aussi d'évoquer le *Livre de la jungle*. Elles apportent une composante théâtrale et aident les jeunes à se plonger dans l'univers de Mowgli.

Certaines cérémonies évoluent au fil des suggestions des louveteaux; d'autres, comme le Grand hurlement, sont pareilles partout au pays.

FORMATION DE BASE LORS DES CÉRÉMONIES

Ouverture de la rencontre

Les louveteaux participent habituellement à un jeu ou à une activité de rassemblement avant le début de la rencontre. L'animateur qui préside la rencontre (normalement Akela) fait le signe des louveteaux pour demander aux jeunes d'arrêter de jouer, de faire le signe à leur tour et d'écouter. Les animateurs doivent être patients lorsqu'ils montrent aux jeunes comment effectuer cela rapidement. Nous vous déconseillons d'utiliser un sifflet ou de crier.

L'animateur fait le signe des louveteaux, attend que les jeunes l'écoutent, puis les guide vers leurs tanières. Il peut leur dire « À vos tanières! Préparez-vous pour la rencontre de la meute! » Les louveteaux se réunissent en tanières et se préparent pour la rencontre avec leur animateur. Les hurleurs épaulent l'animateur et les membres de leur tanière. C'est un bon moment pour inspecter les uniformes, prendre les présences et recueillir les cotisations.

Le cercle est la formation de base lors de toutes les cérémonies. Il existe deux types de formations en cercle : le cercle du rocher et le cercle de parade. Pour former le cercle du rocher, les louveteaux se tiennent debout, en cercle, épaule contre épaule. À partir de cette position exacte, ils peuvent former le cercle de parade en reculant chacun de trois pas.



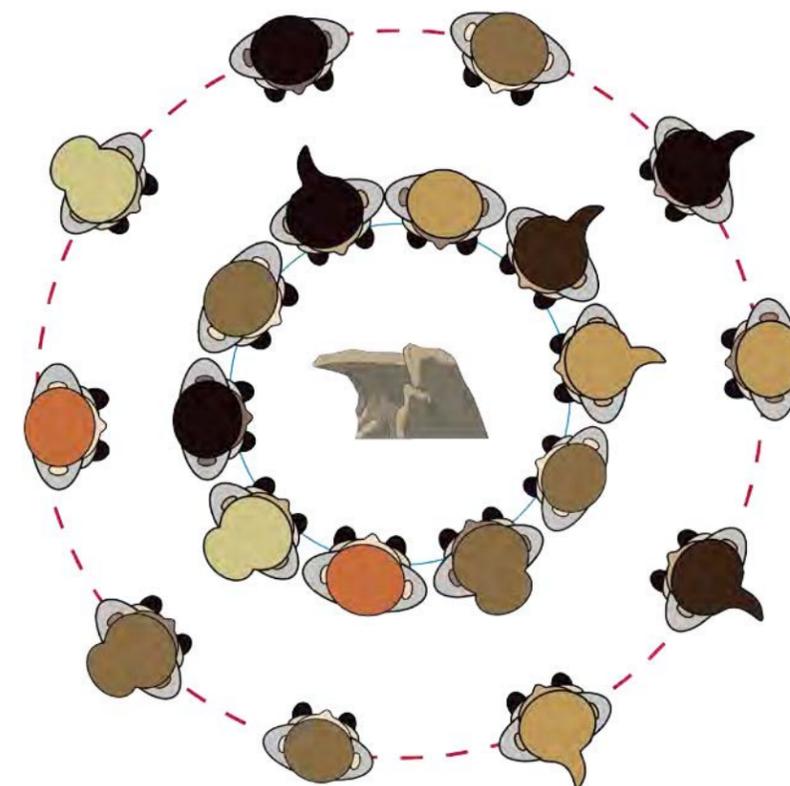
Rocher du conseil



Cercle du rocher



Cercle de parade



Le Grand hurlement

Le Grand hurlement constitue le cœur de l'ouverture et de la fermeture des rencontres et des camps de la meute. Il représente le moment où Akela convoque les loups au rocher du conseil, une scène importante du *Livre de la jungle*. Il est essentiel que cette cérémonie se déroule de la même façon d'une meute à l'autre et qu'on ne modifie pas ses composantes. On peut désigner à l'avance un louveteau pour lancer le Grand hurlement.

Procédure pour effectuer l'ouverture et le Grand hurlement

Un animateur ouvre la rencontre en disant « Meute ! » pour demander aux louveteaux de l'écouter et de cesser leurs activités. L'animateur lance ensuite « Meute, meute, meute! » Les louveteaux courent depuis leur tanière en criant « Meuuuuute! » Les jeunes forment un cercle du rocher autour de l'animateur.

Au besoin, l'animateur demande aux jeunes de reculer de trois pas pour former un cercle de parade et avoir plus d'espace.

L'UTILISATION DU DRAPEAU CANADIEN LORS DES CÉRÉMONIES D'OUVERTURE

Si le drapeau du Canada est déployé sur un mât ou sur le mur, l'animateur dit « Meute, faites face au drapeau. Saluez-le! » Prenez une brève pause puis dites « Ne bougez pas. Faites face au totem » (ou « Faites face vers l'intérieur du cercle » si vous n'utilisez pas de totem).

Si la meute hisse le drapeau, préparez-le avant le début de la rencontre. Après le Grand hurlement, l'animateur demande à la meute de faire face au drapeau et demande à un scout louveteau de déployer le drapeau. Le louveteau s'approche du porte-drapeau et place sa main droite sur la drisse libre et dit « Drisse libre ». L'animateur dit au louveteau de continuer. Le louveteau tire sur la drisse pour déployer le drapeau et recule de deux pas. L'animateur demande à la meute de saluer le drapeau, de former un cercle et de se faire face. Le porteur du drapeau se joint également au cercle.

METTRE EN BERNE LE DRAPEAU LORS DE LA CÉRÉMONIE D'OUVERTURE

L'animateur dit « Attention meute! Faites face au drapeau. (Nom du scout louveteau), prépare-toi à descendre le drapeau. » Le louveteau s'approche du porte-drapeau et détache la drisse et indique qu'elle est libre en disant « Drisse libre ». L'animateur dit au louveteau de continuer. Le louveteau descend le drapeau, le place sur son épaule, le détache de la drisse et rattache la drisse au porte-drapeau. La meute ne salue pas le drapeau. Une fois le drapeau descendu, l'animateur demande à la meute de « Faire face au totem ». (Le louveteau donne le drapeau à un autre chef et rejoint le cercle.)

Le hurleur qui mène le Grand hurlement crie « Attention meute! » pour demander l'attention de la meute. Si on utilise un totem, le hurleur l'apporte, le place en face de l'animateur, puis retourne au cercle.

L'animateur regarde le hurleur, puis, d'un signe de tête, lui indique de lancer le Grand hurlement.

Le hurleur lève les mains en l'air, puis les baisse vers le sol en s'accroupissant, les genoux écartés. Avec l'index et le majeur de chaque main, il touche le sol devant lui, entre ses genoux, et plie ses autres doigts, comme si ses mains étaient des pattes de loup.

Tous les louveteaux s'accroupissent en même temps que le hurleur, sans lever leurs mains en l'air. Ils regardent en l'air, comme des loups qui s'apprêtent à hurler.

Ensemble, les louveteaux lancent de façon saccadée : « Akela, de notre MIEUX! » En prononçant le mot « MIEUX », les jeunes se redressent, les deux mains contre la tête, en formant des oreilles de loup avec leurs index et leurs majeurs.

Le hurleur lance « MIEUX, MIEUX, MIEUX » de façon saccadée, en imitant un hurlement de loup.

Les autres louveteaux baissent la main gauche et forment le salut des louveteaux avec la main droite. Ils répondent en jappant « MIEUX, MIEUX, MIEUX ». Après avoir dit cela, les louveteaux baissent la main droite.

Le Grand hurlement commence au signe de tête de l'animateur et prend fin lorsque les jeunes baissent la main droite. Cette procédure est la même partout au Canada.

Variantes pour la cérémonie d'ouverture

Bien qu'il ne faille pas modifier le Grand hurlement, la cérémonie d'ouverture peut varier selon les traditions de la meute. Certaines variantes sont très courantes au pays. Par exemple, certaines meutes hissent le drapeau du Canada après le Grand hurlement, afin qu'un plus grand nombre de jeunes aient un rôle pendant la cérémonie d'ouverture.

D'autres meutes répètent la promesse, la loi et la devise du scout louveteau, afin d'aider les jeunes à s'en souvenir.

Plusieurs meutes profitent de la cérémonie d'ouverture pour réaliser leurs investitures.

Certaines meutes entonnent l'hymne national lors de cette cérémonie.

Cérémonie de fermeture

La cérémonie de fermeture ressemble à la cérémonie d'ouverture, si ce n'est qu'on prend soin d'y souligner les réalisations des jeunes.

À la fin des rencontres, les louveteaux doivent souvent se réunir en tanières pour se préparer à rentrer à la maison. Donnez-leur le temps de récapituler leurs aventures de la soirée avec l'animateur de leur tanière et de ramasser leurs effets personnels.

On suit essentiellement les mêmes étapes que lors de la cérémonie d'ouverture, mais avec quelques variantes possibles. On peut remettre des badges aux jeunes, leur annoncer des rappels et saluer le drapeau, s'il y a lieu.

Après la remise des badges et l'annonce de rappels, on lance le Grand hurlement. Dans certaines meutes, on prononce la prière du scout louveteau après le Grand hurlement.

Selon la tradition, un animateur clôt la rencontre en disant aux jeunes : « Bon retour à la maison. Bonne nuit et bonne chasse ».

CÉRÉMONIES DE REMISE DES BADGES

La meute doit souligner la progression des louveteaux dans le domaine des compétences de plein air et des badges de réalisation personnelle. La remise des badges peut avoir lieu à n'importe quel moment lors d'une rencontre, d'un camp ou d'un feu de camp. L'objectif est de célébrer la progression des jeunes en faisant de cette cérémonie un moment spécial.

On peut remettre les badges pendant la cérémonie de fermeture. L'animateur demande alors au louveteau d'entrer dans le cercle de parade avant le Grand hurlement. Bien qu'ils aient déjà révisé ensemble ce que le jeune a accompli pour mériter son badge, le jeune et l'animateur peuvent formuler d'autres observations pertinentes à ce moment.

Cette cérémonie doit revêtir un caractère spécial pour le jeune. Certaines meutes ont des traditions particulières, comme de placer le badge dans la gueule du totem à tête de loup. Encouragez les jeunes à instaurer des traditions au sein de votre meute.

INVESTITURES

Chaque année, tous les scouts louveteaux sont investis avec leurs nouvelles moustaches (nœud de foulard) après avoir répondu aux exigences établies. Habituellement, les animateurs remettent les nœuds de foulard aux hurleurs, qui remettent les nœuds de foulard aux chasseurs. C'est une cérémonie très spéciale pour les coureurs et tous les nouveaux louveteaux. On leur remet leur foulard, ainsi que les écussons de leur groupe, secteur et conseil. On peut investir les coureurs lors de leur montée à la nage au printemps, à l'automne ou à un autre moment s'ils se joignent à la section en cours d'année. La cérémonie peut se dérouler au lieu de rencontre habituel, à l'extérieur ou lors d'un camp. Les parents, surtout ceux des coureurs, sont souvent invités à y participer. Certaines meutes ont des traditions qui viennent étoffer cette importante cérémonie.

CÉRÉMONIE D'INVESTITURE

On procède à la cérémonie d'ouverture habituelle et on lance l'investiture après le Grand hurlement.

Un animateur, habituellement Akela, demande aux hurleurs d'amener les nouveaux louveteaux au centre du cercle. Les hurleurs présentent les nouveaux louveteaux de leurs tanières respectives.

Akela demande aux nouveaux : « Connaissez-vous la promesse, la loi, la devise et le Grand hurlement de la meute? »

Les nouveaux louveteaux répondent : « Oui Akela, je les connais. »

Puis Akela leur demande : « Êtes-vous prêts à faire votre promesse du scout louveteau? »

Les nouveaux répondent : « Oui Akela, je suis prêt/prête. »

Akela dit ensuite à la meute : « Attention, faites le signe louveteau. »

Au centre du cercle, un animateur tient le drapeau canadien à l'horizontale, et les nouveaux louveteaux tiennent le drapeau de la main gauche, en faisant le signe louveteau de la main droite.

Meute :

Je promets de faire de mon mieux,
Pour aimer et servir Dieu,
Accomplir mon devoir envers la Reine,
Observer la loi de la meute des louveteaux,
Et faire une bonne action pour quelqu'un chaque jour.

Après la promesse, les louveteaux baissent les bras, mais demeurent alertes. Les hurleurs retournent au cercle. Les autres animateurs remettent aux hurleurs les foulards et les nœuds qu'ils remettront aux chasseurs de leurs tanières sous peu. C'est maintenant au tour des chasseurs de jouer leur rôle. Akela leur demande de s'avancer et de se placer derrière les nouveaux louveteaux. Akela demande ensuite à la meute de répéter la loi des louveteaux.



Meute :

Le louveteau respecte le Vieux Loup;
Un louveteau se respecte.

Akela demande alors aux chasseurs de placer les foulards et les moustaches autour du cou des nouveaux louveteaux. Les hurleurs remettent les foulards et les nœuds aux chasseurs, qui les placent autour du cou des nouveaux louveteaux. Ces derniers retournent ensuite au cercle.

Akela souhaite la bienvenue aux nouveaux louveteaux au sein de la meute.

Les animateurs, en commençant par Akela, serrent la main gauche des louveteaux investis. Ceux-ci serrent ensuite la main des autres louveteaux de la meute en faisant le tour du cercle, avant de rejoindre leur tanière. La cérémonie se termine par un Grand hurlement.

PASSAGE CHEZ LES SCOUTS

Le passage chez les scouts constitue la dernière étape du parcours d'un jeune chez les louveteaux. Plusieurs groupes décident d'organiser les cérémonies de passage de toutes leurs sections en même temps. Ainsi, la meute et la troupe se réunissent pour cet événement, au cours duquel les animateurs louveteaux disent au revoir aux hurleurs et les animateurs scouts les accueillent au sein de la troupe. Bien qu'il existe plusieurs variantes, voici quelques suggestions concernant le déroulement de cette cérémonie.

La meute forme un cercle d'un côté et la troupe forme un fer à cheval tout près. L'ouverture du fer à cheval fait face à la meute.

Un animateur, habituellement Akela, se tient au centre du cercle, alors que les autres animateurs se tiennent à l'extérieur du cercle, à l'opposé de la troupe. L'animateur de troupe se tient dans l'ouverture du fer à cheval et les autres animateurs de la troupe forment une rangée le long du fer à cheval. Akela appelle les hurleurs et leur demande de venir au centre du cercle.

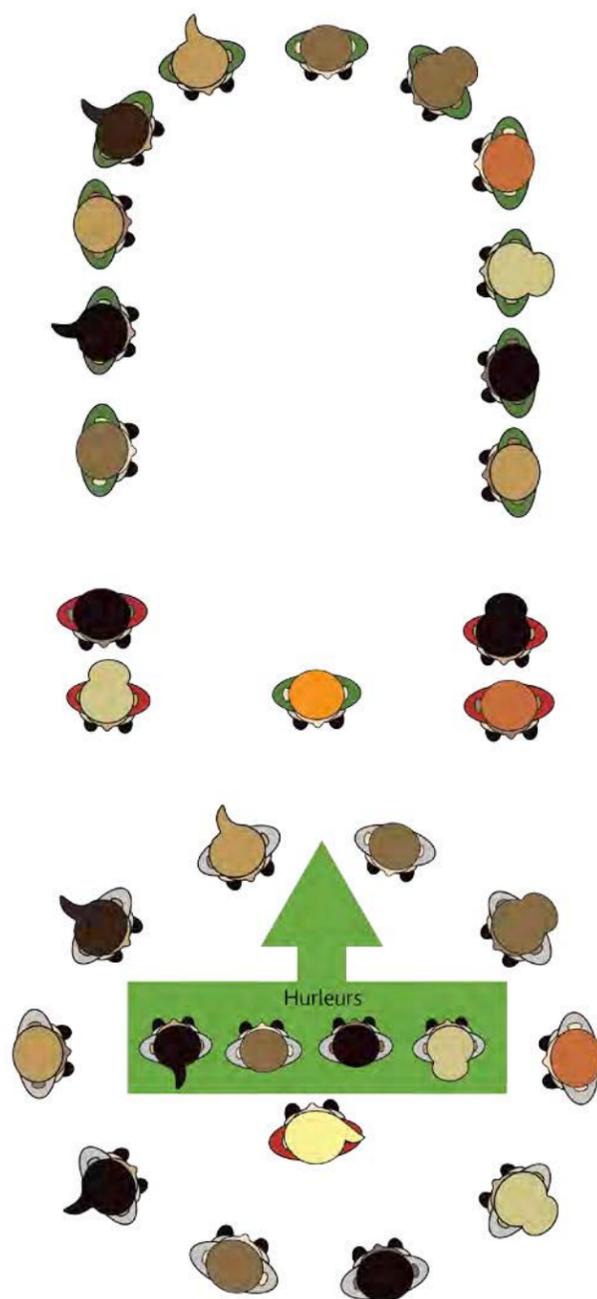
Akela souhaite bonne chance aux hurleurs. Voici un exemple de souhaits qui reprend le thème de la jungle :

« Le temps est venu pour les hurleurs de quitter la jungle. Ils ont couru avec la meute, joué avec la meute et appris beaucoup de choses avec elle. Ils ont partagé ce qu'ils ont appris avec les autres membres de la meute. Ils vont nous manquer, mais le temps est venu pour eux de continuer leur aventure scout avec la troupe. »

Akela dit un bon mot pour chaque hurleur. Certaines meutes remettent un cadeau de départ aux louveteaux. Les hurleurs sortent du cercle et en font le tour en tapant dans la main des autres membres de la meute. Les louveteaux reprennent ensuite leur position dans le cercle.

Akela guide les hurleurs vers le fer à cheval, puis dit au chef de troupe : « La meute a fait ses adieux à ces louveteaux et ils sont maintenant prêts à accompagner la troupe. » L'animateur de troupe accueille les nouveaux scouts.

Cérémonie de passage chez les scouts



ACCUEIL DES COUREURS

Les castors organisent habituellement leur cérémonie de montée à la nage au printemps. Les chasseurs qui ont collaboré avec la colonie accompagnent les queues blanches jusqu'au cercle, qui s'ouvre pour accueillir les nouveaux louveteaux.

Akela accueille les nouveaux coureurs. Il leur demande de faire le signe des castors, puis de redresser les doigts pour faire le signe des louveteaux, en leur expliquant que celui-ci représente des oreilles de loup. Akela fait le signe à son tour, puis demande aux hurleurs de placer les nouveaux coureurs parmi le reste de leur tanière dans le cercle.

Avant la montée à la nage, l'équipe de leadership de la meute devrait avoir discuté de la répartition des nouveaux coureurs au sein des tanières. Les chasseurs connaîtront les nouveaux coureurs, pour avoir déjà été castors avec eux ou pour les avoir rencontrés lors des activités de liaison. Si on n'a pas encore décidé dans quelle tanière placer un nouveau coureur, on le place temporairement dans une tanière pour la cérémonie. L'équipe de leadership pourra ainsi demander au jeune s'il a des besoins particuliers ou des amis dans la meute. L'objectif est de s'assurer que le jeune est à l'aise au sein de la meute.

Akela demande à la meute d'accueillir les coureurs avec un Grand hurlement. Tous les louveteaux participent au Grand hurlement, y compris les nouveaux coureurs, qui l'auront découvert lors d'une activité de liaison avec les chasseurs. Si certains nouveaux coureurs ne connaissent pas le Grand hurlement, on peut laisser tous les coureurs au centre du cercle et demander au reste de la meute de faire un Grand hurlement.

Aperçu d'une rencontre des louveteaux

Les rencontres des louveteaux prennent plusieurs formes. Certaines ont lieu autour d'un feu de camp, lors d'une randonnée en forêt ou dans un lieu de rencontre récurrent. C'est l'aventure qui détermine la structure de la rencontre. Vous pouvez vous référer à l'exemple suivant pour orienter vos rencontres régulières, qui ont lieu dans un lieu de rencontre récurrent.

EXEMPLE D'UNE RENCONTRE RÉGULIÈRE DES SCOUTS LOUVETEAUX

Les rencontres des louveteaux durent habituellement 90 minutes, mais elles peuvent être plus longues ou plus courtes. Chaque rencontre comprend habituellement les éléments suivants :

- Un rassemblement
- Une cérémonie d'ouverture et de fermeture
- Des activités dynamiques et calmes
- Des activités en tanière et avec l'ensemble de la meute
- Des activités dirigées par les jeunes
- La carte de la jungle
- Un moment de réflexion ou une prière scout

Voici un extrait de tableau de planification qui peut vous aider à planifier vos rencontres en collaboration avec les jeunes. La version complète se trouve au Sentiercanadien.ca.

🔥 **AUTOMNE**

UTILISEZ LA MÉTHODE PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION POUR ORIENTER VOS DISCUSSIONS :

Planification

- Comment peut-on s'assurer que tout le monde participe?
- Comment peut-on assurer la sécurité de tous?
- De quel matériel a-t-on besoin?
- Does everyone know what they need to do?
- Quelles sont les compétences nécessaires?
- Est-ce que tout le monde s'est entendu sur les détails?

Action

- Développez les nouvelles compétences requises
- Prenez part à l'aventure.

AVENTURES QUE NOUS AIMERIONS RÉALISER PENDANT LE CYCLE :

ÉVÈNEMENTS

Cérémonie d'investiture

Halloween

Camp d'automne

Jour du Souvenir

Jour de la pomme / Mûre soufflé scout

QUELS THÈMES ALLEZ-VOUS EXPLORER PENDANT LE CYCLE?


TERritoIRE DE CHASSA DE RAGHNERA
Environnement


CAMP DE LA PLÈUR ROUGE
Plein air


PLAIN DES ÉLÉPHANTS
Croyances


ROCHER DU CONEIL
Leadership


VILLE DES LINGES
Expression artistique


CAVERNE DE BALOO
Croyances et valeurs


PONT SUSPENDU
Style de vie sain et actif


VILLAGE
Activités de bureau


Tout commence avec les Scouts.

Sentiercanadien.ca

🔥 **SEPTEMBRE**

Les programmes sont des ensembles d'activités et de projets qui sont conçus pour répondre aux besoins et aux intérêts des jeunes et des adultes. Ils sont conçus pour être utilisés de manière flexible et adaptée à votre contexte.

	Thème	Jeu	Planification	Action	Révision
1					
2					
3					
4					

Activités du mois :


Encerclez ou cochez l'arbre si vous avez passé plus de 20 minutes à l'extérieur pendant votre rencontre.


Encerclez ou cochez le loup si le conseil des leaders s'est rencontré.


Tout commence avec les Scouts.

Sentiercanadien.ca

LES SCOUTS

SCOUTS : BIENVENUE SUR LES SENTIERS CANADIENS

Destiné aux jeunes âgés de 11 à 14 ans, le programme des scouts est la troisième section du Sentier canadien. Cette section a une riche tradition, car elle fut la première créée par Lord Baden-Powell, il y a plus de 100 ans.

Encore aujourd'hui, l'objectif du programme reste le même : aider des jeunes astucieux et audacieux à maîtriser des compétences utiles qui leur permettront de réussir dans la vie.

Les scouts se réunissent en patrouilles, des petits groupes d'environ six à huit jeunes. Ensemble, les patrouilles forment la troupe scout.

Le Sentier canadien

Le Sentier canadien est le modèle scout en vigueur au Canada.

Ses composantes :

- Une approche d'apprentissage informelle.
- Les sept composantes de la méthode scout.
- Les quatre éléments essentiels : dirigé par les jeunes, planification-action-révision, l'aventure et les ÉPICES.
- Les six thèmes d'un programme équilibré : plein air et environnement, leadership, style de vie sain et actif, citoyenneté, expression artistique, et croyances et valeurs.
- Un parcours personnel.

Le Sentier canadien et le programme des scouts

1. UNE APPROCHE D'APPRENTISSAGE INFORMELLE

Les scouts acquièrent diverses compétences en participant à des aventures en patrouilles, avec l'ensemble de la troupe, ou seuls. Ces aventures stimulantes et concrètes leur permettent de redécouvrir le monde qui les entoure.

2. LES SEPT COMPOSANTES DE LA MÉTHODE SCOUTE

Le Sentier canadien se fonde sur la méthode scout; c'est la base de toutes les aventures que les jeunes vivent. Il s'agit d'un processus informel d'apprentissage, où chaque scout est responsable de son développement. La méthode scout est une approche unique au mouvement scout.

LES SEPT COMPOSANTES DE LA MÉTHODE SCOUTE

1. La promesse et la loi scout
2. L'apprentissage par l'action
3. Le système d'équipe
4. Le cadre symbolique
5. La nature
6. La progression personnelle
7. Le soutien des bénévoles



¹ Consultez le tableau de planification des scouts au Sentiercanadien.ca.



² Consultez le Conseil aux animateurs «Questions à poser aux jeunes pendant la révision d'une activité» au Sentiercanadien.ca.



³ Consultez la trousse de démonstration des scouts au Sentiercanadien.ca.

3. LES QUATRE ÉLÉMENTS

Le Sentier canadien comporte quatre éléments essentiels :

Dirigé par les jeunes : Ce ne sont pas les animateurs, mais les jeunes, qui dirigent le programme. Les scouts assument de plus en plus de responsabilités dans l'orientation de leur section.

Planification-action-révision¹ : Ce processus en trois étapes est le fondement de toutes les activités du programme.

Aventure : Les scouts explorent de nouvelles choses, partagent de nouvelles idées, acquièrent de nouvelles compétences et tracent de nouveaux sentiers.

ÉPICES² : Il s'agit de l'acronyme des six dimensions du développement personnel (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social) sur le Sentier canadien.

4. UN PROGRAMME ÉQUILIBRÉ³

Le Sentier canadien propose un programme équilibré. Les scouts participent à des activités liées aux six thèmes de programme suivants : environnement et plein air; leadership; style de vie sain et actif; citoyenneté; expression artistique; et croyances et valeurs.

5. UN PARCOURS PERSONNEL

Le programme des scouts vise à favoriser la progression personnelle des jeunes : chaque scout trace sa propre voie, tout en collaborant avec ses camarades.

Trace ton propre sentier : le cadre symbolique du programme des scouts

Les scouts veulent vivre des aventures! Ils veulent essayer de nouvelles activités stimulantes, comme la raquette, le canoë, le camping et la randonnée. Le cadre symbolique du programme utilise la diversité des paysages de notre beau pays comme toile de fond d'une grande variété d'aventures. Les scouts sont invités à en apprendre plus sur le monde et sur eux-mêmes en étudiant les sentiers historiques qui jalonnent le Canada.

Les animateurs accompagnent et encadrent les scouts dans cette grande expédition canadienne. Ils se fondent sur les quatre éléments et la méthode scout pour susciter la participation des jeunes. À la fin de leur parcours, les scouts peuvent travailler à l'obtention du prix du Chef scout en développant leurs compétences de plein air et en apportant leur contribution à la collectivité.

POINTS DE REPÈRE SUR LE SENTIER

- Un pionnier est un scout de première année.
- Un voyageur est un scout de deuxième année.
- Un éclaireur est un scout de troisième année.
- Un explorateur est un scout de quatrième année.

Éléments essentiels du programme des scouts

PROMESSE, LOI ET DEVISE DU SCOUT

Scouts Canada demande aux jeunes et aux animateurs de souscrire à la promesse et à la loi du scout. Rédigées dans des termes clairs, celles-ci définissent les attentes envers les membres du mouvement scout. La devise sert à guider les jeunes au fil de leurs aventures.

CONVENTIONS SCOUTES

Il existe trois conventions chez les scouts : le salut des scouts, le signe des scouts et la poignée de main des scouts.

Le salut des scouts

Levez l'index, le majeur et l'annulaire de la main droite. Joignez le pouce et l'auriculaire, en plaçant le pouce par-dessus l'auriculaire. Paume vers l'avant, approchez votre main de votre tête jusqu'à ce que votre index touche votre front. Ramenez votre main sur le côté. Le salut des scouts se fait uniquement lorsqu'on porte l'uniforme complet. C'est un signe de respect, de courtoisie et de gentillesse.

Le signe des scouts

La position de la main droite est la même que pour le salut des scouts : on lève l'index, le majeur et l'annulaire, et on joint le pouce et l'auriculaire, paume vers l'avant. Tenez votre main en position verticale à côté de votre tête. Les trois doigts centraux représentent les trois composantes de la promesse du scout : faire de son mieux; accomplir son devoir envers Dieu, la Reine et les autres; et respecter l'esprit de la loi du scout. L'union du pouce et de l'auriculaire représente les liens d'amitié des scouts. On utilise ce signe:

- lors des cérémonies d'investiture
- lorsqu'on prononce la promesse et la loi du scout
- pour demander l'attention des scouts
 - Dans ce dernier cas, on lève la main pour former le signe des scouts et on attend que tous les scouts le fassent aussi. Lorsqu'ils lèvent la main pour faire ce signe, les jeunes doivent se taire et attendre les instructions. Cette méthode est plus respectueuse que d'utiliser un sifflet ou de crier (et elle est moins dommageable pour vos cordes vocales!).
- à la place du salut scout lorsqu'on n'est pas en uniforme

La poignée de main des scouts

Les scouts se serrent la main gauche en signe de camaraderie, de confiance et de paix.

La promesse scout

Sur mon honneur,
Je promets de faire de mon mieux,
Pour accomplir mon devoir envers Dieu
et la Reine
Aider les autres en tout temps,
Et respecter l'esprit de la loi scout.

La loi scout

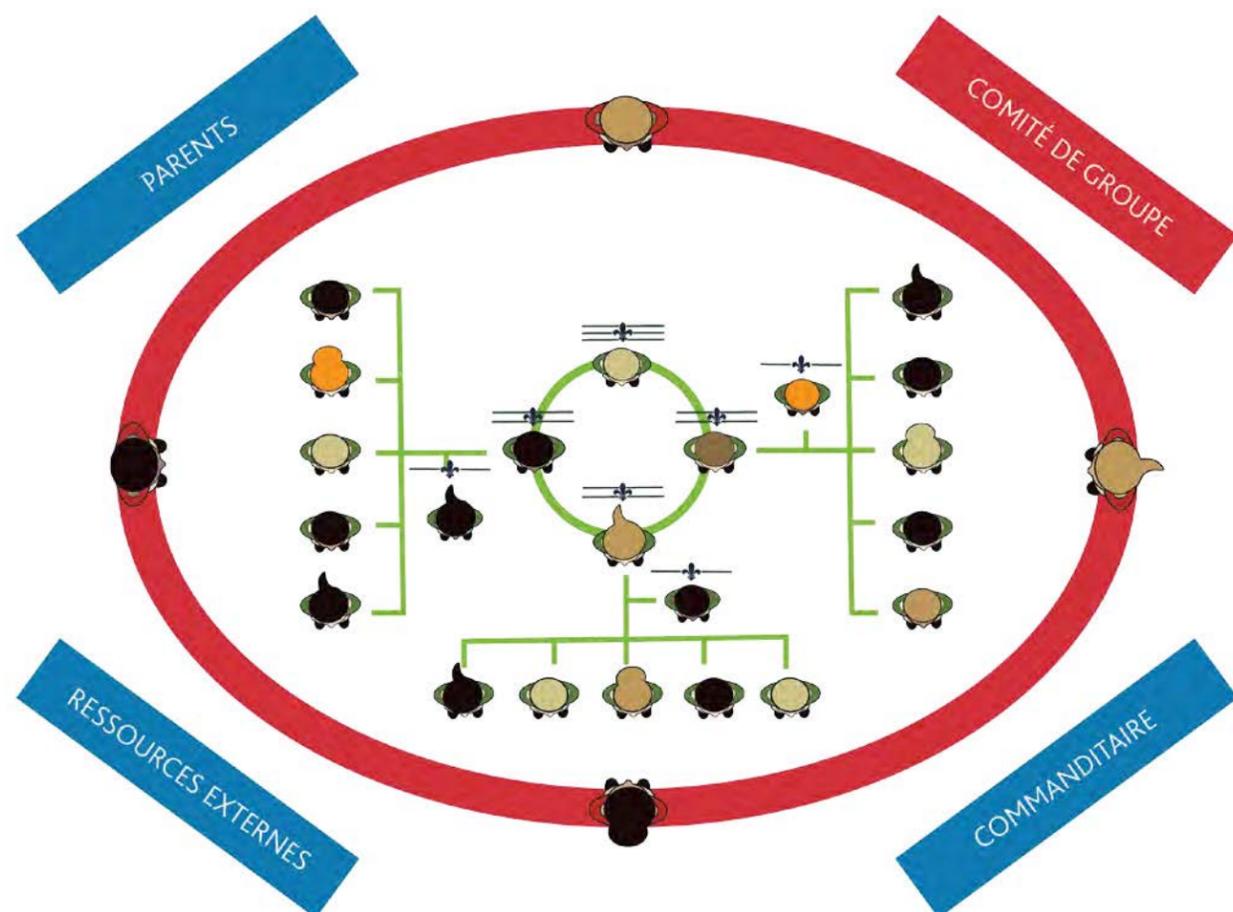
Un scout est
Serviable et digne de confiance,
Aimable et de bonne humeur,
Attentionné et propre,
Sage dans l'utilisation de toutes
les ressources.

La devise scout

Sois prêt.



Structure de la troupe



Remarque : Ce tableau représente l'organisation d'une troupe, et non une formation cérémoniale.

-  Animateur
-  Scout
-  Second de patrouille
-  Chef de patrouille
-  Chef de troupe

PATROUILLES

La patrouille constitue l'unité de base de la troupe. Elles sont composées d'environ six à huit scouts et elles sont formées en début d'année.

Plusieurs scouts ont des amis au sein de la troupe : certains ont été louveteaux avec eux, d'autres se sont joints à la troupe après une soirée Invite un ami. Comme ces derniers n'ont peut-être jamais été scouts auparavant, il est important de tenir compte des liens d'amitié et de permettre aux amis d'être dans les mêmes patrouilles, lorsque c'est possible. C'est dans leur patrouille que les scouts collaborent, apprennent par la pratique et assument des responsabilités pour s'entraider. Lorsqu'ils se joignent à la troupe, les jeunes sont reconnus en fonction de leur âge, et non en fonction de leur ancienneté au sein du mouvement.

PATROUILLE DE SERVICE

Une des patrouilles de la troupe peut servir de « patrouille de service » à chaque rencontre. Cette patrouille s'occupe de la cérémonie du drapeau, effectue le nettoyage de la salle de rencontre et accomplit d'autres tâches au besoin. L'équipe de leadership de la troupe choisit la patrouille de service. Il est recommandé d'effectuer une rotation des patrouilles de service.



¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Comment assurer le succès des patrouilles de votre troupe? » au Sentiercanadien.ca.

Après quelques rencontres où ils auront pu faire connaissance, demandez aux scouts de s'associer à un ou deux camarades avec qui ils aimeraient former une patrouille.¹ Les scouts qui se connaissent déjà auront eu l'occasion de discuter avec les nouveaux, et vice-versa. À partir de ces petits groupes, on pourra ensuite former des groupes d'environ six jeunes, ce qui constitue la taille idéale d'une patrouille. Une fois que c'est fait, on demande aux scouts qui souhaitent être chefs de patrouille de présenter les raisons pour lesquelles on devrait les choisir. Les scouts élisent les chefs et les seconds de patrouille, puis font connaître leurs choix au chef de troupe et aux animateurs.

Les jeunes choisissent ensuite un nom (et possiblement un cri) pour leur patrouille. Ne soyez pas surpris s'ils proposent des noms qui sortent de l'ordinaire; les scouts ont beaucoup d'imagination et ils proposent parfois des noms cocasses. Laissez-les s'exprimer!

Après la formation des patrouilles et de l'équipe de leadership de la troupe, on peut entamer la planification de l'année à venir. L'équipe de leadership devrait fixer une date pour lancer la planification des aventures de la troupe.

Directives pour la formation des patrouilles

Il n'y a pas de formule magique pour former les patrouilles, mais les directives suivantes vous seront utiles :

- On peut demander aux scouts de quatrième année de former les patrouilles, en se fondant sur les conseils des animateurs. On peut aussi demander aux scouts de deuxième et troisième année de participer au processus.
- On souhaite réunir des scouts de différents âges au sein des patrouilles, afin que les plus vieux puissent aider les plus jeunes.
- Demandez aux filles si elles souhaitent ou non être dans la même patrouille que les garçons.
- Tenez compte des amitiés entre les jeunes, mais assurez-vous de ne pas former de cliques.
- Permettez aux scouts de dire s'ils souhaitent ou non être avec leurs frères et sœurs.

Les animateurs devraient être présents lors du choix des patrouilles. Leur rôle principal est d'aider les jeunes à former de bons groupes de travail et à s'assurer que personne n'est exclu. Par exemple, il est essentiel d'offrir aux scouts ayant un handicap physique ou de développement le soutien dont ils ont besoin.

Leadership au sein de la patrouille

Chaque patrouille est dirigée par un chef de patrouille, qui est assisté par le second de patrouille. Le chef et le second de patrouille sont élus par les membres de leur patrouille.

MEMBRES PRINCIPAUX DE L'ÉQUIPE DE LEADERSHIP DE LA TROUPE

- Le chef de troupe (celui qui préside les réunions)
- Les chefs de patrouille
- Les scouts de quatrième année (les explorateurs)
- Les animateurs de la troupe



¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Comment faire de l'équipe du leadership de la troupe une équipe efficace? » au Sentiercanadien.ca.

LA TROUPE SCOUTE

Une troupe est constituée d'un groupe de patrouilles et d'animateurs. La taille des troupes varie beaucoup : certaines sont formées de deux animateurs et de trois ou quatre jeunes, d'autres sont formées de six ou sept animateurs et d'une quarantaine de jeunes.

La section des scouts marins met l'accent sur les activités nautiques, comme la voile, l'aviron, le canoë et le kayak. Cette particularité exige que les animateurs aient une certaine expertise dans ces domaines. Mis à part cela, le fonctionnement d'une telle troupe est semblable à celui des autres troupes.

Chef de troupe

Sans nécessairement être le membre le plus âgé du groupe, le chef de troupe doit être un scout expérimenté et accompli. Il devrait idéalement déjà avoir été membre de l'équipe de leadership et servi comme chef ou second de patrouille. Il est important que la troupe prépare ses scouts à assumer ce rôle.

L'équipe de leadership de la troupe

L'équipe de leadership de la troupe¹ constitue un forum où les jeunes décident de l'orientation de leur programme.

Cette équipe est une composante clé qui permet de favoriser le développement des jeunes. Si on l'utilise bien, le concept de l'équipe de leadership encourage les jeunes à faire preuve d'initiative, en leur permettant d'apprivoiser, d'assumer et d'évaluer leurs rôles au sein de la troupe.

Voici les responsabilités de ses membres :

- Rédiger, réviser et appliquer le code de conduite de la troupe, en accord avec l'ensemble de la troupe.
- Décider de l'orientation du programme de la troupe.
- Prendre des décisions concernant l'achat du matériel important.
- Réviser les aventures en appliquant la méthode planification-action-révision.
- S'assurer que le programme et les animateurs répondent aux besoins et aux attentes des jeunes.
- Régler les problèmes de discipline mineurs.

Les animateurs ne doivent pas être plus nombreux que les jeunes lors des rencontres de l'équipe de leadership. Celle-ci devrait organiser au moins une rencontre par mois, et se réunir de façon informelle au besoin (lors d'un camp, avant ou après une rencontre, etc.). Il est essentiel que l'équipe se réunisse assez souvent pour pouvoir répondre aux problèmes dès qu'ils se manifestent.

Choix des membres de l'équipe de leadership

On peut recourir à diverses approches pour choisir les membres de l'équipe de leadership. Votre troupe doit adopter la méthode qui lui convient le mieux.

RESPONSABILITÉS DU CHEF DE PATROUILLE

- Planifier et diriger les rencontres et les activités de la patrouille.
- Veiller à ce que les membres de la patrouille soient bien informés.
- Déléguer une tâche particulière à chaque membre de la patrouille.
- Représenter la patrouille aux rencontres de l'équipe de leadership de la troupe.
- Veiller à ce que la patrouille soit prête à participer aux activités de la troupe.
- Travailler avec d'autres chefs de patrouille afin d'assurer le bon fonctionnement de la troupe.
- Connaître les habilités de chaque membre de la patrouille.

RESPONSABILITÉS DU CHEF DE TROUPE

- Animer les rencontres et organiser les événements et les activités de la troupe.
- Effectuer les appels lors des cérémonies.
- Animer les cérémonies, y compris les cérémonies de remise de badges et de prix, et l'investiture de nouveaux animateurs.
- Présider les rencontres de l'équipe de leadership de la troupe.
- Déléguer les tâches et les responsabilités.
- Aider les animateurs à former les jeunes leaders.
- Respecter la promesse et la loi scout.

On peut élire le chef de troupe en :

- faisant voter l'ensemble de la troupe;
- faisant voter les chefs de patrouille;
- faisant voter l'équipe de leadership de la troupe.

RÔLES ET RESPONSABILITÉS

Chef de patrouille

Chaque patrouille élit un chef pour la servir et la guider. On peut effectuer une rotation de ce rôle après un certain temps.

Si certains scouts se proposent pour être chefs de patrouille, le chef de troupe les interroge en leur demandant ce qu'ils attendent de cette expérience et de ces responsabilités. Le chef de troupe choisit les chefs en fonction des réponses des bénévoles.

Second de patrouille

Élu par les membres de la patrouille, le second de patrouille assiste le chef de patrouille et assume les responsabilités de celui-ci en son absence. Comme pour le chef de patrouille, on peut nommer le second de patrouille après avoir passé les bénévoles en entrevue.

Chef de troupe

Le chef de troupe est un scout (et non un animateur) qui assume ces fonctions pour une période prédéterminée. Il est possible d'alterner ce rôle entre plusieurs scouts au cours de l'année. On peut établir cette rotation en début d'année ou au début de chaque mandat de chefferie, notamment en tenant un vote. Certaines troupes décident de réserver ce rôle aux scouts qui en sont à leur quatrième année, puisque c'est leur dernière année au sein de la troupe. Si le scout choisi est aussi chef de sa patrouille, le second de patrouille assumera l'encadrement de la patrouille pendant la durée de son mandat de chefferie.

Au début de l'année, les scouts se partagent les responsabilités au sein de la troupe. On demande aux candidats qui souhaitent devenir chefs de leur patrouille ou de la troupe de se préparer à expliquer les raisons pour lesquelles on devrait les choisir.

La semaine suivante, les candidats au poste de chef de troupe présentent leurs arguments à l'ensemble de la troupe. Les jeunes peuvent ensuite tenir un vote secret pour élire le chef de troupe.

L'animateur de troupe doit clairement définir ce qu'on attend du chef de troupe. Celui-ci fera partie de l'équipe de leadership de la troupe, qui comprend également les animateurs.

Il est important de choisir comme chef de troupe un jeune qui a le temps d'assumer ces responsabilités, car il devra communiquer régulièrement avec les chefs de patrouille et présider l'équipe de leadership de la troupe.

Le candidat choisi doit être mature et capable de travailler avec les autres.

LIGNES DIRECTRICES SUGGÉRÉES POUR CHOISIR LES JEUNES LEADERS DE LA TROUPE

- Ce n'est pas un concours de popularité. Les meilleurs leaders ne sont pas toujours les personnes les plus populaires.
- Souvenez-vous que les scouts offrent un environnement idéal et sécuritaire pour l'apprentissage!
- Envisagez de diriger une activité qui donne l'occasion aux scouts d'acquérir de l'expérience en leadership ou de démontrer leurs compétences en leadership. L'activité permettra aux scouts de reconnaître le potentiel de leadership des autres jeunes.
- Pensez à la personne qui convient le mieux au rôle.
- Pensez à qui pourrait bénéficier d'un rôle de leadership.
- Pensez à comment la troupe ou la patrouille pourrait bénéficier d'un leader scout.

AUTRES RESPONSABILITÉS

Votre troupe peut décider de donner d'autres responsabilités aux jeunes. Certaines troupes proposent à leurs membres d'assumer le rôle de trésorier (responsable des cotisations), de quartier-maître (responsable du matériel et de la nourriture lors des camps) et de secrétaire (responsable des présences et d'autres dossiers).

PERSONNE-RESSOURCE (ANIMATEUR RESPONSABLE DE LA TROUPE)

Les animateurs sont des bénévoles qui encadrent les jeunes dans leur parcours. Habituellement, on les appelle par leur prénom. Un des animateurs assume le rôle d'animateur-ressource de la troupe.

Responsabilités de la personne-ressource (l'animateur responsable de la troupe)

- Gestion des risques : Il est essentiel que vous veilliez à la santé et à la sécurité de tous les membres de façon continue.
- Soutenez l'équipe de leadership de la troupe.
- Supervisez la tenue des rencontres hebdomadaires et la réalisation de plusieurs aventures de plus d'une journée au cours de l'année.
- Encadrez les jeunes et les animateurs afin de s'assurer que tous les membres connaissent une croissance personnelle au sein de la troupe.
- Participez à la prise de décisions lors des rencontres de l'équipe de leadership de la troupe et à la mise en œuvre de ces décisions.
- Établissez des relations de travail étroites avec d'autres membres de l'équipe de leadership et confiez les responsabilités de la direction de la troupe aux jeunes et aux autres animateurs.
- Aidez le chef de troupe à mettre en œuvre le programme hebdomadaire.
- Soutenez l'organisation de réunions spéciales, dont les sorties d'une journée et la planification à court et à long terme, et y participez.
- Utilisez les ressources documentaires disponibles.
- Entretenez de bonnes relations avec les parents et les tuteurs et encouragez les jeunes à réaliser des activités qui impliquent la participation des parents ou des tuteurs.
- Encouragez le recrutement de membres et aidez le comité de groupe dans ses efforts de recrutement d'autres animateurs.
- Entretenez de bonnes relations avec les animateurs d'autres sections et assistez aux rencontres du comité de groupe et du conseil local, au besoin.
- Répondez aux exigences particulières du commanditaire, s'il y a lieu.

ANIMATEUR DE TROUPE

Les animateurs de troupe épaulent l'animateur-ressource au besoin, et l'un d'eux le remplace en son absence. Le rôle principal des animateurs est d'aider les jeunes et de s'assurer que le programme est bien mis en œuvre.



¹ Consultez la carte des sentiers canadiens au Sentiercanadien.ca.

Explorer les sentiers canadiens

La carte des sentiers canadiens¹ propose plusieurs pistes qui permettent de créer des aventures stimulantes. Les pistes proposées sont de vrais sentiers qui jalonnent des régions du Canada ayant une importance culturelle et historique particulière. Ces sentiers constituent le cadre symbolique dans lequel les scouts réalisent leur progression personnelle. Il est d'ailleurs fort possible que les jeunes décident de visiter et d'explorer ces sentiers pour vrai! Chacune des quatre années du programme est nommée conformément au cadre symbolique lié à ces sentiers.



La carte des sentiers canadiens

FLEUVE MACKENZIE (plein air et environnement)

Le Fleuve Mackenzie coule du Grand lac des Esclaves, dans les Territoires du Nord-Ouest, jusqu'à la mer de Beaufort, dans l'océan Arctique. Les animaux que l'on retrouve sur les berges du fleuve sont vulnérables aux changements climatiques. Par exemple, la survie des ours polaires dépend de la longueur de la saison des glaces sur l'océan, puisqu'ils y chassent leur nourriture. La toundra continentale dans le delta du fleuve, qu'ils habitent durant l'été, n'est qu'un habitat temporaire.

Les activités liées à ce thème comprennent le nettoyage de berges, de parcs et de bords de route, et l'acquisition de compétences de plein air, comme des techniques pour allumer un feu de camp et identifier des aliments comestibles dans la nature.

SENTIER DES TUNIQUES ROUGES (leadership)

En 1874, la police à cheval du Nord-Ouest a entrepris sa fameuse Marche vers l'Ouest, de Fort Dufferin (Manitoba) à Fort Whoop-Up (Alberta), afin d'instaurer la loi et l'ordre dans les Prairies. Sam Steele, un célèbre commissaire de police à cheval du Nord-Ouest, est

Chaque piste est associée à l'un des six thèmes de programme (plein air et environnement, leadership, style de vie sain et actif, citoyenneté, expression artistique, et croyances et valeurs), ce qui favorise une progression personnelle équilibrée et facilement mesurable.



Fluve Mackenzie
(plein air et environnement)



Sentier des tuniques rouges
(leadership)



Sentier Bruce
(style de vie sain et actif)



Sentier Rideau
(citoyenneté)



Piste Cabot
(expression artistique)



Sentier de la côte ouest
(croyances et valeurs)

l'incarnation même du leadership. Il a participé à la Marche vers l'Ouest et a ensuite géré les douanes du col Chilkoot pendant la ruée vers l'or du Klondike. Le Sentier des tuniques rouges invite les scouts à planifier et à diriger des aventures pour les autres membres de leur troupe, ainsi que pour les louveteaux et les castors.

SENTIER BRUCE (style de vie sain et actif)

Le Sentier Bruce traverse l'escarpement du Niagara. On retrouve une grande variété d'écosystèmes le long de ses 900 kilomètres dans le sud-ouest de l'Ontario, de Tobermory sur les rives du lac Huron, à Queenston, près de Niagara Falls. En toutes saisons, le sentier et sa nature environnante se prêtent à des tonnes d'activités : la randonnée, le vélo de montagne, l'escalade, la raquette, le ski, la voile, le kayak et le canoë, pour ne nommer que celles-là! Bref, le Sentier Bruce représente parfaitement le style de vie sain que les scouts adorent!

SENTIER RIDEAU (citoyenneté)

Il longe le canal Rideau, qui s'écoule de Kingston à Ottawa. Après la guerre de 1812, le canal faisait partie de l'itinéraire sécuritaire qui reliait Montréal et Kingston. Les aventures du Sentier Rideau sont axées sur la citoyenneté. On peut par exemple amener les scouts à apprendre à connaître les employés et les services de leur municipalité grâce à des visites et à des présentations. Une troupe peut visiter une bibliothèque ou une caserne de pompiers, ou inviter un politicien à parler du plan de revitalisation d'un parc du quartier. Les scouts peuvent contribuer à la vie communautaire de différentes façons, notamment en peignant des bancs de parc ou en entretenant des sentiers dans une zone protégée.

PISTE CABOT (expression artistique)

Il y a plus de 500 ans, la côte est du Canada représentait un nouveau territoire pour les explorateurs européens. De plus, l'île du Cap-Breton a été le berceau d'innombrables artistes et penseurs des plus créatifs. Les aventures que propose la Piste Cabot stimulent la créativité. Elles comprennent l'interprétation, l'écriture et les arts visuels.

SENTIER DE LA CÔTE-OUEST (croyances et valeurs)

Le sentier a été choisi en raison des vibrantes traditions culturelles des peuples autochtones de la côte ouest et du militantisme environnemental de plusieurs résidents de l'île de Vancouver. Comme la côte est représentait autrefois une nouvelle frontière pour les Européens, le soleil couchant et l'océan Pacifique représentent un horizon lointain qui recèle un immense potentiel.

Ce sentier sera parsemé d'aventures qui renforceront la conscience sociale des scouts, comme l'exploration de leurs croyances personnelles, la découverte d'autres croyances et l'analyse d'enjeux politiques qui leur tiennent à cœur. Les scouts peuvent par exemple visiter une église, planifier un moment de réflexion ou inviter un présentateur à une rencontre.



¹ Consultez les fiches de parcours des scouts au **Sentiercanadien.ca**.



² Consultez le résumé graphique des fiches de parcours au **Sentiercanadien.ca**.

Planifier un cycle de programme

Chaque saison correspond à un cycle de programme. La troupe doit tenter de réaliser des aventures liées aux six sentiers lors de chaque cycle. Selon la longueur de vos aventures, il se peut que vous réalisiez plus d'une activité pour chaque thème. Il arrive aussi parfois que certaines patrouilles souhaitent réaliser d'autres aventures que le reste de la troupe. Encouragez-les à le faire, en les aidant à planifier les activités qu'elles ont décidé de vivre.

RESSOURCES POUR FACILITER LA PLANIFICATION : LES FICHES DE PARCOURS¹

Les fiches de parcours² sont conçues pour aider les scouts à planifier, à réaliser et à réviser diverses aventures lorsqu'ils ont du mal à proposer des idées originales. Ces fiches proposent des suggestions d'aventures pour chaque sentier et thème de programme. Elles renforcent le processus de planification déployé par la patrouille ou la troupe, en mettant l'accent sur la méthode planification-action-révision.



Fiche de parcours des scouts

AVENTURES DIRIGÉES PAR LES JEUNES

Tous les scouts participent au choix de leurs aventures par l'entremise de l'équipe de leadership de la troupe. Les chefs et les seconds de patrouille recueillent les suggestions au sein des patrouilles et les transmettent à l'équipe de leadership de la troupe, qui décide ensuite quelles aventures la troupe vivra. Les jeunes ont ainsi leur mot à dire dans l'orientation du programme : ils peuvent indiquer quelles aventures leur paraissent les plus intéressantes, stimulantes et amusantes. Leurs choix varieront d'une troupe et d'une patrouille à l'autre.

PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION

Planification

Une fois l'aventure choisie, on doit commencer à la planifier!

L'équipe de leadership invite les patrouilles à cerner quels sont les préparatifs et les compétences nécessaires pour vivre l'aventure, et comment on effectuera la planification. Cette discussion peut se faire en troupe (surtout si la troupe est petite), en patrouille (parfois) ou en équipe de leadership de la troupe.

Les animateurs encadrent la discussion, en répondant aux questions des jeunes et en leur posant des questions au besoin. « L'apprentissage par la pratique » est primordial à cette étape de la planification. Les animateurs doivent donc donner de la latitude aux jeunes.

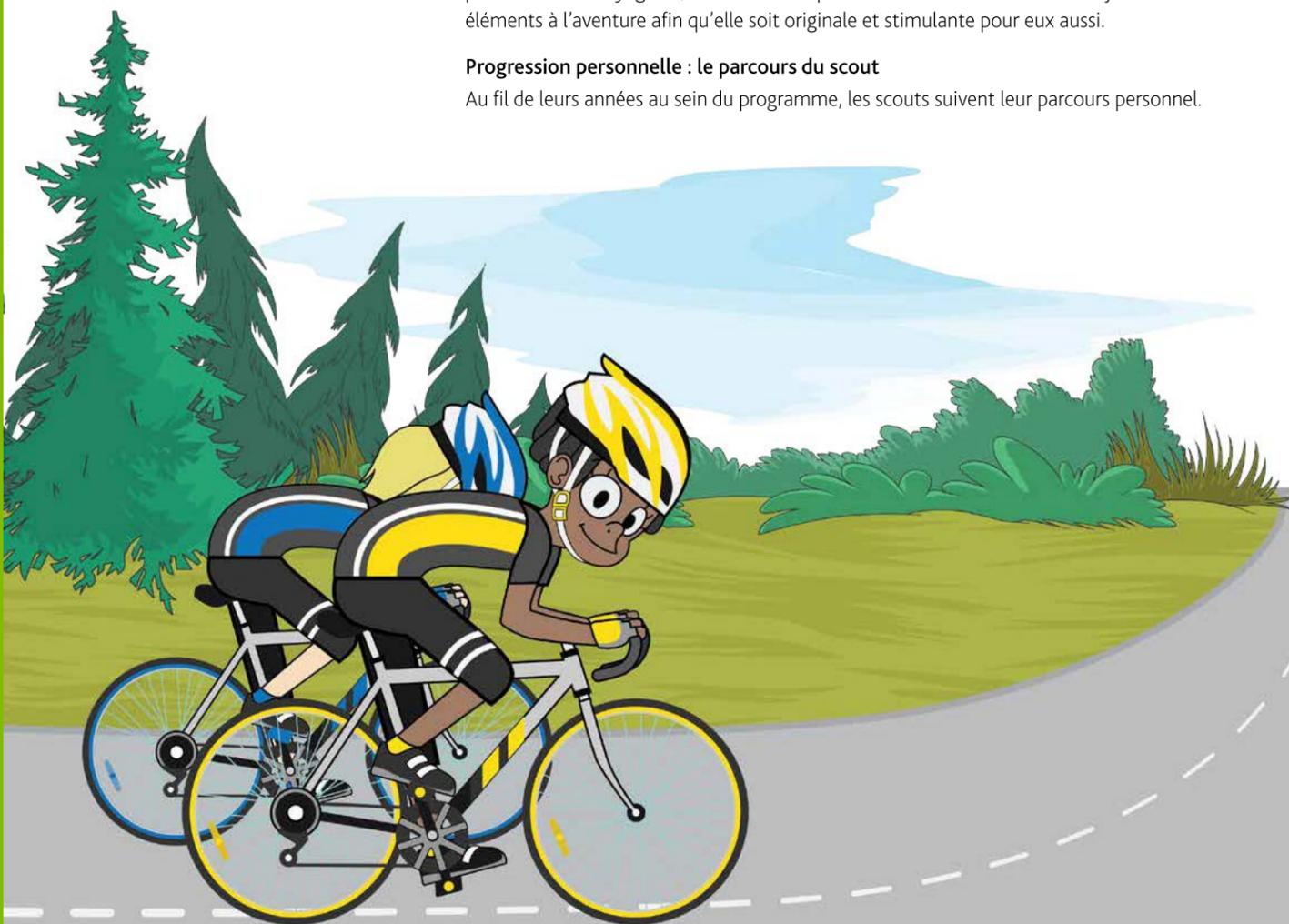
Le défi de la planification

Le processus de planification bénéficie de l'expérience et des connaissances de chaque scout. Au fil de leurs quatre années au sein de la section, les scouts acquièrent des connaissances.

Par définition, une aventure scout se doit d'être originale et stimulante. Le processus de planification axé sur la progression personnelle amène d'ailleurs chaque jeune à cerner l'aspect original et stimulant de l'aventure planifiée. Pour les scouts pionniers, plusieurs aspects d'une aventure peuvent revêtir un côté original et stimulant, sans que ce soit le cas pour les scouts voyageurs, éclaireurs et explorateurs. Ceux-ci devront donc ajouter certains éléments à l'aventure afin qu'elle soit originale et stimulante pour eux aussi.

Progression personnelle : le parcours du scout

Au fil de leurs années au sein du programme, les scouts suivent leur parcours personnel.



La progression personnelle est au cœur du scoutisme : les jeunes font bénéficier la troupe de leur expérience et progressent en vivant de nouvelles aventures. Seuls ou avec leurs pairs, les scouts élaborent des activités qui leur permettent de s'épanouir.

Défis personnels

Chaque scout doit se fixer un objectif personnel lors de la planification d'une aventure. Il doit en discuter avec sa patrouille et s'engager à atteindre cet objectif. Le choix et le partage de cet objectif sont des éléments importants du processus de planification. Comme chaque jeune est unique, chaque objectif l'est aussi.

Les scouts doivent faire preuve de créativité lorsqu'ils choisissent leurs objectifs ou défis personnels. Par exemple, si un scout voyageur a déjà fait une randonnée par le passé avec sa patrouille, sa troupe ou seul, il peut se fixer comme objectif d'apprendre à voyager plus léger, de montrer aux membres de la patrouille comment faire leurs sacs à dos ou d'accompagner les marcheurs les plus lents au lieu d'ouvrir la marche.

Le but est que chaque scout se fixe plusieurs objectifs, afin de peaufiner les six aspects de son développement personnel (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social).

Action

Les scouts réalisent l'aventure qu'ils ont planifiée, avec l'aide de leurs animateurs.

Révision¹

Une partie importante de l'apprentissage lié aux aventures scoutées découle de la réflexion que les jeunes mènent après l'activité. Cette révision peut avoir lieu à la fin de l'aventure ou lors de la rencontre suivante, et elle peut être menée par un individu, la patrouille ou l'ensemble de la troupe.

Saluer le parcours personnel des scouts

Cinq catégories de badges permettent de souligner le parcours personnel des scouts.

1. COMPÉTENCES D'AVENTURES DE PLEIN AIR

Lorsqu'ils planifient une aventure, les scouts dressent une liste des compétences dont ils auront besoin pour la réaliser. Après avoir acquis ces compétences et réalisé l'activité, ils révisent l'activité et les compétences qu'ils ont développées.

Dans le cadre du Sentier canadien, Scouts Canada a élaboré un programme complet axé sur les compétences de plein air (voir le chapitre 6, intitulé *Compétences d'aventures de plein air*). Les renseignements sur les compétences et les exigences sont décrits au Sentiercanadien.ca.

Les jeunes développent ces compétences tout au long de leur parcours au sein du mouvement scout. Chaque compétence de plein air est divisée en neuf étapes; on salue la réalisation de chaque étape en remettant au jeune un badge qu'il porte sur la manche de son uniforme. Les compétences de plein air sont des outils qui renforcent la méthode planification-action-révision.



¹ Consultez le [Conseils aux animateurs](http://Conseilsauxanimateurs.ca) « Comment faire une révision de la saison? » au Sentiercanadien.ca

LE PARCOURS PERSONNEL D'UN SCOUT

- Compétences d'aventures de plein air
- Badges de progression personnelle
- Badges de réalisation personnelle
- Badges de liaison du Sentier canadien
- Prix de section : le prix du Chef scout

Badges de réalisation personnelle des scouts



Terre



Air



Eau



Espace



Activités physiques d'été



Activités physiques d'hiver



Activités physiques quatre saisons



Maison



Communauté



Canada



Monde



Technologie



Arts



Ingénierie



Passe-temps



Science



Pionnier

(pour les scouts de première année)



Voyageur

(pour les scouts de deuxième année)



Éclaireur

(pour les scouts de troisième année)



Explorateur

(pour les scouts de quatrième année)



Badge de liaison du Sentier canadien

2. BADGES DE PROGRESSION PERSONNELLE

Après la révision de fin d'année, on remet au scout le badge qui correspond à sa progression personnelle.

3. BADGES DE RÉALISATION PERSONNELLE

Ces badges visent à saluer le fait que les scouts ont atteint les objectifs personnels qu'ils s'étaient fixés. Une fois qu'il a établi cinq objectifs personnels, le scout collabore avec un animateur afin d'élaborer et de finaliser son plan d'action, en suivant la méthode planification-action-révision. On souligne le fait qu'il a atteint ses objectifs en lui remettant le badge correspondant. Le scout doit établir cinq exigences personnelles, en se fondant sur ses propres choix et des suggestions préétablies. Les descriptions des badges offrent des exemples d'objectifs que les jeunes peuvent choisir.

Les badges de réalisation personnelle visent notamment à :

- encourager le jeune à essayer de nouvelles activités;
- encourager le scout à nourrir ses intérêts;
- reconnaître la progression du jeune;
- encourager l'épanouissement personnel du scout;
- amener le jeune à prendre en main son développement en lui demandant de choisir ses propres objectifs.

4. BADGES DE LIAISON DU SENTIER CANADIEN

À la fin de leur parcours chez les scouts, les jeunes reçoivent un badge de liaison du Sentier canadien qu'ils porteront sur leur uniforme de scout aventurier. On leur remet ce badge au printemps, lors de la cérémonie de passage, afin de reconnaître et de célébrer la conclusion de cette étape importante de leur parcours personnel.

Avant la cérémonie de passage et la remise du badge, les scouts explorateurs ont l'occasion de :

- rencontrer des scouts aventuriers et de discuter des activités qu'ils réalisent, et de rencontrer des louveteaux pour leur parler de la section des scouts;
- participer à des activités de liaison avec les autres sections (p. ex. faciliter le déroulement d'un rallye louvauto, inviter les louveteaux plus âgés à participer à un camp ou à une activité, ou prendre part à un camp ou à une activité avec les scouts aventuriers).

Avec leur patrouille ou l'ensemble de la troupe, les explorateurs passent en revue leur parcours chez les scouts en songeant aux progrès qu'ils ont faits par rapport aux ÉPICES et aux compétences de plein air. C'est aussi une occasion pour eux de dire quelles sont leurs attentes envers le programme des scouts aventuriers. Cette révision peut avoir lieu lors d'une rencontre, mais nous vous recommandons de la réaliser lors d'un camp ou d'un feu de camp, vers la fin de l'année de scoutisme.



Prix du Chef scout

5. PRIX DE SECTION : LE PRIX DU CHEF SCOUT

Le prix du Chef scout est le prix le plus prestigieux que peut recevoir un jeune au sein de la section des scouts. Pour l'obtenir, un jeune doit avoir progressé de façon remarquable dans tous les thèmes de programme et dans les compétences de plein air. Les critères relatifs à ce prix sont regroupés en quatre volets :

1. Progression personnelle

Le jeune doit démontrer qu'il a grandement progressé sur le plan personnel. Il doit notamment montrer qu'il a révisé sa progression personnelle et dirigé sa patrouille lors d'une aventure (sans nécessairement avoir été chef ou second de patrouille). Le scout doit avoir collaboré avec ses pairs et utilisé la méthode planification-action-révision pour orienter cette aventure, qui peut être liée à n'importe lequel des six thèmes de programme.

2. Compétences d'aventures de plein air

En incluant son passage chez les castors et les louveteaux, le jeune doit avoir terminé 18 étapes des compétences de plein air. Le scout peut décider de travailler sur un grand nombre de compétences ou de se concentrer sur quelques-unes. Cela laisse donc plusieurs options au jeune et permet à l'équipe de leadership de la troupe de choisir les compétences de plein air qu'elle souhaite peaufiner.

3. Heures de bénévolat

Le scout doit avoir effectué 30 heures de bénévolat. Il n'est pas nécessaire qu'il les ait effectuées dans le cadre d'une activité ou d'un événement scout. Bien que les heures de bénévolat réalisées dans le cadre d'une activité de la section soient comptabilisées, on doit encourager les jeunes à trouver des occasions de rendre service à leur collectivité d'une façon qui leur parle véritablement.

4. Projet du Chef scout

Point culminant du programme, ce projet est généralement réalisé lors de la dernière année du scout au sein de la section. Avec l'approbation de l'équipe de leadership de la troupe et en suivant la méthode planification-action-révision, le scout doit réaliser un projet ambitieux qui lui tient à cœur et qui aura des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale.

Le jeune peut réaliser son projet conjointement avec une autre initiative ou avec l'appui d'une organisation, d'une école ou d'une fondation, comme celle du Prix du Duc d'Édimbourg.

On demande notamment au jeune :

- de planifier un projet avec ses pairs et d'en examiner les risques;
- de choisir un projet qui lui tient à cœur et qui aura des répercussions positives :
 - à l'échelle locale (votre ville, votre école, une église, un hôpital, etc.)
 - nationale (au Canada); ou
 - internationale (à l'extérieur du Canada).



Le projet choisi peut porter sur divers enjeux, dont l'éducation, la pauvreté, le racisme, la pollution, le logement ou l'écologie.

Le scout peut construire ou réparer des bancs ou des tables de pique-nique pour un parc du coin, préparer des colis-surprises pour des membres des forces armées déployés à l'étranger, ou recueillir des articles scolaires neufs ou usagés et les envoyer à une école d'un pays dans le besoin. Le scout peut proposer un projet, solliciter des idées auprès des jeunes et des animateurs de sa troupe, ou chercher des idées de projet sur Internet. Plusieurs jeunes présentent fièrement leur projet du Chef scout sur les médias sociaux.

Voici les instructions :

- Le jeune doit mener les recherches nécessaires et établir un échéancier, un budget, ainsi qu'une liste du matériel requis et des sources potentielles pour obtenir ce matériel.
- Il présente ensuite son plan à l'équipe de leadership de sa troupe, aux fins d'approbation. Un animateur doit approuver les mécanismes proposés pour gérer les risques.
- Le scout prépare et réalise son projet.

Le scout présente les résultats de son projet à l'équipe de leadership, à sa patrouille, à sa troupe ou à tout autre groupe pertinent. Le jeune ne fait pas que réviser son projet et son exécution; il mène une révision introspective. Il est important de l'encourager à se demander dans quelle mesure la conception et la réalisation de son projet ont contribué à son parcours personnel. Comme pour toute activité, il existe plus d'une approche possible pour réviser ce projet. Encouragez le jeune à adopter une approche créative pour réviser son projet. La nature du projet influence parfois la méthode de révision choisie.

Cérémonies scout

Depuis des siècles, l'être humain organise des cérémonies pour souligner des occasions spéciales ou des rites de passage. Les cérémonies sont un élément essentiel des activités de la troupe scout. C'est avec elles que nous commençons et terminons nos rencontres, investissons les nouveaux scouts, remettons des badges et saluons les réalisations des jeunes, comme l'obtention du prix du Chef scout.

Qu'elles soient formelles ou non, nos cérémonies se déroulent toujours dans le respect. Bien que la troupe soit invitée à personnaliser ses cérémonies, elle doit néanmoins respecter certaines exigences particulières.

Les descriptions de cérémonies ci-dessous sont présentées à titre indicatif. Si les scouts décident de les réaliser telles quelles, ils peuvent fabriquer des petites cartes de référence qu'ils pourront consulter pendant les cérémonies. Nous vous conseillons de pratiquer les cérémonies avec les scouts afin de garantir leur bon déroulement.

Nous vous invitons à expliquer la raison d'être de chaque cérémonie aux jeunes.

CÉRÉMONIES DU PROGRAMME SCOUT

- Cérémonie d'ouverture
- Cérémonie de fermeture
- Cérémonie d'investiture
- Cérémonie de remise du prix du Chef scout
- Cérémonie de passage

Afin de reconnaître l'importance de l'occasion et de ne pas perdre l'attention des jeunes, il est important que les cérémonies soient simples, authentiques et de courte durée.

Si les scouts souhaitent créer leurs propres cérémonies, invitez-les à examiner les descriptions ci-dessous afin qu'ils incorporent tous les éléments essentiels à leurs cérémonies.

L'UTILISATION DU DRAPEAU CANADIEN LORS DES CÉRÉMONIES SCOUTES

On utilise souvent le drapeau canadien lors des cérémonies, notamment pour l'ouverture et la fermeture des rencontres et des camps.

Lorsque deux drapeaux sont déployés, ils doivent l'être sur deux mâts de même hauteur. Le drapeau canadien doit être à la gauche du drapeau de la meute, du point de vue du spectateur. Lorsqu'on déploie trois drapeaux ou plus, le drapeau canadien est placé au centre.

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE

Raison d'être et préparation

La cérémonie d'ouverture en fer à cheval annonce officiellement le début de la rencontre ou du camp. Elle permet aux jeunes de développer un sentiment d'appartenance et de se sentir chez eux, où qu'ils soient. La patrouille de service prépare le drapeau du Canada et de la troupe avant le début de la rencontre. Si vous déployez également les drapeaux du mouvement scout ou de Scouts Canada, veillez à toujours les placer adéquatement par rapport au drapeau canadien. Le chef de troupe lance la cérémonie ou demande au chef de la patrouille de service de le faire.

Déroulement

Selon les habitudes de la troupe, le chef de troupe ou le chef de la patrouille de service demande à la troupe de se mettre en formation de fer à cheval grâce à un commandement préétabli. C'est l'équipe de leadership qui décide de la nature exacte du commandement choisi. À ce signal, les scouts doivent cesser leurs activités, écouter les instructions et se placer rapidement en formation. Les animateurs se positionnent comme convenu.

La patrouille de service se charge de déployer les couleurs du groupe (deux scouts portent les drapeaux).

Le chef de troupe ou le chef de la patrouille de service lance « Troupe à l'attention! » et la troupe porte attention.

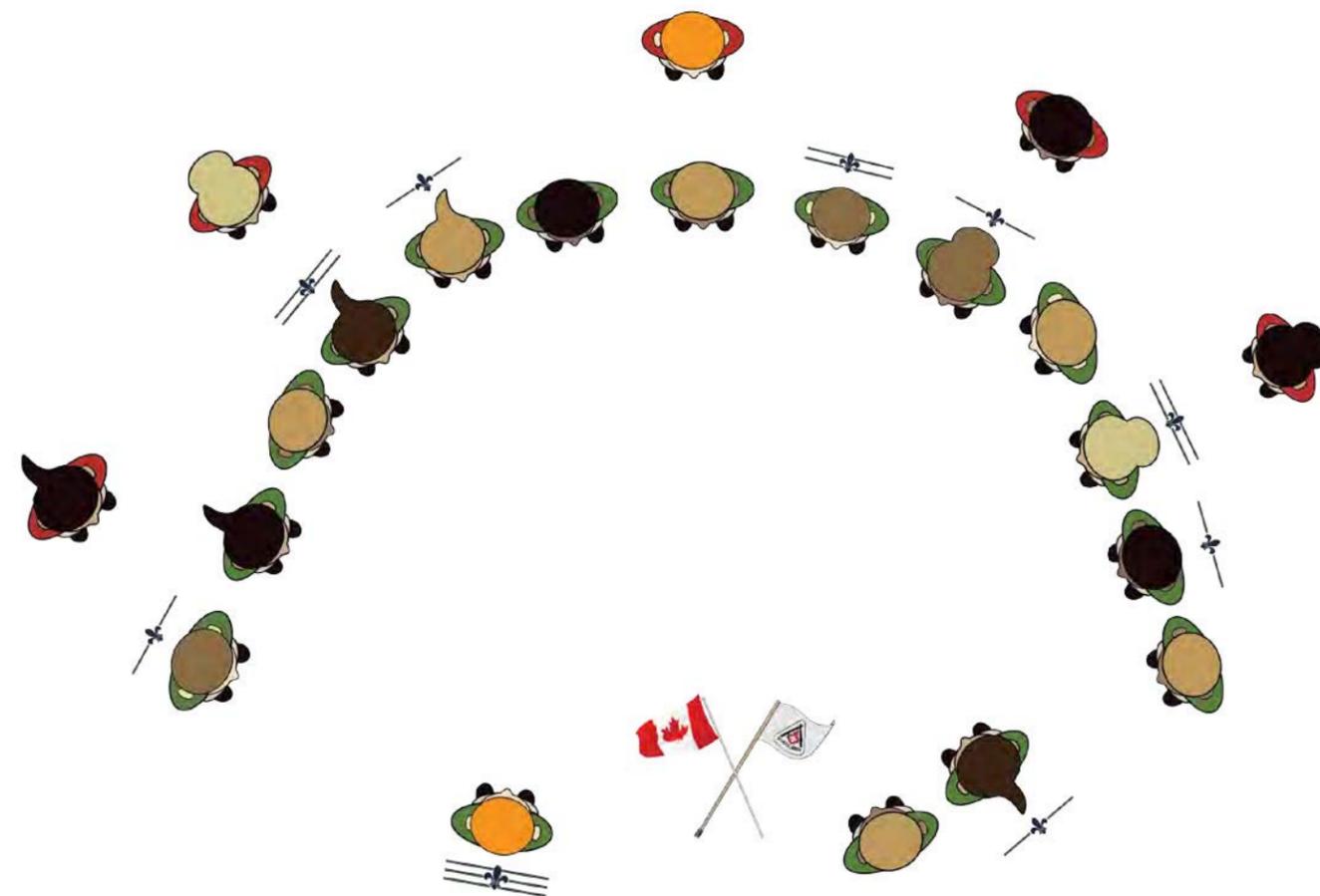
Les porte-drapeaux reculent d'un pas, puis marchent élégamment derrière le fer à cheval jusqu'au drapeau canadien. Le scout qui déploie le drapeau détache la drisse et indique qu'elle est libre en disant « Drisse libre ».

Le chef de troupe lui demande alors de déployer le drapeau.

Une fois le drapeau déployé et la drisse rattachée, le chef de troupe demande à la troupe de saluer le drapeau. La meute cesse de saluer dès que le chef de troupe cesse son salut.

Les porte-drapeaux retournent à leur place au sein du fer à cheval.

Ouverture



Animateur



Scout



Second de patrouille



Chef de patrouille



Chef de troupe

À ce moment, la troupe peut entonner l'hymne national, prononcer la promesse et la loi du scout, ou réciter une prière.

On demande ensuite à la troupe de se tenir au repos et on procède aux annonces. On peut laisser les scouts s'asseoir si les annonces ou les instructions sont longues.

Avant de passer à la prochaine activité, on demande aux scouts de se lever s'ils sont assis et on demande leur attention. Le chef de troupe ordonne ensuite de rompre les rangs.

Tous les scouts reculent d'un pas vers l'extérieur du fer à cheval avant de partir.

CÉRÉMONIE DE FERMETURE

Raison d'être et préparation

La cérémonie de fermeture en fer à cheval annonce officiellement la fin de la rencontre ou du camp. Elle permet aux scouts de réfléchir, de se détendre et de se préparer à mettre en pratique la promesse et la loi du scout dans leur vie quotidienne. De plus, les jeunes ont l'occasion de démontrer leur respect envers le Canada lors de la descente du drapeau.

Déroulement

Son déroulement ressemble beaucoup à celui de la cérémonie d'ouverture, à quelques différences près. On demande à la troupe de se placer en formation de fer à cheval grâce au commandement vocal ou au signal gestuel préétabli.

Au commandement, les scouts cessent leurs activités, écoutent les instructions et se placent rapidement en formation. Les animateurs se positionnent comme convenu. La patrouille de service fournit les porte-drapeaux. Le chef de troupe ou le chef de la patrouille de service lance « Troupe à l'attention! » et la troupe porte attention. Les porte-drapeaux reculent d'un pas, puis marchent élégamment jusqu'au drapeau canadien. Le scout responsable de descendre le drapeau le détache et indique que la drisse est libre en disant « Drisse libre ».



Nœud de l'amitié

L'animateur de troupe ordonne ensuite aux porte-drapeaux de descendre le drapeau. Ceux-ci le retirent de la drisse, le plient, et le remettent au chef de troupe ou au chef de la patrouille de service. En lui remettant le drapeau, ils saluent le chef de troupe ou le chef de la patrouille de service, qui leur rend la pareille. Les porte-drapeaux retournent ensuite à leur place en marchant à l'extérieur du fer à cheval.

On peut ensuite procéder à un bref moment de réflexion mené par les animateurs, puis réciter une prière ou prononcer la promesse et la loi du scout. Un moment de réflexion en silence convient bien aux troupes composées de jeunes de diverses croyances religieuses. À la fin de chaque rencontre ou activité, on peut observer un moment de silence en plus ou à la place d'une prière.

Le chef de troupe donne congé à la troupe. Les jeunes reculent d'un pas vers l'extérieur du fer à cheval avant de partir. La patrouille de service s'assure de bien ranger les mâts et les drapeaux.

La cérémonie de fermeture constitue un bon moment pour souligner les réalisations des scouts et des animateurs, tant au sein du mouvement qu'à l'extérieur (à l'école, dans les sports, etc.). Nous vous encourageons à saluer le bon travail des jeunes et des patrouilles et à souligner ce qui pourrait être amélioré. Cette cérémonie est aussi un bon moment pour remettre les badges. Si votre troupe organise des compétitions entre les patrouilles, vous pouvez inviter les jeunes à crier trois hurrahs en l'honneur de la patrouille gagnante.

INVESTITURE DES NOUVEAUX SCOUTS

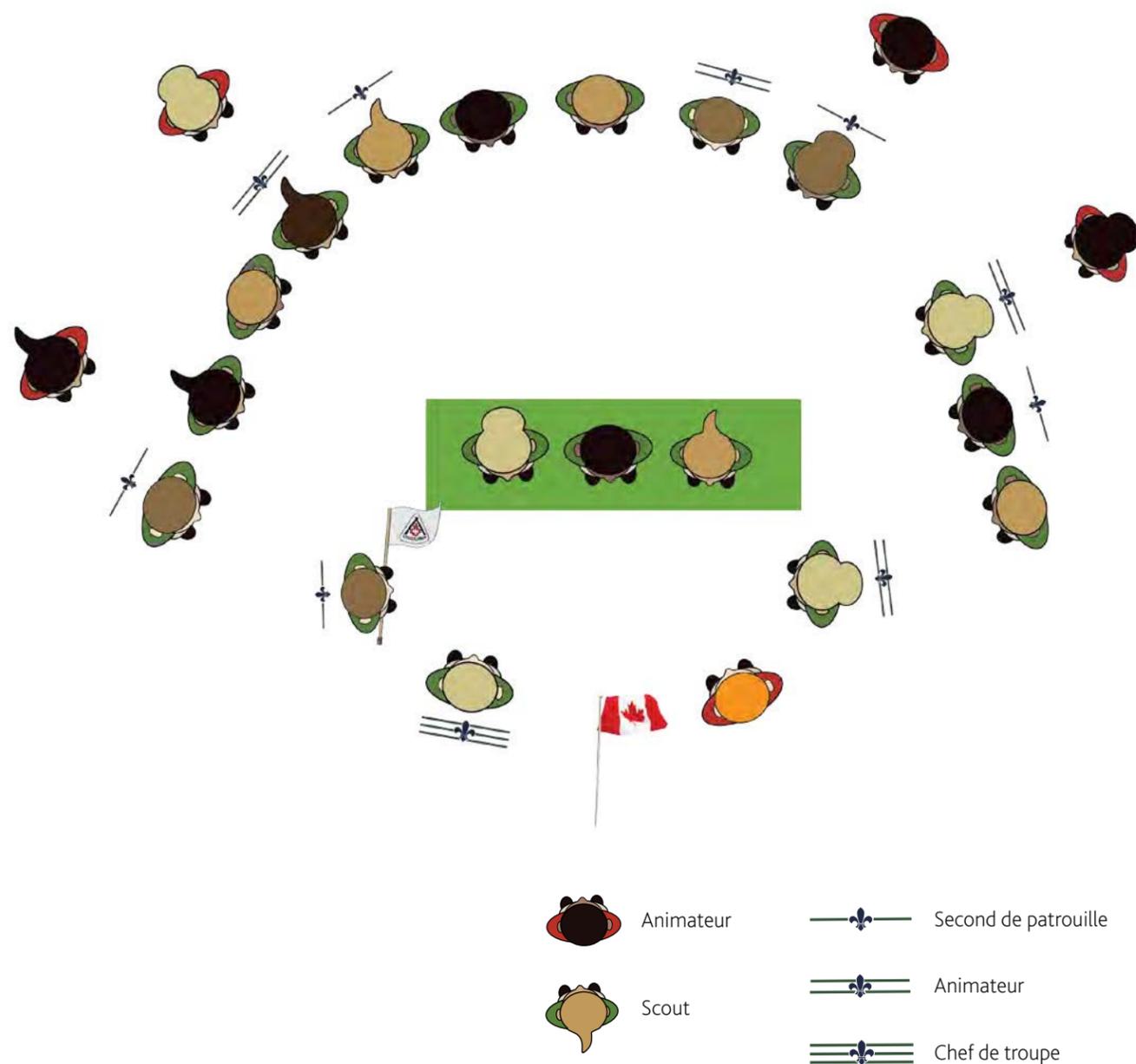
Raison d'être et préparation

La cérémonie d'investiture officialise l'entrée d'un jeune ou d'un bénévole au sein de la troupe, et par extension, au sein du mouvement scout mondial. Elle doit avoir lieu peu de temps (moins d'un mois) après que le jeune ait commencé à participer aux rencontres et appris la promesse et la loi du scout. Afin qu'il se sente à sa place au sein de la troupe, on autorise le jeune à porter le foulard du groupe et les badges du groupe, du secteur et du conseil avant son investiture. Le jeune reçoit son nœud de foulard scout lors de son investiture; cette légère différence vestimentaire permet de savoir qu'il n'a pas été investi, sans engendrer d'exclusion. Avant l'investiture, le scout peut attacher son foulard avec un nœud de l'amitié, attaché par un autre membre de la troupe.

La cérémonie d'investiture est possiblement la cérémonie la plus importante dans le parcours d'un scout. Le jeune formule sa promesse auprès du membre de l'équipe de leadership qui l'investit, et en retour, celui-ci promet d'aider le nouveau scout à faire de son mieux. Bien que tous les membres de l'équipe de leadership soient autorisés à investir les scouts, cette responsabilité incombe habituellement au chef de troupe. L'investiture peut se dérouler au lieu de rencontre habituel, à l'extérieur ou lors d'un camp.

Comme il s'agit d'un moment important dans la vie des scouts, leurs parents et leurs proches sont invités à assister à la cérémonie. Il est également possible d'inviter un représentant du commanditaire de la troupe, si elle en a un. Il est important de consulter les scouts qui seront investis. Si l'investiture a lieu lors d'un camp, il faut veiller à ce que les parents des jeunes puissent y assister.

Cérémonie d'investiture



Procédure

Bien que votre troupe puisse personnaliser ses cérémonies d'investiture, elle doit absolument y inclure la promesse du scout. Certaines troupes invitent aussi les jeunes à répéter la loi du scout après la promesse. Lorsqu'on investit plus d'un scout, on demande à chacun de prononcer la promesse séparément, en signe d'engagement personnel.

La patrouille se place en formation de fer à cheval et se tient au garde-à-vous. Le chef de troupe se tient dans l'ouverture du fer à cheval. Les animateurs se placent deux pas derrière le chef de troupe, dans l'ouverture du fer à cheval. Un scout se place en retrait, avec le drapeau de la troupe.

Afin de personnaliser le moment, il est souhaitable que ce scout soit le second de patrouille, un ami, ou encore le frère ou la sœur du scout qui s'apprête à être investi.

Le chef de troupe dit alors : « Porte-drapeau, prêt pour les couleurs! »

À ce signal, la troupe salue et le porte-drapeau entre dans le fer à cheval avec le drapeau et se place un pas à la gauche de l'animateur de troupe. Une fois le drapeau en place, les scouts se remettent au garde-à-vous en baissant la main en même temps que l'animateur de troupe.

Le chef de patrouille amène alors le nouveau scout au sein du fer à cheval et se place un pas en face de l'animateur de troupe.

Chef de patrouille : « Je vous présente (nom complet du nouveau scout), qui souhaite être investi en tant que scout. »

Chef de troupe : « Merci, chef de patrouille. » Le chef de patrouille recule d'un pas.

Chef de troupe : « (Prénom du nouveau scout), connais-tu la promesse et la loi du scout? »

Nouveau scout: « Oui. »

Chef de troupe : « Promets-tu, sur ton honneur, de faire de ton mieux pour respecter la promesse du scout? »

Nouveau scout: « Oui. »

Chef de troupe : « Troupe, signe scout! » (Seuls les scouts investis font le signe. Les nouveaux scouts, préalablement informés par leurs chefs de patrouille, maintiennent leur position.)

À ce signal, tous les membres investis de la troupe, sauf le porte-drapeau, font le signe scout. Le porte-drapeau se tourne vers la droite, puis, tout en le gardant plié, penche le drapeau de la troupe entre le nouveau scout et le chef de troupe. Ceux-ci saisissent le drapeau de la main gauche et font le signe scout de la main droite. Avant la cérémonie, le chef de troupe doit demander aux nouveaux scouts s'ils souhaitent prononcer la promesse du scout tout seul, ou la répéter après lui.

Chef de troupe : « (Prénom du nouveau scout), répète après moi... » ou « (Prénom du nouveau scout), prononce la promesse du scout. »

Après chaque phrase, le scout répète ce que vient de dire le chef de troupe. L'équipe de leadership peut adapter la formulation de la promesse pour les jeunes qui éprouvent des difficultés.

Sur mon honneur,
Je promets de faire de mon mieux,
Pour accomplir mon devoir envers Dieu et la Reine,
Aider les autres en tout temps,
Et respecter l'esprit de la loi scout.

Une fois la promesse prononcée, le scout et le chef de troupe lâchent le drapeau. Le porte-drapeau lève le drapeau et retourne à sa position précédente. La troupe retourne au garde-à-vous.

Le chef de troupe donne une poignée de main scout au scout nouvellement investi et lui dit : « (Nom complet), tu fais maintenant partie de l'Organisation mondiale du mouvement scout. J'ai confiance que tu respecteras ta promesse scout. »

Le chef de troupe remet le nœud du groupe (si le groupe en a un) ou le nœud scout, et s'en sert pour attacher le foulard du scout qui vient d'être investi, en disant : « Avec ce nœud de foulard, tu deviens membre du groupe (numéro et nom du groupe). » Le chef de troupe peut brièvement expliquer la signification du nœud de foulard du groupe et des couleurs du foulard du groupe, s'il y a lieu. Le chef de patrouille s'avance et remet au scout l'épinglette de la patrouille en disant : « (Prénom du scout nouvellement investi), avec cette épinglette je te souhaite la bienvenue au sein de la patrouille (nom de la patrouille). » Ils se serrent la main gauche, puis le chef de patrouille se place à la droite du nouveau scout.

Chef de troupe : « Scout (nom complet), demi-tour! » (Le chef de patrouille fait demi-tour en même temps.)

« Salue la troupe. Troupe, saluez notre nouveau frère scout (ou sœur scout)! »



Le chef de patrouille escorte ensuite le nouveau scout jusqu'à sa patrouille. Dans certaines troupes, il est de coutume que les membres de la patrouille serrent la main gauche du nouveau scout pour lui souhaiter la bienvenue. Si d'autres scouts doivent être investis, le chef de patrouille amène le prochain nouveau scout à l'avant et on répète la cérémonie.

Une fois que tous les nouveaux ont été investis, le chef de troupe lance : « Troupe à l'attention! Porte-drapeau, rompez. »

(Le porte-drapeau se tourne vers la gauche puis s'en va. La troupe salue.) Après que le porte-drapeau soit parti, une personne choisie à l'avance lance le cri de la troupe, ou trois hourras en l'honneur des nouveaux scouts.

Options à envisager

- Bien qu'il soit possible de retourner aux activités normales de la rencontre ou du camp après la cérémonie, il est parfois souhaitable d'organiser une activité spéciale, comme un feu de camp avec des chansons et des sketches, ou une célébration accompagnée d'un gâteau et de boissons.
- Si l'un des scouts investis a un parent animateur, invitez celui-ci à lui remettre son nœud de foulard. Si ce parent a déjà été scout, il peut remettre à son enfant un nœud de foulard qu'il a porté dans sa jeunesse. Ces petits détails créent souvent des moments magiques.
- Faites brûler des chandelles jaunes (représentant les louveteaux) pendant la cérémonie. Après l'investiture et la remise des nœuds de foulard et des badges, demandez aux nouveaux scouts d'allumer une chandelle verte (représentant les scouts) avec une chandelle jaune, puis de souffler sur cette chandelle. Les jeunes qui n'ont pas été louveteaux peuvent utiliser une chandelle blanche. Ce rituel permet d'imager la transition d'une section à l'autre et de montrer que les nouveaux scouts progressent et deviennent de plus en plus indépendants.
- Vous pouvez organiser cette cérémonie dans votre lieu de rencontre habituel (pas forcément la meilleure option), dans une église (si cela convient), à un camp scout du coin, dans un parc ou dans un musée scout. Bien qu'elles posent certains défis (la météo, la fumée de feu de camp, etc.), les cérémonies organisées à l'extérieur sont souvent particulièrement mémorables.

CÉRÉMONIE DE REMISE DU PRIX DU CHEF SCOUT

Compte tenu de l'importance de cette réalisation, on organise une cérémonie publique pour souligner l'obtention du prix du Chef scout. Il existe diverses traditions à cet égard au Canada. Dans certaines régions, on demande à un représentant du gouvernement, comme le lieutenant-gouverneur de la province, de présider la cérémonie. On lit le certificat du Chef scout du Canada et on le remet au jeune, sous les yeux de ses parents et de ses animateurs. Le scout reçoit son badge une fois qu'il a répondu à toutes les exigences, souvent lors d'une rencontre de la troupe. Le jeune porte le badge sur son uniforme de scout aventurier après son passage à la prochaine section.

CÉRÉMONIE DE PASSAGE

La cérémonie de passage a habituellement lieu à la fin de l'année scout, vers la fin du printemps. Elle marque le passage des scouts vers la compagnie de scouts aventuriers. Cette cérémonie souligne de façon officielle les réalisations du jeune au sein de la troupe; elle ne constitue toutefois qu'une facette du processus de liaison entre les sections, qui s'étale sur toute la durée du séjour du jeune chez les scouts.

Pour lancer la cérémonie, le chef de troupe demande à la troupe de se placer en formation de fer à cheval.

Il existe plusieurs façons de demander à la troupe de former un fer à cheval, mais la méthode la plus courante et respectueuse est la suivante : le chef de troupe ou de patrouille fait le signe scout et attend que tous les scouts fassent de même. En faisant le signe scout, les jeunes doivent se taire et attendre les instructions. On remet un badge du Sentier canadien à tous les scouts qui participent à la cérémonie de passage. Ils porteront ces badges sur leurs uniformes de scouts aventuriers, avec les autres badges de liaison du Sentier canadien qu'ils ont obtenus par le passé.

Lors de la cérémonie, certaines troupes remettent aussi d'autres articles aux jeunes qui effectuent leur passage, comme le manuel du scout aventurier ou une récompense particulière. Il est toutefois essentiel de traiter tous les scouts qui effectuent leur passage de façon égale. Il est souvent utile d'installer une table pour placer le matériel requis.

L'équipe de leadership de la troupe élabore les détails de la cérémonie de passage. Comme ses membres effectueront probablement leur passage, elle peut confier un rôle accru aux animateurs lors de cette cérémonie. Scouts Canada a conçu des documents de référence pour aider l'équipe de leadership à organiser le passage. L'équipe doit tenir compte des traditions du groupe et, s'il y a lieu, des attentes du commanditaire de la troupe.

ACTIVITÉS DE LIAISON : FACILITER LA TRANSITION ET FAVORISER LE LEADERSHIP

Les activités de liaison sont des activités ou des événements qui regroupent deux sections. Elles permettent de faciliter la transition d'une section à l'autre et d'aider les jeunes à développer leur leadership. La démarche utilisée pour établir un lien entre les jeunes de la meute et de la troupe s'applique pour arrimer les jeunes de la troupe et de la compagnie. Au début de l'année scout, les animateurs de la meute, de la troupe et de la compagnie se rencontrent afin d'établir quels sont les meilleurs moments pour que les louveteaux les plus âgés visitent la troupe, et pour que les scouts les plus âgés visitent la compagnie. Les louveteaux et les scouts les plus âgés ont aussi respectivement l'occasion de participer à des activités et à des sorties de la troupe et de la compagnie.

Les scouts de deuxième et de troisième année devraient visiter la meute, en raison de leur expérience et du fait qu'ils feront encore partie de la section lors de son passage chez les louveteaux. Plus les louveteaux et les scouts auront l'occasion de respectivement connaître la troupe et la compagnie, plus ils se sentiront à l'aise au moment de monter dans leur nouvelle section.

Passage des scouts louveteaux aux scouts

L'animateur de troupe devrait discuter avec les hurleurs (louveteaux de troisième année) et leurs parents afin de dissiper leurs inquiétudes quant à la transition. Il peut amener une patrouille ou l'équipe de leadership de la troupe avec lui afin de montrer un exemple d'activité scout ou de diriger un jeu pour la meute. Lui et les scouts peuvent aussi aider les louveteaux à développer leurs compétences de plein air ou à faire avancer un projet. En invitant les hurleurs à une rencontre de la troupe, on leur permet de découvrir certaines activités des scouts et d'y participer.

Les membres de la troupe devraient inviter les louveteaux à participer à une activité qui n'est pas trop difficile, mais qui leur permet quand même d'appliquer leurs compétences de plein air avec la troupe. Selon les préférences des jeunes et la nature de l'activité, on peut inviter un animateur de la meute à participer. L'équipe de leadership de la troupe devrait préalablement en discuter avec les animateurs.

Pour certaines activités, les fiches de parcours demandent aux louveteaux et aux scouts de collaborer avec une autre section dans le cadre d'une activité de liaison.



Au printemps, les hurleurs devraient régulièrement participer aux rencontres des scouts. Ayant côtoyé la troupe au cours du printemps et possiblement de l'été, ils se sentiront beaucoup plus à l'aise lorsqu'ils se joindront à la section des scouts à l'automne.

Passage des scouts aux scouts aventuriers

Comme lors du passage à la troupe, les jeunes sont parfois hésitants à l'idée de se joindre à une nouvelle section, à de nouveaux animateurs et à des camarades plus âgés. Il est donc conseillé qu'un animateur de la compagnie rencontre personnellement les scouts plus âgés. On recommande à la troupe et à la compagnie d'organiser régulièrement des activités de liaison. Par exemple, les scouts aventuriers de deuxième année peuvent organiser une activité de cuisine à la marmite lors d'une rencontre de la troupe, puis participer à un jeu. En mettant l'accent sur les activités de liaison avec les scouts, les aventuriers s'assurent que la troupe et la compagnie sont disposées à organiser des activités de liaison stratégiques sur une base régulière.

Animateurs : aider les scouts à appliquer la méthode planification-action-révision

Les animateurs scouts sont appelés à relever des défis aussi uniques qu'intéressants. Ils doivent s'assurer que les jeunes ont souvent l'occasion de déterminer ce qu'ils souhaitent accomplir et d'établir comment procéder pour y arriver. Les jeunes leur demandent aussi parfois de les aider à réviser une aventure. Comment les animateurs gèrent-ils ces défis?

Les jeunes qui ne sont pas habitués de prendre des décisions ont souvent besoin de beaucoup d'encadrement. Vous pouvez gérer la situation en leur posant des questions qui les aideront à déterminer ce qu'ils souhaitent accomplir et à établir comment procéder pour y arriver. Suggérez différentes approches afin que les scouts puissent cerner les paramètres décisionnels qu'ils doivent respecter. Il s'agit en quelque sorte d'un processus décisionnel collaboratif.

Les jeunes ont parfois besoin de développer des compétences techniques. Commencez par leur montrer la compétence, en dégageant les éléments requis et en soulignant que d'autres approches permettent d'arriver au même objectif. À mesure que les scouts apprivoisent la compétence, votre rôle devient celui d'un accompagnateur. Comme les scouts plus expérimentés maîtriseront sans doute déjà la compétence en question, vous pouvez leur demander de l'enseigner aux autres, afin de les aider à mieux comprendre.

Comme animateur, vous pouvez adopter diverses approches pour interagir avec les scouts. L'approche que vous choisirez dépendra des connaissances des jeunes, de l'expérience préalable des plus vieux et du bon déroulement des activités en général.



Si les nouveaux scouts ne sont pas accoutumés à la planification, aidez-les (de façon directe ou indirecte) ou identifiez un jeune qui sera en mesure de faire des suggestions pour résoudre le problème. Ouvrez toujours l'œil pour voir si certains scouts sont passifs ou exclus du processus. Assurez-vous que tous les jeunes participent à la hauteur de leurs connaissances et de leurs compétences.

Il est probable que les scouts n'aient jamais mené de révision en profondeur auparavant. Comme animateur, vous devrez sans doute prendre les commandes en leur posant des questions sur ce qu'ils ont appris au cours de l'activité. N'abandonnez pas les scouts à eux-mêmes, mais ne répondez pas à leur place non plus. En étant patients et attentifs, les scouts réussiront probablement à surmonter les obstacles qui leur barraient la route au départ.

Aperçu d'une rencontre des scouts

Les rencontres des scouts prennent plusieurs formes. Certaines ont lieu autour d'un feu de camp, lors d'une randonnée en forêt ou dans un lieu de rencontre récurrent. C'est l'aventure qui détermine la structure de la rencontre. Vous pouvez vous référer à l'exemple suivant pour orienter vos rencontres régulières, qui ont lieu dans un lieu de rencontre récurrent.

EXEMPLE D'UNE RENCONTRE RÉGULIÈRE DES SCOUTS

Les rencontres des scouts durent habituellement 90 minutes, mais elles peuvent être plus longues ou plus courtes. Chaque rencontre comprend habituellement les éléments suivants:

- Un rassemblement
- Une cérémonie d'ouverture et de fermeture
- Des activités énergiques et calmes
- Des activités en patrouille et avec l'ensemble de la troupe
- Des activités dirigées par les jeunes
- La carte des sentiers canadiens
- Un moment de réflexion ou une prière scout

Voici un extrait de tableau de planification qui peut vous aider à planifier vos rencontres en collaboration avec les jeunes. La version complète se trouve au Sentiercanadien.ca.

AUTOMNE

UTILISEZ LA MÉTHODE PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION POUR ORIENTER VOS DISCUSSIONS :

Planification

- Comment peut-on s'assurer que tout le monde participe?
- Comment peut-on assurer la sécurité de tout?
- De quel matériel a-t-on besoin?
- Est-ce que tout le monde sait ce qu'il doit faire?
- Quelles sont les compétences nécessaires?
- Est-ce que tout le monde s'est entendu sur les détails?

Action

- Développez les nouvelles compétences requises.
- Participez activement à votre aventure.

AVENTURES QUE NOUS AMERIONS RÉALISER PENDANT LE CYCLE :

ÉVÉNEMENTS

Cérémonie d'investiture
Halloween
Camp d'automne
Jour du Souvenir
Jour de la pomme / Mais soufflé scout

SENTIER BRUCE
Style de vie sain et actif

SENTIER DES TUNIKES ROUGES
Leadership

SENTIER RIDEAU
Citoyenneté

SENTIER DE LA CÔTE-OUEST
Croyances et valeurs

PISTE CABOT
Expression artistique

FLEUVE MACKENZIE
Plein air et environnement

QUELS THÈMES ALLEZ-VOUS EXPLORER PENDANT LE CYCLE?

SCOUTS CANADA
Tout commence avec les Scouts.

Sentiercanadien.ca

SEPTEMBRE

Les programmes sont mis en œuvre approximativement aux périodes et périodes de succès de Scouts Canada (par exemple : régularité dans l'expérience et les temps, connaissances, habiletés appropriées, processus de gestion des activités en y compris).

	Thème	Jeu	Planification	Action	Révision
1					
2					
3					
4					

Activités du mois :

ÉLT

Encerlez ou cochez l'arbre si vous avez passé plus de 20 minutes à l'extérieur pendant votre rencontre.

SCOUTS CANADA
Tout commence avec les Scouts.

Sentiercanadien.ca

LES AVENTURURIERS

SCOUTS AVENTURIERS : ATTEINDRE LE SOMMET

Le programme des scouts aventuriers offre aux jeunes une expérience aussi stimulante qu'enrichissante, pendant l'une des périodes les plus importantes de leur développement. Les scouts aventuriers (âgés de 15 à 17 ans) participent à leur épanouissement et à celui de leur compagnie en se fixant des objectifs à atteindre, en mesurant leur progression, en développant chaque aspect des ÉPICES et en se réalisant au sein de la société.

Sur le Sentier canadien, les scouts aventuriers œuvrent à développer leur caractère. Plutôt que de mettre l'accent sur la structure et la hiérarchie de la compagnie, on cherche à tirer pleinement parti des compétences de chaque membre de l'équipe. Les scouts aventuriers se réunissent parfois en grands groupes pour favoriser leur développement social et s'entraider à atteindre leur plein potentiel. L'objectif central du scout aventurier demeure toutefois sa progression personnelle, son ascension en solo.

Le Sentier canadien

Le Sentier canadien, c'est la façon de pratiquer le scoutisme au Canada.

Ses composantes :

- Une approche d'apprentissage informelle.
- Les sept composantes de la méthode scout.
- Les quatre éléments essentiels : dirigé par les jeunes, planification-action-révision, l'aventure et les ÉPICES.
- Les six thèmes d'un programme équilibré : plein air et environnement, leadership, style de vie sain et actif, citoyenneté, expression artistique, et croyances et valeurs.
- Un parcours personnel.

Le Sentier canadien et le programme des scouts aventuriers

1. UNE APPROCHE D'APPRENTISSAGE INFORMELLE

Les scouts aventuriers acquièrent diverses compétences en participant à des aventures avec leurs équipes d'expédition, avec leur compagnie, ou sur une base individuelle. Ils participent à des activités stimulantes et concrètes qui leur permettent de redécouvrir le monde qui les entoure.

LA MÉTHODE SCOUTE

- La promesse et la loi scout
- L'apprentissage par l'action
- Le système d'équipe (les patrouilles)
- Le cadre symbolique
- La nature
- La progression personnelle
- Le soutien des bénévoles

LES SIX THÈMES DE PROGRAMME

- Environnement et plein air
- Leadership
- Style de vie sain et actif
- Citoyenneté
- Expression artistique
- Croyances et valeurs



¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Questions à poser aux jeunes pendant la révision d'une activité » au Sentiercanadien.ca.

2. LES SEPT COMPOSANTES DE LA MÉTHODE SCOUTE

Le Sentier canadien se fonde sur la méthode scout; c'est la base de toutes les aventures que les scouts aventuriers vivent. Il s'agit d'un processus informel d'apprentissage, dans lequel chaque jeune oriente son développement en faisant preuve de débrouillardise, d'organisation et de motivation. La méthode scout est une approche unique au mouvement scout. Cette dernière compte sept composantes.

3. LES QUATRE ÉLÉMENTS

Le Sentier canadien comporte quatre éléments :

Dirigé par les jeunes: Ce ne sont pas les animateurs, mais les jeunes, qui dirigent le programme. Les scouts aventuriers sont responsables de diriger leur programme eux-mêmes.

Planification-action-révision: Ce processus en trois étapes est le fondement de toutes les activités du programme.

Aventure: Les scouts aventuriers explorent de nouvelles choses, partagent de nouvelles idées, acquièrent de nouvelles compétences et tracent de nouveaux sentiers.

ÉPICES¹: Il s'agit de l'acronyme des six dimensions du développement personnel (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social) sur le Sentier canadien.

4. UN PROGRAMME ÉQUILIBRÉ

Le Sentier canadien propose un programme équilibré. Les scouts aventuriers participent à des activités qui touchent les six thèmes de programme suivants: environnement et plein air; leadership; style de vie sain et actif; citoyenneté; expression artistique; et croyances et valeurs.

5. UN PARCOURS PERSONNEL

Le programme des scouts aventuriers vise à favoriser la progression personnelle de ses membres : chaque jeune trace sa propre voie, tout en collaborant avec ses camarades.

Atteindre le sommet : le cadre symbolique du programme des scouts aventuriers

Ce cadre symbolique propose une structure pour orienter vos activités. Il encourage les scouts aventuriers à se dépasser dans tout ce qu'ils font, à s'améliorer et à relever des défis toujours plus audacieux. Au fil de son parcours au sein de la compagnie, chaque jeune progresse en cheminant de la base de sa montagne personnelle jusqu'à son sommet. L'ascension de cette montagne symbolise la progression personnelle du jeune dans le développement de chaque aspect des ÉPICES.

LES EXPÉRIENCES QUE VIVENT LES AVENTURIERS

- L'ascension en solo
- Le camp de base
- Les expéditions

POINTS DE REPÈRE

- Le point de départ
- Ligne forestière
- Ligne des neiges éternelles
- Le sommet

Les jeunes forment une communauté d'aventuriers qui collaborent, vivent des aventures ensemble et s'entraident pour atteindre le sommet de leurs montagnes personnelles. La raison d'être de la compagnie est de favoriser la collaboration entre les scouts aventuriers.

L'ASCENSION EN SOLO

Le scout aventurier entreprend l'ascension de sa montagne personnelle dès son arrivée au sein de la section. Il la gravit au fil de sa progression personnelle dans les divers thèmes de programme.

Bien qu'ils réalisent des ascensions en solo, les aventuriers savent que leurs montagnes respectives ont plusieurs points en commun. On s'attend donc à ce qu'ils collaborent pour s'entraider à atteindre leurs sommets personnels respectifs.

Au fil de leurs réalisations personnelles, les scouts aventuriers rencontrent divers points de repère : le point de départ, la ligne forestière, la ligne des neiges éternelles et le sommet.



LE CAMP DE BASE

Au début de chaque cycle de programme, les scouts aventuriers se rassemblent au camp de base. Cela leur permet de réviser les expéditions qu'ils ont menées depuis leur dernière rencontre au camp de base et de planifier leurs prochaines expéditions. Les camps de base constituent une composante essentielle du processus de planification chez les scouts aventuriers. Tous les jeunes de la compagnie s'y réunissent pour discuter de leurs besoins et de leurs objectifs, et pour réviser leurs expéditions et y réfléchir.

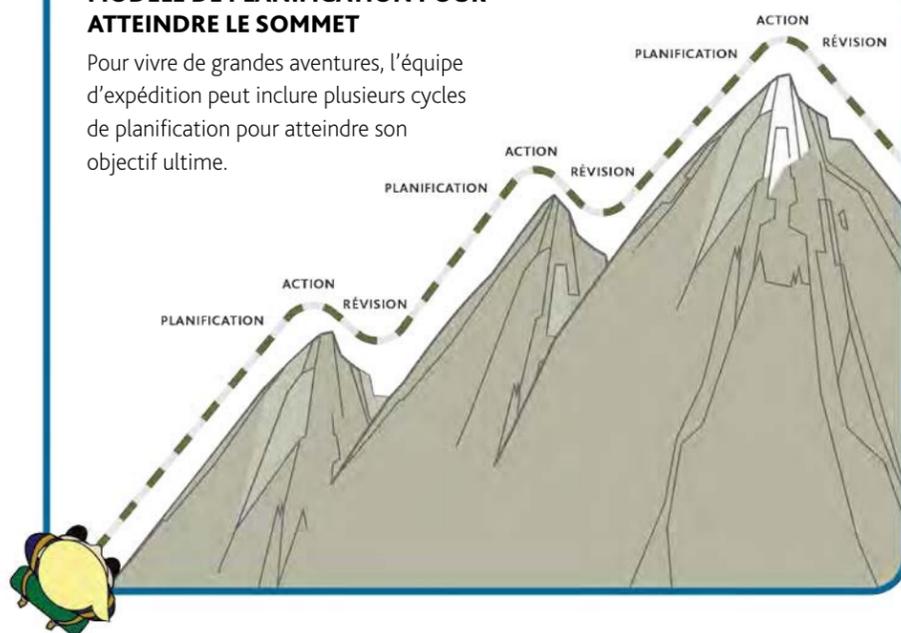
LES EXPÉDITIONS

Les aventures et les activités que les scouts aventuriers réalisent sont appelées des expéditions. Elles sont souvent axées sur les thèmes de programme choisis par les jeunes dans le cadre de leurs ascensions en solo, mais elles ont parfois d'autres buts, notamment récréatifs. Les expéditions sont planifiées par une équipe de scouts aventuriers (une équipe d'expédition), avec le soutien, l'encadrement et, parfois, l'aide directe des animateurs de la compagnie.

La préparation des expéditions se fonde sur la méthode **planification-action-révision**. Habituellement, les scouts les planifient et les réalisent lors d'un même cycle de planification. Il arrive parfois que la planification et la réalisation d'une expédition de longue durée s'étalent sur plus d'un cycle de programme, et que de courtes expéditions soient nécessaires à sa préparation.

MODÈLE DE PLANIFICATION POUR ATTEINDRE LE SOMMET

Pour vivre de grandes aventures, l'équipe d'expédition peut inclure plusieurs cycles de planification pour atteindre son objectif ultime.



Éléments essentiels du programme des scouts aventuriers

On peut diviser l'expérience du scout aventurier en trois volets distincts:

L'ASCENSION EN SOLO

Le scout aventurier choisit les défis qu'il souhaite relever et les objectifs qu'il souhaite atteindre afin de progresser vers une vie adulte autonome et intéressante.

LES ÉQUIPES D'EXPÉDITION¹

Les équipes d'expédition sont de petits groupes temporaires que les scouts aventuriers forment pour vivre les aventures qu'ils ont choisi de réaliser. Elles forment ensemble la compagnie. Une équipe d'expédition peut être épaulée par un animateur de la compagnie, pourvu qu'on respecte la règle des deux animateurs en tout temps : l'animateur doit toujours être à portée de vue et de voix d'un autre animateur.

LA COMPAGNIE

La compagnie constitue le port d'attache des scouts aventuriers; c'est la structure permanente à laquelle ils sont rattachés. Elle devrait idéalement être composée d'au moins douze jeunes.

Elle amène les scouts aventuriers, qui en sont tous à différentes étapes de leurs parcours, à collaborer avec ceux qui souhaitent relever les mêmes défis qu'eux. Comme structure organisationnelle, la compagnie aide les jeunes à faire le pont avec d'autres compagnies de scouts aventuriers et d'autres activités externes.

Une compagnie devrait compter au moins de 12 à 24 jeunes. Nous conseillons aux groupes qui comptent moins de 12 jeunes de former une compagnie mixte avec d'autres scouts aventuriers du coin, si c'est possible. On peut gérer et encadrer ces compagnies mixtes à l'échelle du secteur plutôt qu'à l'échelle du groupe.

L'équipe de leadership de la compagnie²

Composée de scouts aventuriers et d'au moins deux animateurs, l'équipe de leadership est au service des membres de la compagnie. Ses membres peuvent décider d'établir une structure opérationnelle pour améliorer la gestion de la compagnie et répartir les responsabilités (présider les rencontres, gérer les finances, conserver les dossiers, programmer les activités, etc.). Même si elle opte pour une structure organisationnelle informelle, l'équipe de leadership doit tout de même établir une certaine structure pour garantir le bon fonctionnement des activités.

Promesse du scout aventurier

Sur mon honneur,
Je promets de faire de mon mieux,
Pour accomplir mon devoir envers
Dieu et la Reine
Aider les autres en tout temps,
Et respecter l'esprit de la loi scout.

Loi du scout aventurier

Un scout est
Serviable et digne de confiance,
Aimable et de bonne humeur,
Attentionné et propre,
Sage dans l'utilisation de toutes
les ressources.

Devise du scout aventurier

Mets-toi au défi.
Bien que la loi et la promesse du scout
et du scout aventurier soit les mêmes,
la devise du scout aventurier capture
l'essence du programme des scouts
aventuriers et de ces objectifs. La devise
sert de ligne directrice aux animateurs
et aux jeunes de la section.



¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Comment tirer le maximum des équipes d'expédition d'une compagnie? » au Sentiercanadien.ca.



² Consultez le Conseil aux animateurs « Comment faire de l'équipe de leadership de la compagnie une équipe efficace? » au Sentiercanadien.ca.



Plein air et environnement



Leadership



Style de vie sain et actif



Citoyenneté



Expression artistique



Croyances et valeurs

Thèmes de programme

Ce sont les intérêts des scouts aventuriers qui définissent les défis qu'ils relèvent lors de leurs ascensions en solo. Les six thèmes de programme proposés sont les mêmes que pour les autres sections de Scouts Canada.

Plein air et environnement

Ce thème invite le scout aventurier à mieux connaître et à mieux comprendre l'écosystème de sa région et de la planète. Seul ou avec une équipe d'expédition, il est encouragé à réaliser des projets qui sont bons pour l'environnement. Les activités de plein air et la symbiose avec la nature constituent des aspects importants de ce thème.

Leadership

On peut définir le leadership comme la capacité de cerner et d'assumer son rôle au sein d'un groupe. Les aventuriers apprennent à mobiliser leurs aptitudes de leadership et celles des autres pour réaliser un objectif commun.

Style de vie sain et actif

Avoir un style de vie sain et actif, c'est profiter pleinement de la vie. C'est s'occuper de sa santé et de son bien-être, et s'informer sur la nutrition, l'activité physique et l'hydratation pour prendre des décisions qui favorisent sa santé. Ce thème encourage les jeunes à adopter un style de vie sain et actif grâce à des activités individuelles et de groupe.

Citoyenneté

Ce thème invite les jeunes à développer leur empathie et à redonner à leur collectivité. Les aventuriers réfléchissent à leurs rôles et à leurs responsabilités au sein de la société, ainsi qu'aux gestes qu'ils peuvent poser pour changer le monde. Cela leur permet de gagner en maturité et de devenir des citoyens autonomes et impliqués qui apportent une contribution appréciable à la société. Ils sont aussi amenés à mettre leurs compétences au service de leur communauté scout, locale ou internationale.

Expression artistique

Le jeune est appelé à développer et à peaufiner une ou plusieurs compétences de son choix. Il peut ainsi œuvrer à acquérir une nouvelle compétence ou à améliorer une aptitude créative qu'il possède déjà.

Croyances et valeurs

Ce thème amène le jeune à approfondir sa compréhension de ses valeurs morales, qui peuvent découler de sa religion ou de ses croyances personnelles. Dans la méthode planification-action-révision, les croyances et les valeurs entrent surtout en jeu lors de la planification et de la révision.

Au fil de leur parcours personnel (l'ascension en solo), les scouts aventuriers se fixent des défis qui correspondent à diverses facettes des thèmes de programme. Ces défis forment la base du programme de la compagnie, et l'équipe de leadership de la compagnie les concrétise en établissant son cycle de planification. Les jeunes qui viennent de se joindre à la compagnie peuvent y puiser des idées pour choisir les défis qu'ils souhaitent relever.

Les programmes spécialisés comme celui des scouts aventuriers marins comportent les mêmes éléments que le programme conventionnel des scouts aventuriers; c'est dans la façon dont ces éléments sont mis en œuvre que ces programmes diffèrent.

RESSOURCES POUR FACILITER LA PLANIFICATION : LES FICHES DE PARCOURS¹

Les fiches de parcours² proposent des suggestions d'aventures. Elles renforcent le processus de planification de la compagnie en mettant l'accent sur la méthode planification-action-révision. Elles peuvent aider les jeunes à planifier leurs aventures.

Les fiches de parcours sont conçues pour aider les scouts aventuriers à planifier, à réaliser et à réviser diverses aventures, lorsqu'ils ont du mal à proposer des idées d'activités.



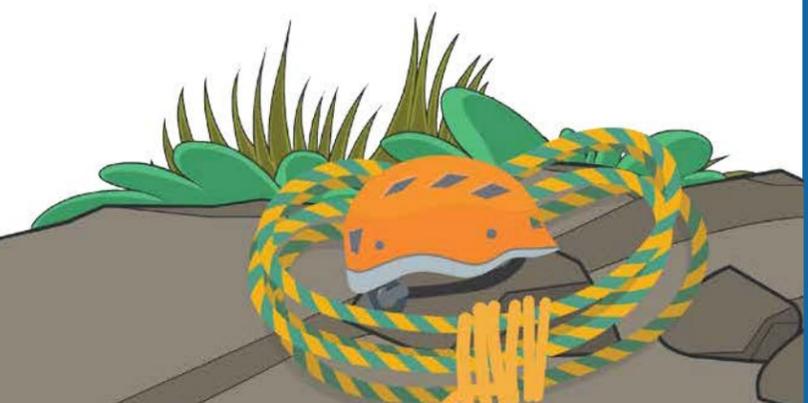
¹ Consultez les fiches de parcours pour les aventuriers au Sentiercanadien.ca.



² Consultez le résumé graphique des fiches de parcours au Sentiercanadien.ca.



Fiche de parcours des aventuriers



Ces petits groupes permettent surtout aux jeunes d'établir si les défis qu'ils ont choisis sont stratégiques, mesurables, réalisables, réalistes et opportuns. Il est probable que les aventuriers moins expérimentés trouvent ce processus déroutant; les animateurs et les aventuriers d'expérience pourront toutefois les aider à définir ces caractéristiques.

Les jeunes examinent également leurs défis personnels en groupe. La plupart ne pourront relever qu'un seul défi de très grande envergure; seule une minorité de jeunes pourront en relever davantage. Les membres de chaque groupe s'encadrent entre eux et s'aident à réviser leurs défis respectifs. Les scouts aventuriers ajustent leurs défis personnels en s'inspirant des commentaires de leurs camarades. Après avoir apporté des ajustements au besoin, les jeunes remettent la version écrite de leurs défis aux animateurs et à l'équipe de leadership, qui révisent le tout. Ceux-ci peuvent proposer d'autres ajustements et coordonner les activités de la compagnie de façon à ce que chaque jeune puisse réaliser ses défis personnels. De plus, la version écrite des défis permet à l'équipe de leadership et aux animateurs de suivre l'ascension en solo de chaque aventurier.

POINTS DE REPÈRE

Le point de départ

Il s'agit du pied de la montagne et du début du parcours du jeune chez les scouts aventuriers. Un jeune qui était auparavant chez les scouts ou qui vient de se joindre au mouvement commence à cheminer vers le point de départ dès son arrivée au sein de la section. L'aventurier est arrivé au point de départ de son ascension et il peut être investi comme membre de la compagnie une fois qu'il :

- connaît et comprend les principes du scoutisme, dont la promesse, la loi et la devise du scout aventurier;
- comprend le fonctionnement d'une compagnie d'aventuriers et se joint à une expédition;
- s'est fixé six défis, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme.

Le scout aventurier doit choisir des défis réalistes et réalisables, ce qui signifie que ses premiers défis seront probablement assez faciles à relever. Il peut s'agir de bien pagayer lors de sa première excursion en canoë, de faire de l'escalade pour la première fois ou d'aider une meute à planifier un camp, s'il a un frère ou une sœur plus jeune chez les louveteaux. À mesure qu'il gagne en expérience, on s'attend à ce que le scout aventurier se fixe graduellement des défis plus difficiles.

Au départ, les aventuriers peuvent commencer par se fixer un ou deux objectifs. Une fois qu'ils les auront planifiés et réalisés, ils seront prêts à se fixer des défis plus variés et ardu. Les animateurs et les aventuriers d'expérience devraient aider les aventuriers moins expérimentés à définir leurs objectifs, afin que le processus ne soit pas trop pénible.

Pour certains thèmes de programme, les objectifs relèveront d'abord et avant tout de la participation, qui sera bien encadrée par la planification et le leadership des autres membres de la compagnie. Il est important de souligner qu'à ce stade, le scout aventurier



Le point de départ



La ligne forestière

ne fait que choisir ses six défis; il les réalisera plus tard au cours de son ascension en solo avec l'aide des autres aventuriers et des animateurs de la compagnie. Une fois le processus ci-dessus terminé, le scout aventurier reçoit l'insigne du point de départ.

La ligne forestière

La ligne forestière marque la progression que le scout aventurier a réalisée au fil de son ascension en solo. Pour l'atteindre, le jeune doit réaliser ce qui suit :

- Relever six défis, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme. Ces défis doivent être ceux que le jeune a choisis au point de départ ou des défis équivalents choisis en cours de route.
- Diriger une expédition seul ou conjointement avec un autre scout aventurier.
- Réviser le travail qu'il a effectué pour atteindre la ligne forestière et cerner ce qu'il a appris en cours de route, en accordant une attention particulière au développement de chaque aspect des ÉPICES.
- Se fixer six nouveaux défis, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme.

Les animateurs orientent le jeune, et les autres scouts aventuriers l'épaulent pour l'aider à atteindre la ligne forestière. Une fois que le scout aventurier a répondu aux critères ci-dessus, il reçoit l'insigne de la ligne forestière.





La ligne des neiges éternelles

La ligne des neiges éternelles

Il s'agit du deuxième jalon important sur le parcours du jeune vers le sommet. À ce stade, il a terminé la majeure partie de son ascension en solo. Son ascension vers les neiges éternelles commence après qu'il ait atteint la ligne forestière. Le scout aventurier a été en mesure de surmonter les défis qu'il s'était fixés et il est maintenant prêt à relever de nouveaux défis.

Pour atteindre la ligne des neiges éternelles, le jeune doit réaliser ce qui suit :

- Relever six défis, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme. Ces défis doivent être ceux que le jeune a choisis lorsqu'il a traversé la ligne forestière ou des défis équivalents choisis en cours de route.
- Diriger au moins une expédition avec un autre scout aventurier.
- Réviser le travail qu'il a effectué pour atteindre la ligne des neiges éternelles et cerner ce qu'il a appris en cours de route, en accordant une attention particulière au développement de chaque aspect des ÉPICES.
- Se fixer six nouveaux défis d'envergure, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme. Ces défis doivent aider le jeune à se préparer à sa vie d'adulte et à poursuivre son épanouissement personnel.
- Réaliser au moins une activité de liaison avec une troupe scoute du secteur.

Les animateurs orientent le jeune, et les autres scouts aventuriers l'épaulent pour l'aider à atteindre la ligne des neiges éternelles. Une fois que le scout aventurier a répondu aux critères ci-dessus, il reçoit l'insigne des neiges éternelles.

Le sommet

Il s'agit de la dernière étape du parcours du scout aventurier sur le Sentier canadien. Point culminant du parcours du jeune, l'ascension vers le sommet est aussi l'étape finale de sa progression au sein de la compagnie, alors qu'il se prépare à devenir scout routier. L'atteinte du sommet représente la réalisation des défis que s'est fixés le jeune comme scout aventurier. C'est également le moment où il effectue la révision finale de son parcours au sein de la section, avant de vivre les nouvelles aventures qui l'attendent. Pour atteindre le sommet, le jeune doit réaliser ce qui suit :

- Relever ses six défis d'envergure. Ces défis doivent être ceux que le jeune a choisis lorsqu'il a traversé la ligne des neiges éternelles ou des défis équivalents choisis en cours de route.
- Aider au moins trois scouts aventuriers à relever un des défis qu'ils se sont fixés.
- Diriger au moins deux expéditions, seul ou conjointement avec un autre scout aventurier. Le jeune doit diriger au moins une de ces deux expéditions de façon indépendante.
- Réviser la portion la plus récente de son parcours au sein de la compagnie et du mouvement scout et le travail qu'il a effectué pour atteindre le sommet, et cerner ce qu'il a appris en cours de route, en accordant une attention particulière au développement de chaque aspect des ÉPICES.

Les animateurs orientent le jeune, et les autres scouts aventuriers l'épaulent pour l'aider à atteindre le sommet. Une fois que le scout aventurier a répondu aux critères ci-dessus, il reçoit l'insigne du sommet.



Le sommet



Exemple

L'un des premiers défis que doit relever un scout aventurier est justement de se fixer des défis. Pour commencer, le scout aventurier doit choisir un ou deux défis personnels en s'inspirant des thèmes de programme. Il peut aussi se fixer d'autres défis liés à une ou deux expéditions entreprises avec la compagnie. Comme défi, il peut proposer de diriger une de ces expéditions; ce qui signifie que le défi sera l'expédition en soi, indépendamment de l'activité. Le scout aventurier réalisera certains défis pendant ses temps libres ou dans le cadre d'une autre activité. Une fois qu'il a choisi ses défis, le jeune les réalise en appliquant la méthode planification-action-révision.

Voici un exemple d'un ensemble de six défis :

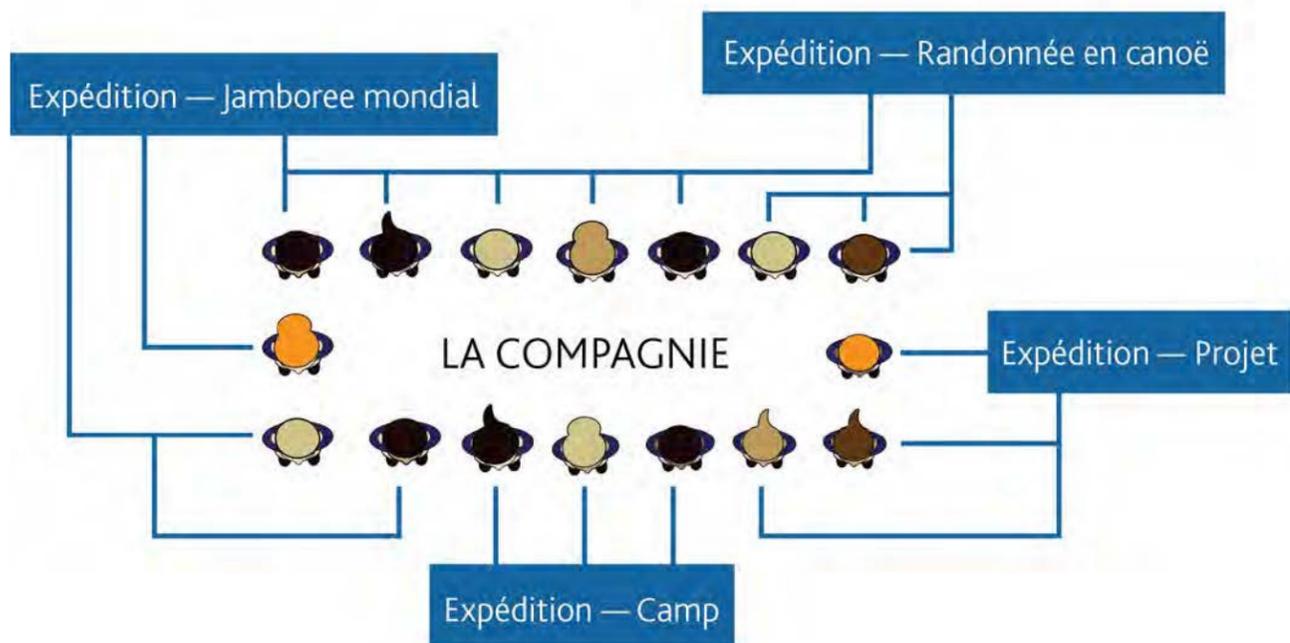
- **Leadership** : Diriger une expédition de plongée.
- **Plein air et environnement** : Après ou pendant l'obtention du certificat de plongée en eau libre, explorer une épave de la région lors d'une excursion de plongée. Le scout aventurier peut faire de la plongée en apnée s'il n'a pas encore son certificat de plongée en eau libre. Si possible, inclure cette sortie dans l'expédition de plongée.
- **Style de vie sain et actif** : Aller à l'école en vélo plutôt qu'en autobus.
- **Croyances et valeurs** : Lire *Voyage au bout de la solitude* de Jon Krakauer et songer au regard nouveau que ce livre nous amène à adopter.
- **Expression artistique** : Obtenir le certificat de plongée en eau libre PADI lors de l'expédition de plongée de la compagnie de scouts aventuriers. Créer un diaporama pour documenter cette expérience.
- **Citoyenneté** : Se présenter comme représentant au sein du conseil étudiant de son école.

Vous aurez remarqué que plusieurs défis découlent de la même activité, sans qu'aucun de ces objectifs ne dépende de la réussite des autres défis. Cela permet de garantir que chaque défi est assez réaliste.

Imaginons maintenant qu'on décide d'accroître le niveau de difficulté des défis qu'on vient de voir :

- **Leadership** : Diriger une expédition de plongée (même défi, puisque diriger une expédition représente toujours un défi important).
- **Plein air et environnement** : Explorer trois épaves de la région lors d'excursions de plongée.
- **Style de vie sain et actif** : Aller à l'école tous les jours en vélo plutôt qu'en autobus; rallonger le trajet du retour afin de pédaler pendant 40 minutes.
- **Croyances et valeurs** : Lire *Walden* de Henry David Thoreau. Planifier et réaliser un défi personnel ou entreprendre une expédition avec un ou deux autres scouts aventuriers en s'inspirant d'un élément du livre.
- **Expression artistique** : Utiliser les compétences acquises lors d'un cours de menuiserie pour construire une cabane pour la compagnie.
- **Citoyenneté** : Se présenter pour être président du conseil scolaire.

Il arrive parfois qu'un aventurier ne parvienne pas à atteindre un objectif. Dans ce cas, l'objectif peut être modifié, ou on peut reconnaître que le jeune a tiré parti de l'expérience, même s'il n'a pas atteint l'objectif.



Révision du parcours personnel du scout aventurier

LA COMPAGNIE DE SCOUTS AVENTURIERS

La compagnie de scouts aventuriers est gérée par le groupe ou le secteur.

TAILLE DE LA COMPAGNIE

Exigences minimales : La compagnie est composée d'au moins douze scouts aventuriers.

Justification : En général, les groupes de grande taille offrent davantage de possibilités et d'options d'expéditions. L'objectif est que le plus d'aventuriers possible participent aux activités, sachant que certains jeunes doivent parfois se désister en raison d'autres engagements, notamment scolaires et professionnels.

La compagnie est habituellement dirigée par un groupe de scouts aventuriers choisis par leurs pairs pour gérer la bonne conduite des activités. Les membres de la compagnie déterminent leurs rôles, leurs responsabilités et leurs façons de faire. Pour préparer ses activités, la compagnie se divise en équipes d'expédition; celles-ci ont la responsabilité de planifier, d'organiser et de réaliser les aventures choisies.

Les équipes d'expédition

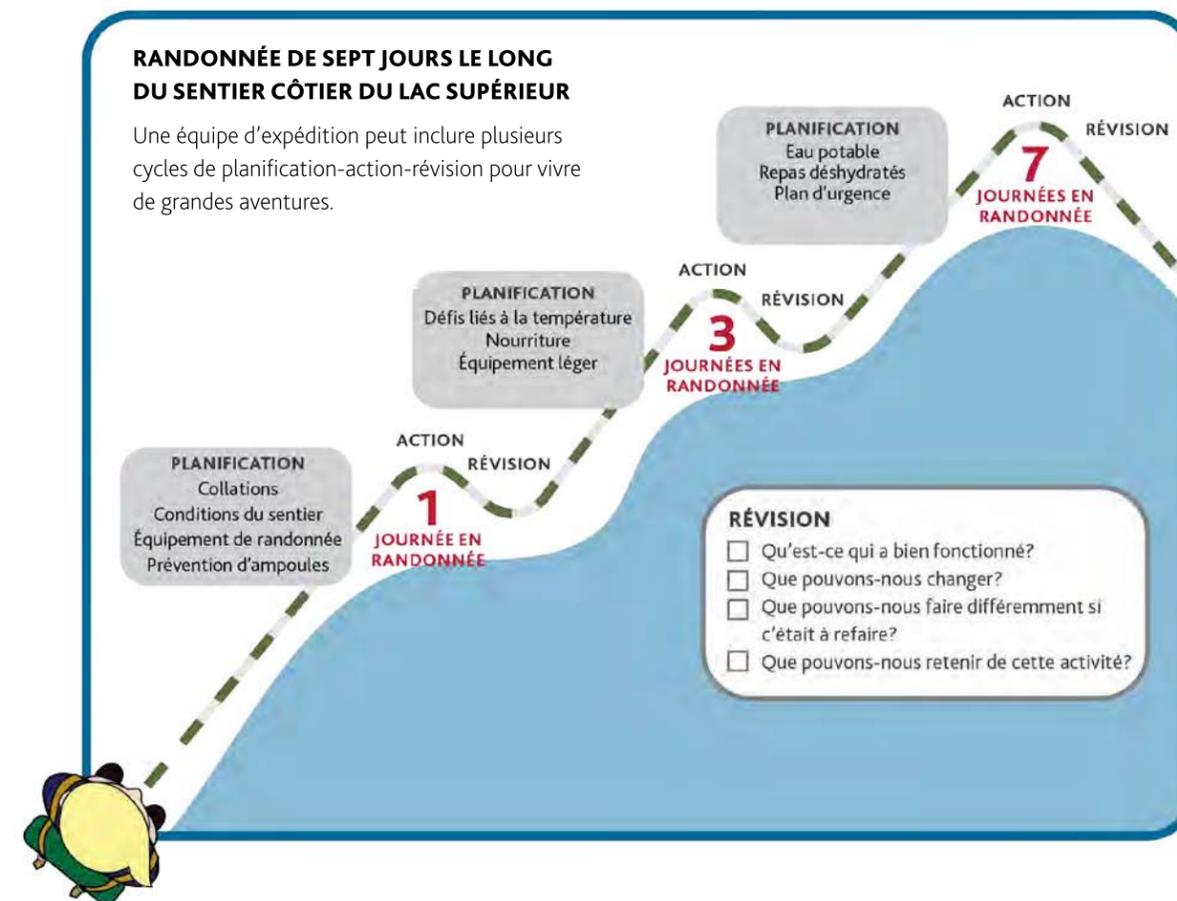
Les équipes d'expédition sont de petits groupes que les scouts aventuriers forment pour planifier une activité. Ces équipes sont particulièrement pertinentes lorsqu'un groupe de jeunes ont un intérêt commun qui n'est pas partagé par l'ensemble de la compagnie, et lorsqu'on souhaite former de petites équipes pour organiser certaines activités (jamborees, activités du conseil, etc.).

Les équipes d'expédition sont temporaires; on les dissout une fois que les activités et les projets ont été réalisés. Elles correspondent au modèle d'équipes (les patrouilles) de la méthode scout.

PLANIFIER UNE EXPÉDITION

Il y a plusieurs façons d'organiser des expéditions. Certaines aventures ne durent qu'une journée, alors que d'autres durent plusieurs jours, selon leur complexité. Certaines expéditions sont entreprises par deux scouts aventuriers, d'autres par un grand groupe de jeunes. Le processus de planification demeure toutefois toujours le même.

Lors de la planification, les jeunes doivent tenir compte des éléments suivants : les ressources et compétences nécessaires, les enjeux de sécurité potentiels, les responsabilités de chacun, les personnes-ressources pouvant les aider, les urgences auxquelles ils doivent se préparer, etc. Si les scouts aventuriers n'ont pas beaucoup d'expérience, les animateurs doivent examiner leur planification afin de s'assurer qu'ils ont tenu compte de tous les éléments importants.





¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Comment faire une révision de la saison? » au Sentiercanadien.ca.

LE PARCOURS DE LA COMPAGNIE

Alors que l'ascension en solo du scout aventurier correspond à l'ensemble de son parcours au sein du programme, le parcours de la compagnie correspond aux activités et aux aventures que l'ensemble de la compagnie réalise au cours d'une année.

Ce parcours annuel est divisé en plusieurs cycles de programme; chacun comprend une phase de planification, d'action et de révision. Les idées, les objectifs et les défis choisis par chaque scout aventurier sont ainsi incorporés aux activités de la compagnie.

Planification

Les scouts aventuriers se réunissent au camp de base et proposent des idées en considérant les éléments suivants : les défis qu'ils se sont fixés pour leurs ascensions en solo; les intérêts particuliers et les compétences de plein air qu'ils veulent renforcer; les nouvelles aventures et activités qu'ils souhaitent réaliser; et les suggestions laissées de côté lors des cycles de programme précédents. Cette rencontre est dirigée par le chef de compagnie.

L'ensemble de la compagnie examine les propositions afin d'établir quelles activités seront réalisées au cours du cycle de programme. Certaines activités seront retenues parce qu'elles plaisent à de nombreux jeunes, d'autres parce qu'elles intéressent particulièrement certains jeunes qui sont prêts à assumer une part importante de leur planification et de leur organisation.

Après avoir choisi leurs aventures, les membres de la compagnie forment des équipes d'expédition composées d'au moins trois scouts aventuriers, dont un chef d'expédition. Ces équipes planifient et réalisent les aventures, avec l'aide et l'encadrement de l'équipe d'animation de la compagnie. Il est essentiel de respecter la règle des deux animateurs en tout temps.

La planification débute dès qu'on a formé une équipe et choisi un chef d'expédition.

Action

On réalise l'activité et tout le monde s'amuse. Même si sa planification incombe uniquement aux membres de l'équipe d'expédition, l'activité est habituellement ouverte à tous les membres de la compagnie. Il arrive toutefois que la préparation et les compétences requises pour prendre part à certaines expéditions, comme une aventure Amory, empêchent ceux qui ne font pas partie de l'équipe d'expédition d'y participer. Ces aventures nécessitent parfois des activités préparatoires avant l'expédition principale.

Révision¹

L'équipe d'expédition discute de l'activité. S'est-elle bien déroulée? Y a-t-il eu des surprises? Avait-on négligé un élément de la planification? Est-ce que tout le monde s'est bien amusé?

L'ensemble de la compagnie révisé l'activité lors de la prochaine rencontre au camp de base. L'activité a-t-elle été réussie? Y a-t-il eu des moments cocasses? La compagnie devrait-elle la réaliser de nouveau?

L'objectif de cette révision n'est pas de s'attarder sur les aspects négatifs de l'activité ou de trouver des boucs émissaires. L'objectif est de réfléchir à l'expérience vécue et de partager cette réflexion avec les autres membres de la compagnie.

Ce processus de révision suit une progression. Les questions soulevées ne doivent ni porter exclusivement sur quelques faits superficiels ni être entièrement abstraites. Il faut trouver un juste équilibre. Posez-vous les questions « Quoi? », « Et alors? » et « Et maintenant? ». De plus, lors de la révision, les jeunes réfléchissent à leur progression par rapport à chaque aspect des ÉPICES.

Animateurs : maîtriser l'art du leadership circonstanciel

Les bénévoles de la section des scouts aventuriers sont appelés « animateurs de la compagnie ».

Les animateurs encadrent activement les membres de la compagnie au fil de la méthode planification-action-révision, de leurs nouvelles aventures et de la planification de leurs activités. Leur responsabilité première est d'offrir aux scouts aventuriers un cadre sécuritaire et positif qui leur permettra de bien planifier, réaliser et réviser leurs activités.

Les animateurs guident les jeunes au cours de leur ascension en solo. Les animateurs aident les jeunes à développer chaque aspect des ÉPICES, à relever de nouveaux défis et à travailler sans relâche pour s'améliorer.

Les animateurs encadrent la compagnie en participant aux rencontres de l'équipe de leadership. Pour bien remplir leur rôle, ils doivent bien comprendre et appliquer le principe de l'encadrement circonstanciel. Les animateurs doivent continuellement observer et évaluer les besoins, les compétences et la participation des scouts aventuriers, et adapter leur encadrement en conséquence.

Les animateurs doivent tantôt participer directement aux décisions et aux activités, tantôt guider les jeunes, et parfois simplement se contenter d'observer et de veiller à ce que tout se déroule bien.

Le rôle d'animateur de la compagnie comporte son lot de défis intéressants. L'animateur doit s'assurer que les jeunes ont souvent l'occasion de déterminer ce qu'ils souhaitent accomplir et d'établir comment procéder pour y arriver. Les jeunes ont aussi parfois besoin d'aide pour apprendre à réviser les défis qu'ils se sont fixés.

Comment les animateurs gèrent-ils ces situations?

Les jeunes qui ne sont pas habitués de prendre des décisions ont souvent besoin de beaucoup d'encadrement. Vous pouvez gérer la situation en leur posant des questions qui

les aideront à déterminer ce qu'ils souhaitent accomplir et à établir comment procéder pour y arriver. Vous pouvez suggérer différentes approches afin que les jeunes puissent cerner les paramètres décisionnels qu'ils doivent respecter. Il s'agit en quelque sorte d'un processus décisionnel collaboratif.

Il se peut que les scouts aventureux aient à développer une compétence technique. Commencez par leur montrer la compétence, en dégagant les éléments requis et en soulignant que d'autres approches permettent d'arriver au même objectif. À mesure que les jeunes apprivoisent la compétence, votre rôle devient celui d'un accompagnateur. Comme les scouts aventureux d'expérience maîtriseront sans doute déjà la compétence, vous pouvez leur demander de l'enseigner aux autres, afin de les aider à mieux comprendre.

Comme animateur, vous pouvez adopter diverses approches pour interagir avec les scouts aventureux. L'approche que vous choisirez dépendra des connaissances des jeunes et de l'expérience préalable des plus vieux.

Si les nouveaux scouts aventureux ne sont pas familiers avec la planification, aidez-les ou identifiez un jeune qui sera en mesure de faire des suggestions pour résoudre le problème. Ouvrez toujours l'œil pour voir si certains scouts sont passifs ou exclus du processus. Assurez-vous que tous les jeunes participent à la hauteur de leurs connaissances et de leurs compétences.

Il est probable que les aventureux moins expérimentés n'aient jamais mené de révision en profondeur auparavant. Comme animateur, vous devrez sans doute prendre les commandes en leur posant des questions sur ce qu'ils ont appris au cours de l'activité. N'abandonnez pas les jeunes à eux-mêmes, mais ne répondez pas à leur place non plus. En étant patients et attentifs, les scouts aventureux réussiront probablement à surmonter les obstacles qui leur barraient la route.



Badge de liaison
du Sentier canadien



Badges de progression
personnelle des aventureux

ACTIVITÉS DE LIAISON

La compagnie de scouts aventureux a d'excellentes occasions de tisser des liens avec chacune des quatre autres sections. Elle devrait notamment participer à des activités de liaison avec la troupe scout et le clan routier. Ses membres devraient aussi s'impliquer au sein de leur groupe ou leur secteur et interagir avec les plus jeunes lors des activités des castors, des louveteaux et des scouts. Les scouts aventureux ont d'ailleurs la possibilité d'épauler l'équipe d'animation de la colonie, de la meute et de la troupe.

Saluer le parcours personnel d'un scout aventureux

Cinq catégories de badges permettent de souligner les réalisations d'un scout aventureux.

1. Badges de progression personnelle
 - pour souligner les jalons franchis du point de départ au sommet
2. Badge d'aventures de plein air
 - neuf étapes dans neuf domaines (le programme englobe les cinq sections)
3. Prix de section : prix de la reine des scouts aventureux
4. Prix de l'aventure Amory
5. Prix du Duc d'Édimbourg

BADGES DE PROGRESSION PERSONNELLE

Après avoir répondu aux exigences relatives à l'un des jalons de son parcours (la ligne de départ, la ligne forestière, la ligne des neiges éternelles ou le sommet), le scout aventureux reçoit le badge de progression personnelle qui correspond au jalon en question.

COMPÉTENCES D'AVENTURES DE PLEIN AIR

Lorsqu'ils planifient une expédition, les jeunes dressent une liste des compétences dont ils auront besoin pour la réaliser. Après avoir acquis ces compétences et fait leur expédition, les scouts aventureux révisent les compétences qu'ils ont développées. Dans le cadre du Sentier canadien, Scouts Canada a élaboré un programme complet axé sur les compétences de plein air. En révisant leur expédition, les jeunes s'apercevront qu'ils ont peaufiné leurs compétences de plein air.

Les jeunes développent ces compétences tout au long de leur parcours au sein du mouvement scout. Chaque compétence de plein air est divisée en neuf étapes; on salue la réalisation de chaque étape en remettant au jeune un badge qu'il porte sur la manche de son uniforme. Les compétences de plein air sont des outils qui renforcent la méthode planification-action-révision.

Pour plus de renseignements sur les compétences d'aventures de plein air, consultez le chapitre 6, *Les compétences d'aventures de plein air*. Les compétences et les exigences sont décrites au Sentiercanadien.ca.



Prix de la Reine
des scouts aventuriers

PRIX DE SECTION : PRIX DE LA REINE DES SCOUTS AVENTURIERS

Le prix de la reine des scouts aventuriers est le prix le plus prestigieux que peut recevoir un membre de la compagnie. Les critères relatifs à ce prix sont regroupés en quatre volets :

1. Progression personnelle

Le jeune doit démontrer qu'il a progressé sur le plan personnel au fil de son ascension en solo. Il doit notamment avoir obtenu l'insigne du sommet.

2. Compétences d'aventures de plein air

En incluant son passage chez les castors, les louveteaux et les scouts, le jeune doit avoir terminé 24 étapes de compétences de plein air. Il peut décider de participer à un grand nombre d'expéditions ou de se concentrer sur quelques expéditions plus difficiles qui portent sur une compétence de plein air en particulier.

3. Heures de bénévolat

Le scout aventurier doit avoir effectué 50 heures de bénévolat. Il n'est pas nécessaire qu'il les ait effectuées auprès du mouvement scout ni dans le cadre d'une activité ou d'un événement. Bien que les heures de bénévolat réalisées dans le cadre d'une activité de la compagnie soient comptabilisées, on doit encourager les jeunes à trouver des occasions de rendre service à leur collectivité d'une façon qui leur parle véritablement.

4. Projet du Prix de la reine des scouts aventuriers

Point culminant du programme, ce projet est généralement réalisé lors de la dernière année du scout aventurier au sein de la section. Avec l'approbation de l'équipe de leadership et en respectant la méthode planification-action-révision, le jeune doit réaliser un projet ambitieux qui lui tient à cœur et qui aura des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale.

Le jeune peut réaliser son projet conjointement avec une autre initiative ou avec l'appui d'une organisation, d'une école ou d'une fondation, comme celle du Prix du Duc d'Édimbourg.

Voici un aperçu de ce qu'on demande au jeune :

Planification avec les pairs et évaluation des risques

L'aventurier doit choisir un projet qui lui tient à cœur et qui aura des répercussions positives à l'échelle locale (sa ville, une école, une église, un hôpital, etc.), nationale (au Canada) ou internationale (à l'extérieur du Canada). Le projet choisi peut porter sur divers enjeux, dont l'éducation, la pauvreté, le racisme, la pollution, le logement, l'écologie, etc. Le scout aventurier peut construire ou réparer des bancs ou des tables de pique-nique pour un parc du coin, préparer des colis-surprises pour des membres des forces armées déployés à l'étranger, ou recueillir des articles scolaires neufs ou usagés et les envoyer à une école d'un pays dans le besoin.

Le jeune peut proposer un projet de son cru, solliciter des idées auprès des jeunes et des animateurs de sa compagnie, ou chercher des idées de projet sur Internet. On peut facilement trouver d'excellentes idées de projets en ligne.



Prix de l'aventure Amory



Prix du Duc d'Édimbourg

L'aventurier mène les recherches nécessaires et établit un échéancier, un budget, ainsi qu'une liste du matériel requis et des sources potentielles pour obtenir ce matériel. Il présente ce plan à l'équipe de leadership de sa compagnie, aux fins d'approbation. L'équipe d'animation doit approuver les mécanismes proposés pour gérer les risques.

Action

Le jeune prépare et réalise son projet.

Révision

Le scout aventurier présente les résultats de son projet à sa compagnie. Le jeune ne fait pas que réviser son projet et son exécution; il mène une révision introspective. Il est important de l'encourager à se demander dans quelle mesure la conception et la réalisation de son projet ont contribué à son parcours personnel. Sa réflexion introspective devrait notamment tenir compte des ÉPICES. Comme pour toute activité, il existe plus d'une approche possible pour réviser ce projet. Il faut encourager le jeune à adopter une approche créative pour réviser son projet. La nature du projet influe parfois sur la méthode de révision choisie.

PRIX DE L'AVENTURE AMORY

Chaque année, le Prix de l'aventure Amory est remis à la compagnie de scouts aventuriers qui s'est le plus démarquée par son audace dans la conception, la planification et l'exécution d'une aventure de plein air. Pour en savoir plus à ce sujet, consultez le [Scouts.ca/fr/prix-de-l'aventure-amory](https://scouts.ca/fr/prix-de-l'aventure-amory).

PRIX DU DUC D'ÉDIMBOURG

Information tirée du site dukeofed.org :

Il s'agit d'un programme non compétitif qui amène les participants à se fixer et à réaliser des objectifs en matière de service communautaire, de développement des compétences, de forme physique et d'aventure. Les jeunes ont ainsi l'occasion de découvrir de nouvelles choses, de sortir de leur zone de confort et de relever des défis qu'ils n'auraient pas réalisés autrement. Tous les Canadiens âgés de 14 à 24 ans sont admissibles.

Le programme octroie trois types de prix :

BRONZE (pour les jeunes de 14 ans et plus)

ARGENT (pour les jeunes de 15 ans et plus)

OR (pour les jeunes de 16 ans et plus)

Selon qu'ils passent d'un niveau à l'autre ou qu'ils s'inscrivent directement à un niveau, les participants ont en général besoin de six mois pour répondre aux exigences du niveau Bronze, et d'au moins un an pour répondre à celles des niveaux Argent et Or. Pour remporter le prix, les participants doivent répondre aux exigences avant leur 25^e anniversaire.

LE PRIX DU DUC D'ÉDIMBOURG ET LE SENTIER CANADIEN

Plusieurs objectifs du Sentier canadien et du programme du Duc d'Édimbourg sont les mêmes. Les jeunes et les sections qui souhaitent remporter le Prix du Duc d'Édimbourg peuvent facilement orienter leurs activités en vue de répondre aux exigences qui y sont liées. Les réalisations et les activités réalisées en vue d'obtenir le Prix du Duc d'Édimbourg — comme les compétences de plein air et le prix de la reine des scouts aventuriers — seront aussi prises en compte dans le cadre du Sentier canadien.

CÉRÉMONIES DU PROGRAMME DES SCOUTS AVENTURIERS

- Cérémonie d'accueil pour les nouveaux aventuriers
- Cérémonie d'ouverture et de fermeture du camp de base
- Cérémonie d'investiture
- Cérémonie de remise du prix de section
- Cérémonie de passage

Cérémonies des scouts aventuriers

Depuis des siècles, l'être humain organise des cérémonies pour souligner des occasions spéciales ou des rites de passage. Les cérémonies sont un élément essentiel des activités de la compagnie. C'est par des cérémonies que nous débutons et terminons nos rencontres, investissons les nouveaux scouts aventuriers, remettons des badges et saluons les réalisations des jeunes, comme l'obtention du prix de la reine des scouts aventuriers ou du Prix du Duc d'Édimbourg.

Qu'elles soient formelles ou non, nos cérémonies se déroulent toujours dans le respect. À cette fin, nous vous invitons à expliquer la raison d'être de chaque cérémonie aux jeunes.

Afin de reconnaître l'importance de l'occasion et de ne pas perdre l'attention des jeunes, il est essentiel que les cérémonies soient simples, authentiques et de courte durée.

Il est fort probable que les scouts aventuriers souhaitent créer et personnaliser leurs cérémonies. Invitez-les à examiner les modèles de cérémonies afin qu'ils comprennent bien leur structure et qu'ils incorporent tous les éléments essentiels à leurs cérémonies.

Voici une liste des divers types de cérémonies :

- Cérémonie d'accueil : Lorsque les jeunes passent de la troupe à la compagnie.
- Cérémonie d'investiture : Lorsque les jeunes acceptent la promesse, la loi et la devise du scout aventurier.
- Cérémonie de passage : Passage du programme des scouts aventuriers à celui des scouts routiers. La cérémonie de passage a habituellement lieu à la fin de l'année scoute, vers la fin du printemps. Elle marque le passage des scouts aventuriers vers le clan routier. Cette cérémonie souligne de façon officielle les réalisations du jeune au sein de la compagnie.
- Cérémonie d'ouverture : Au début des rencontres, des camps et des événements.
- Cérémonie de fermeture : À la fin des rencontres, des camps et des événements.
- Cérémonie de remise de prix : Lorsque les jeunes reçoivent les insignes qui jalonnent leurs parcours personnels.

Aperçu d'une rencontre des scouts aventuriers

Les rencontres des scouts aventuriers prennent plusieurs formes. Certaines ont lieu autour d'un feu de camp, lors d'une randonnée en forêt ou dans un lieu de rencontre récurrent. C'est l'aventure qui détermine la structure de la rencontre. En général, les rencontres de la compagnie sont moins routinières que celles de la colonie, de la meute et de la troupe.

La compagnie devrait se réunir à la même heure chaque semaine et en profiter pour planifier ses activités. Lors des rencontres, l'équipe de leadership a l'occasion de communiquer directement avec chaque équipe d'expédition et de s'assurer que la planification de leurs projets et aventures se déroule bien. Au besoin, l'équipe de leadership conseille, encadre et encourage les équipes d'expédition. Le chef de compagnie préside la partie organisationnelle de la rencontre; les membres de la compagnie ne devraient toutefois pas être assis autour d'une table pendant toute la réunion. La veille ou l'avant-veille de la rencontre, faites circuler un ordre du jour afin que tous les participants soient bien préparés. Si votre compagnie se réunit à l'extérieur pour une excursion en canoë, vous pouvez vous rassembler quelques instants sur le rivage pour régler la partie organisationnelle de la rencontre avant de vous lancer sur les flots. N'oubliez pas qu'un programme de qualité doit comprendre au moins une sortie par mois.

Il est important que la compagnie organise une rencontre au camp de base au début de chaque cycle de programme. Cela permet aux jeunes de réviser le cycle précédent et de se fixer des objectifs personnels et collectifs pour le cycle qui commence. Les scouts aventuriers forment les équipes d'expédition et planifient leurs aventures. Comme il faut discuter de nombreux sujets lors de ces rencontres, il est important que l'équipe de leadership établisse un ordre du jour afin qu'on puisse aborder tous les enjeux pertinents.

Les sections spécialisées devraient consacrer une rencontre par mois à leurs intérêts particuliers. Elles doivent toutefois s'assurer d'explorer les six thèmes de programme et de ne pas laisser leur spécialisation les empêcher de participer à d'autres activités intéressantes.

Bien qu'on encourage la compagnie à tisser des liens avec la troupe scoute et le clan de scouts routiers, une ou deux activités de liaison par cycle de programme devraient suffire. De trop nombreuses activités de liaison risquent d'entraver l'autonomie des sections et l'organisation d'aventures adaptées à l'âge des participants.

Voici un extrait de tableau de planification qui peut vous aider à planifier vos rencontres en collaboration avec les jeunes. La version complète se trouve au Sentiercanadien.ca.

AUTOMNE

UTILISEZ LA MÉTHODE PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION POUR ORIENTER VOS DISCUSSIONS :

Planification

- Comment peut-on s'assurer que tout le monde participe?
- Comment peut-on assurer la sécurité de tous?
- De quel matériel a-t-on besoin?
- Est-ce que tout le monde sait ce qu'il doit faire?
- Quelles sont les compétences nécessaires?
- Est-ce que tout le monde s'est entendu sur les détails?

Action

- Développez les nouvelles compétences requises.
- Prenez part à l'aventure.

AVENTURES QUE NOUS AIMERIONS RÉALISER PENDANT LE CYCLE :

EVÈNEMENTS
Cérémonie d'investiture
Halloween
Camp d'automne
Jour du Souvenir
Jour de la pomme / Mais soufflé scout

QUELS THÈMES DE PROGRAMME AVEZ-VOUS EXPLORÉS PENDANT LE CYCLE?

Plein air et environnement Citoyenneté Leadership
Expression artistique Style de vie sain et actif Croyances et valeurs

Sentiercanadien.ca

SEPTEMBRE

La programmation sera en accord conformément aux normes de planification de Scouts Canada. (Les normes de planification de Scouts Canada sont disponibles en français et en anglais sur le site www.scouts.ca.)

	Thème	Jeu	Planification	Action	Révision
1					
2					
3					
4					

Activités du mois :

Encerlez ou cochez la montagne si vous avez passé plus de 20 minutes à l'extérieur pendant votre rencontre.

Encerlez ou cochez la case si l'équipe du leadership de la compagnie s'est rencontrée.

Sentiercanadien.ca

LES ROUTTIERS

DIRIGE TON PROPRE CANOË : BIENVENUE CHEZ LES ROUTTIERS

Le programme des scouts routiers est destiné aux jeunes de 18 à 26 ans. C'est la section la plus avancée de Scouts Canada. Son rôle est d'aider les jeunes à passer de l'adolescence à l'âge adulte en douceur et de favoriser leur intégration à la société. Les jeunes de cet âge sont confrontés à de nombreux défis : décider quoi faire de leur vie, réussir à l'école, obtenir un emploi, gérer leurs relations, apprivoiser les responsabilités de la vie adulte et tenter de faire une différence dans la société. La section offre aux jeunes adultes un cadre qui les aide à réaliser leurs objectifs personnels au sein de groupes composés d'individus qui partagent leurs intérêts.

Objectifs du programme

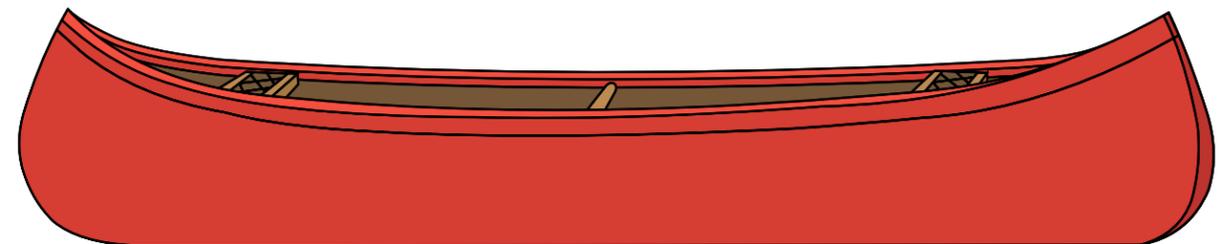
- Permettre aux jeunes adultes de peaufiner leur progression dans les divers aspects de leur développement personnel : émotionnel, physique, intellectuel, caractère, spirituel et social.
- Permettre aux routiers de découvrir les défis du monde d'aujourd'hui et de cultiver la motivation et les compétences nécessaires pour les relever, à l'échelle locale, nationale et internationale.
- Aider les jeunes à acquérir l'expérience et les aptitudes qui amélioreront leurs débouchés professionnels et leur satisfaction globale.
- Aider les routiers à suivre leur propre voie et à planifier leur avenir.

Le Sentier canadien

Le Sentier canadien est le modèle scout au Canada.

Ses composantes :

- Une approche d'apprentissage informelle.
- Les sept composantes de la méthode scout.
- Les quatre éléments essentiels : dirigé par les jeunes, planification-action-révision, l'aventure et les ÉPICES.
- Les six thèmes d'un programme équilibré.
- Un parcours personnel.



Le Sentier canadien et le programme des scouts routiers

1. UNE APPROCHE D'APPRENTISSAGE INFORMELLE

Chez les scouts routiers, les jeunes apprennent de façon informelle à développer leurs compétences en participant à des aventures avec leur clan, ainsi qu'en planifiant, en exécutant et en révisant leur plan de perfectionnement personnel avec leur mentor. Ils peuvent ainsi apprendre de leurs expériences, de leurs erreurs et de leurs découvertes dans un environnement sûr et bien encadré.

2. LES SEPT COMPOSANTES DE LA MÉTHODE SCOUTE

L'application de la méthode scout est au cœur du fonctionnement de chaque section de Scouts Canada. Le programme des scouts routiers repose sur les sept composantes de cette méthode :

1. La promesse et la loi scout

La promesse et la loi scout sont les fondements du mouvement scout et de l'apprentissage informel qui est au cœur du scoutisme. La promesse, la loi et la devise du scout routier constituent le code de conduite des jeunes.

2. L'apprentissage par la pratique

À leur âge, les scouts routiers sont en train de devenir des leaders solides et compétents. Ils continuent d'évoluer en faisant de nouvelles découvertes. Grâce au cadre sécuritaire et positif que leur offre leur clan, les jeunes sont en mesure de repousser leurs limites en réalisant des aventures audacieuses et bien structurées.

3. Des petits groupes : le clan

Les routiers établissent leurs objectifs personnels avec l'aide de leurs mentors et de leurs animateurs. Le clan peut aussi se diviser en équipes pour réaliser certains projets ou certaines activités.

4. Un cadre symbolique : dirige ton propre canoë

Ce cadre symbolique repose d'abord et avant tout sur un récit. Grâce à des métaphores et à des symboles, le cadre symbolique des scouts routiers crée un contexte inspirant qui encourage les routiers à relever les défis qu'ils se sont fixés.

5. La nature

La nature est le berceau des aventures des scouts routiers. Elle offre un monde d'incertitude, de risque et d'inconnu. C'est en l'explorant et en relevant des défis en plein air que les scouts routiers en apprennent plus sur le monde et sur eux-mêmes.



6. Une progression encadrée par un plan de perfectionnement personnel

À la fin de leur passage au sein du clan, les routiers sont prêts à entrer dans la vie adulte. Leur progression personnelle s'appuie sur un cadre qui les encourage à se fixer des défis, à essayer de nouvelles choses et à entreprendre des aventures inoubliables. Au fil de leurs expériences, les scouts routiers progressent sur le plan intérieur.

7. Le soutien des animateurs du clan et des mentors

Les routiers dirigent leurs aventures avec le soutien de leurs animateurs. Les jeunes sont maîtres de leur programme; ils doivent se l'approprier, le diriger et le vivre à chaque étape de leur parcours. Les scouts routiers s'appuient sur leur expérience et celles de leurs camarades, mais aussi sur le soutien et les conseils de leurs animateurs. Ceux-ci ont un grand rôle à jouer dans l'encadrement des jeunes.

3. LES QUATRE ÉLÉMENTS

Les quatre éléments suivants sont essentiels au programme des scouts routiers :

Aventure : Ce sont les scouts routiers qui établissent quelles aventures ils souhaitent vivre et quels défis ils veulent intégrer dans leur plan de perfectionnement personnel. L'important, c'est qu'ils vivent de nouvelles expériences dans un contexte sûr et encadré, en revisitant les sentiers battus pour explorer de nouvelles avenues.

Dirigé par les jeunes : Les routiers décident du contenu de leur plan de perfectionnement personnel et des aventures qu'ils réaliseront en groupe. Ils dirigent entièrement la préparation et la planification de toutes leurs activités.

Planification-action-révision : Cette méthode en trois étapes oriente toutes les activités du clan. Ces trois éléments permettent de maximiser l'apprentissage et les avantages qui découleront des efforts déployés par les jeunes et le clan.

ÉPICES¹ : Il s'agit de l'acronyme des six aspects du développement personnel (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social) explorés par les jeunes au cours de leurs aventures et dans le cadre de leur plan de perfectionnement personnel. Le processus de révision permet de cerner et de renforcer leur progression par rapport à chacun de ces aspects.

4. LES SIX THÈMES D'UN PROGRAMME ÉQUILIBRÉ

Le Sentier canadien comporte six thèmes de programme :

- Environnement et plein air
- Leadership
- Style de vie sain et actif
- Citoyenneté
- Expression artistique
- Croyances et valeurs



¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Questions à poser aux jeunes pendant la révision d'une activité » au Sentiercanadien.ca.

Lors de la planification de leurs activités, les scouts routiers se fondent sur ces thèmes de programme pour proposer des idées d'aventures stimulantes. Le recours à ces six thèmes de programme garantit un programme équilibré, inclusif et stimulant pour tous les scouts routiers.

5. UN PARCOURS PERSONNEL

Chaque scout routier apprend et progresse à son propre rythme. Grâce à son plan de perfectionnement personnel et aux conseils de son mentor, le jeune est en mesure de poursuivre les objectifs qu'il s'est fixés pour progresser.

Dirige ton propre canoë : le cadre symbolique du programme des scouts aventuriers

Forts d'une initiative grandissante et d'un appétit insatiable pour l'aventure, les scouts routiers sont prêts à entamer la dernière étape du Sentier canadien.

À leur âge, les routiers ont déjà grandement approfondi les six aspects du développement personnel (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, spirituel et social). Grâce aux compétences de leadership qu'ils ont développées, ils sont en mesure de planifier et de réaliser des aventures stimulantes qui les préparent à la vie adulte.

Les activités du programme des scouts routiers permettent aux jeunes de continuellement se redécouvrir. En explorant de nouveaux sentiers et divers types d'aventures dans chacun des thèmes de programme, les routiers comprennent comment mieux s'intégrer à leur communauté.

Les routiers progressent en se fixant des objectifs et en les réalisant grâce à la méthode planification-action-révision, en apprenant par la pratique, en appliquant la méthode scout, en réalisant des aventures de plein air et en relevant des défis tout au long de leur parcours.

La citation dans l'encadré décrit bien la réalité des nouveaux scouts routiers. Alors qu'ils quittent les courants familiers de leur école secondaire (et parfois même de leur ville natale), les nouveaux scouts routiers entrent dans un monde nouveau qui fourmille d'options. Certains choisissent de trouver du travail, d'autres décident de poursuivre leurs études. Certains restent à la maison, d'autres déménagent dans une autre ville. Même si une décision semble assez claire dès le départ pour les routiers, des changements peuvent arriver à tout moment et leurs plans doivent demeurer souples. Au milieu d'un tourbillon d'activités et d'options, ils doivent retrouver leur chemin à travers les défis du monde adulte, choisir leur propre voie et diriger leur propre canoë. Le programme des scouts routiers les aide à suivre leur parcours plus facilement, tout comme une rame aide le canoteur à traverser des eaux tumultueuses plus facilement.

Le programme des scouts routiers est la plus avancée des cinq sections scout, qui visent toutes à « former des jeunes polyvalents, bien préparés à la réussite ». Le cadre symbolique du canoë rappelle aux routiers les défis qui les attendent à leur âge et les capacités dont ils disposent pour se guider à cette étape de leur vie.

Dans son livre *La route du succès*, Baden-Powell raconte son aventure en canoë dans la nature sauvage canadienne alors qu'une tempête approche :

« Nous avons pagayé le long des rivières et des ruisseaux, parfois sur des eaux calmes, parfois dans des rapides, mais toujours entourés de cette nature grandiose et changeante. Quelle nouvelle expérience ce fut que de sortir d'un ruisseau et de se retrouver dans la vaste étendue d'un lac, et après avoir commencé l'aventure au soleil, de nous retrouver soudainement sous un ciel de plus en plus noir qui agitait le vent et les eaux. » (traduction libre)

—Baden-Powell

Promesse du scout routier

Sur mon honneur,
Je promets de faire de mon mieux,
Pour accomplir mon devoir envers
Dieu et la Reine
Aider les autres en tout temps,
Et respecter l'esprit de la loi scout.

Loi du scout routier

Un scout est
Serviable et digne de confiance,
Aimable et de bonne humeur,
Attentionné et propre,
Sage dans l'utilisation de toutes
les ressources.

Devise du scout routier

Dépasse-toi.

Bien que la loi et la promesse du scout et du scout aventurier soit les mêmes, la devise du scout routier capture l'essence du programme des scouts routiers et de ces objectifs. La devise sert de ligne directrice aux animateurs et aux jeunes de la section.

Le canoë reflète aussi le lien qui unit le scoutisme à la nature. La plupart des scouts ont fait du canoë à un moment ou à un autre au cours de leur parcours au sein du mouvement. Le souvenir des excursions qu'ils ont partagé en canoë rappelle aux routiers qu'ils doivent s'entraider pour traverser en douceur les eaux parfois tumultueuses de leurs vies de jeunes adultes.

Ce cadre symbolique est endossé par l'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS). Les routiers qui voyagent à l'étranger pourront ainsi faire le pont entre leurs expériences et celles des autres routiers qu'ils croisent sur leur route.

Éléments essentiels du programme des scouts routiers

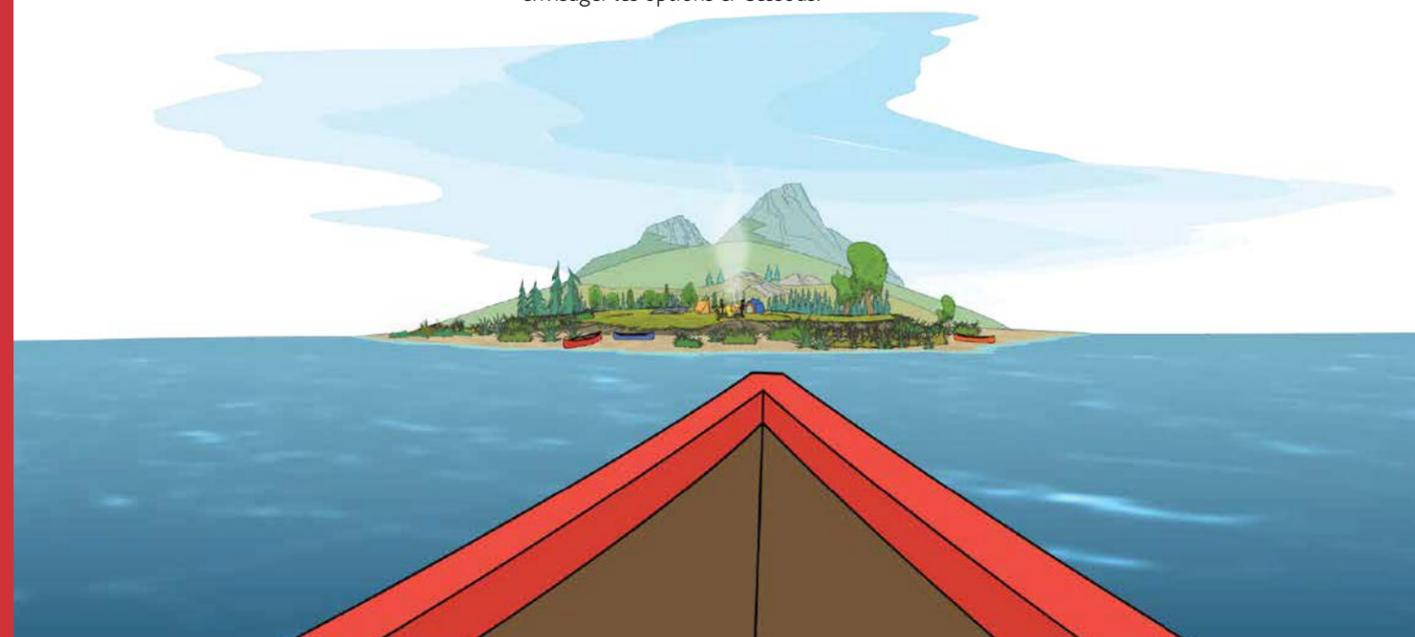
LE CLAN

À l'échelle locale, les scouts routiers se regroupent en « clan » pour partager leurs intérêts, leurs objectifs et leurs aventures. Les routiers forment parfois de petites équipes au sein du clan pour atteindre des objectifs précis. Le clan peut regrouper des jeunes qui vivent ou vont à la même école ou qui partagent des intérêts communs, comme certaines activités de plein air. Certains clans ont une orientation spécialisée.

TAILLE DU CLAN

Taille minimale : Le clan doit être composé d'au moins dix scouts routiers.

Justification : En général, les groupes de grande taille offrent davantage de possibilités. L'objectif est que le plus de routiers possible participent aux activités, sachant que certains jeunes doivent parfois se désister en raison d'autres engagements, notamment scolaires et professionnels. Afin d'optimiser le nombre de jeunes dans chaque clan, les secteurs doivent envisager les options ci-dessous.



Options :

- Créer un nouveau clan pour réunir plus de 10 membres.
- Inviter les routiers à recruter leurs amis à l'échelle du groupe pour réunir plus de 10 membres.
- Fusionner plusieurs clans du coin pour réunir plus de 10 membres et créer un clan pour le secteur.

Le commissaire du secteur doit approuver l'approche choisie par le clan.

Le commissaire du secteur nomme un animateur de compagnie ou de clan pour collaborer avec les compagnies et les clans du secteur et s'assurer qu'ils ont suffisamment de membres.

Planification et structure du clan

ÉQUIPE DE LEADERSHIP DU CLAN

Le clan est géré par l'équipe de leadership du clan (aussi appelée « l'exécutif »), dont les membres sont élus sur une base annuelle par les routiers pour gérer et coordonner les activités du clan.* Les routiers établissent les postes à combler au sein de l'équipe de leadership en fonction des objectifs du clan. Certains clans décident de nommer un président, un vice-président, un secrétaire, un trésorier et un quartier-maître, alors que d'autres décident de nommer un président et plusieurs vice-présidents responsables de gérer les dossiers qui correspondent aux besoins du clan. Quoi qu'il en soit, il est essentiel que les routiers puissent participer aux décisions du clan et assumer certaines responsabilités.

PLANIFICATION DU PROGRAMME DU CLAN

Le cycle planification-action-révision est l'un des aspects les plus importants du scoutisme. Il ressemble aux processus professionnels en place dans plusieurs entreprises. La capacité de planifier, d'exécuter un plan et de réviser l'activité ne constitue pas seulement une compétence utile; c'est aussi un bon barème pour mesurer la progression des jeunes.

L'échéancier idéal d'utilisation de la méthode planification-action-révision varie selon les clans. Pour un clan principalement composé d'étudiants, l'idéal serait d'harmoniser les cycles de programme au calendrier scolaire. Pour un clan principalement composé de jeunes travailleurs, il se pourrait que des cycles saisonniers soient la meilleure solution. Lors de la planification du programme, les routiers révisent le cycle précédent et préparent les activités du cycle à venir. En plus de ces cycles de planification à moyen terme, nous vous recommandons de mener une planification à long terme qui s'étale sur toute l'année et de fixer des objectifs.

En général, le clan lance le cycle de programme en se réunissant pour réviser ses objectifs de l'année précédente, après quoi il se fixe des objectifs saisonniers et établit

* Le clan peut décider d'assigner des routiers à des rôles particuliers, de partager les rôles, d'effectuer une rotation entre les routiers, etc.

Voici certaines des responsabilités de l'équipe de leadership du clan :

- Gérer les activités du clan de façon sécuritaire et efficace.
- Gérer les finances du clan.
- Remplir les documents nécessaires à la réalisation des activités.
- Nommer les mentors et approuver leur nomination.
- Guider les activités de planification du clan en respectant les cycles de programme.

La planification peut se faire de plusieurs façons; c'est le clan qui décide de la façon de s'y prendre. Un petit groupe peut recueillir les commentaires des membres du clan et peut s'en servir pour élaborer un plan et le présenter au groupe. L'ensemble du clan pourrait également participer aux discussions et à la prise de décisions sur l'orientation du clan. La taille et la composition du clan détermineront quelles méthodes conviendront. Les méthodes peuvent changer au fil du temps à mesure que le clan change.



¹ Consultez le résumé graphique des fiches de parcours au Sentiercanadien.ca.



² Consultez les ressources à l'intention des routiers au Sentiercanadien.ca.

sa planification annuelle pour le cycle qui commence. Une fois que le clan a choisi ses objectifs, les routiers commencent à rédiger leurs plans de perfectionnement personnel avec leurs mentors, ce qui fait aussi partie du processus planification-action-révision.

RESSOURCES POUR FACILITER LA PLANIFICATION : LES FICHES DE PARCOURS¹

Les fiches de parcours proposent des suggestions d'aventures. Elles renforcent le processus de planification de la compagnie en mettant l'accent sur la méthode planification-action-révision. Elles peuvent aider les jeunes à planifier leurs aventures.

Les fiches de parcours² sont conçues pour aider les scouts routiers à planifier, à réaliser et à réviser diverses aventures, lorsqu'ils ont du mal à proposer des idées d'activités.



Fiche de parcours des routiers

ÉQUIPES AU SEIN DU CLAN DE SCOUTS ROUTIERS

Le travail en équipe aide les jeunes à se développer pour devenir des individus équilibrés qui contribuent à la société. Les routiers peuvent créer des équipes selon leurs besoins et les activités qu'ils planifient. La taille et la composition de ces équipes peuvent varier au fil du temps; le clan les adapte selon ses besoins opérationnels.

Les jeunes adultes aiment avoir la liberté de s'organiser en fonction des tâches qu'ils ont à accomplir. C'est pour cette raison que le système organisationnel des scouts routiers est axé sur la création d'équipes. Les routiers peuvent former des équipes de façon formelle pour planifier et réaliser des projets importants, comme des projets de service communautaire ou de développement international. Ils peuvent aussi former des équipes informelles, pour des projets mineurs comme une randonnée ou une soirée d'escalade. Quelle que soit leur nature, ces équipes doivent être composées de routiers qui ont le projet à cœur. En général, elles sont dirigées par un chef d'équipe et appliquent la méthode planification-action-révision.

Les animateurs du clan doivent être âgés d'au moins 25 ans, doivent suivre la formation préparatoire du bénévole et doivent répondre à tous les critères de présélection en vertu de la politique de Scouts Canada.

L'animateur doit également respecter les principes et la mission de Scouts Canada et s'assurer que les politiques de Scouts Canada sont suivies.

Si la personne a déjà été animateur de clan au courant de l'année dernière, le commissaire de groupe doit lui expliquer les nouvelles attentes dans le cadre d'une entrevue. L'entrevue devrait également évaluer les qualifications du jeune et s'il est prêt à assumer le rôle.

ANIMATEURS DU CLAN

Après avoir été évalués et admis au sein de Scouts Canada, les animateurs sont choisis par les routiers pour épauler le clan. Ils remplissent principalement deux fonctions :

- S'assurer que les routiers gèrent le clan de façon responsable et respectent le document *Règlement, politiques et procédures* de Scouts Canada.
- Encadrer l'équipe de leadership du clan et les scouts routiers.

Le rôle des animateurs n'est pas d'établir et de gérer la programmation, mais plutôt d'inspirer, de stimuler et d'encadrer les routiers aux moments propices. Encourageants, professionnels, solidaires, collaborateurs, matures et maîtres dans l'art du leadership circonstanciel, les animateurs se fondent sur leur vécu pour aider les jeunes à devenir de jeunes adultes plus autonomes.

Voici quelques-unes de leurs responsabilités :

- Aider les routiers à choisir leurs défis personnels et à rédiger leurs plans de perfectionnement personnel.
- Encourager la curiosité, l'initiative et la responsabilisation des jeunes.
- Amener les routiers à s'impliquer dans divers projets personnels, conjoints et communautaires.
- Encourager les routiers à progresser et à se dépasser.
- Aider les jeunes à évaluer leurs progrès et à prendre conscience de leur potentiel.
- Faciliter la liaison entre les scouts routiers et leurs mentors.

Les animateurs sont nommés sur une base annuelle par l'équipe de leadership du clan.

Progression personnelle : le parcours du scout routier

L'essence du scoutisme est de favoriser le développement des jeunes. Le programme des scouts routiers est la dernière étape du cheminement scout; c'est l'aboutissement des quatre sections précédentes et du développement des jeunes adultes. À leur âge, les routiers sont en transition vers la vie adulte, le marché du travail et leurs études supérieures.

Le programme encadre les jeunes et les prépare à vivre cette étape importante de leur vie. Les routiers se fixent des objectifs précis, se font épauler par leurs pairs et participent à des projets ambitieux, au sein d'un environnement collaboratif et formateur, et deviennent ainsi bien préparés à la réussite.

L'IMPORTANCE DE SE FIXER DES OBJECTIFS

La fleur de lys, le symbole du mouvement scout mondial, représentait à l'origine le point cardinal nord d'une boussole. Elle incarne aussi l'importance que le scoutisme accorde à la capacité des jeunes à se fixer des objectifs et à travailler pour les atteindre. Aujourd'hui comme aux premières heures du mouvement scout, il est pertinent pour les jeunes adultes d'apprendre à se frayer un chemin à travers les épreuves que la vie leur présente. L'expérience démontre que le fait de documenter nos objectifs nous aide beaucoup à les concrétiser. C'est pour cette raison que le programme des scouts routiers invite les jeunes à rédiger un plan de perfectionnement personnel.

LE PLAN DE PERFECTIONNEMENT PERSONNEL (PPP)

Le plan de perfectionnement personnel est un outil qui permet aux routiers de mettre sur papier leurs objectifs à court et à long terme. C'est un cadre général qui guide le routier dans le choix de ses buts et objectifs, avec l'aide d'un mentor. Le routier et son mentor peuvent adapter le PPP à leurs besoins particuliers.

Au cours de son parcours au sein du clan, le routier rédige plusieurs PPP avec le même mentor ou avec des mentors différents. En général, les routiers exécutent au moins trois PPP (d'une durée de trois à six mois) avant d'effectuer leur portage (la fin de leur parcours en tant que membre juvénile du mouvement scout) ou de commencer à travailler à l'obtention du prix du scout routier canadien.

COMMENCEMENT D'UN CYCLE DE PPP

Chaque routier élabore son PPP avec son mentor, à l'aide du formulaire fourni à cet effet. Ce formulaire facilite la planification et permet au routier et à son mentor de noter leurs idées et leurs objectifs. Le mentor aide le routier à cerner ses responsabilités, ses obligations, ses engagements (familiaux, scolaires, professionnels, etc.), ainsi que ses intérêts et aspirations. En tenant compte de tout cela et des obstacles potentiels, ils établissent des objectifs pour les mois à venir. Après avoir choisi des objectifs sur lesquels ils s'entendent, le routier et son mentor signent le document pour officialiser leur engagement à accomplir les objectifs qu'ils ont choisis.



Le modèle PPP comprend quatre objectifs. Un scout routier et un mentor peuvent décider d'ajouter plus d'objectifs, mais il est mieux de s'en tenir à quatre ou moins. De cette façon, le PPP sera réalisable en temps opportun.

Voici un exemple de PPP :

PLAN DE PERFECTIONNEMENT PERSONNEL
DES SCOUTS ROUTIERS

Nom : _____ Date : _____

Sur quoi dois-je travailler? Quelles responsabilités est-ce que j'ai à la maison, au travail et à l'école?
Quelles sont mes autres responsabilités?

Discussion avec mon mentor : _____

Mes objectifs stratégiques, mesurables, réalisables, réalistes et opportuns :

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Signatures : _____ Mentoré _____ Mentor

Sentiercanadien.ca


CARACTÉRISTIQUES DU PPP

Voici quelques éléments dont il faut tenir compte lors de la rédaction d'un PPP :

1. Approche holistique axée sur les ÉPICES

Le PPP se fonde sur une approche holistique : en le rédigeant, le routier doit tenir compte de tous les aspects de sa vie, dont ses études, le scoutisme, son travail, sa famille, ses relations, ses intérêts, etc. Il peut ainsi explorer les six aspects de son développement personnel (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et social) et examiner sa progression dans chacune de ces six facettes.

Lorsqu'il choisit ses objectifs, le jeune établit à quels aspects de son développement personnel ils sont liés et s'assure d'inclure chacune des six dimensions. Le routier doit se demander s'il existe un bon équilibre entre les aspects qu'il souhaite peaufiner.

2. Trouver le juste équilibre

À leur âge, le défi des scouts routiers est de trouver un juste équilibre entre leurs intérêts personnels, leur famille, leurs études, leur travail et le scoutisme. Le mentor du routier l'aide à trouver ou à rétablir ce juste équilibre afin de minimiser le stress qui pourrait découler d'un mauvais équilibre.

3. Choisir de bons objectifs

Il est essentiel que le routier écrive ses objectifs pour pouvoir s'y référer et évaluer sa progression, car c'est la raison d'être du PPP. Chacun de ses objectifs doit être stratégique, mesurable, réalisable, réaliste et opportun.

4. Méthode planification-action-révision

Le plan de perfectionnement personnel se fonde sur la méthode planification-action-révision, tout comme la planification de la programmation du clan. Après la planification initiale et la rédaction du PPP, le routier rencontrera son mentor de temps en temps pour réviser sa progression personnelle vers la réalisation de ses objectifs.

L'idéal est qu'ils se rencontrent au moins trois fois au cours de l'année scout pour exécuter leur plan de perfectionnement personnel, sans quoi la pertinence et l'efficacité du mentorat risquent d'en souffrir. Ils peuvent aussi se rencontrer plus fréquemment. Les clans qui comptent beaucoup d'étudiants dans leurs rangs choisissent souvent d'harmoniser le cycle du PPP au calendrier scolaire.

Planification

Lors de rencontres planifiées, le routier rencontre son mentor pour se fixer des objectifs et rédiger un plan pour les réaliser, en s'assurant de choisir des objectifs stratégiques, mesurables, réalisables, réalistes et opportuns.

Action

En milieu d'année, le routier révisé sa progression avec son mentor et ajuste son PPP au besoin.

Entre leurs rencontres officielles, il est essentiel que le routier et son mentor discutent régulièrement. Le mentor a le devoir de contacter son mentoré s'ils ne se sont pas rencontrés depuis un certain temps. Le mentor peut ainsi cerner des occasions d'apprentissage et conseiller le routier lorsque des obstacles concrets se pointent sur son parcours.

Révision¹

À la fin de l'année, le routier rencontre son mentor pour évaluer s'il a atteint ses objectifs et cerner ce qu'il a appris en cours de route. Après la conclusion de ce processus, il est important de saluer les réalisations du routier avant qu'il ne commence à travailler sur un autre PPP. Pour en savoir plus à ce sujet, consultez la section intitulée *Cérémonies des scouts routiers*.



¹ Consultez le Conseil aux animateurs « Comment faire une révision de la saison? » au Sentiercanadien.ca.



Prix du Duc d'Édimbourg

5. Processus dirigé par les scouts routiers

Le processus de rédaction et d'exécution du PPP est dirigé par les scouts routiers. Ils doivent s'approprier leur propre progression et chercher activement des occasions pour se développer, discuter des obstacles qu'ils rencontrent et évaluer leur cheminement. Cela les aide à comprendre qu'ils sont responsables de leur progression personnelle.

6. Prix du Duc d'Édimbourg

Les routiers peuvent facilement intégrer les exigences liées à l'obtention du Prix du Duc d'Édimbourg à leurs PPP et aux plans de leur clan. Il se peut que cette démarche aide les jeunes à orienter les objectifs de leurs PPP. C'est aussi une belle réalisation qu'ils pourront incorporer à leurs curriculum vitae. Pour en savoir plus sur le Prix du Duc d'Édimbourg, consultez le chapitre intitulé *Programmes spécialisés* ou rendez-vous au dukeofed.org.

Mentors

Le mentor soutient, encourage et oriente le scout routier dans la planification, l'exécution et la révision de son plan de perfectionnement personnel.

QUI PEUT ÊTRE MENTOR?

Le mentor du scout routier peut être un animateur, un routier plus expérimenté ou même une personne qui ne fait pas partie du mouvement scout. Il arrive même que deux routiers décident de s'encadrer mutuellement dans leur processus de développement personnel.

RESPONSABILITÉS DU MENTOR

Le mentor joue les rôles suivants :

- **Motiver** : Le mentor croit dans les capacités du routier et l'encourage à sortir des sentiers battus.
- **Informier** : Il montre au routier comment tisser des liens professionnels et lui fait connaître des gens, des endroits et des concepts.
- **Soutenir** : Le mentor discute de façon ouverte et saine avec le routier. Il s'assure d'écouter ses besoins et d'y répondre.
- **Conseiller** : Il aide le routier à choisir et à réaliser des objectifs réalistes et significatifs.

Le mentor aide le scout routier à :

- mieux comprendre ses besoins personnels;
- renforcer sa confiance;
- apprendre à se fixer des objectifs ambitieux et à les réaliser grâce à un plan de perfectionnement personnel;
- cerner les défis liés aux objectifs choisis et à établir comment les surmonter;
- approfondir sa compréhension du monde et de lui-même;
- peaufiner sa pensée critique en lui posant les bonnes questions;
- cultiver une vision positive de la vie;
- apprendre à bien gérer son temps et à prioriser ses objectifs.



Le mentor s'assure aussi que le scout routier respecte les objectifs qu'il s'est fixés. Il ne lui fait pas la morale et ne lui dit pas quoi faire. Le routier doit trouver sa propre voie en réfléchissant et en raisonnant. Le mentor aide le routier à prendre ses propres décisions en lui posant les bonnes questions au bon moment.

JUMELAGES MENTORS-ROUTIERS

Il est crucial de jumeler les scouts routiers avec les bons mentors, car un mauvais jumelage diminuera l'intérêt et la motivation des jeunes et la qualité de leurs PPP. Un mauvais jumelage pourrait même inciter les routiers à quitter le programme. L'équipe de leadership aide les routiers à se choisir un mentor dans les six mois suivant leur arrivée au sein du clan. Les routiers peuvent choisir un nouveau mentor pour chaque nouveau PPP ou conserver le même mentor pendant plusieurs cycles, selon la situation. L'équipe de leadership doit approuver tous les jumelages.

Facteurs à considérer pour choisir un mentor :

- Aspirations professionnelles
- Type de personnalité
- Intérêts et passe-temps
- Respect que le mentor et le routier ont l'un pour l'autre
- Disponibilité, souplesse et contraintes de temps

Même s'il est parfois impossible de trouver le jumelage parfait, la prise en compte d'un maximum des facteurs énumérés ci-dessus permettra d'établir un jumelage fonctionnel qui favorisera la réussite du plan de perfectionnement personnel du routier.

Parcours du scout routier : « Dirige ton propre canoë »

Les scouts routiers dirigent eux-mêmes leur programme, avec l'aide de leurs animateurs et mentors.

	PERSONNEL	AVENTURES DU CLAN	PROCESSUS DE RÉVISION	PROCHAINE ÉTAPE
Préparation à la mise à l'eau	<ul style="list-style-type: none"> Le routier se soumet au processus de sélection des bénévoles. Le routier découvre le processus entourant le plan de perfectionnement personnel. Le jeune découvre les éléments essentiels du programme et apprendre la promesse, la loi et la devise du scout routier (pour les nouveaux routiers). Le routier choisit un mentor. 	<ul style="list-style-type: none"> Une fois qu'il est actif au sein du mouvement de Scouts Canada, le routier participe aux activités du clan selon ses disponibilités et ses intérêts. Le routier développe ses compétences de plein air (sur une base individuelle ou avec d'autres routiers). Le routier prend part à des activités de liaison avec les autres sections. 	<ul style="list-style-type: none"> Le jeune rencontre un routier d'expérience, un animateur ou l'équipe de leadership (« l'exécutif ») pour discuter de ce qu'il a appris et remarqué au sein du clan, et pour discuter du choix d'un mentor pour son premier PPP. Le routier se prépare à la cérémonie de mise à l'eau. 	Premier cycle de PPP
Cycles de PPP	Le routier doit établir son PPP et rencontrer au moins trois fois son mentor pour discuter de son plan et de sa progression.	<ul style="list-style-type: none"> Le routier participe aux activités du clan selon ses disponibilités et ses intérêts. Le routier développe ses compétences de plein air (sur une base individuelle ou avec d'autres routiers). Le routier prend part à des activités de liaison avec les autres sections. 	Le routier effectue une révision finale du PPP avec le mentor, suivie d'une célébration pour souligner la réalisation du PPP, à la discrétion du clan.	Le routier réalise autant de cycles de PPP qu'il le souhaite, jusqu'à l'âge de 26 ans.
Dernière année (À n'importe quel moment entre l'âge de 18 et 26 ans, au choix du scout routier)	Le routier établit un PPP final en vue de le réaliser au sein du clan. Les efforts liés à l'obtention du brevet Scouts du Monde sont incorporés au PPP (si le jeune souhaite obtenir ce brevet).	<ul style="list-style-type: none"> Le routier participe aux activités du clan selon ses disponibilités et ses intérêts. Le routier développe ses compétences de plein air (sur une base individuelle ou avec d'autres routiers). Le routier prend part à des activités de liaison avec les autres sections. 	<ul style="list-style-type: none"> Le routier effectue une révision finale du PPP avec le mentor, suivie d'une célébration pour souligner la réalisation du PPP, à la discrétion du clan. Le routier se prépare pour la cérémonie du portage. 	<ul style="list-style-type: none"> Prix du scout routier canadien (le projet lié à ce prix peut être intégré au PPP) Portage

COMPÉTENCES D'AVENTURES DE PLEIN AIR

- Camping
- Activités aquatiques
- Défis verticaux
- Canoë-kayak
- Randonnée
- Pionniérisme
- Techniques hivernales
- Voile
- Secourisme

COMPÉTENCES D'AVENTURES DE PLEIN AIR

Lorsqu'ils planifient une aventure, les routiers dressent une liste des compétences dont ils auront besoin pour la réaliser. Après avoir acquis ces compétences et réalisé leur aventure, les jeunes discutent lors de la révision des compétences qu'ils ont développées. Dans le cadre du Sentier canadien, Scouts Canada a élaboré un programme complet axé sur les compétences de plein air. En révisant leur aventure, les jeunes s'apercevront qu'ils ont peaufiné leurs compétences de plein air.

Les jeunes développent ces compétences tout au long de leur parcours au sein du mouvement scout. Chaque compétence de plein air est divisée en neuf étapes; on salue la réalisation de chaque étape en remettant au jeune un badge qu'il porte sur la manche de son uniforme. Les compétences de plein air sont des outils qui renforcent la méthode planification-action-révision. Pour plus de renseignements sur les compétences d'aventures de plein air, consultez le chapitre 6, *Les compétences d'aventures de plein air*. Les compétences et les exigences sont décrites au Sentiercanadien.ca.

PRIX DE SECTION : PRIX DU SCOUT ROUTIER CANADIEN

Le prix du scout routier canadien est la récompense suprême du programme des scouts routiers et des cinq sections de Scouts Canada.

Exigences pour l'obtenir :

- Exécuter avec succès trois plans de perfectionnement personnel. Le mentor et le scout routier reconnaissent que ce dernier a travaillé de façon soutenue sur son développement personnel et qu'il a tiré des leçons de ce processus.
- Le routier doit avoir franchi un total de 32 étapes de compétences de plein air.
- Le routier doit avoir effectué au moins 80 heures de bénévolat. Il n'est pas nécessaire qu'il les ait effectuées auprès du mouvement scout ni dans le cadre d'une activité ou d'un événement. Bien que les heures de bénévolat réalisées dans le cadre d'une activité du clan soient comptabilisées, on doit encourager les jeunes à trouver des occasions de rendre service à leur collectivité d'une façon qui leur parle véritablement.
- Obtenir le brevet Scouts du monde ou réaliser un projet de service communautaire. Avec l'approbation de l'équipe de leadership et en respectant la méthode planification-action-révision, le jeune doit réaliser un projet ambitieux qui est important pour lui et qui aura des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale. Le routier peut réaliser son projet conjointement avec un autre projet piloté par un autre organisme.

BREVET SCOUTS DU MONDE

L'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS) a créé le brevet Scouts du Monde afin d'amener les scouts à réaliser des projets liés à l'environnement, au développement et à la paix, en vue de générer un changement positif à l'échelle locale et internationale.



Prix du scout routier canadien



Brevet Scouts du Monde

Pour commencer, les routiers choisissent un sujet et mènent des recherches pour bien comprendre les causes et les conséquences de l'enjeu en question. Après avoir bien étudié et compris le sujet, ils doivent établir un plan d'action. Ils peuvent décider de mener une campagne de sensibilisation ou de lancer un projet de développement communautaire. S'ils le souhaitent, ils peuvent même participer à un projet de développement international à l'étranger.

Le routier peut réaliser son projet seul ou en équipe. S'il a déjà pris part à un projet du programme Scouts du Monde lorsqu'il était scout aventurier, le routier devrait se fonder sur cette expérience pour réaliser un projet encore plus ambitieux.

Exigences

- Choisir et étudier un enjeu :
 - Se renseigner sur divers projets de développement et chercher des occasions de faire une différence.
 - Choisir et explorer un thème ou un enjeu qui intéresse le routier ou l'ensemble de son équipe. L'enjeu doit être lié aux domaines de l'environnement, du développement ou de la paix.
 - Établir un plan d'action pour faire une différence dans le domaine choisi.
 - Réaliser un projet de service bénévole (environ 80 heures) :
 - Le routier peut réaliser son projet seul ou en équipe. Des scouts des sections plus jeunes peuvent se joindre à l'équipe. Le routier peut aussi inviter ses collègues de travail ou ses camarades de classe à participer au projet.
- Présenter les résultats du projet :
 - Le jeune partage les conclusions de son projet en préparant un rapport officiel ou une présentation, ou en réalisant une vidéo ou un reportage photographique. On l'encourage à présenter son projet aux scouts des sections plus jeunes.

Cérémonies des scouts routiers

INVESTITURE : LA MISE À L'EAU

Orientation

Avant son investiture, le nouveau scout routier est jumelé à un routier d'expérience, qui lui explique les principes du programme et l'invite à se poser les questions suivantes :

- Qu'est-ce que ça implique d'être un scout routier?
- Que représente le scoutisme pour moi?
- Quelle est ma place au sein du mouvement scout et que peut-il m'apporter dans ma vie?

Après cette discussion et cette réflexion, le nouveau scout routier est prêt à se joindre au clan et à être investi. D'une certaine façon, le routier est prêt à lancer son canoë sur les rivières et les lacs vers lesquels on l'a orienté; il est prêt à diriger son propre canoë. Le clan s'arrange pour organiser l'investiture aussitôt que le nouveau routier est en mesure de prononcer la promesse du scout routier, idéalement moins de trois mois après son arrivée au sein du clan.



Les scouts routiers doivent être évalués avant de devenir des bénévoles chez Scouts Canada et de participer à des activités des scouts routiers.

CÉRÉMONIE D'INVESTITURE

La cérémonie d'investiture comprend deux volets : un moment de réflexion et la cérémonie en tant que telle. Il est possible d'investir plusieurs routiers et animateurs lors de la même cérémonie, pourvu qu'on les ait évalués et préparés en bonne et due forme.

Moment de réflexion

Avant de monter dans un canoë, il faut toujours vérifier certaines choses. Une excursion ne sera pas agréable si le matériel dont on dispose n'est pas adéquat ou si on n'est pas bien préparé à l'aventure qui s'annonce. Le jour de son investiture, le nouveau scout routier est invité à réfléchir à l'aventure qui l'attend. Il songe aussi à la promesse, à la loi et à la devise du scout routier, qu'il s'apprête à accepter lors de son investiture. Comme le nouveau scout routier a déjà abordé la majorité de ces questions lors de son orientation, son moment de réflexion durera fort probablement moins d'une heure. Il devrait toutefois durer assez longtemps pour constituer une partie importante de la cérémonie.

Cérémonie d'investiture

Après son moment de réflexion, le nouveau routier est officiellement accueilli au sein du clan lors de la cérémonie d'investiture. Celle-ci devrait refléter la nature moderne et inclusive du scoutisme. Il appartient à chaque clan de choisir le lieu et le type de cérémonie.

Voici quelques éléments essentiels de la cérémonie d'investiture :

- Les jeunes prononcent la loi, la promesse et la devise du scout routier.
- Ils s'engagent à s'améliorer et à progresser.
- On leur remet leur nouveau nœud et leur foulard (s'ils n'en ont pas déjà un).
- On leur souhaite la bienvenue au sein du clan.

CÉLÉBRATION DE LA RÉALISATION DES PPP

Avant d'établir son prochain PPP, le routier peut décider de célébrer la réalisation du plan de perfectionnement personnel qu'il vient de suivre. Certains clans organisent une célébration annuelle pour l'ensemble du clan. Il appartient au clan de donner un caractère formel ou informel à cette cérémonie.

DÉPART : LE PORTAGE

La cérémonie de départ comporte trois étapes : la révision avec le mentor, un moment de réflexion personnelle, et la cérémonie en tant que telle. Le clan décide s'il souhaite organiser une cérémonie commune pour tous les routiers qui s'apprentent à le quitter, ou des cérémonies individuelles pour chaque routier qui part.

Dans le monde du canoë, un portage constitue une transition d'une étape à une autre. Le portage marque la fin du parcours en canoë du scout routier et le début de son nouveau parcours dans le monde adulte. C'est une transition à laquelle le routier s'est préparé tout au long du programme.

Le programme des scouts routiers se déroule pendant la période de transition au début de l'âge adulte, qui se vit différemment d'une personne à l'autre. C'est pourquoi la fin du parcours d'un scout routier peut se faire à tout moment au cours de la dernière année du routier au sein du programme. La fin du parcours se fait idéalement après que le jeune ait terminé cette étape de la progression personnelle et qu'il ait eu l'occasion d'agir en tant que mentor. Cependant, le portage doit se faire avant l'anniversaire de 27 ans du routier.

Lors d'une expédition en canoë, le canotier doit planifier ses portages afin de s'assurer d'atteindre les cours d'eau qu'il recherche et de ne pas se perdre en terrain inconnu. Pour le routier, la transition entre le programme des scouts routiers et le monde adulte présente certains défis, mais aussi beaucoup de possibilités. Cette phase de départ vise à le préparer à relever ces défis et à saisir les occasions qui s'offrent à lui.

Révision avec le mentor

La fin du portage sera soulignée par une cérémonie. Durant la phase de départ, qui dure habituellement de trois à six mois, le routier rencontre son mentor, ses animateurs ou les membres de l'équipe de leadership du clan pour explorer des questions qui ressemblent beaucoup à celles qu'on lui a posées lors de son arrivée au sein du clan :

- Que m'a apporté mon passage au sein du clan et du mouvement scout en général?
- Qu'est-ce que j'ai accompli jusqu'à maintenant dans ma vie?
- Où est-ce que je me vois dans un an? Dans cinq ans? Dans dix ans?
- Qu'est-ce que je dois faire pour atteindre mes objectifs?
- Quel va être mon prochain rôle au sein de la communauté?
- Est-ce que je vais continuer à m'impliquer au sein du mouvement scout?
Si oui, comment?

Moment de réflexion

Afin de refléter la façon dont il a été accueilli au sein du mouvement scout, le routier devrait prendre un moment pour réfléchir à la façon dont il a dirigé son canoë au cours des dernières années, à l'importance des PPP qu'il a réalisés et au rôle que le scoutisme a joué dans sa vie. Ce moment de réflexion peut prendre la forme d'une randonnée, d'une soirée à la belle étoile ou d'une autre activité qui donne du sens à cette réflexion personnelle.

Cérémonie de départ

Il appartient au clan d'élaborer cette cérémonie de façon à ce qu'elle revête une importance particulière pour les participants.

Pour souligner la fin du parcours du routier lors de la cérémonie, il est essentiel de :

- reconnaître que le jeune adulte quitte la section des scouts routiers comme participant;
- célébrer ses réalisations au sein du clan;
- lui remettre un cadeau symbolique pour saluer son départ.

Aperçu d'une rencontre des scouts routiers

Les rencontres des scouts routiers prennent plusieurs formes. Certaines ont lieu autour d'un feu de camp, lors d'une randonnée en forêt ou dans un lieu de rencontre récurrent. C'est l'aventure qui détermine la structure de la rencontre. En général, les rencontres du clan sont moins routinières que celles des autres sections de Scouts Canada.

Le clan devrait se réunir à la même heure chaque semaine et en profiter pour planifier ses activités. Lors de ces rencontres, l'équipe de leadership a l'occasion de s'assurer que la



planification des projets et des aventures se déroule bien. Le chef de clan préside la partie organisationnelle de la rencontre; les membres du clan ne devraient toutefois pas être assis autour d'une table pendant toute la réunion. La veille ou l'avant-veille de la rencontre, faites circuler un ordre du jour afin que tous les participants soient bien préparés. Si votre clan se réunit à l'extérieur pour une excursion en canoë, vous pouvez vous rassembler quelques instants sur le rivage pour régler la partie organisationnelle de la rencontre avant de vous lancer sur les flots. N'oubliez pas qu'un programme de qualité doit comprendre au moins une sortie par mois. Les mentors devraient profiter des rencontres du clan pour discuter avec leurs mentorés et examiner la progression de leurs PPP.

Au début de chaque cycle de programme (saison), les membres du clan doivent se réunir pour réviser le cycle précédent et se fixer des objectifs personnels et collectifs pour le cycle qui commence. Comme il faut discuter de nombreux sujets lors de ces rencontres, il est important que l'équipe de leadership établisse un ordre du jour afin qu'on puisse aborder tous les enjeux pertinents.

Les sections spécialisées devraient consacrer une rencontre par mois à leurs intérêts particuliers. Elles doivent toutefois s'assurer d'explorer les six thèmes de programme et de ne pas laisser leur spécialisation les empêcher de participer à d'autres activités intéressantes.

Bien qu'on encourage le clan à tisser des liens avec la compagnie de scouts aventuriers, une ou deux activités de liaison par cycle de programme devraient suffire. De trop nombreuses activités de liaison risquent d'entraver l'autonomie des sections et l'organisation d'aventures adaptées à l'âge des participants.

PROCHAINES ÉTAPES

Les animateurs et les mentors doivent être conscients que les scouts routiers qui deviennent des animateurs au sein du même clan où il ou elle était membre présentera des défis. Les scouts routiers, tout comme le clan, peuvent trouver la transition d'un rôle à l'autre difficile. On devrait encourager les scouts routiers qui ont gravi les échelons des scouts à devenir animateur chez une section plus jeune, s'ils sont intéressés. Cependant, les scouts routiers qui ont gravi les échelons des scouts, qui ont l'attitude et les compétences requises pour être un bon animateur de clan et qui sont nommés animateurs par leur clan doivent être mentorés par un animateur plus âgé afin que la transition et l'adoption de nouvelles responsabilités et attentes se déroulent bien. Il serait peut-être préférable si le jeune devenait animateur auprès d'un clan routier différent. Il faut faire particulièrement attention à ce que les scouts routiers qui deviennent animateur ne limitent pas l'indépendance et les possibilités de leadership des autres scouts routiers. Les animateurs doivent conseiller et soutenir les membres du clan.



INTRODUCTION LES CASTORS

Les badges de réalisation personnelle sont conçus pour permettre aux jeunes d'explorer et de développer des compétences et des connaissances dans les domaines qui les intéressent particulièrement. Sur le Sentier canadien, les badges de réalisation personnelle sont optionnels. Ils ne sont pas un élément central du programme et ne sont pas essentiels à la progression personnelle du jeune. Les badges de réalisation personnelle ne sont pas une exigence pour les prix de section. Il est reconnu que les activités des jeunes à l'extérieur du scoutisme contribuent à leur croissance dans les ÉPICES et à leur progression personnelle. Les scouts arrivent tous avec leur propre bagage. Avec les badges de réalisation personnelle, les scouts peuvent continuer à développer leurs intérêts personnels et leurs compétences puisque ce développement est reconnu comme partie intégrante de leur croissance et de leur progression sur le Sentier canadien.

Voici quelques informations à retenir à propos des badges de réalisation personnelle (RP) du Sentier canadien :

- Il existe 16 badges RP pour les scouts castors.
- Les jeunes qui choisissent d'intégrer des badges RP à leur parcours personnel y travaillent de façon individuelle. Les badges RP ne font pas partie des programmes de la colonie. Cependant, à la fin d'une aventure de la colonie, un jeune qui veut poursuivre l'exploration d'un sujet lié à cette aventure peut développer une série d'aventures pour l'un des badges RP.
- Les badges RP respectent la méthode planification-action-révision.
- Il n'y a pas d'exigences préétablies pour l'obtention des badges. Chaque badge propose plutôt un objectif, encadré par quelques lignes directrices, ainsi que des idées d'aventures parmi lesquelles les jeunes peuvent choisir. Ils sont également encouragés à utiliser leurs propres idées.
- Les aventures doivent être réalisées expressément en vue d'obtenir le badge. Nous n'accorderons pas de crédit pour des activités effectuées à l'école ou avec un autre groupe. Cependant, un nouveau projet réalisé à la fois pour le badge et à une autre fin pourrait contribuer à l'obtention du badge.
- Un jeune peut obtenir le même badge RP plus d'une fois, tant qu'il élabore chaque fois un nouveau plan pour la nouvelle aventure.
- Plus important encore, les aventures pour l'obtention du badge doivent être excitantes, amusantes et stimulantes pour le jeune!

En tant qu'animateur, votre rôle est d'aider le jeune à établir des exigences sécuritaires et réalistes. La nature de ces exigences peut varier d'un scout à l'autre, selon les intérêts et les habiletés propres à chacun. Aidez le jeune à établir des exigences stimulantes, mais tout de même accessibles, accompagnées d'un plan bien réfléchi. Discutez avec le jeune de temps en temps pour évaluer son progrès et lui donner quelques conseils pour surmonter les obstacles.

Badges de réalisation personnelle des scouts castors

Castor explorateur : Réaliser des aventures de plein air

Castor de l'environnement : Protéger l'environnement

Castor leader : Organiser et participer à des activités qui permettent de développer l'esprit d'équipe

Castor héroïque : Aller à la rencontre de personnes qui font une différence positive dans la communauté et en apprendre plus sur leur œuvre

Castor olympique : Participer à des activités physiques amusantes

Chef castor : Découvrir des aliments sains et préparer des repas pour la maison et les activités scout

Castor des animaux domestiques : Apprendre à prendre soin des animaux domestiques

Castor technologique : Découvrir comment utiliser la technologie de façon sécuritaire et responsable

Castor communautaire : Participer à des projets de service communautaire

Castor du Canada : En apprendre plus sur notre pays et notre devoir de citoyen

Castors du monde : Rencontrer des jeunes scouts de partout à travers le monde et aider une personne à l'étranger de la façon scout

Castor musical : Découvrir diverses formes d'expressions musicales comme le chant, la danse, les instruments de musique, la composition, la chorégraphie ou la fabrication d'instruments

Castor scientifique : Apprendre et faire des expériences de façon critique et empirique

Castor créatif : Se servir de son imagination pour créer de l'art, des inventions et de l'artisanat

Castor spirituel : Explorer les croyances qui sont importantes à nos yeux et aux yeux de notre famille, ainsi que celles des autres

Castor de l'amitié : Découvrir les valeurs qui sont importantes à nos yeux et aux yeux de notre famille, ainsi que celles qui font partie du mouvement scout

Utiliser la méthode planification-action-révision pour soutenir l'obtention des badges de réalisation personnelle des scouts castors

Les scouts castors qui visent l'obtention d'un badge de réalisation personnelle doivent utiliser la méthode planification-action-révision. Cette méthode met l'accent sur la fixation d'objectifs, le développement personnel et la reconnaissance de la croissance personnelle. Les scouts castors devraient se fixer des objectifs réalistes qui aident leur développement.

Les animateurs de colonie peuvent télécharger un tableau de planification de la méthode planification-action-révision au Sentiercanadien.ca/castors, et devraient utiliser le tableau pour établir des objectifs avec tous les scouts castors. Les castors devraient travailler sur l'atteinte de ces objectifs avec l'aide de leurs parents ou tuteurs. Un aperçu plus détaillé du processus se trouve ci-dessous, et devrait donner aux animateurs une idée des questions à poser.

RÉDIGEZ UN PLAN

Discutez en premier de ces questions avec votre parent ou tuteur, puis avec l'animateur de votre colonie.

Je veux obtenir ce badge parce que _____ .

J'aimerais apprendre _____ .

J'aimerais essayer _____ .

Je veux me mettre au défi en _____ .

Ce badge sera amusant à obtenir puisque _____ .

Je me demande _____ .

J'aimerais obtenir ce badge d'ici _____ (date).

Initiales ou nom du scout castor

Initiales de l'animateur

PLANIFICATION EN VUE DE L'ACTION

Les trois aventures que je vivrai pour obtenir ce badge sont :

1. _____
2. _____
3. _____

Pour obtenir ce badge, j'aurai besoin (*écrivez les réponses qui s'appliquent*):

de me procurer l'équipement suivant

- de visiter _____
- de parler à _____
- d'utiliser _____
- d'assurer ma sécurité et celle des autres en _____
- de _____

RÉVISION

Maintenant que vous avez vécu les aventures liées à ce badge, discutez des points suivants avec votre animateur :

- Je peux maintenant _____.
- J'ai appris que _____.
- J'ai hâte de _____.

J'ai utilisé la promesse, la loi ou la devise du scout castor pour obtenir ce badge en _____.

Je veux dire à la hutte ou à la colonie que _____.

Je pourrai utiliser les connaissances que j'ai acquises pour obtenir ce badge en _____.

Animateurs de la colonie – Utilisez les questions sur les ÉPICES contenues dans le Manuel de l'animateur pour accompagner les scouts castors dans leur réflexion sur les badges de réalisation personnelle.

Castors du monde

Objectif : Je découvrirai le scoutisme dans le monde.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui porte sur un autre pays
- vivre une aventure qui porte sur un programme de scouts castors d'un autre pays
- vivre une aventure qui aide les gens, les animaux ou une bonne cause

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Apprenez un jeu auquel des scouts âgés de cinq à sept ans s'adonnent dans un autre pays. Que pouvez-vous découvrir au sujet du scoutisme dans ce pays?
- Apprenez-en plus au sujet des badges des scouts castors d'autres pays. Remplissez une exigence d'un de ces badges.
- Quelles activités est-ce que Lord Baden-Powell, le fondateur du scoutisme, aimait faire comme enfant? Essayez un ou plusieurs de ces passe-temps préférés.
- Choisissez un pays où le scoutisme se pratique. Visitez un zoo ou un parc faunique et repérez des animaux du zoo de ce pays. Prenez des photos et créez un collage, et ajoutez une photo ou un dessin de l'emblème scout de ce pays.
- Dessinez une image de vous en tant que scout routier. Vous avez environ 19 ou 20 ans. Les routiers voyagent souvent pour rencontrer et travailler avec des routiers d'autres pays. Qu'aimeriez-vous accomplir chez les scouts avant de devenir routier?
- Quel pays aimeriez-vous visiter dans le cadre d'un Jamboree scout? (Un Jamboree est un grand camp pour plusieurs scouts.) Découvrez comment se déroule un Jamboree scout mondial. Où se tiendra le prochain Jamboree scout mondial?
- Découvrez pourquoi les scouts du monde entier s'accueillent par une poignée de la main gauche. Racontez l'histoire ou présentez un sketch pour raconter l'histoire à votre hutte.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours des **Reflets de l'arc-en-ciel** : Croyances et valeurs.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor du Canada



Objectif : Je découvrirai ce qu'être Canadien signifie.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure où vous discutez avec une personne sur ce que ça représente d'être Canadien

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Rédigez une liste des dix raisons principales pour lesquelles vous aimez être Canadien.
- Fouillez dans vos jouets, vos livres, vos vêtements et d'autres articles dans votre chambre. Lesquels sont fabriqués au Canada? Lesquels sont fabriqués dans un autre pays? Consultez une carte du monde pour trouver ces pays.
- Si vous aviez la chance de rencontrer le maire de votre ville, quelles questions est-ce que vous lui poseriez? Rédigez une liste de questions ou dessinez des images pour démontrer la conversation que vous aimeriez avoir. Pourquoi aimeriez-vous avoir cette conversation?
- Rendez visite à un ancien ou à un membre d'une communauté des Premières Nations et posez-lui des questions au sujet de son héritage culturel. Préparez vos questions avant la rencontre.
- Rendez visite à un soldat vétérán et posez-lui des questions au sujet de l'histoire de nos forces armées. Demandez-lui pourquoi il était fier de servir le Canada.
- Accompagnez vos parents aux bureaux de scrutin lorsqu'ils s'y rendent pour voter dans le cadre d'une campagne électorale.
- Visitez un musée local. Trouvez quelque chose dans l'histoire de votre communauté qui vous intéresse. Comment ferez-vous part de votre découverte?
- Quels sont les symboles du Canada? Quels sont les symboles de votre province (une fleur, un drapeau, un animal, un oiseau, un emblème, etc.)?
- Quelles inventions sont canadiennes? Lesquelles utilisez-vous tous les jours?
- Participez à un évènement culturel, tel que les célébrations de la fête du Canada, un évènement pour le jour de la Famille, une parade d'Action de grâce, ou une célébration locale. Qu'avez-vous découvert au sujet d'être Canadien?
- Visitez un musée des sciences et remarquez les façons dont le Canada et les Canadiens ont pris part à des découvertes dans le domaine des sciences, de l'ingénierie et de la technologie.
- Quels oiseaux, animaux, fleurs et arbres ne sont présents qu'au Canada? Dessinez des images ou prenez des photos. Lequel est votre préféré?
- Parlez avec quelqu'un qui a emménagé au Canada. Qu'est-ce que cette personne aime du Canada? Que trouve-t-elle difficile de vivre au Canada? Que lui manque-t-elle de son pays?

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours de la **Hutte de grand castor brun** : Citoyenneté.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Chef castor



Objectif : Je m'amuserai en préparant de la nourriture et j'en apprendrai plus au sujet d'une alimentation saine.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure où vous mangez dans la nature
- vivre une aventure où vous apprenez comment préparer votre nourriture pour des randonnées

Restez conscients des allergies alimentaires lorsque vous partagez de la nourriture.

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Avec de l'aide, préparez un repas. Dites à votre famille ou à votre hutte comment vous avez fait en sorte que vous utilisiez de la nourriture saine ou que vous avez utilisé des aliments de tous les groupes alimentaires.
- Essayez trois nouveaux aliments. Lesquels aimez-vous? Pourquoi?
- Créez et préparez une recette qui comprend tous les groupes alimentaires du *Guide alimentaire canadien*.
- Quels sont quatre aliments que vous aimez manger et qui sont bons pour vous? Si c'est possible, préparez l'un de ces aliments et partagez-le avec votre hutte.
- Préparez ou achetez des aliments déshydratés, ou demandez à un animateur d'en obtenir. Goutez à l'aliment, puis avec un adulte, préparez-le comme si vous partiez en randonnée. Goutez encore à l'aliment. Que remarquez-vous?
- Parlez à un scout ou à un scout aventurier pour découvrir quels aliments peuvent être apportés en randonnée, et pourquoi.
- Travaillez avec des scouts plus âgés ou avec un adulte pour cuisiner un repas sur un feu de camp.
- Préparez un mélange montagnard que tous les membres de votre hutte pourront manger pendant une randonnée. (Vérifiez en premier si des membres de votre hutte ont des allergies alimentaires.)
- Demandez à un scout comment il fait la vaisselle et comment il gère ses poubelles lors de randonnées pédestres.
- Pourquoi est-ce que le lait et les œufs doivent être réfrigérés, et pourquoi les scouts n'apportent-ils pas ces aliments lorsqu'ils font des randonnées? Pouvez-vous trouver une façon que les scouts puissent transporter du lait ou des œufs dans leurs sacs à dos?
- Trouvez des façons de conserver la température froide ou chaude des aliments à l'aide de matériaux de tous les jours. Quels outils qui se trouvent chez vous pouvez-vous utiliser pour réchauffer et garder au froid ces aliments?
- Préparez un pique-nique pour votre famille pour une sortie de printemps ou d'été. Avez-vous inclus des aliments de tous les groupes alimentaires du *Guide alimentaire canadien*?

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours du **Pré de petit renard** : Vie saine et active.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor communautaire



Objectif : J'aiderai ma colonie, ma famille ou ma communauté.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui surprend quelqu'un de façon positive

Souvenez-vous que les scouts ne font pas de bonnes actions pour recevoir des éloges ou des récompenses. Vérifiez auprès d'un adulte que votre aventure sera sécuritaire et que la personne que vous voulez aider accepte votre aide.

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Préparez une collation à partager avec votre hutte, votre école, une maison de retraite, ou tout autre endroit où les gens en seraient reconnaissants. Quand vous préparez des collations, soyez conscients que certains jeunes peuvent avoir des allergies.
- Rédigez ou dessinez des notes de remerciement pour au moins trois personnes qui vous aident d'une quelconque façon et qui ne reçoivent habituellement pas de remerciement, comme un caissier d'épicerie, un chauffeur d'autobus, un coiffeur ou un sauveteur.
- Faites trois bonnes actions dans une journée, à la maison ou à l'école.
- Découvrez qui a commencé l'initiative des petits gestes de bonté et l'initiative « donner au suivant », et pour quelle raison. Racontez l'histoire à votre hutte ou à votre famille.
- Invitez votre famille à se joindre à vous pendant une journée de bénévolat dans votre communauté.
- Surprenez votre famille en effectuant deux ou trois tâches ménagères que vous n'effectuez pas habituellement.
- Préparez une surprise pour un ami ou un membre de famille malade.
- Qui a formé votre communauté? Depuis combien de temps existe-t-elle? Votre communauté est-elle reconnue pour quelque chose? Y a-t-il des gens dans votre communauté qui la rendent extraordinaire? Avec l'aide d'un adulte, préparez un certificat pour ces personnes.
- Rendez visite à un foyer de soins infirmiers ou à une résidence pour personnes âgées et montrez aux résidents quelque chose que vous faites bien ou que vous aimez faire. Vous pouvez jouer du piano ou un autre instrument, chanter une chanson ou jouer à des jeux de société.
- Lisez ou racontez une histoire à un frère ou une sœur plus jeune.
- Les scouts s'amusent lorsqu'ils font de bonnes actions. Apprenez en plus au sujet de la Semaine des B.A. Quelles bonnes actions effectuerez-vous pendant la Semaine des B.A., et tout au long de l'année?

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours de la **Hutte de grand castor brun** : Citoyenneté.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor créatif



Objectif : J'utiliserai mon imagination pour créer quelque chose.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- utiliser au moins deux matériaux ou outils différents
- utiliser un outil ou un matériel que vous n'avez jamais utilisé

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Créez deux visages en utilisant des matériaux différents, tels que des boutons, de la paille, du tissu, des billes et du fil. Quels matériaux vous aident à créer le visage le plus réaliste? Le visage le plus inhabituel? Le visage le plus effrayant?
- Dessinez trois images. Utilisez un outil ou un matériel différent pour chaque dessin. Par exemple, vous pouvez faire un dessin au crayon, l'autre au crayon-feutre, et l'autre au crayon de cire. Lequel est votre préféré?
- Rendez visite à un potier de votre région et créez votre propre poterie.
- Demandez à quelqu'un de vous enseigner comment tricoter, faire du crochet ou coudre un objet simple, comme une mitaine de four.
- Préparez une présentation PowerPoint simple sur un sujet qui vous tient à cœur. Vous pouvez demander de l'aide à un adulte.
- Utilisez de pâte à modeler ou de l'argile pour créer quatre ou cinq sculptures sur un même sujet.
- Utilisez du papier de soie et de la colle blanche pour créer trois images de vitraux.
- Imitiez le style de votre livre d'images préféré. Créez deux ou trois images en utilisant le même style, ou créez votre propre livre d'images.
- Organisez une exposition d'art et invitez d'autres scouts castors de votre hutte à participer à la création d'arts pour l'exposition. Qui inviterez-vous?
- À l'aide d'une caméra, prenez des photos qui portent sur le même thème. Affichez vos photos dans un album, dans des cadres ou en utilisant un ordinateur.
- Écrivez une pièce. Invitez certains de vos amis de la colonie à jouer dans votre pièce. Présentez la pièce à votre colonie.
- Fabriquez une sculpture à l'aide de matériaux recyclés.
- Concevez et construisez un jouet. Quels matériaux utiliserez-vous pour le construire? Utilisez différents matériaux. Lesquels ont mieux fonctionné? Pourquoi?
- Inventez quelque chose pour faciliter votre vie, ou pour la rendre plus amusante. Quelle serait votre invention? Comment fonctionnerait-elle? Dessinez une ébauche puis, si c'est possible, construisez un modèle de votre invention.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours de la **Rivière de Rascal** : Expression artistique.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor de l'environnement



Objectif : J'apprendrai au sujet de la terre et aiderai à prendre soin de la terre.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure de plein air
- vivre une aventure qui aide l'environnement

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Essayez de construire des châteaux de sable au moyen de différentes sortes de terres, telles que du sable, des roches ou du gravier. Qu'est-ce qui a bien fonctionné? Quoi d'autre avez-vous eu besoin d'utiliser?
- Quelles plantes pouvez-vous retrouver dans un jardin de fleurs? Connaissez-vous les muflers ou les « fleurs-singes »? Faites pousser deux ou trois plantes que vous n'avez jamais fait pousser en plantant des graines ou des bulbes.
- Regardez les vers de terre qui travaillent dans le jardin. Découvrez-en plus sur le vermicompostage et installez un bac de vermicompostage pour votre famille.
- Prêtez votre aide pendant un après-midi ou une journée à un jardin de légumes de votre communauté.
- Qui est votre héros de l'environnement? Trouvez une façon intéressante de raconter son histoire.
- Avec de l'aide, construisez une mangeoire d'oiseaux, une cabane d'oiseaux ou une boîte à chauves-souris, et accrochez-la dans votre cour.
- De quoi les plantes ont-elles besoin pour pousser? Comment est-ce que différentes conditions (la pluie, le temps sec, le vent) et différents types de sols (du sable, du gravier) peuvent-ils aider ou nuire à la croissance des plantes?
- Construisez votre propre volcan. Quels matériaux pouvez-vous utiliser? Une fois que votre volcan est construit, faites-le entrer en éruption en utilisant du bicarbonate de soude et du vinaigre. Montrez-le à votre hutte ou à votre colonie et présentez des faits intéressants au sujet des volcans.
- Faites une randonnée dans votre communauté. Restez à l'affût d'animaux et des signes de présence d'animaux, telle que des nids, des trous, des pistes et des déchets d'animaux. Prenez des photos des animaux et des signes de présence d'animaux que vous trouvez.
- Enterrez une pomme et une boîte de conserve l'une à côté de l'autre dans le sol ou dans une boîte de terre. Déterrez-les après un mois. Qu'est-il arrivé? Enterrez-les encore pendant un mois, puis déterrez-les. Qu'est-il arrivé?
- Pesez vos sacs de recyclage toutes les semaines pendant un mois. Combien de kilogrammes votre famille recycle-t-elle? Faites la même chose avec vos déchets.
- Que savez-vous au sujet de l'heure de la Terre? Prenez part à l'initiative de l'heure de la Terre à n'importe quel moment de l'année en éteignant les sources d'électricité pendant une heure. Comment votre famille peut-elle économiser l'électricité?

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours du **Vallon de queue de raton** : Plein air et environnement.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor explorateur



Objectif : J'utiliserai mon sens de l'aventure pour explorer le monde qui m'entoure.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre des aventures de plein air
- vivre une aventure dans un endroit que vous avez toujours voulu explorer
- vivre une aventure dans une partie inconnue d'un lieu que vous avez déjà visité

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Explorez trois lieux différents, ou faites trois activités différentes dans un lieu que vous aimeriez explorer.
- Faites trois randonnées pédestres. Faites un pique-nique avec votre famille à chaque endroit que vous aimeriez explorer.
- Aimeriez-vous explorer le monde de la nature?
 - La forêt, un parc ou un terrain de camping
 - Les rives d'un lac ou d'une mer, une plage ou des dunes
 - Un étang, un marais ou un marécage
 - Une zone protégée ou une réserve naturelle
 - Des collines ou un sentier de montagne
- Aimeriez-vous explorer votre communauté?
 - Une bibliothèque
 - Une église
 - Un théâtre
 - Un centre communautaire
 - Un parc d'attractions
 - Un zoo
 - Un centre des sciences
 - Un observatoire
 - Un aquarium
 - Un stade
 - Un parc à ferrailles
 - Un site d'enfouissement
 - Un centre de recyclage
 - Une épicerie
 - Un centre commercial
- Aimeriez-vous explorer en utilisant votre imagination? Inventez des histoires, écrivez des pièces, faites des dessins ou une autre activité pour explorer ces endroits avec votre imagination :
 - La lune, Mars, des astéroïdes, ou un autre endroit dans l'espace
 - Une province ou un pays éloigné
 - Un endroit ou une époque dans le passé, par exemple votre ville il y a 100 ans ou à l'époque des dinosaures, ou encore l'Égypte ou la Rome ancienne
 - Un village des Premières Nations avant l'arrivée des Européens
 - L'avenir lointain
 - Un bateau de pirates, ou une île qui cache des trésors de pirates enfouis
 - Le fond de l'océan

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours du **Vallon de queue de raton** : Plein air et environnement.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor de l'amitié



Objectif : Je ferai part des bons sentiments que j'ai quand je suis avec mes amis, ma famille et ma colonie de castors.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui démontre ce qui vous tient le plus à cœur
- vivre une aventure qui respecte la loi du scout castor
- vivre une aventure qui vous permet de vous lier d'amitié avec quelqu'un de votre âge

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Interviewez l'un de vos amis. Découvrez quels sont ses endroits, aliments et activités préférés. Quelles activités aimez-vous tous les deux? Pourquoi pensez-vous que vous êtes de bons amis?
- Trouvez une façon créative de montrer à votre famille, à votre colonie ou à votre hutte ce qui vous tient à cœur.
- Accomplissez une chose pour démontrer les trois aspects de la loi du scout castor : un castor s'amuse, travaille fort et aide sa famille et ses amis.
- Faites une bonne action pour un enfant de votre âge qui pourrait devenir un nouvel ami. Comment vous sentez-vous?
- Composez une chanson ou un poème ou inventez un jeu qui représente l'amitié.
- Prenez des photos (avec leur permission) de gens qui font des choses qui représentent l'amitié.
- Rédigez une note de remerciement pour trois bons amis. Dites à vos amis pourquoi ils sont importants pour vous.
- Composez une pièce qui démontre pourquoi l'amitié est si importante. Comment l'amitié est-elle importante dans la colonie de scouts castors?
- Comment pouvez-vous être amical envers une personne qui vient d'emménager dans votre voisinage ou au Canada? Dressez une liste et testez vos idées.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours des **Reflets de l'arc-en-ciel** : Croyances et valeurs.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor héroïque



Objectif : Je découvrirai des héros méconnus de ma communauté et de bonnes choses qu'ils font.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- en apprendre davantage au sujet d'un héros réel
- interviewer un héros de votre communauté
- réfléchir à la façon dont ces héros vivent la promesse, la loi et la devise du scout castor

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Organisez une visite avec un héros de votre communauté et découvrez de quelle façon il ou elle aide les autres (un pompier, un ambulancier, un policier, un infirmier, etc.).
- Créez une histoire ou une bande dessinée sur un héros dans votre famille ou votre communauté. Pourquoi cette personne est-elle votre héros?
- Créez une histoire ou une bande dessinée sur un héros imaginaire de votre communauté. Pourquoi votre communauté a-t-elle besoin de ce genre de héros?
- En quoi consiste un héros? Qui sont vos héros? Créez un montage de photos ou de dessins de vos héros réels ou imaginaires.
- Rédigez trois notes de remerciement et remettez-les à des héros de votre communauté. Dites à votre hutte pourquoi vous pensez que ces gens sont des héros.
- Trouvez un héros dans l'histoire. Pourquoi cette personne est-elle un héros? Racontez l'histoire du héros à l'aide d'une pièce, d'une chanson, d'un livre d'histoires, ou d'une bande dessinée.
- Invitez un héros à visiter votre colonie et dites à votre colonie ce que ce héros fait dans sa communauté. Comment est-ce que votre colonie de scouts castors peut-elle remercier cette personne pour ce qu'elle fait?
- Demandez à vos parents, à vos grands-parents, ou à un membre de famille de vous parler de l'un de leurs héros. Pourquoi cette personne est-elle un héros? Créez un livre d'histoires au sujet du héros.
- Découvrez un enfant de votre âge qui est un héros de sa communauté. Qu'est-ce que ce héros a fait pour aider les autres?

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours de **L'érable de Malac** : Leadership.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor leader



Objectif : Je découvrirai comment être un bon leader.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet de mettre à profit ce que vous faites de mieux
- vivre une aventure qui aide les autres ou qui leur apprend quelque chose

Souvenez-vous que vous avez le droit de demander de l'aide à un adulte ou à un jeune plus âgé pour ces aventures, pourvu que vous essayiez d'être un meilleur leader.

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Organisez avec de l'aide un événement ou une activité pour votre colonie comme un jeu, une randonnée, une vente de pâtisseries pour une cause, une journée spéciale (comme la journée du cerf-volant ou de la musique), une activité scientifique ou un défi (comme construire un pont ou une tour).
- Organisez avec de l'aide une activité familiale comme un pique-nique, une soirée de jeux, une randonnée, de la décoration pour une fête ou de la planification de jeux pour une fête d'anniversaire.
- Démontrez l'un de vos talents ou compétences à votre colonie.
- Enseignez à un scout castor, à un frère ou à une sœur plus jeune, ou à un ami une compétence ou un sport auquel vous excellez.
- Apprenez un nouveau jeu et enseignez-le à votre colonie.
- En quoi consiste un bon leader? Créez une affiche qui démontre ce qui, selon vous, fait un bon leader.
- Avec l'aide d'un parent ou grands-parents, interviewez une personne qui est, selon vous, un bon leader. Cette personne peut-être un enseignant, un animateur, un jeune plus âgé ou un entraîneur. Demandez à cette personne ce qui fait d'elle un bon leader. Essayez un de ses conseils.
- À l'aide d'affiches, de dessins ou d'une présentation visuelle, mettez au défi votre hutte ou votre colonie d'aider votre communauté d'une façon que vous estimez importante.
- À l'aide d'un adulte, rencontrez le maire, votre directeur d'école, ou une personne qui occupe un rôle de leader. Faites part d'un changement positif que vous aimeriez apporter dans votre communauté ou votre école.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours de **L'érable de Malac** : Leadership.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor musical



Objectif : Je découvrirai différentes façons de faire de la musique.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet d'essayer différentes façons de faire de la musique
- vivre une aventure où vous pouvez utiliser la musique de différentes façons ou apprendre comment la musique est utilisée de différentes façons

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

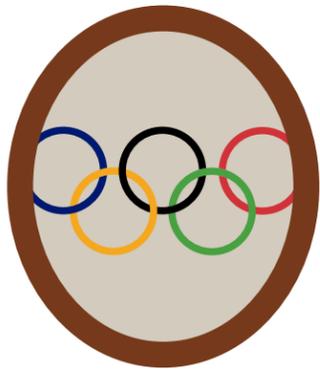
- Assistez à une symphonie, à une chorale ou à un spectacle de danse. Que remarquez-vous? Qu'aimeriez-vous essayer?
- Créez un nouvel instrument. Découvrez comment les notes et les sons sont émis.
- Composez une chanson et jouez-la sur un instrument.
- Composez de nouvelles paroles pour une chanson que vous connaissez.
- Composez les paroles d'une nouvelle chanson.
- Apprenez une ou deux nouvelles chansons. Dirigez votre hutte ou votre colonie et chantez la chanson.
- Créez une chanson rythmée à l'aide de divers articles ménagers tels que des couvercles de poubelle, des casseroles, des bols, des planches de bois, des bocaux de verre, etc. Interprétez-la pour votre famille ou votre hutte.
- Apprenez comment jouer un nouvel instrument.
- Apprenez de nouveaux pas de danse ou une nouvelle forme de danse.
- Créez votre propre danse et montrez-la à votre hutte ou à votre colonie.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours de la **Rivière de Rascal** : Expression artistique.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor olympique



Objectif : Je découvrirai des façons de m'amuser et d'être actif.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- établir un objectif personnel dans un sport ou une activité physique que vous pratiquez
- essayez un nouveau sport ou une nouvelle activité physique

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Choisissez un sport que vous aimez pratiquer. Quelle nouvelle habileté aimeriez-vous acquérir dans ce sport? Quelle habileté aimeriez-vous améliorer? Quel est votre objectif?
- Essayez un nouveau sport. Qu'en pensez-vous? Allez-vous continuer de le pratiquer?
- Choisissez deux ou trois activités physiques (p. ex. courir 100 mètres, sauter en longueur, lancer un ballon, frapper un volant de badminton à l'aide d'une raquette de badminton, nager une distance de dix mètres, lancer un ballon de football, faire des tirs au panier, faire des redressements assis, faire de la corde à sauter, jouer au cerceau). Quelle est votre meilleure performance dans chacune de ces épreuves? Fixez-vous un nouvel objectif personnel à atteindre. Allez-y!
- Dirigez votre colonie dans la réalisation de deux nouveaux jeux actifs.
- Créez un jeu qui permettra à tous de bouger. Jouez-le avec votre famille ou votre colonie.
- Invitez votre famille à travailler ensemble pour être plus active. Travaillez ensemble pour atteindre l'objectif pendant quelques semaines.
- Choisissez trois activités physiques. Découvrez comment chacune d'entre elles vous aide à devenir plus fort et en santé.
- Fabriquez un objet que vous pouvez utiliser pour pratiquer un sport. Essayez-le avec votre hutte ou votre famille.
- Inventez votre propre sport.
- Quels jeux actifs les enfants pratiquaient-ils il y a 100 ans? Essayez un de ces jeux.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours du **Pré de petit renard** : Vie saine et active.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor des animaux domestiques



Objectif : Je découvrirai des animaux qui font de bons animaux de compagnie et comment prendre soin d'animaux.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure où vous aidez un animal

Vous n'avez pas besoin d'avoir votre propre animal, vous pouvez aider l'animal d'une autre personne.

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Rédigez une liste de dix animaux qui, selon vous, feraient de bons animaux de compagnie. Pourquoi avez-vous choisi ces animaux? Qui aimerait chaque animal le plus?
- Prenez soin de votre animal de compagnie, ou aidez quelqu'un à prendre soin de leur animal de compagnie pendant deux semaines.
- Rendez visite à une clinique vétérinaire ou à un hôpital vétérinaire. Quels genres d'animaux gardent-ils en santé? Que font-ils pour ces animaux? Dessinez une image d'un animal que vous avez vu à la clinique, et de la façon dont on a pris soin de lui.
- Rendez visite à un abri pour les animaux. Découvrez quels genres d'animaux s'y trouvent. Pourquoi ont-ils besoin d'aide?
- Rendez visite à un chenil, à un toiletteur d'animaux ou à une animalerie. Découvrez de quelle façon ces endroits aident les gens qui ont des animaux.
- Rendez visite à une réserve d'oiseaux. Pourquoi ces oiseaux ont-ils besoin d'un endroit sécuritaire? Certains de ces oiseaux feraient-ils de bons animaux de compagnie? Quels genres d'oiseaux peuvent être des animaux de compagnie?
- Interviewez quelqu'un qui a un animal de compagnie à la maison. Pourquoi cette personne a-t-elle choisi cet animal? Quel est le nom de l'animal? Qu'est-ce que cette personne aime le plus d'avoir un animal? Qu'est-ce qu'elle trouve le plus difficile d'avoir un animal?
- Apportez votre animal et montrez-le à votre colonie de castors. Parlez de votre animal, de comment vous avez trouvé son nom et de ce qu'il mange. (Souvenez-vous que vous devez premièrement vérifier auprès de vos animateurs si vous pouvez apporter votre animal. Est-ce qu'il y a des castors qui ont des allergies à des animaux?)
- Selon vous, quel est l'animal le plus inhabituel? Le plus commun? Le plus gros? Le plus petit? Exprimez vos idées de façon créative.
- Décrivez ou dessinez votre animal de compagnie idéal. Votre animal n'a pas besoin d'être réel. À quoi ressemblerait-il? Comment se comporterait-il? Que mangerait-il? Que ferait-il pendant la journée? Quelle serait sa couleur? Pourquoi serait-il un bon animal pour vous?
- Si vous vous occupiez d'un poisson, que devriez-vous faire pour que le poisson demeure en santé et qu'il soit heureux?
- Prenez des photos de votre animal de compagnie et utilisez ces photos pour créer un collage qui démontre les multiples bonnes humeurs de votre animal.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours de la **Hutte de grand castor brun** : Citoyenneté.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor scientifique



Objectif : J'utiliserai mon esprit scientifique pour explorer, découvrir et expérimenter.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure où vous testez vos idées sur comment quelque chose pourrait fonctionner
- Souvenez-vous que les réussites sont tout aussi importantes que les échecs lors d'aventures scientifiques.

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Combien de matériaux différents pouvez-vous utiliser pour construire un bateau qui flottera? Tenez compte des matériaux que vous avez essayés et montrez à votre hutte le bateau qui a le mieux flotté et celui qui a le moins bien flotté.
- Utilisez du papier d'aluminium pour construire plusieurs bateaux de tailles et de formes différentes. Ajoutez un poids (par exemple des pièces de dix cents) à chaque bateau. Quelle forme soutient le plus de pièces de dix cents tout en continuant de flotter?
- Comptez le nombre d'ampoules électriques que vous avez à la maison. Si nous n'avions pas d'ampoules électriques, que pourriez-vous faire et ne pas faire chez vous?
- À quelle rapidité un glaçon fond-il? Qu'arrive-t-il si vous le placez dans un verre d'eau? Dans une assiette? Au soleil? Au réfrigérateur?
- Observez les étoiles la nuit. Au fil du temps, les gens ont imaginé ce qu'ils observaient dans les étoiles. Ils ont nommé les groupes d'étoiles qui ressemblaient à certaines formes et ont imaginé des histoires pour ces étoiles. Que voyez-vous dans les étoiles? Quel nom donnerez-vous à un groupe d'étoiles que vous avez choisi? Quelle histoire raconteriez-vous?
- À quoi la vie d'un astronaute (une personne qui voyage dans l'espace) ressemble-t-elle? Apprenez-en davantage au sujet d'un astronaute canadien. Qu'est-ce que cette personne aimait le plus d'être dans l'espace? Qu'est-ce qui était le plus difficile? Le plus surprenant?
- Faites pousser une plante à l'aide d'une graine. Choisissez une plante que vous n'avez jamais fait pousser. De quoi la plante a-t-elle besoin pour pousser? Est-il sécuritaire de la manger ou a-t-elle d'autres utilisations? Est-elle utilisée dans des médicaments? Qu'aimez-vous de cette plante?
- Découvrez comment construire la plus haute tour possible (sans qu'elle tombe) à l'aide de cure-dents et de petites guimauves. Qu'est-ce qui fait que la tour ne tombe pas? Prenez des photos de votre tour, en montrant les tours qui ont fonctionné et celles qui sont tombées. Quelle était la hauteur de votre plus haute tour?
- Utilisez un aimant pour ramasser des objets. Que ramassez-vous? Qu'est-ce que vous ne pouvez pas ramasser? Pourquoi? Quelle est l'utilité des aimants chez vous?
- À l'aide d'un adulte, trouvez en ligne une expérience de chimie simple que vous pouvez faire chez vous, par exemple ajouter du colorant alimentaire à de l'eau. Observez la réaction.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours de la **Rivière de Rascal** : Expression artistique.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor spirituel



Objectif : J'explorerai les croyances qui sont importantes pour moi et pour ma famille, ainsi que les croyances d'une autre religion.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui respecte les quatre points cardinaux du compas intérieur : la contemplation, la reconnaissance, le service et la réflexion
- vivre une aventure qui démontre la promesse, la loi et la devise du scout castor

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

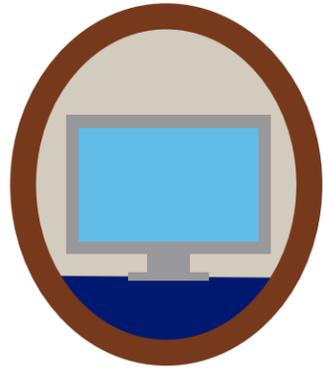
- Trouvez une histoire liée à votre fête préférée. Trouvez une histoire liée à une fête d'une autre croyance ou culture. Faites part de ces histoires à votre famille ou à votre hutte.
- Préparez un aliment propre à votre croyance, votre culture ou votre tradition et partagez-le avec votre hutte. Découvrez un aliment d'une autre tradition, et, si possible, préparez cet aliment.
- Dessinez un symbole qui est important pour vous ou votre groupe spirituel. Pourquoi ce symbole est-il important? Trouvez un symbole qui est important pour un autre groupe spirituel et découvrez pourquoi il est important.
- Composez une prière ou trouvez une prière de votre croyance et partagez-la avec votre hutte. Trouvez une prière d'une autre croyance et partagez-la aussi.
- Dirigez la colonie des scouts castors dans la récitation d'une prière. Qu'aimez-vous de cette prière? Que pourriez-vous y ajouter ou y modifier?
- Rédigez ou dessinez un remerciement pour Dieu, ou faites une prière de remerciement.
- Faites une marche ou un tour en voiture avec vos parents ou vos grands-parents et prenez des photos de divers lieux de recueillement. Créez un collage ou un livre d'images de ces photos.
- Faites une activité pour chacun des points du compas intérieur, c'est-à-dire la contemplation, la reconnaissance, le service et la réflexion. Dessinez le compas (ou utilisez une photo du compas) et écrivez les activités que vous avez accomplies pour tous les points du compas, ou fournissez une photo de vous en train d'accomplir des activités liées à tous les points du compas.
- Allez à un service religieux d'une autre église ou d'une autre croyance. Que voyez-vous?

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours des **Reflets de l'arc-en-ciel** : Croyances et valeurs.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Castor technologique



Objectif : Je découvrirai les façons que les gens utilisent la technologie tous les jours.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui aide quelqu'un d'autre
- utiliser la promesse, la loi et la devise du scout castor comme code de conduite lorsque vous utilisez la technologie

Souvenez-vous que la technologie est tout ce qui facilite le travail et le jeu. Si l'une de vos aventures doit se faire en ligne, soyez prudents et demandez l'aide d'un adulte.

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

- Quelle est votre technologie préférée? Qui l'a inventé? Faites part de vos découvertes à votre hutte.
- À l'aide d'un parent, d'un tuteur, ou d'un animateur, élaborez un code de conduite (des règlements) pour l'utilisation de la technologie, comme les téléphones cellulaires, les ordinateurs, la télévision, Internet, les consoles de jeux vidéo, le réfrigérateur et le four. Comment la règle d'or pourrait-elle faire partie de votre code de conduite? * La règle d'or est « Traite les autres comme tu aimerais qu'ils te traitent. »
- Avec l'aide d'un adulte, trouvez une application, un site Web ou un programme qui vous aidera à mettre en œuvre la devise des scouts castors, « Partage, partage, partage! » Parlez-en à votre colonie.
- Faites une chasse au trésor chez vous et trouvez cinq appareils technologiques qui *n'existaient pas* il y a 50 ou 100 ans et cinq appareils technologiques qui *existaient* il y a 50 ou 100 ans. Souvenez-vous qu'un appareil technologique est tout objet qui rend le travail plus facile, comme un stylo ou une paire de ciseaux.
- Réfléchissez à une activité que vous accomplissez à l'aide de la technologie. Essayez maintenant d'accomplir cette activité sans l'aide de la technologie. Par exemple, essayez de trouver de l'information sur Internet, puis rendez-vous à une bibliothèque pour trouver cette même information dans un livre. Que remarquez-vous?
- Démontez un jouet pour comprendre comment il fonctionne. Obtenez en premier la permission.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours de la **Hutte de grand castor brun** : Citoyenneté.

Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

INTRODUCTION LES LOUVETTEAUX

Les badges de réalisation personnelle sont conçus pour permettre aux jeunes d'explorer et de développer des compétences et des connaissances dans les domaines qui les intéressent particulièrement. Sur le Sentier canadien, les badges de réalisation personnelle sont optionnels. Ils ne sont pas un élément central du programme et ne sont pas essentiels à la progression personnelle du jeune. Les badges de réalisation personnelle ne sont pas une exigence pour les prix de section. Il est reconnu que les activités des jeunes à l'extérieur du scoutisme contribuent à leur croissance dans les ÉPICES et à leur progression personnelle. Les scouts arrivent tous avec leur propre bagage. Avec les badges de réalisation personnelle, les scouts peuvent continuer à développer leurs intérêts personnels et leurs compétences puisque ce développement est reconnu comme partie intégrante de leur croissance et de leur progression sur le Sentier canadien.

Voici quelques informations à retenir à propos des badges de réalisation personnelle (RP) du Sentier canadien :

- Il existe 16 badges RP pour chaque section.
- Les jeunes qui choisissent d'intégrer des badges RP à leur parcours personnel y travaillent de façon individuelle. Les badges RP ne font pas partie des programmes de la meute. Cependant, à la fin d'une aventure de la meute, un jeune qui veut poursuivre l'exploration d'un sujet lié à cette aventure peut développer une série d'aventures pour l'un des badges RP.
- Les badges RP respectent la méthode planification-action-révision.
- Il n'y a pas d'exigences préétablies pour l'obtention des badges. Chaque badge propose plutôt un objectif, encadré par quelques lignes directrices, ainsi que des idées d'aventures parmi lesquelles les jeunes peuvent choisir. Ils sont également encouragés à utiliser leurs propres idées.
- Les aventures doivent être réalisées expressément en vue d'obtenir le badge. Nous n'accorderons pas de crédit pour des activités effectuées à l'école ou avec un autre groupe. Cependant, un nouveau projet réalisé à la fois pour le badge et à une autre fin pourrait contribuer à l'obtention du badge.
- Un jeune peut obtenir le même badge RP plus d'une fois, tant qu'il élabore chaque fois un nouveau plan pour la nouvelle aventure.
- Plus important encore, les aventures pour l'obtention du badge doivent être excitantes, amusantes et stimulantes pour le jeune!

En tant qu'animateur, votre rôle est d'aider le jeune à établir des exigences sécuritaires et réalistes. La nature de ces exigences peut varier d'un scout à l'autre, selon les intérêts et les habiletés propres à chacun. Aidez le jeune à établir des exigences stimulantes, mais tout de même accessibles, accompagnées d'un plan bien réfléchi. Discutez avec le jeune de temps en temps pour évaluer son progrès et lui donner quelques conseils pour surmonter les obstacles.

Les badges de réalisation personnelle des scouts louveteaux

Air : Tout ce qui a rapport avec l'atmosphère y compris l'exploration, l'environnement, les loisirs, les expériences, etc.

Arts : Découvrir sa propre expression créative et celle des autres

Construction : Concevoir et construire des articles fonctionnels de façon pratique

Canada : Découvrir comment faire une différence positive pour le pays en tant que citoyen

Communauté : Explorer comment être un membre actif d'un quartier et d'une municipalité et faire sa part

Terre : Tout ce qui a rapport avec le sol et la géologie de notre planète y compris l'exploration, l'environnement, les loisirs, les expériences, etc.

Passe-temps : Développer un intérêt en particulier ou en découvrir de nouveaux

Maison : Découvrir comment faire sa part à la maison

Science : Apprendre et faire des expériences de façon critique et empirique

Espace : Tout ce qui a rapport avec l'espace y compris l'exploration, l'environnement, les loisirs, les expériences, etc.

Activités physiques d'été : Tout ce qui a rapport avec les activités physiques et la saison estivale

Technologie : Apprendre à utiliser la technologie numérique de façon efficace et responsable

Eau : Tout ce qui a rapport avec l'eau y compris l'exploration, l'environnement, les loisirs, les expériences, etc.

Activités physiques d'hiver : Tout ce qui a rapport avec les activités physiques et la saison hivernale

Monde : Explorer comment être un citoyen du monde qui fait une différence

Activités physiques quatre saisons : Tout ce qui a rapport avec les activités physiques qui peuvent être pratiquées toute l'année

Utiliser la méthode planification-action-révision pour soutenir l'obtention des badges de réalisation personnelle des scouts louveteaux

Les scouts louveteaux qui visent l'obtention d'un badge de réalisation personnelle doivent utiliser la méthode planification-action-révision. Cette méthode met l'accent sur la fixation d'objectifs et la croissance personnelle. Les scouts louveteaux devraient se fixer des objectifs réalistes qui aident leur développement.

Les animateurs de meute peuvent télécharger un tableau de planification de la méthode planification-action-révision au Sentiercanadien.ca/louveteaux, et devraient utiliser le tableau pour établir des objectifs avec tous les scouts louveteaux. Les louveteaux devraient travailler sur l'atteinte de ces objectifs avec l'aide de leurs parents ou tuteurs. Un aperçu plus détaillé du processus se trouve ci-dessous, et devrait donner aux animateurs une idée des bonnes questions à poser afin de soutenir cet aspect du Sentier canadien.

PLAN

Discutez en premier de ces questions avec votre parent ou tuteur, puis avec l'animateur de votre meute.

Pourquoi voulez-vous obtenir ce badge? _____

Que voulez-vous découvrir sur ce sujet? _____

Qu'aimeriez-vous essayer pour obtenir ce badge? _____

Comment aimeriez-vous vous mettre au défi pour obtenir ce badge? _____

Comment ce badge sera-t-il une aventure pour vous? _____

ACTION

Les quatre aventures que je vivrai pour obtenir ce badge sont :

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Date cible pour vivre les aventures liées à ce badge : _____

Pour obtenir ce badge, j'aurai besoin (écrivez les réponses qui s'appliquent):

de me procurer l'équipement suivant _____

de visiter _____

de parler à _____

d'utiliser _____

d'assurer ma sécurité et celle des autres en _____

de _____

RÉVISION

Maintenant que vous avez vécu les aventures liées à ce badge, discutez des points suivants avec votre animateur :

- Que savez-vous maintenant que vous ne saviez pas avant? _____
- Quelle partie de l'aventure était la plus intéressante? _____
- Qu'aimeriez-vous dire à votre tanière ou à votre meute? _____
- Comment pouvez-vous utiliser vos connaissances? _____
- Comment vos aventures démontraient-elles l'esprit de la promesse, de la loi et de la devise du scout louveteau? _____

Animateurs de la meute — Utilisez les questions sur les ÉPICES contenues dans le Manuel de l'animateur pour accompagner les scouts castors dans leur réflexion.

Air

Objectif : Je découvrirai l'environnement, la nature, la recherche ou les loisirs qui se rapportent à l'air.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet d'aider l'environnement ou d'effectuer une expérience
- vivre une aventure pour le plaisir ou l'exercice
- vivre une aventure de plein air

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Faites une randonnée dans la ville, et cherchez des signes de pollution de l'air. Soyez à l'écoute de la pollution sonore. Comparez l'air du parc à l'air de la rue principale. Quelles sont certaines causes de la pollution de l'air dans la ville? Quelle est la cause principale? Quels sons entendez-vous? Faites une randonnée dans la nature. Comparez la randonnée dans la nature à la randonnée dans la ville. En quoi l'air diffère-t-il? Comment sent-il? Que ressent votre peau? Quels sons entendez-vous? Faites part de vos observations à votre meute.
- Comment volent les montgolfières? Pourquoi est-ce que l'air chaud monte? Trouvez une expérience que vous pouvez faire de façon sécuritaire pour démontrer comment l'air chaud monte. Réalisez l'expérience devant votre famille ou votre tanière.
- Fabriquez et lancez une fusée miniature à l'aide d'une trousse et suivez les instructions. Renseignez-vous sur les exigences en matière de sécurité. Prenez des photos lors de la fabrication et du lancement de votre fusée.
- Essayez de former des nuages et des tornades dans une bouteille. De quoi avez-vous besoin? Qu'avez-vous appris au sujet des vrais nuages et tornades?
- Fabriquez et lancez votre propre cerf-volant, ou lancez différents types de cerfs-volants et observez leur envol.
- Avez-vous déjà assisté à un spectacle aérien? Assistez à un spectacle aérien près de chez vous. Observez les avions. Que remarquez-vous?

- Créez un orchestre à l'aide de bouteilles de boisson gazeuse. Remplissez des bouteilles vides de différentes quantités d'eau. Que remarquez-vous à propos du son? Jouez une chanson simple à l'aide de vos bouteilles.
- Créez une œuvre d'art en utilisant une paille et en soufflant de la peinture pour créer une peinture.
- Que causent l'éclair et la foudre? Pourquoi voyons-nous l'éclair avant d'entendre la foudre? Comment est-ce que connaître le temps écoulé entre l'éclair et la foudre peut vous aider lors d'une sortie de camping ou d'une randonnée? Que devez-vous faire pour assurer votre sécurité pendant un orage? Inventez un jeu pour votre tanière ou votre meute au sujet de l'éclair et de la foudre.
- Participez à un projet Arbrescouts. Comment est-ce que planter des arbres contribue à la qualité de l'air? Comment les arbres ont-ils un effet sur le changement climatique et l'indice de la qualité de l'air? Comment est-ce que votre projet Arbrescouts peut également aider la terre, l'eau et les animaux sauvages?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Camp de la fleur rouge** (Plein air) et du **Territoire de chasse de Bagheera** (Environnement). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Arts



Objectif : Je découvrirai comment aimer et faire de l'art.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet d'essayer un outil, un matériel ou un style artistique que vous n'avez jamais essayé
- vivre une aventure où vous assistez à une représentation artistique (un concert, une pièce, un visionnement, une lecture, une galerie, etc.)

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

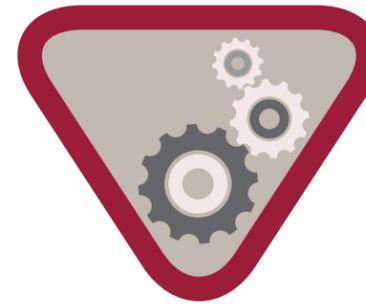
Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Quels sont vos livres préférés? S'agit-il des livres d'information, des livres de fiction, des livres de fantaisie, des livres de science-fiction, des romans graphiques, des livres d'images, ou des livres de poésie? Essayez de rédiger ou d'illustrer votre propre livre.
- Avez-vous déjà assisté à un ballet, été à un opéra, entendu une symphonie, vu un concert en direct, ou assisté à une pièce de théâtre? Choisissez une représentation artistique à laquelle vous n'avez jamais assisté, et planifiez de vous y rendre.
- Quel type d'art vous intéresse? La sculpture, la poterie, la peinture à l'huile, l'aquarelle, la peinture acrylique, la sculpture sur bois, etc. suscitent-elles votre intérêt? Trouvez des exemples dans l'histoire du type d'art que vous avez décidé d'explorer, comme les peintures rupestres ou la poterie détournée lors de fouilles archéologiques. Renseignez-vous le plus possible sur la forme d'art, et essayez-la.
- Créez un album de photos prises lors d'une aventure des scouts louveteaux, avec la permission de ceux-ci. Ajoutez du sous-titrage et des histoires. Si possible, photocopiez votre livre et remettez une copie à tous ceux qui ont pris part à l'aventure.
- Essayez de faire de l'art recyclé. Utilisez des articles en provenance de votre bac de recyclage pour créer une sculpture, coupez de vieilles cartes de souhaits pour créer un collage ou pour créer de nouvelles cartes, ou utilisez de vieux journaux pour fabriquer du papier mâché. Quels articles qui se trouvent chez vous sont réutilisables?
- Jouez-vous d'un instrument de musique? Si oui, qu'aimeriez-vous faire pour améliorer vos compétences? Sinon, apprenez à jouer une chanson simple sur un instrument qui vous intéresse.

- Fabriquez des cartes de souhaits pour votre meute de louveteaux, telles que des cartes d'anniversaire, des cartes de remerciement ou des cartes de souhaits de rétablissement.
- Dessinez cinq (ou plus) images en utilisant un outil ou un matériel différent pour chaque dessin. Vous pouvez faire un dessin au crayon, l'autre au crayon de couleur, l'autre au crayon-feutre, l'autre au pastel ou au crayon de cire, et l'autre à la peinture. Lequel est votre préféré?
- Visitez une galerie d'art. Qu'est-ce que vous aimez? Créez une œuvre d'art qui reflète l'influence de l'art que vous avez découvert pendant votre visite à la galerie.
- Demandez à quelqu'un de vous enseigner à tailler un sifflet de saule ou à découper des branches mortes. Mettez en pratique vos nouvelles connaissances.
- Écrivez une pièce qui raconte l'histoire du *Livre de la jungle* ou racontez l'histoire dans vos propres mots à votre tanière ou à votre meute.
- Essayez de faire de la poterie ou de modeler de l'argile.
- Choisissez un projet d'artisanat que vous aimiez entreprendre, comme le tissage, le tapis au crochet, le tricotage, le travail au crochet, ou la couture de boutons. Demandez à quelqu'un de vous aider à créer un objet simple.
- Concevez un nouvel emblème pour votre meute ou votre tanière de louveteaux.
- Dansez comme des fous! Apprenez comment danser la valse ou la polka, ou créez vos propres pas de danse.
- Organisez et présentez une exposition d'art pour votre meute ou votre groupe. Invitez d'autres louveteaux ou des jeunes d'autres sections à participer à la création d'arts pour l'exposition. Affichez l'art, annoncez-le, etc. Invitez d'autres sections et des parents à visiter l'exposition.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Ville des singes** (Expression artistique). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Construction



Objectif : Je découvrirai différentes façons de bâtir quelque chose, dont diverses méthodes de conception, divers matériaux et d'autres façons de faire.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure où vous découvrez comment fonctionne un outil ou un matériel de construction
- vivre une aventure où vous utilisez des matériels ou des outils que vous n'avez jamais utilisés
- vivre une aventure où vous construisez quelque chose pour vous ou pour quelqu'un d'autre

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Que pourriez-vous construire pour votre cour arrière? Vous pourriez construire une maison d'oiseaux, une chaise, un treillis pour plantes, des bacs à plantes, ou une table pour une cabane. Concevez et construisez, avec de l'aide, un objet qui pourra être utilisé à l'extérieur.
- Connaissez-vous les courses de caisses à savon? Construisez votre propre auto.
- Préparez-vous pour la prochaine course louvauto. Comment pouvez-vous augmenter la vitesse de votre auto?
- Quels outils de construction savez-vous utiliser de façon sécuritaire? Choisissez un outil que vous voulez apprendre à manier. Qui peut vous aider à apprendre les compétences nécessaires pour utiliser et entretenir cet outil? Utilisez vos connaissances en utilisant l'outil pour effectuer une réparation ou pour construire quelque chose.
- Réparez un objet brisé, et montrez à votre tanière comment vous l'avez réparé.
- Aimez-vous construire des modèles? Construisez un modèle d'un édifice, d'une structure ou d'un véhicule intéressant qui vous mettra au défi.
- À quoi ressemble la vie d'un technicien en mécanique du bâtiment, d'un contremaître qui travaille sur un chantier, d'un charpentier, d'un architecte ou de toute personne qui fait de la construction comme métier? Interviewez quelqu'un qui fait de la conception ou de la construction comme métier. Découvrez que fait cette personne et pourquoi elle aime son travail.

- Construisez, avec la supervision d'un adulte, un canoë fait de carton. Assoyez-vous dans le canoë. Parvient-il à flotter et à rester à la surface? Jusqu'où pouvez-vous vous rendre avec votre canoë?
- Construisez la tour la plus haute à l'aide de ressources limitées. Choisissez quatre ou cinq matériaux de construction différents (des pailles, des briques de plastiques, des guimauves, des roches, etc.). Quelle est la plus haute tour que vous pouvez construire à l'aide de chaque matériau? Comment pouvez-vous combiner ces matériaux pour construire une tour encore plus haute?
- Apprenez à faire des nœuds simples. Reliez des branches mortes à l'aide de nœuds pour créer une structure de fort, un treillage, un bac à fleurs, etc.
- Apportez votre aide à un projet de construction résidentielle et apprenez à enfoncer des clous, à installer du plâtre sur des cloisons sèches, à réparer un trou dans le mur, à afficher une photo ou une image, etc.
- Visitez un magasin de rénovation résidentielle ou une quincaillerie. Obtenez premièrement la permission, puis prenez des photos des outils et des matériaux de construction qui vous intéressent. Créez un diaporama sur les outils et leur utilisation.
- Essayez de construire un abri temporaire. Que pourriez-vous utiliser lors d'une randonnée si vous aviez besoin de créer un abri rapidement pour vous protéger d'une tempête?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Ville des singes** (Expression artistique). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Canada



Objectif : Je découvrirai comment être un citoyen serviable canadien qui fait une différence.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet d'explorer et de participer activement au gouvernement provincial ou national
- vivre une aventure qui rend service
- vivre une aventure qui démontre la promesse, la loi et la devise du scout louveteau

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Visitez une salle d'audience ou un poste de police. Si possible, interviewez un juge, un avocat ou un policier au sujet de leur travail et des raisons pour lesquelles ils aiment leur travail.
- Les Forces armées canadiennes ont joué un rôle important à l'échelle mondiale en tant que gardiens de la paix en temps de guerre. Interviewez un soldat ou un vétéran qui habite près de chez vous, ou découvrez l'histoire d'un membre de famille qui était membre des Forces armées.
- Accompagnez vos parents ou tuteurs aux bureaux de scrutin lorsqu'ils s'y rendent pour voter dans le cadre d'une campagne électorale municipale, provinciale ou fédérale. Quelle est la procédure de vote?
- Découvrez les autres dessins de drapeaux qui ont été pris en considération avant l'adoption du drapeau à feuille d'érable. Imaginez si le drapeau à feuille d'érable n'avait pas été adopté comme drapeau national. Confectionnez votre propre drapeau du Canada.
- Qui sont la reine du Canada, le gouverneur général et le premier ministre du Canada? Qui sont les lieutenants-gouverneurs et le premier ministre de votre province? Choisissez-en un et rédigez un courriel ou une lettre au sujet de quelque chose qui vous tient à cœur, ou remerciez-les pour leur travail.
- Discutez avec un politicien qui œuvre au gouvernement local, provincial ou national pour en découvrir plus sur leur travail.

- Avec l'aide d'un adulte, communiquez avec des scouts louveteaux d'une autre province ou d'un autre territoire au moyen de Skype, de courriels ou de lettres.
- Certaines plantes et certains animaux sont des symboles nationaux, ou des symboles des provinces et des territoires du Canada. Faites une randonnée avec votre tanière et tenez compte des plantes et des animaux symboliques que vous remarquez.
- Parlez avec quelqu'un qui a emménagé au Canada. Qu'est-ce que cette personne aime du Canada? Que trouve-t-elle difficile de vivre au Canada? Que lui manque-t-elle de son pays?
- Visitez un musée local ou provincial. Trouvez quelque chose dans l'histoire de votre communauté ou de votre province qui vous intéresse. Comment ferez-vous part de votre découverte?
- Les sports officiels du Canada sont la crosse et le hockey. Organisez une partie d'un de ces sports (ou une partie de chaque sport) pour votre meute. Quel équipement est nécessaire? Est-ce que tout le monde connaît les règles du jeu?
- Combien de Canadiens célèbres pouvez-vous nommer? Choisissez une catégorie comme les arts, les sports, les explorateurs, l'espace, le gouvernement, les Forces armées, etc., et nommez tous les Canadiens que vous connaissez. Découvrez-en plus au sujet d'une personne. Qu'est-ce qui est le plus intéressant au sujet de cette personne? Qu'est-ce qui était le plus difficile pour cette personne?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Plaine des éléphants** (Citoyenneté) et du **Pont suspendu** (Style de vie sain et actif). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Communauté



Objectif : Je découvrirai comment être un citoyen serviable de ma communauté qui fait une différence.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet de mieux connaître et de prendre part à votre gouvernement municipal ou provincial
- vivre une aventure qui rend service
- vivre une aventure qui démontre la promesse, la loi et la devise du scout louveteau

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

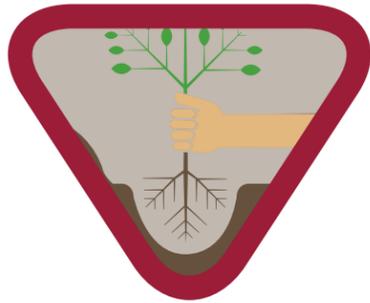
Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Comment vous déplacerez-vous dans votre communauté si vous étiez en fauteuil roulant? Faites une randonnée dans la ville et observez les lieux. Quels obstacles remarquez-vous? Comment certains endroits contournent-ils ces obstacles? Que peut-on faire? Trouvez une façon que votre meute peut faire une différence.
- Pensez à une personne (ou à plus d'une personne) dans votre communauté qui travaille fort et qui aide les gens, mais qui ne se fait pas souvent remercier. Comment pourriez-vous la remercier?
- Que pouvez-vous améliorer dans votre communauté? Y a-t-il une clôture qui doit être peinte, un endroit qui serait embelli par des fleurs ou un fossé rempli de poubelles qui doit être nettoyé? Avec la permission et l'aide convenable, et en portant attention à la sécurité, apportez de l'aide.
- Invitez votre famille ou votre tanière à se joindre à vous pendant une journée de bénévolat dans votre communauté.
- Qui sont vos voisins? Avec la permission et le soutien de vos parents ou tuteurs, découvrez qui sont vos voisins immédiats.
- Préparez ou cuisinez une surprise pour un membre de famille malade, seul ou triste.
- Si vous étiez le maire de votre communauté pendant une journée, quelle loi adopteriez-vous, et pourquoi? Rédigez une lettre expliquant votre loi et vos justifications, et envoyez-la à votre maire.

- Organisez une chasse au trésor pour votre patrouille. Donnez des indices quant aux endroits où se trouvent les trésors, et donnez l'occasion aux tanières de prendre des photos lorsqu'ils trouvent les endroits cherchés grâce aux indices. Ajoutez des endroits dans votre communauté à découvrir.
- Y a-t-il une banque alimentaire dans votre communauté? Visitez-la et découvrez les genres d'aliments que la banque amasse, et la façon qu'elle aide les gens.
- Occupez-vous du recyclage de votre meute ou de celui de votre famille pendant un mois.
- Tracez une carte de votre communauté qui aiderait un nouvel arrivant dans la région. Que devrait savoir cette personne afin de se sentir chez elle?
- Avec la permission et le soutien de vos parents ou tuteurs, planifiez un pique-nique ou une autre activité, et invitez vos voisins.
- Pratiquez la géocachette dans votre communauté. Que découvrez-vous?
- Apprenez certains gestes du langage gestuel (Ameslan) ou l'alphabet braille. De quelles autres façons les personnes avec des difficultés visuelles, auditives ou de mobilité communiquent-elles?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Plaine des éléphants** (Citoyenneté) et du **Pont suspendu** (Style de vie sain et actif). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Terre



Objectif : Je découvrirai l'environnement, la nature, la recherche ou des loisirs qui se rapportent à la Terre.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet d'aider l'environnement ou d'effectuer une expérience
- vivre une aventure pour le plaisir ou l'exercice
- vivre une aventure de plein air

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Avez-vous déjà vu des empreintes d'animaux laissées dans la terre? Quelles empreintes de différents animaux sauvages pourriez-vous remarquer dans votre région? Faites une randonnée avec votre famille dans une région où vous pourriez trouver des empreintes d'animaux. En voyez-vous? Prenez une photo ou construisez un modèle de l'empreinte, et montrez-le à votre tanière. Essayez de déterminer quel animal a laissé l'empreinte.
- Créez un collage d'images ou un diaporama qui souligne les différents types de « terres » de votre communauté. Combien de terres différentes pouvez-vous trouver? Prenez des photos des mêmes endroits. Faites des gros plans et des plans élargis. Laissez les amis de votre tanière deviner quels sont les gros plans et quels sont les plans élargis. Quels indices peuvent-ils utiliser pour trouver les paires?
- Réalisez trois expériences différentes sur l'érosion du sol, telles que verser de l'eau sur des surfaces différentes (du sol nu, des plantes semées dans la terre, du sable, un mélange de sable, de terre et de roches, un mélange de roches et de sable, etc.). Pourquoi l'érosion est-elle importante, et pourquoi est-ce un grave problème? Que pourrions-nous faire différemment pour limiter l'érosion?
- Visitez un centre jardinier ou une pépinière près de chez vous et découvrez comment les différents types de sols peuvent aider à faire pousser différents types de plantes.
- Faites une randonnée dans la ville et cherchez des signes de pollution sur le sol. Organisez un projet communautaire pour votre tanière ou votre meute afin de contribuer à la résolution de ce problème.

- Participez à une activité que vous n'avez jamais faite auparavant, comme le programme Arbrescouts, un projet de reverdissement, un jardin communautaire, un projet de plantation, le projet « One Tomato », etc.
- En quoi consiste le camping sans trace? Lors de votre prochaine aventure, aidez votre tanière ou votre meute à mieux connaître et à pratiquer le camping sans trace.
- Apprenez à allumer des feux sur différents types de sols. Que remarquez-vous au sujet de chaque type de sol (la roche, le sol noir, le gravier)? Quelles mesures de sécurité devez-vous appliquer? Pourquoi faut-il éviter d'allumer un feu sur du gazon ou des racines d'arbres?
- Les automobiles et les vélos circulent sur de nombreux types de routes, tels que l'asphalte, le gravier, la terre et le ciment. Quelles sont les forces et les faiblesses de ces types de routes? Essayez de rouler une balle, de faire du vélo, de tirer un chariot ou de faire fonctionner une voiture télécommandée, et comparez leurs performances. Assurez-vous que les endroits sont sécuritaires.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Camp de la fleur rouge** (Plein air) et du **Territoire de chasse de Bagheera** (Environnement). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même

Passe-temps



Objectif : Je découvrirai un nouveau passe-temps ou j'apprendrai de nouvelles compétences liées à un passe-temps que je pratique déjà.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure où vous apprenez un nouveau passe-temps ou une nouvelle compétence liée à un passe-temps que vous pratiquez déjà
- vivre une aventure où vous enseignez ou montrez votre passe-temps à quelqu'un d'autre

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Possédez-vous une collection? Sinon, commencez votre propre collection. Demandez à des membres de famille s'ils possèdent des collections.
- Découvrez les collections présentées dans un musée. Laquelle est la plus intéressante? Quel est l'objet le plus vieux? D'où les objets proviennent-ils? Quelle est l'histoire de la collection?
- Aimez-vous la photographie? Apprenez comment prendre une bonne photo, puis devenez le photographe de la meute lors de votre prochaine aventure. Créez un album de photos et présentez-le à tout le monde.
- Avez-vous déjà cousu un bouton ou utilisé une machine à coudre? Apprenez ces compétences et créez un bricolage simple, comme une marionnette.
- Aimez-vous les jeux de société? Apprenez à jouer un jeu, développez des compétences dans un jeu telles que les échecs ou les dames, ou organisez une soirée de jeux pour votre famille, vos amis ou votre meute.
- Lisez un livre électronique, puis lisez la version papier du livre. Que remarquez-vous? Quelle version préférez-vous?
- Choisissez un nouveau passe-temps. Votre nouveau passe-temps peut être la construction de modèles, le tricotage, la peinture, le dessin, le tapis crocheté, le découpage de bois, l'observation d'oiseaux ou d'insectes, ou la pêche. Essayez-le, et apprenez des compétences de base. Qu'avez-vous aimé? Allez-vous continuer de pratiquer ce passe-temps?

- Choisissez un livre que vous aimiez quand vous étiez plus jeune. Pratiquez sa lecture, puis lisez-le à haute voix à un enfant plus jeune, comme à un scout castor.
- Visitez une boutique de livres usagés ou une bibliothèque et cherchez des copies du « Livre de la jungle ». Vous trouverez peut-être des éditions différentes. Vous pouvez aussi collectionner des livres d'un de vos auteurs préférés ou des livres qui portent sur un sujet qui vous tient à cœur.
- Renseignez-vous sur l'origami et la légende des mille grues. Apprenez comment plier une forme d'origami de votre choix (pourquoi pas un louveteau?), et enseignez la technique de pliage à votre tanière.
- Avez-vous déjà fabriqué des chandelles? Apprenez des techniques différentes, par exemple comment faire couler de la cire, tremper des chandelles, ou rouler des feuilles de cire d'abeille. Fabriquez et donnez des chandelles.
- Êtes-vous bon au yoyo? Apprenez comment jouer et mettez-vous au défi de faire du yoyo pour une période déterminée et d'apprendre des trucs.
- Créez un paysage pour votre train ou votre voiture miniature.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Ville des singes** (Expression artistique). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Maison



Objectif : Je découvrirai comment être un membre serviable de ma maison.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui démontre la promesse, la loi et la devise du scout louveteau
- vivre une aventure qui vous permet de travailler avec les gens ou les animaux domestiques qui habitent chez vous
- vivre une aventure qui vous permet de contribuer à l'entretien ménager, à des réparations ménagères ou à des tâches ménagères

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

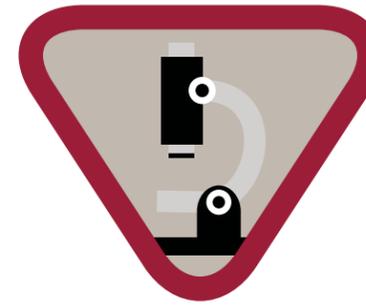
Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Examinez les appareils ménagers chez vous. Savez-vous comment les utiliser? Comment faut-il les entretenir? Apprenez à utiliser au moins un appareil que vous ne savez pas utiliser.
- Apprenez à coudre un pantalon ou à coudre un bouton.
- Faites une collecte de vêtements chez vous. Donnez de vos vêtements, et invitez les membres de votre famille à donner des vêtements. Veillez à ce que tous les vêtements soient propres et en bon état, et apportez-les à un magasin de vêtements usagés.
- Surprenez un ou plusieurs membres de votre famille en effectuant leurs tâches ménagères, ou effectuez une tâche ménagère que vous détestez pendant une semaine! Qu'avez-vous découvert au sujet de cette tâche?
- Faites-vous du compost chez vous? Fabriquez un bac de compost ou occupez-vous de ce dernier. Pouvez-vous accélérer le processus de compostage? Comment pouvez-vous utiliser le compost?
- Avez-vous déjà utilisé un extincteur? Certains services d'incendie offrent de la formation sur l'utilisation d'un extincteur. Vous pouvez aussi utiliser un vieil extincteur chez vous avec votre famille pour améliorer les compétences nécessaires pour l'utilisation d'un extincteur.
- Choisissez une tâche ménagère à l'extérieur et effectuez-la pendant une période déterminée. Vous pouvez pelleter la neige, tondre le gazon, ou arroser les fleurs ou le gazon.

- Choisissez une pièce chez vous que vous aimeriez restructurer ou décorer différemment. Dessinez un plan pour la pièce qui inclut l'emplacement des meubles, les couleurs, etc. Faites part de vos idées à votre famille; elle pourrait retenir certaines de vos idées!
- Construisez des mangeoires d'oiseaux et installez-les dans votre cour pendant l'hiver. Remplissez les mangeoires régulièrement et observez les oiseaux lorsqu'ils mangent. Souvenez-vous de prendre des photos.
- Quels plans de sécurité seraient utiles pour votre famille? Travaillez avec votre famille pour élaborer un plan, et mettez-le à exécution. Votre plan peut comprendre les extincteurs, les détecteurs de fumée, un plan d'évacuation en cas d'incendie, l'entreposage sécuritaire de matières dangereuses ou toxiques, un plan en cas de perte d'électricité, d'eau ou de chauffage, une trousse d'urgence et une trousse d'évacuation.
- Quelles pièces dans votre maison sont partagées? Y a-t-il une pièce, comme la salle de bains, qui semble plus difficile à partager? Trouvez des idées avec votre famille pour mieux partager ces pièces, et essayez-les pendant une semaine. Les idées conviennent-elles ou avez-vous besoin de trouver plus d'idées?
- Organisez un repas sain et équilibré pour votre famille. Essayez-vous de nouveaux aliments? Que devrez-vous acheter à l'épicerie? Combien de temps devez-vous prévoir pour la préparation? Ferez-vous en sorte que le repas soit spécial en plaçant des chandelles sur la table ou des étiquettes des noms des membres de votre famille?
- Apprenez à cuire du pain, à repasser un chandail, à nettoyer des vêtements, à balayer et à nettoyer le plancher, etc. Quelle tâche ménagère serait un bon défi pour vous?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Plaine des éléphants** (Citoyenneté) et du **Pont suspendu** (Style de vie sain et actif). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Science



Objectif : Je découvrirai au moins un domaine scientifique.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre des aventures dans différents domaines scientifiques, dont la biologie, la chimie, la physique, les mathématiques, la botanique, l'anthropologie, l'écologie, la foresterie, la géologie, l'océanographie, et la zoologie
- vivre une aventure qui vous permet de tenter une nouvelle expérience ou d'observer un nouveau phénomène
- vivre une aventure de plein air, une aventure dans la nature, ou une aventure qui prend soin de l'environnement

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Observez les fleurs que vous voyez pendant les saisons. Lors de randonnées, de jeux dans votre cour arrière ou lorsque vous allez à l'école, portez attention aux fleurs que vous voyez. Prenez plusieurs photos, puis utilisez-les pour concevoir un album de photos ou un diaporama, et identifiez-les.
- Prenez une photo de votre fleur préférée, et transformez la photo en casse-tête. Mettez au défi votre famille ou votre tanière à assembler le casse-tête. Reconnaitent-ils la fleur?
- Relevez le même défi en utilisant des animaux sauvages plutôt que des fleurs. Prenez en photo ou dessinez six insectes, six oiseaux et six mammifères. Créez un casse-tête, un mot croisé ou un collage, ou une autre activité de votre choix pour faire part de vos découvertes.
- Comment consommez-vous l'électricité chez vous? Discutez avec votre famille des façons qu'elle peut économiser l'électricité, et de l'effet qu'aura la réduction de votre consommation d'électricité sur l'environnement. Découvrez l'initiative de l'heure de la Terre.
- Visitez un centre des sciences ou un planétarium et faites de nouvelles découvertes.
- Construisez un volcan et trouvez des façons différentes de faire couler de la « lave ». Commencez en utilisant du bicarbonate de soude et du vinaigre. Quelles autres réactions chimiques sécuritaires pouvez-vous provoquer pour faire couler de la « lave »?

- Choisissez une plante ou des graines que vous n'avez jamais fait pousser. Essayez de faire pousser et de prendre soin de la plante que vous avez choisie. De quoi a-t-elle besoin pour pousser?
- Y a-t-il une fouille archéologique dans votre région? Si possible, visitez les lieux, et découvrez leurs trouvailles.
- Quels types de roches se trouvent dans votre région? Récoltez des échantillons et identifiez-les.
- Concoctez une expérience scientifique pour vérifier une idée ou une théorie. Votre expérience pourrait tester quels bas sont les plus durables et trouvent les moins facilement, quelle tente est la plus rapide à monter, quel pain de savon a la plus longue durée de vie, etc.
- Apprenez-en davantage sur les points d'appui et sur comment équilibrer des choses. Concevez votre propre point d'appui, et découvrez quels objets s'équilibrent. Par exemple, si vous placez une gomme à effacer sur un côté, combien de badges de réalisation personnelle des louveteaux doivent être placés sur l'autre côté pour équilibrer le point d'appui?
- Quel est le dernier dinosaure qu'on a découvert? Quelles sont les dernières recherches sur les dinosaures dans votre région ou autour du monde?
- Saviez-vous qu'il y a des îles de plastique flottantes sur l'océan? Comment ces îles ont-elles un effet sur la vie marine? Que pouvons-nous faire? Faites une expérience avec du plastique biodégradable.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours des STIM de la **Ville des singes** (Expression artistique). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Espace



Objectif : Je découvrirai l'environnement, la nature, de la recherche ou des loisirs qui se rapportent à l'espace.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet d'aider l'environnement ou d'effectuer une expérience
- vivre une aventure pour le plaisir ou l'exercice
- vivre une aventure de plein air

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Fixez-vous l'objectif d'apprendre à identifier diverses choses dans le ciel étoilé, y compris des étoiles, des constellations et des planètes.
- Observez la lune tous les soirs pendant un mois. Consignez vos observations à l'aide de photos ou de dessins.
- Découvrez des récits autochtones sur certaines des constellations. Racontez les histoires à votre famille ou à votre tanière. Regardez les étoiles dans le ciel et choisissez une constellation. Comment décririez-vous sa forme? Inventez une histoire pour cette constellation.
- Découvrez comment fonctionnent les télescopes. Comment nous permettent-ils de voir dans l'espace? Visitez un observatoire et découvrez ce que vous pouvez voir en utilisant des télescopes pendant la nuit.
- Composez un paysage lunaire à l'aide de papier mâché, de pâte à modeler ou d'autres matériaux. Étiquetez les cratères et les autres points de repère. Vous pouvez aussi ajouter une base lunaire à votre paysage.
- Montrez à un frère ou à une sœur plus jeune ou à un scout castor comment trouver la Grande Casserole dans le ciel.
- Montez votre propre spectacle d'étoiles. Découpez des cercles de papier noir de la même taille que votre lampe de poche. Percez des trous dans le papier noir en forme de constellations. Dans une pièce sombre, allumez la lampe de poche, et observez le spectacle d'étoiles au plafond. Vous pouvez aussi remplacer le papier noir par du papier d'aluminium.

- Y a-t-il un club d'astronomie dans votre communauté? Que fait le club? Où se rencontre-t-il? Organisez une visite pour votre tanière ou votre meute.
- Plusieurs superhéros viennent de l'espace. Créez votre propre superhéros qui vient de l'espace. Réfléchissez au costume de votre héros, à ses pouvoirs et à son arrivée sur Terre.
- Comment les cratères sur la lune se sont-ils formés? Créez une expérience pour former des cratères dans une boîte de sable.
- Avez-vous déjà construit une fusée miniature? Essayez une fusée simple. Avec l'aide d'un adulte, procurez-vous un moteur et lancez votre fusée. Renseignez-vous en premier sur les mesures de sécurité. Prenez des photos tout au long de la construction et du lancement de la fusée miniature.
- Aimerez-vous être un astronaute ou habiter sur une station spatiale? Comment les astronautes mangent-ils dans l'espace? Quels vêtements portent-ils? Comment peuvent-ils se nettoyer, prendre leur douche, et aller à la salle de bains? Quel est leur plus grand défi? Quelle est la partie la plus amusante?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Camp de la fleur rouge** (Plein air) et du **Territoire de chasse de Bagheera** (Environnement). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même

Activités physiques d'été



Objectif : Je ferai des activités physiques d'été saines.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être vivre une aventure qui :

- inclut de l'activité physique
- prend en compte la santé mentale
- inclut des aliments sains

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

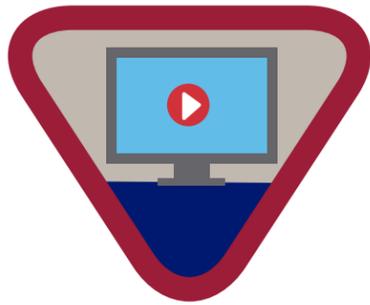
Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Créez une aventure de natation. Dans combien d'étendues d'eau sécuritaires et supervisées pouvez-vous nager? Vous pourriez visiter des piscines extérieures et intérieures, des piscines à vagues, des glissades d'eau, l'océan, des lacs, des rivières, etc. Quelles mesures de sécurité devez-vous prendre dans ces endroits différents?
- Quels aliments les nageurs mangent-ils afin de demeurer en bonne santé? Est-ce qu'il faut rester hydraté pendant la nage? Pourquoi ou pourquoi pas?
- Créez un repas d'été ou un pique-nique nutritif pour vos activités physiques d'été, et partagez-le avec vos amis ou votre famille.
- Prenez des leçons d'un sport d'été que vous n'avez jamais essayé, comme le soccer, le baseball, le tennis, le golf, etc.
- Suivez une routine active qui comprend la randonnée, la marche ou le cyclisme chaque jour d'été.
- Planifiez une journée active à la plage pour votre famille ou votre tanière. En plus de la natation, quelles autres activités vous permettent de rester en bonne forme physique et de vous amuser à la plage?
- Planifiez une semaine d'été active pour votre famille parsemée d'activités qui plairont à tous.
- Demeurer actif pendant l'été, ce n'est pas seulement une question de sport. Vous pouvez cueillir des baies, faire voler un cerf-volant, promener votre chien, ramasser des roches, construire une clôture, faire du jardinage ou tondre le gazon. Choisissez une activité différente pour tous les jours de la semaine.

- Organisez une journée de Jeux olympiques d'été ou une journée d'activités d'été amusantes pour votre famille, vos amis ou votre meute.
- Organisez un triathlon pour votre famille ou votre meute. Jusqu'à où allez-vous nager, faire du vélo et courir? Préférez-vous inclure trois activités différentes à votre triathlon? À quoi ressemblerait un triathlon scout? Comprendrait-il l'allumage d'un feu, le montage d'une tente et une descente en canoë?
- Fixez-vous un défi de corde à sauter. Combien de sauts à la corde pouvez-vous réussir? Développez vos compétences et tenez compte de vos améliorations.
- Apprenez un jeu d'été que pratiquaient les enfants il y a de cela plusieurs décennies. Enseignez-le à vos amis. Vous pourrez apprendre à jouer à la marelle, à la balle au camp (« rounders »), au jeu de billes, etc.
- Quels jeux les Premières nations, les Inuits et les Métis pratiquaient-ils l'été? Essayez certains de ces jeux.
- Invitez votre famille à prendre part à une aventure en vélo. Où ferez-vous du vélo? Vos vélos sont-ils en bon état? Quels aliments apporterez-vous?
- Pourquoi sommes-nous plus heureux lorsque les journées sont ensoleillées et lorsque nous sommes actifs?
- Préparez et dégustez une friandise glacée délicieuse et saine (comme une glace à l'eau ou une barbotine) qui vous permet de rester hydraté lorsqu'il fait chaud.
- Savez-vous ce qu'il faut faire si quelqu'un souffre d'un coup de chaleur ou attrape un coup de soleil? Apprenez à gérer des situations d'urgence d'été. Élaborez une mise en situation où une personne a besoin d'aide afin de mettre en pratique les techniques de premiers soins. Présentez la mise en situation à votre tanière.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Pont suspendu** (Style de vie sain et actif) et du **Camp de la fleur rouge** (Plein air). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Technologie



Objectif : Je découvrirai comment être serviable, prudent et responsable lorsque j'utilise la technologie.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui démontre la promesse, la loi et la devise du scout louveteau
- vivre une aventure qui vous permet de réfléchir sur l'utilisation sécuritaire et prudente de la technologie
- vivre une aventure qui vous permet de concevoir votre propre technologie

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Tout ce qui est utilisé pour rendre une tâche plus facile est une technologie. Découvrez comment le stylo à bille a été inventé. Quel objet était utilisé avant le stylo à bille? Si possible, essayez-le chez vous. Qu'utilisons-nous aujourd'hui? Combien de stylos différents pouvez-vous trouver chez vous?
- Avec la permission (et de l'aide, au besoin), démontez un jouet électronique ou un petit appareil pour comprendre comment l'objet fonctionne. Utilisez les pièces que vous avez démontées pour créer un nouvel objet.
- Cherchez la plus vieille technologie chez vous. Cherchez la plus récente. Qu'est-ce qui a changé? Comment la technologie plus vieille est-elle toujours utile aujourd'hui? Créez un ensemble de photos ou de dessins qui démontre comment la technologie a changé.
- Élaborez un code de conduite (des règlements) pour l'utilisation de la technologie, comme les téléphones cellulaires, les ordinateurs, la télévision, Internet, les consoles de jeux vidéo, le réfrigérateur et le four. Comment la règle d'or (« Traite les autres comme tu aimerais qu'ils te traitent. ») pourrait-elle faire partie de votre code de conduite? Faites part de votre code de conduite à votre tanière, à un parent, à un tuteur ou à un animateur.
- Avec l'aide d'un adulte, trouvez une application, un site Web ou un programme qui vous aidera à mettre en œuvre la devise des scouts louveteaux, « Fais de ton mieux. » Parlez-en à votre tanière.

- Quelle était la taille du premier ordinateur? Quel est le plus petit ordinateur chez vous? Pourquoi les ordinateurs sont-ils devenus de plus en plus petits?
- La technologie peut aider tout comme elle peut nuire. Comment la technologie aide-t-elle? Comment peut-elle nuire? Trouvez quatre exemples de chacun.
- L'envoi de messages textes et l'utilisation d'applications et de réseaux sociaux sont utilisés pour cibler des victimes d'intimidation. Que diriez-vous à un ami qui est cyberintimidé? Que feriez-vous si vous étiez cyberintimidé? Créez une vidéo sur l'arrêt de la cyberintimidation et montrez-la à votre tanière ou à votre meute.
- Quelle technologie (c'est-à-dire quelque chose qui rend une tâche plus facile) aimeriez-vous? Faites un dessin de cette technologie et, si possible, construisez un modèle de la technologie.
- Quels exercices physiques les amateurs de jeux vidéo devraient-ils pratiquer? Quels exercices permettent de soulager les blessures au cou, aux poignets, au dos, etc. causées par l'utilisation répétée ou la tension? Comment prenez-vous soin de votre vision lorsque vous jouez à des jeux vidéo?
- Où pouvez-vous recycler de vieux ordinateurs, des téléphones cellulaires, des routeurs, des imprimantes, etc. dans votre région?
- Apprenez comment créer un diaporama à l'aide de photos numériques. Créez un diaporama en utilisant des photos de la prochaine aventure de votre meute. Montrez-le par la suite à votre meute.
- Créez une page Web simple pour votre tanière. Quels renseignements devraient se retrouver sur la page? Quels renseignements ne devraient pas s'y retrouver?
- Découvrez le système de classification utilisé pour les jeux vidéo et les films. Dressez une liste des meilleurs films et jeux vidéo pour toutes les sections scouts.
- Concevez et, si possible, construisez un objet qui serait utile dans le cadre d'un camp.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Plaine des éléphants** (Citoyenneté) et du **Pont suspendu** (Style de vie sain et actif). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même

Eau



Objectif : Je découvrirai les loisirs et l'environnement naturel qui se rapportent à l'eau.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet d'aider l'environnement ou d'effectuer une expérience
- vivre une aventure pour le plaisir ou l'exercice
- vivre une aventure de plein air

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Avez-vous déjà fait de la pêche? Apprenez à pêcher ou acquérez de nouvelles compétences de pêche.
- Concevez et construisez un bateau jouet. Essayez différents matériaux et façons de faire. Construisez-vous un voilier? Un pédalo? Quelle sera la quantité de poids que transportera votre bateau?
- Faites des randonnées avec votre famille dans trois habitats naturels différents. Quelles sont les sources d'eau de ces habitats? Comment l'eau a-t-elle une répercussion sur les plantes et les animaux qui vivent dans ces habitats? Comment l'eau aurait-elle une répercussion sur nous dans ces habitats?
- Visitez une usine de traitement de l'eau ou une usine de traitement des eaux d'égout. Pourquoi ces usines sont-elles si importantes pour notre santé, et pour le bien-être de nos lacs et rivières?
- D'où provient l'eau du robinet? D'où provient l'eau de votre ferme, de votre terrain, et de votre ville? Qu'arrive-t-il à l'eau une fois que nous l'avons utilisé pour boire, nettoyer, cuisiner, ou tirer la chasse d'eau? Démontrez le cycle de l'eau potable à l'aide d'un diagramme, d'un dessin ou d'un modèle.
- Quels organismes vivent dans l'eau salée et dans l'eau douce? Quelles activités se déroulent dans chacune d'elle? Connaissez-vous la mer Morte? Qu'arrive-t-il si vous flottez dans la mer Morte?
- Découvrez les différents types de pollution de l'eau. Comment les différents types de pollution ont-ils une répercussion sur les espèces sauvages? Quelle est la répercussion sur les êtres humains?

- Réalisez un projet communautaire qui contribue au nettoyage ou à la remise en état d'un ruisseau, d'un cours d'eau, d'une rivière ou d'une rive.
- Créez un jardin aquatique. Découvrez ce que sont les hydrocultures. Quels genres de plantes pouvez-vous faire pousser?
- Essayez de flotter à l'aide de différents gilets de sauvetage. Lequel est le plus confortable? Lequel vous permet de flotter et de garder votre tête au-dessus de l'eau? Lequel fonctionne le mieux lorsque vous tombez dans l'eau? Faites part de vos découvertes à votre tanière.
- Faites une randonnée (ou une randonnée en canoë) avec votre meute le long d'une source d'eau à proximité de votre communauté.
- Construisez un radeau. Quels matériaux utiliserez-vous? Comment le ferez-vous avancer?
- Façonnez une douzaine de boules de neige pendant l'hiver, et congelez-les jusqu'à l'été. La neige a-t-elle changé de forme au congélateur? Amusez-vous pendant une journée d'été en lançant des boules de neige vers une cible. À quelle rapidité les boules de neige fondent-elles?
- Préparez de l'eau délicieuse et saine pour une journée chaude d'été. Ajoutez-vous du citron ou de la lime? Du gingembre râpé? Une framboise fraîche? Quel serait le goût le plus rafraîchissant?
- Façonnez le plus haut bonhomme de neige possible. Mesurez-le. Consignez la température et la taille du bonhomme de neige tous les jours jusqu'à ce qu'il fonde. Combien de temps reste-t-il intact?
- Constatez les différents effets apaisants des bruits d'eau. Essayez une petite fontaine ou des enregistrements sonores d'eau. Est-ce qu'ils vous aident à relaxer? Aident-ils votre famille?
- Comment pouvez-vous savoir qu'il est sécuritaire de patiner sur de la glace? Quelle doit être l'épaisseur de la glace? Comment pouvez-vous mesurer l'épaisseur de la glace?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Camp de la fleur rouge** (Plein air) et du **Territoire de chasse de Bagheera** (Environnement). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Activités physiques d'hiver



Objectif : Je prendrai part à des activités physiques saines d'hiver.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être vivre une aventure qui :

- inclut de l'activité physique
- prend en compte la santé mentale
- inclut des aliments sains

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- En quoi consiste la « névrose de solitude »? Et la dépression saisonnière (le trouble affectif saisonnier)? Trouvez des façons créatives pour sortir au soleil pendant l'hiver pour éviter ces difficultés.
- Préparez la meilleure tasse de chocolat chaud et un biscuit sain comme collation, tout en réfléchissant à la bonne alimentation pour des activités d'hiver.
- Faites de la glissade ou du ski trois fois, à trois endroits différents. Comment vérifieriez-vous que l'endroit est sécuritaire pour la glissade ou le ski?
- Essayez un nouveau sport d'hiver tel que le patinage artistique, le patinage de vitesse, le ski alpin, le ski de fond, la planche à neige, le curling, le hockey, la ringuette, etc.
- Fixez-vous un nouvel objectif dans un sport d'hiver que vous pratiquez déjà.
- Faites une randonnée d'hiver à l'aide de raquettes ou de skis de fond.
- Organisez une journée de Jeux olympiques d'hiver ou une journée amusante d'activités d'hiver pour votre meute ou une autre section.
- Organisez un triathlon d'hiver, par exemple la glissade sur une colline, le patinage sur une distance prédéterminée, et l'atteinte d'une cible avec une boule de neige. Invitez vos amis ou votre tanière à se joindre à vous.
- Essayez le hockey sur étang ou le curling sur étang.
- Invitez vos amis ou votre tanière à jouer à un jeu dans la neige, comme la lutte à la corde, la capture du drapeau d'hiver, la course à relais (avec des boules de neige) ou la tague d'empreintes (vous pouvez seulement marcher sur les empreintes).

- Essayez un défi d'été dans la neige, tel que jouer au cerceau, sauter à la corde ou jouer à la marelle. Soyez bien habillés pour l'hiver.
- Créez un terrain de golf d'hiver en enterrant des boîtes de conserve vides dans la neige, et en plaçant l'ouverture des boîtes de conserve vers le haut. Différenciez les trous à l'aide de drapeaux. Utilisez des balles de golf colorées et de vieux bâtons de golf.
- Comment devriez-vous vous habiller pour les activités physiques d'hiver? Créez un diaporama ou un défilé de mode pour votre tanière ou votre meute.
- Apprenez-en davantage sur faire du vélo en hiver. Que devez-vous faire pour utiliser votre bicycle?
- Choisissez les vêtements d'extérieur et les chaussures nécessaires pour une randonnée d'hiver. En combien de temps pouvez-vous vous habiller? Mettez une autre personne au défi de s'habiller plus rapidement que vous. Assurez-vous que vous devez revêtir les mêmes vêtements.
- Quels jeux les Premières nations, les Inuits et les Métis pratiquaient-ils l'hiver? Essayez certains de ces jeux, comme le serpent à neige.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Pont suspendu** (Style de vie sain et actif) et du **Camp de la fleur rouge** (Plein air). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Monde



Objectif : Je découvrirai comment être un citoyen du monde qui fait une différence.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet d'explorer et de participer activement au gouvernement provincial ou national
- vivre une aventure qui rend service
- vivre une aventure qui démontre la promesse, la loi et la devise du scout louveteau

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Faites partie du scoutisme international à l'aide des Messagers de la paix. Apprenez-en plus sur ce programme en consultant le **Scouts.ca**.
- Scouts Canada fait partie de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS). Où se trouve le siège social de l'OMMS? Combien de pays ont des organisations scoutistes officielles mises en place? Quel est le drapeau de l'OMMS? Consultez le **scout.org**.
- Le Fonds de fraternité de Scouts Canada vient en aide au monde entier. Consultez le **Scouts.ca** pour en savoir plus, et faites part de vos découvertes à votre patrouille ou à votre tanière.
- Visitez un lieu de recueillement (un lieu de recueillement que vous ne visiterez pas habituellement), et découvrez tout ce que vous pouvez au sujet de ce lieu. Pourquoi est-il construit ainsi? Qui le visite pour s'y recueillir? Comment se recueillent-ils?
- Choisissez un festival ou une fête religieuse d'une autre croyance ou culture. Comment ressemble-t-elle ou diffère-t-elle d'une fête ou d'un festival que vous célébrez? Préparez ou achetez des aliments de chacun de ces fêtes ou festivals, et partagez-les avec votre famille ou votre tanière.
- Quelle est votre histoire préférée liée à votre croyance? Trouvez une histoire d'une autre croyance qui lui ressemble. Apprenez à raconter les deux histoires et racontez-les à votre famille ou à votre tanière.

- Quel est un aliment d'une autre culture que vous avez toujours voulu goûter? Trouvez un endroit où vous pouvez goûter à l'aliment, ou préparez-le chez vous.
- Apprenez à dire « bonjour », « au revoir » et « merci » dans plusieurs langues.
- Avec l'aide d'un adulte et la permission d'un parent ou de votre tuteur, prenez part à un « Jamboree on the Air (JOTA) » (Jamboree en ondes) ou à un « Jamboree on the Internet (JOTI) » (Jamboree sur Internet). Pour en savoir plus, consultez le **Scouts.ca/fr/scoutsinternational**.
- Où et quand les scouts louveteaux ont-ils fait leur début dans le monde? Et au Canada?
- Dans quels autres pays y a-t-il des scouts louveteaux? Découvrez ce qu'ils font pendant leurs rencontres, leur loi et leur devise, et à quoi ressemblent leurs uniformes. Que vous semble familier? Qu'y a-t-il d'unique?
- Quel pays avez-vous toujours voulu visiter? Planifiez une éventuelle visite de ce pays. Qu'aimeriez-vous visiter? Qu'aimeriez-vous manger? Où resterez-vous? Quelle est la température? Quels vêtements seraient nécessaires? Goûtez à des aliments de ce pays que vous pouvez retrouver près de chez vous.
- Créez un album de photos d'une visite avec votre famille d'un autre pays. Faites part de votre expérience et de votre journal à votre tanière ou à votre meute.
- En quoi consistent les Nations Unies? De quelle façon le Canada joue-t-il un rôle aux Nations Unies? De quelles façons les Nations Unies viennent-elles en aide aux enfants partout sur la planète?
- Trouvez et écrivez à un correspondant par le biais de la page SCOUTSinternational du site Web de Scouts Canada.
- Comment le climat de votre région a-t-il un effet sur les vêtements qu'on porte? Découvrez les différents vêtements portés autour du monde, les raisons pour lesquelles ils sont portés, et comment ils conviennent à la température.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Plaine des éléphants** (Citoyenneté) et du **Pont suspendu** (Style de vie sain et actif). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

Activités physiques quatre saisons



Objectif : Je prendrai part à des activités physiques saines toute l'année.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être vivre une aventure qui :

- inclut de l'activité physique
- prend en compte la santé mentale
- inclut des aliments sains

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Remarque : Certaines de ces idées peuvent se faire dans le cadre de plus d'une aventure.

- Découvrez comment les athlètes olympiques, paralympiques ou les coureurs de marathon se préparent mentalement avant une compétition. Qu'est-ce qui pourrait fonctionner pour vous?
- Suivez une routine d'exercice régulière. Quel sera votre objectif? Comment travaillerez-vous tous les groupes musculaires de votre corps? Quels exercices ou sports travaillent tous les muscles?
- Concevez une course à obstacles extérieure et parcourez-la. Comment pouvez-vous la rendre plus difficile pendant l'hiver et pendant l'été? Donnez l'occasion à votre meute d'essayer la course à obstacles.
- Proposez à votre famille de relever un défi d'exercice. Choisissez une activité en famille, et pratiquez-la ensemble.
- Visitez un centre de conditionnement physique de votre communauté, tel qu'un centre YMCA ou YWCA, une piscine ou un gymnase public, et découvrez quels genres d'activités sont offerts aux enfants de votre âge. Quels services ou activités offerts à ce centre vous intéressent? Quelles activités peuvent se pratiquer toute l'année?
- Pensez à votre restaurant de nourriture rapide préféré. Y a-t-il de la nourriture offerte à ce restaurant qui pourrait aider un athlète dans son entraînement? Quels aliments choisiraient-il?
- Les boissons énergétiques et les boissons énergisantes sont omniprésentes. Quels éléments nutritifs contiennent ces boissons? Comment aident-elles? Dans quels contextes ces boissons vous seraient-elles utiles?

- Pensez-y : Si vous faites 10 000 pas par jour pendant 100 jours, vous aurez fait un million de pas. Relevez le défi. Servez-vous d'un compteur de pas ou d'une application pour compter vos pas. C'est correct si vous ne faites pas 10 000 pas par jour; continuez de compter vos pas!
- Pensez à un jeu ou à un sport que vous aimez. Comment est-ce que les personnes ayant des difficultés visuelles, auditives, ou de mobilité et d'autres difficultés peuvent le pratiquer? Découvrez-en plus sur les Jeux olympiques spéciaux et les Jeux paralympiques.
- Interviewez plusieurs amis ou membres de famille au sujet de leurs sports ou activités préférés pour chaque saison. Y a-t-il des sports ou des activités que vous aimeriez essayer?
- Certains centres de conditionnement physique et gymnases acceptent les jeunes qui veulent accompagner leurs parents pour une visite. Si c'est possible, allez à un de ces endroits et essayez l'équipement.
- Prenez en note les heures d'activité physique que vous effectuez chaque jour pendant une semaine. Que remarquez-vous? Êtes-vous surpris? Quels changements apporteriez-vous en fonction de ces renseignements?
- Y a-t-il de l'équipement d'exercice chez vous? Essayez-le. Si l'équipement est rarement utilisé, pourquoi est-ce le cas? Pourriez-vous changer quelque chose afin que l'équipement soit utilisé plus fréquemment?
- Essayez la corde à sauter comme défi santé. Observez vos progrès au cours de quelques semaines ou mois.
- Choisissez cinq événements des Jeux olympiques ou des Jeux paralympiques d'hiver ou d'été. Essayez certains de ces événements à un centre près de chez vous.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Pont suspendu** (Style de vie sain et actif) et du **Camp de la fleur rouge** (Plein air). Choisissez une aventure liée à ce badge que vous aimeriez vivre par vous-même.

INTRODUCTION LES SCOUTS

Les badges de réalisation personnelle sont conçus pour permettre aux jeunes d'explorer et de développer des compétences et des connaissances dans les domaines qui les intéressent particulièrement. Sur le Sentier canadien, les badges de réalisation personnelle sont optionnels. Ils ne sont pas un élément central du programme et ne sont pas essentiels à la progression personnelle du jeune. Les badges de réalisation personnelle ne sont pas une exigence pour les prix de section. Il est reconnu que les activités des jeunes à l'extérieur du scoutisme contribuent à leur croissance dans les ÉPICES et à leur progression personnelle. Les scouts arrivent tous avec leur propre bagage. Avec les badges de réalisation personnelle, les scouts peuvent continuer à développer leurs intérêts personnels et leurs compétences puisque ce développement est reconnu comme partie intégrante de leur croissance et de leur progression sur le Sentier canadien.

Voici quelques informations à retenir à propos des badges de réalisation personnelle (RP) du Sentier canadien :

- Il existe 16 badges RP pour chaque section.
- Les jeunes qui choisissent d'intégrer des badges RP à leur parcours personnel y travaillent de façon individuelle. Les badges RP ne font pas partie des programmes de la troupe. Cependant, à la fin d'une aventure de la troupe, un jeune qui veut poursuivre l'exploration d'un sujet lié à cette aventure peut développer une aventure en cinq parties pour l'un des badges RP.
- Les badges RP respectent la méthode planification-action-révision.
- Il n'y a pas d'exigences préétablies pour l'obtention des badges. Chaque badge propose plutôt un objectif, encadré par quelques lignes directrices, ainsi que des idées d'aventures parmi lesquelles les jeunes peuvent choisir. Ils sont également encouragés à utiliser leurs propres idées.
- Les aventures doivent être réalisées expressément en vue d'obtenir le badge. Nous n'accorderons pas de crédit pour des activités effectuées à l'école ou avec un autre groupe. Cependant, un nouveau projet réalisé à la fois pour le badge et à une autre fin pourrait contribuer à l'obtention du badge.
- Un jeune peut obtenir le même badge RP plus d'une fois, tant qu'il élabore chaque fois un nouveau plan pour la nouvelle aventure.
- Plus important encore, les aventures pour l'obtention du badge doivent être excitantes, amusantes et stimulantes pour le jeune!

En tant qu'animateur, votre rôle est d'aider le jeune à établir des exigences sécuritaires et réalistes. La nature de ces exigences peut varier d'un scout à l'autre, selon les intérêts et les habiletés propres à chacun. Aidez le jeune à établir des exigences stimulantes, mais tout de même accessibles, accompagnées d'un plan bien réfléchi. Discutez avec le jeune de temps en temps pour évaluer son progrès et lui donner quelques conseils pour surmonter les obstacles.

Les badges de réalisation personnelle des scouts

Air : Tout ce qui a rapport avec l'atmosphère y compris l'exploration, l'environnement, les loisirs, les expériences, etc.

Arts : Découvrir sa propre expression créative et celle des autres

Canada : Découvrir comment faire une différence positive pour le pays en tant que citoyen

Communauté : Explorer comment être un membre actif d'un quartier et d'une municipalité et faire sa part

Terre : Tout ce qui a rapport avec le sol et la géologie de notre planète y compris l'exploration, l'environnement, les loisirs, les expériences, etc.

Ingénierie : Concevoir, planifier et construire des articles fonctionnels d'une façon pratique et calculée

Passe-temps : Développer un intérêt en particulier ou en découvrir de nouveaux

Maison : Découvrir comment faire sa part à la maison

Science : Apprendre et faire des expériences de façon critique et empirique

Espace : Tout ce qui a rapport avec l'espace y compris l'exploration, l'environnement, les loisirs, les expériences, etc.

Activités physiques d'été : Tout ce qui a rapport avec les activités physiques et la saison estivale

Technologie : Apprendre à utiliser la technologie numérique de façon efficace et responsable

Eau : Tout ce qui a rapport avec l'eau y compris l'exploration, l'environnement, les loisirs, les expériences, etc.

Activités physiques d'hiver : Tout ce qui a rapport avec les activités physiques et la saison hivernale

Monde : Explorer comment être un citoyen du monde qui fait une différence

Activités physiques quatre saisons : Tout ce qui a rapport avec les activités physiques qui peuvent être pratiquées toute l'année

Utiliser la méthode planification-action-révision pour soutenir l'obtention des badges de réalisation personnelle des scouts

Les scouts qui visent l'obtention d'un badge de réalisation personnelle doivent utiliser la méthode planification-action-révision. Cette méthode met l'accent sur la fixation d'objectifs, le développement personnel et la croissance personnelle. Les scouts devraient se fixer des objectifs réalistes qui aident leur développement.

Les animateurs de troupe peuvent télécharger un tableau de planification de la méthode planification-action-révision au Sentiercanadien.ca/scouts, et devraient utiliser le tableau pour établir des objectifs avec tous les scouts. Les scouts devraient travailler sur l'atteinte de ces objectifs avec l'aide de leurs parents ou tuteurs. Un aperçu plus détaillé du processus se trouve ci-dessous, et devrait donner aux animateurs une idée des bonnes questions à poser.

RÉDIGEZ UN PLAN

- Que comprendra votre aventure? Comment l'aventure se rapportera-t-elle au thème du badge?
- Souvenez-vous qu'une aventure est quelque chose que vous n'avez jamais fait, ou que vous n'avez jamais fait de cette façon. Que sera votre aventure?
- Quel est votre objectif pour cette aventure? Que voulez-vous apprendre ou réussir?
- De quoi avez-vous besoin pour vivre l'aventure?
 - Devez-vous acquérir des compétences?
 - Y a-t-il des frais? Comment seront-ils payés?
 - Quel équipement est nécessaire? Comment vous procurerez-vous l'équipement?
- Quels sont les risques? Comment ferez-vous en sorte que votre aventure est sécuritaire?
- Quand l'aventure aura-t-elle lieu? Quelle sera la durée de chaque partie de l'aventure?

Rédigez un plan pour l'aventure qui indique l'équipement requis et la durée de chaque partie. Fixez une date cible pour vivre l'aventure.

- L'aventure sera-t-elle amusante et stimulante? Examinez votre plan. L'aventure vous intéresse-t-elle? Si oui, allez-y! Sinon, comment pouvez-vous faire en sorte que l'aventure soit amusante et stimulante?
- Révisez votre plan avec votre animateur avant le début de l'aventure.

Planifiez votre aventure

PLANIFIEZ VOTRE AVENTURE

Créez une aventure composée d'au moins cinq parties qui explorent le thème du badge.

Voici mon idée d'aventure pour le badge _____ et ses cinq parties :

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Date cible pour l'obtention de ce badge : _____

Besoin d'idées pour votre aventure?

Consultez les descriptions de badges au Sentiercanadien.ca.

Besoin de plus d'idées?

Consultez les fiches de parcours qui serviront d'inspiration pour votre aventure personnelle.

RÉVISION

- Que savez-vous maintenant que vous ne saviez pas avant?
- Qu'est-ce qui a bien fonctionné? Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné? Pourquoi?
- Quelle partie de l'aventure était la plus intéressante?
- Quelle partie de l'aventure était la plus difficile?
- Que feriez-vous différemment la prochaine fois?
- Comment utiliserez-vous vos connaissances acquises pendant l'aventure lors d'aventures scouts et dans la vie de tous les jours?
- Comment pourriez-vous faire part de vos nouvelles connaissances à d'autres scouts ou à des membres de votre communauté?
- Comment vos aventures démontraient-elles l'esprit de la promesse, de la loi et de la devise scout?
- Quelles ÉPICES ont fait partie de votre aventure?

Émotionnel Physique Intellectuel Caractère Esprit Social

Air



Objectif : Je découvrirai l'environnement et la nature, effectuerai des recherches ou pratiquerai des loisirs qui se rapportent à l'air.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui se rapporte à l'environnement ou à un loisir
- vivre une activité de plein air ou de recherche

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : Les avions

1. Faites voler des avions de papier pendant des journées venteuses et calmes, et apprenez-en davantage sur comment les différents modèles d'avions les permettent de voler. Organisez une compétition de modèles d'avions pour votre troupe.
2. Créez votre propre dessin d'avion sur papier ou à l'aide d'un programme informatique. Découvrez comment les avions volent, et incorporez vos découvertes à votre dessin.
3. Construisez et faites voler un modèle d'avion à essence ou à batterie.
4. Organisez une sortie à un musée de l'aviation ou à un spectacle aérien pour votre patrouille ou votre troupe.
5. Construisez un modèle en vous fiant à des photos ou à des modèles de vos avions préférés.

Idée d'aventure n° 2 : L'observation d'oiseaux

1. À l'aide d'un livre ou d'une application sur les oiseaux, identifiez les oiseaux de votre région. Quels oiseaux dans votre région pouvez-vous observer, et lesquels sont plus difficiles à repérer?
2. Prenez des photos et tenez un registre de vos observations.
3. Apprenez-en davantage sur ce qui menace les oiseaux de votre région. Trouvez un projet communautaire que vous pouvez réaliser afin de mieux protéger les oiseaux et leur habitat.
4. Planifiez une randonnée ou une sortie de canoë pour votre patrouille. Profitez de la sortie pour faire part de vos découvertes sur la population d'oiseaux de votre région, et des mesures qui peuvent être prises pour les aider.
5. Inspirez-vous des oiseaux de votre région pour créer une œuvre d'art.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Mesurez l'indice de pollution de l'air de votre région et élaborez un plan pour réduire la pollution. Si possible, présentez votre plan au conseil municipal dans une lettre ou un courriel, ou donnez une présentation en personne.
- Planifiez une sortie en montgolfière pour votre patrouille.
- Créez le meilleur cerf-volant et montrez comment il fonctionne de façon aérodynamique.
- Comparez la pollution en provenance du tuyau d'échappement d'au moins cinq voitures. Pour ce faire, vous pouvez placer un bas blanc sur le tuyau d'échappement de la voiture pendant que quelqu'un la conduit pour faire des courses. Ne faites pas cette expérience pendant que la voiture est stationnée ou dans le garage. Après cinq minutes, éteignez le moteur de la voiture et enlevez le bas à l'aide d'un gant de travail. Retirez le bas et cherchez des signes de pollution. Consignez et analysez vos résultats.
- Créez une vidéo qui fait la promotion de transports alternatifs pour réduire les émissions de carbone.
- Découvrez le cycle de l'eau et comment l'eau se déplace de la terre vers l'air. Consignez le cycle à l'aide de vidéos ou de photos.
- Pourquoi l'éclair et la foudre surviennent-ils ensemble dans une tempête? Quel rôle joue l'air?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Fleuve Mackenzie** (Plein air et environnement) et de la **Piste Cabot** (Expression artistique) pour préparer une aventure qui se rapporte à l'air que vous aimeriez vivre par vous-même.

Arts



Objectif : Je découvrirai comment aimer et faire de l'art.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- utiliser un moyen d'expression artistique que vous n'avez jamais utilisé
- vivre une aventure où vous assistez à une représentation artistique (un concert, une pièce, un visionnement, une lecture, une galerie, etc.)

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idee d'aventure n° 1 : Devenez un auteur de science-fiction

1. Lisez plusieurs histoires ou romans de science-fiction. Quels sont certains des aspects intéressants de la science-fiction?
2. Créez votre propre univers de science-fiction. Décrivez brièvement vos personnages, le lieu et l'histoire.
3. Révissez et réécrivez votre histoire jusqu'à ce que vous soyez satisfaits.
4. Demandez à un ami à qui vous faites confiance ou à un adulte de lire votre histoire. Demandez à cette personne de faire des commentaires constructifs. Rédigez l'ébauche finale. Ajoutez-vous des photos ou des dessins?
5. Lisez ou montrez au moins une partie de votre histoire à un groupe, tel que votre patrouille.

Idee d'aventure n° 2 : Façonnez une sculpture à l'aide d'objets recyclés

1. Visitez une galerie d'art qui présente de l'art recyclé.
2. Visitez un magasin d'aubaines et trouvez des objets pour créer votre sculpture, ou réutilisez des objets chez vous. Comment les objets vous inspirent-ils?
3. Que servira de base à votre sculpture? Vous pourriez utiliser un vieux sapin de Noël artificiel, un meuble, un portemanteau, etc. Comment la base de la sculpture vous aide-t-elle à imaginer à quoi ressemblera la sculpture?
4. Les articles semblent-ils appartenir à un thème ou à une histoire? Comment assembleriez-vous votre sculpture? Procurez-vous les outils nécessaires.
5. Trouvez un bon endroit pour exposer votre sculpture, chez vous ou dans la communauté.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Découvrez et pratiquez l'art de la calligraphie.
- Concevez un appel du clairon pour votre patrouille ou votre troupe qui désigne le début d'une activité de groupe, comme l'installation d'un campement.
- Utilisez vos compétences en pionniérisme pour créer des structures à l'aide de branches mortes, comme une structure qui sert à afficher de l'art ou un treillage pour plantes.
- Mettez-vous au défi d'apprendre à jouer d'un instrument de musique.
- Divertissez un public, soit seul ou en petit groupe, pour environ 45 minutes.
- Produisez une vidéo amusante sur une compétence de plein air.
- Écrivez une pièce, puis répétez-la en petit groupe.
- Organisez une visite d'un théâtre, et apprenez-en davantage sur l'éclairage, le son, le décor, etc.
- Écrivez et illustrez un livre pour les tout-petits. Lisez-le à un groupe d'enfants d'âge préscolaire.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Piste Cabot** (Expression artistique) pour préparer une aventure qui se rapporte aux arts que vous aimeriez vivre par vous-même.

Canada



Objectif : Je découvrirai comment être un citoyen serviable canadien qui fait une différence.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet de mieux connaître et de participer activement au gouvernement municipal, provincial ou national
- vivre une aventure qui rend service à la communauté
- vivre une aventure qui démontre la promesse ou la loi scout

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idee d'aventure n° 1 : Explorez les provinces et territoires du Canada

1. Quel aspect de votre province ou territoire trouvez-vous le plus fascinant? Découvrez ses points d'intérêts, son drapeau, son emblème, son histoire et ses merveilles naturelles ainsi que sa fleur, son arbre et son oiseau provincial ou territorial. Créez un jeu pour votre patrouille ou une section plus jeune, comme un jeu-questionnaire, une chasse au trésor, un jeu de cartes-éclair, etc. qui porte sur les provinces et territoires.
2. Élaborez un plan pour visiter une autre province ou un autre territoire. Effectuez de la recherche sur leurs sites historiques, leurs musées et l'hébergement pour un voyage que vous pourriez entreprendre. Visitez la province ou le territoire et mettez en œuvre votre plan. Vous pourrez voyager avec votre famille ou avec votre troupe, possiblement dans le cadre d'un Jamboree!
3. Avec l'aide de vos animateurs, organisez une vidéo-conférence ou trouvez un correspondant au sein d'une troupe à l'extérieur de votre province ou territoire. Demandez aux scouts comment leur région du Canada est semblable à la vôtre, et comment elle est différente. Vous pourriez poser des questions au sujet des animaux sauvages, du paysage naturel, de la température saisonnière, etc.
4. Si vous deviez diviser le pays en provinces et en territoires, comment le diviseriez-vous? Pourquoi? Dessinez votre version du Canada. Comment nommeriez-vous les nouvelles provinces et les nouveaux territoires?
5. Commencez une collection qui reflète les provinces et territoires du Canada. Vous pourriez collectionner les emblèmes des provinces et territoires, des épingles ou des cartes postales. Montrez votre collection à votre patrouille.

Idee d'aventure n° 2 : Devenez un explorateur

1. Visitez les sites historiques les plus près de chez vous. Observez vos environs et les plaques commémoratives. Comment les choses ont-elles changé depuis l'époque commémorée sur les plaques?
2. Visitez un musée ou interviewez un historien (p. ex. un enseignant d'histoire) pour en apprendre plus au sujet de l'histoire de votre communauté.
3. Choisissez une histoire sur un explorateur qui a joué un rôle important dans la découverte du Canada. Racontez l'histoire pendant une rencontre scout, ou à un autre groupe.
4. L'histoire de votre ville est-elle célébrée adéquatement? Trouvez une façon de souligner l'histoire de votre communauté, par exemple les contributions des Premières nations ou des explorateurs. Rédigez un courriel ou une lettre à un député élu pour faire part de vos idées.
5. Avec votre patrouille ou votre troupe, racontez un chapitre de l'histoire de votre communauté. Vous pourriez passer la nuit à un site historique ou partager un repas qui a de l'importance historique ou culturelle.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Visitez un lieu historique national. (Les lieux sont affichés sur le site Web de Parcs Canada.)
- Visitez l'Assemblée législative ou le parlement provincial. Si possible, visitez un député fédéral ou provincial.
- Quel enjeu canadien est-ce que vous tenez à cœur? Envoyez un courriel ou rédigez une lettre à votre député à la Chambre des communes sur cet enjeu. Trouvez d'autres façons de faire une différence.
- Lors d'une campagne électorale fédérale, regardez un débat télévisé entre les chefs de partis. Découvrez où et quand le vote se déroulera dans votre comté. Si possible, accompagnez un adulte pour découvrir la procédure de vote. Faites de la recherche sur les candidats de votre circonscription et faites un diagramme des positions des partis sur plusieurs enjeux. Regardez les sondages et prédir le député que votre comté élira.
- Nous honorons le drapeau du Canada lors de nos cérémonies scout. Servez-vous du drapeau pour créer une œuvre d'art, par exemple un collage, une sculpture ou une courtépointe. Votre drapeau pourrait être déployé à votre endroit de rencontre.
- Invitez votre famille ou votre tanière à se joindre à vous pendant une journée de bénévolat pour entretenir une section du sentier Transcanadien.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Sentier Rideau** (Citoyenneté), du **Sentier des tunique rouges** (Leadership) et du **Sentier de la Côte-Ouest** (Croyances et valeurs) pour préparer une aventure que vous aimeriez vivre par vous-même.

Communauté



Objectif : Je découvrirai comment être un citoyen serviable de ma communauté qui fait une différence.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet de mieux connaître et de participer activement à votre gouvernement municipal, provincial ou national
- vivre une aventure qui rend service à la communauté
- vivre une aventure qui démontre la promesse ou la loi scout

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idee d'aventure n° 1 : Devenez un guide touristique!

1. Découvrez les lieux historiques, les installations locales, les activités récréatives, les installations d'urgence, etc. de votre communauté.
2. Interviewez des gens qui habitent dans votre communauté depuis longtemps. Ont-ils des histoires incroyables que vous aimeriez raconter à d'autres?
3. Préparez une visite guidée de votre ville. Il pourrait s'agir d'une présentation ou d'un diaporama de photos, ou encore d'un dépliant qui présente les lieux à visiter et des renseignements sur ces lieux.
4. Lorsque votre visite guidée est prête, présentez-la à votre patrouille ou à votre section.
5. Offrez votre visite guidée pour qu'elle soit utilisée pour une installation précise ou au centre d'accueil de la ville, s'il y a lieu.

Idee d'aventure n° 2 : Assistez à un festival!

1. Quels festivals ou événements spéciaux approchent à grands pas dans votre communauté? Choisissez-en un qui vous intéresse. Communiquez avec les organisateurs et découvrez comment vous pourriez faire du bénévolat pour l'évènement pendant une ou deux journées.
2. Dites à votre patrouille, à votre troupe ou à votre famille ce que vous avez aimé du festival. Si vous organisiez l'évènement, quels aspects de l'évènement retiendrez-vous, et que feriez-vous différemment?

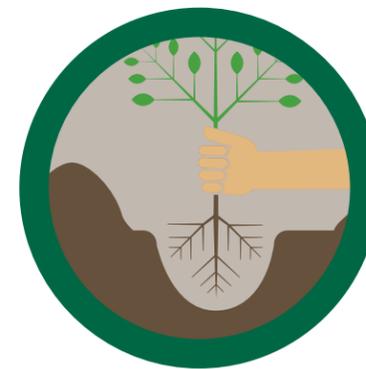
3. Remerciez les organisateurs par courriel, et indiquez ce qui vous a plu de l'évènement.
4. Choisissez un aspect de l'évènement à faire découvrir à votre patrouille. Vous pourriez créer des t-shirts, des boutons ou des affiches ou préparer une collation qui était offerte à l'évènement.
5. Organisez un feu de camp formel pour votre groupe. Invitez chaque section à participer. Travaillez avec les patrouilles de votre troupe pour offrir un divertissement pour le groupe.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Dessinez une carte au trésor ou un rallye vélo pour votre patrouille. Ajoutez des endroits à découvrir dans votre communauté.
- De quoi votre communauté a-t-elle besoin? Créez une vision de votre communauté à l'aide de modèles, d'images, de diaporamas ou de cartes. Réfléchissez aux éléments dont vous aimeriez ajouter ou éliminer de votre communauté.
- Faites une séance de géocachette.
- Examinez attentivement un terrain de jeu près de chez vous. Quel équipement plaît le plus aux enfants? Quelles réparations sont nécessaires? Quel équipement devrait être retiré pour des raisons de sécurité? Qui devriez-vous prévenir? Si vous conceviez le terrain de jeu, qu'ajouteriez-vous? Préparez un plan du terrain de jeu.
- Quels groupes de service font partie de votre communauté? Quelles contributions ont-ils apportées à votre communauté? Communiquez avec l'une de ces organisations et proposez de faire une présentation sur le scoutisme dans votre communauté. C'est une bonne occasion de pratiquer l'art de parler en public. Préparez-vous à répondre à des questions.
- Visitez un endroit dans votre communauté que vous n'avez jamais visité. Explorez cette région avec un ami ou un adulte (en vélo, en auto, à pied, etc.). Prenez les mesures de sécurité nécessaires.
- Quel est un enjeu environnemental ou social dans votre communauté? Comment pouvez-vous faire une différence positive?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Sentier Rideau** (Citoyenneté), du **Sentier des tuniques rouges** (Leadership) et du **Sentier de la Côte-Ouest** (Croyances et valeurs) pour préparer une aventure que vous aimeriez vivre par vous-même.

Terre



Objectif : Je découvrirai l'environnement et la nature, effectuerai des recherches ou pratiquerai des loisirs qui se rapportent à la Terre.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui se rapporte à l'environnement ou qui comprend un loisir lié à l'environnement
- vivre une aventure de plein air ou une aventure qui vous permet de faire de la recherche

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idee d'aventure n° 1 : Faites de la randonnée sur des terrains différents

1. Planifiez plusieurs randonnées pour votre patrouille sur des terrains différents. Comment la randonnée sur des terrains différents a un effet sur la planification? Quels sont les défis associés à la randonnée sur des terrains raides et rocailleux? Quel équipement est nécessaire pour cette randonnée?
2. Faites une randonnée dans la forêt hors d'un sentier balisé. Comment pouvez-vous parcourir la forêt hors d'un sentier balisé sans vous perdre?
3. Faites une randonnée dans une terre humide. Pensez à la façon dont le sentier a été conçu pour ce type de terrain.
4. Planifiez une randonnée dans la ville. Réfléchissez à la façon dont les gens ont changé le paysage, et à la façon dont ces changements ont un effet sur votre expérience.
5. Créez un album de photos de vos randonnées et montrez-le à votre famille ou à votre patrouille.

Idee d'aventure n° 2 : Défi de piquets de tente

1. Visitez un magasin scout ou un autre magasin pour découvrir différents types de piquets de tente.
2. Planifiez une sortie de camping avec votre patrouille. Essayez plusieurs types de piquets de tente. Découvrez lequel fonctionne mieux en fonction du type de terrain.
3. Essayez différentes façons de pratiquer le camping sans trace. Certains piquets de tente ont-ils un effet moindre que d'autres?

4. Faites de la recherche, puis inventer votre propre piquet de tente. Essayez-le sur divers types de terrains.
5. Faites part de vos découvertes avec votre troupe lors de la planification de votre prochain camp.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Relevez le défi Arbrescouts. Menez votre troupe scout dans cette activité annuelle. Quel est le but du projet Arbrescouts? Quand l'initiative a-t-elle été lancée? Comment passeriez-vous le mot au sujet des Arbrescouts? Faites en sorte que la prochaine journée de plantation d'arbres soit une journée spéciale pour votre groupe.
- Apprenez à vous nourrir de plantes comestibles et lancez-vous un défi de cuisine à l'aide de ces plantes. Soyez à l'affût des plantes dangereuses.
- Découvrez quelles catastrophes naturelles qui se rapportent à la terre, comme les glissements de terrain ou les tremblements de terre, peuvent se produire dans votre région. Présentez un scénario catastrophe à votre patrouille afin qu'elle perfectionne ses compétences en situation d'urgence.
- Les huttes de terre permettaient aux habitants des prairies de demeurer au chaud et au sec pendant les hivers froids. Apprenez-en davantage sur la construction de huttes de terre et construisez un petit modèle.
- Vivez des produits de la terre! Semez des plantes de votre choix et entretenez votre jardin, de la plantation à la récolte. Préparez par la suite un repas pour votre famille ou votre patrouille à l'aide des aliments de votre jardin. De quoi avez-vous besoin pour être un bon jardinier?
- Êtes-vous situés près d'une plage? Lancez un défi de construction de château de sable. Quelles seront les règles? Quel équipement chaque groupe peut-il utiliser? Quel sera le temps alloué pour construire le château? Qui seront les juges? Quelles seront les catégories? Des prix seront-ils remis?
- Les scouts se servent de boussoles pour s'orienter. Découvrez comment les boussoles fonctionnent, et essayez d'en fabriquer une à l'aide de métal.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Fleuve Mackenzie** (Plein air et environnement) et de la **Piste Cabot** (Expression artistique) pour préparer une aventure que vous aimeriez vivre par vous-même.

Ingénierie



Objectif : Je découvrirai de nouveaux aspects liés à l'ingénierie, dont diverses méthodes de conception, divers matériaux et d'autres façons de faire.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure où vous apprenez comment fonctionne un outil, un appareil ou un véhicule
- construire et concevoir un outil, un appareil ou une structure
- utiliser des matériaux ou des outils que vous n'avez jamais utilisés

Les domaines d'ingénierie comprennent le génie aérospatial, le génie architectural, le génie civil, le génie informatique, le génie électrique, la mécanique navale, le génie mécanique et le génie minier.

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : Des voitures électriques

1. Explorez les différents modèles de voitures alimentés par l'énergie solaire. Procurez-vous l'équipement nécessaire et construisez une voiture qui peut circuler en utilisant la lumière du soleil.
2. Modifiez votre voiture afin qu'elle puisse voyager sur une plus longue distance sans recharger la batterie.
3. Modifiez votre voiture pour qu'elle soit super! Pensez à comment vous pouvez utiliser les panneaux solaires pour ce faire.
4. Que feriez-vous pour soutenir une communauté qui circule en voitures électriques? Créez un modèle d'une ville de l'avenir où les gens circulent en voitures électriques.
5. Montrez votre voiture alimentée par l'énergie solaire à votre patrouille, à votre troupe ou à une section plus jeune. Expliquez comment vous avez amélioré le modèle et la performance de votre voiture.

Idée d'aventure n° 2 : Un défi de transport

1. Combien de moyens de transport différents circulent dans votre communauté? Créez un diaporama ou un dépliant qui souligne les différents moyens de transport. Réfléchissez; avez-vous inclus tous les moyens de transport?

2. Si possible, utilisez un moyen de transport différent tous les jours de la semaine pour vous rendre à l'école. Pensez aux avantages et aux désavantages de chaque moyen de transport. Comment aident-ils votre forme physique? L'environnement? Le trafic? Quel est leur degré d'efficacité? Dans quelle mesure sont-ils accessibles aux personnes handicapées?
3. Que pourrait faire votre communauté pour améliorer le transport? Pensez aux routes, aux voies ferrées et à toute autre infrastructure de transport. Si vous étiez l'ingénieur responsable de l'élaboration d'un plan pour améliorer le transport dans votre communauté, quelle serait votre recommandation principale? Indiquez vos changements sur une carte de la communauté.
4. Rencontrez un ingénieur qui se spécialise dans la conception de routes et de viaducs. Découvrez ce qui doit être pris en compte dans la conception ainsi que le rôle que joue l'ingénieur lors de la construction.
5. Imaginez des façons dont les gens pourraient se déplacer plus efficacement. Dessinez sur papier ou à l'aide d'un programme informatique le moyen de transport idéal.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Inventez un meilleur sac à dos. Demandez à d'autres scouts ce qu'ils aiment de leur sac à dos. Allez à un magasin d'équipement de camping, comme à un magasin scout, et faites de la recherche.
- Visitez une installation industrielle, une centrale électrique, une usine de transformation des aliments ou de la viande, une usine de traitement des eaux d'égouts, une mine ou un autre centre d'ingénierie. De quoi auriez-vous besoin pour faire la même tâche chez vous?
- Choisissez un article manufacturé qui se trouve chez vous, comme un jouet ou un appareil. Découvrez comment l'objet fonctionne, avec la supervision ou la permission d'un adulte.
- Construisez un rover. Visitez un magasin scout pour emprunter la trousse de robotique des STIM. Suivez les instructions de la trousse.
- Utilisez des matériaux de tous les jours pour construire une structure forte, comme un pont ou une tour. Choisissez au moins un matériau avec lequel vous n'avez jamais construit.
- Participez à une foire de sciences ou d'ingénierie. Consultez le site Web de Scouts Canada pour savoir quand auront lieu les prochains concours STIM.
- Que fait un ingénieur? Il y a plusieurs domaines d'ingénierie. Si possible, interviewez des ingénieurs qui travaillent dans différents domaines.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Piste Cabot** (Expression artistique) pour préparer une aventure qui se rapporte à l'ingénierie que vous aimeriez vivre par vous-même.

Passe-temps



Objectif : Je découvrirai un nouveau passe-temps créatif ou je développerai de nouvelles compétences liées à un passe-temps que je pratique déjà.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet de pratiquer un nouveau passe-temps
- vivre une aventure qui vous permet de développer de nouvelles compétences liées à un passe-temps que vous pratiquez déjà
- vivre une aventure où vous transférez vos connaissances liées à un passe-temps à quelqu'un d'autre

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : La photographie

1. Prenez des photos lors de vos prochaines sorties de camping et de randonnée. Choisissez un thème pour chaque sortie et découvrez comment prendre une bonne photo. Pendant une sortie, prenez des photos des autres scouts, et prenez des photos de l'environnement naturel pendant une autre sortie.
2. Prenez des photos pendant une sortie à l'aide d'un appareil-photo à pellicule. Comparez les photos développées aux photos prises pendant une autre sortie à l'aide d'une caméra numérique.
3. Mettez-vous au défi de prendre des photos dans des conditions de luminosité différentes. Essayez des accessoires et des paramètres différents sur votre caméra pour améliorer la qualité de vos photos.
4. Servez-vous d'un logiciel d'édition pour retoucher vos photos numériques. Regardez des tutoriels en ligne pour vous aider.
5. Créez un diaporama et montrez vos photos à votre troupe.

Idée d'aventure n° 2 : Le tricotage et la couture

1. Apprenez à tricoter. Si vous tricotez déjà, mettez-vous au défi de tricoter un objet que vous n'avez jamais tricoté. Si vous commencez tout juste à tricoter, essayez un projet simple, comme une débarbouillette.
2. Lorsque vous aurez accumulé de l'expérience de tricotage, tricotez des objets pour une œuvre de charité.
3. Relevez le défi de tricoter ou de crocheter une couverture.

4. Apprenez à coudre. Trouvez des vêtements que vous pouvez réparer à l'aide de coutures simples.
5. Apprenez à utiliser une machine à coudre et à suivre un patron simple pour fabriquer un vêtement ou un jouet.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Avez-vous déjà construit un modèle en utilisant une trousse ou vos propres matériaux? Créez de nouveaux modèles et montrez-les à votre patrouille ou à votre troupe. Qu'avez-vous aimé?
- Apprenez à jouer aux échecs et devenez un champion du jeu. Mettez votre entourage au défi de gagner contre vous. Consignez vos victoires et vos défaites, vos stratégies, la durée de vos parties, etc. Participez à un tournoi dans votre communauté ou organisez un tournoi pour votre troupe. Qui est le champion du monde aux échecs?
- Apprenez à résoudre un cube Rubik. Quels sont les stratégies et les algorithmes différents qui permettent de résoudre le cube? Quel est votre meilleur temps?
- Commencez une collection ou enrichissez celle que vous avez déjà. Que diriez-vous à d'autres personnes qui collectionnent des objets semblables? Quelle est la valeur de votre collection? Comment conservez-vous votre collection?
- Observez et identifiez autant d'espèces d'oiseaux sauvages que vous pouvez. Utilisez un carnet ou une application pour consigner vos observations.
- Créez un livre de dessins et de peintures sur un de vos sujets préférés, un livre de vos expressions préférées ou un livre sur les oiseaux et les animaux que vous avez vus lors de randonnée.
- Participez à un concours régional, national ou international dans un domaine qui vous intéresse. Célébrez votre participation avec votre patrouille ou votre troupe!
- Une aventure liée à l'agriculture ou aux soins des animaux de ferme vous intéresse-t-elle?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Piste Cabot** (Expression artistique) pour préparer une aventure qui se rapporte à un passe-temps que vous aimeriez vivre par vous-même.

Maison



Objectif : Je découvrirai comment être un membre serviable de ma maison.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui démontre la promesse ou la loi scout
- vivre une aventure qui vous permet de travailler avec les gens ou les animaux domestiques qui habitent chez vous
- vivre une aventure qui vous permet de contribuer à l'entretien ménager, à des réparations ménagères ou à des tâches ménagères

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : Devenez un expert en réparations ménagères

1. Examinez votre maison et trouvez au moins cinq objets qui doivent être réparés.
2. Discutez avec vos parents ou tuteurs des réparations que vous pourriez effectuer. Prenez en compte le budget, un échéancier, les outils et les compétences nécessaires, etc., et effectuez les réparations.
3. Déterminez qui peut vous aider à développer les compétences nécessaires pour effectuer ces réparations.
4. Trouvez cinq autres objets à réparer chez vous, comme un meuble, des vêtements ou des jouets. Prenez en compte le budget, un échéancier, les outils et les compétences nécessaires, etc.
5. Pensez aux compétences auxquelles vous avez fait appel pour effectuer les réparations. Utilisez vos compétences pour concevoir quelque chose pour votre maison.

Idée d'aventure n° 2 : Que signifie « maison » pour un réfugié ou un immigrant?

1. Venez-vous d'une famille immigrée ou immigrante? Est-ce que certains de vos voisins ou camarades de classe sont de nouveaux réfugiés ou des immigrants? Trouvez des amis, des membres de famille ou des voisins qui seraient prêts à faire part de leur expérience en tant que réfugié ou immigrant. Interviewez deux ou trois de ces personnes.

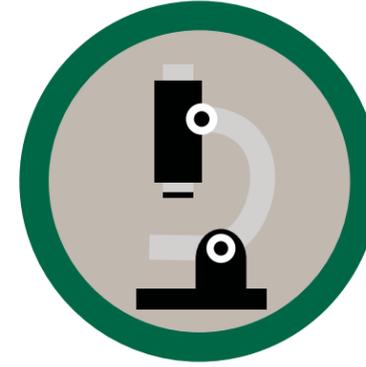
2. Comment voyez-vous les choses différemment grâce à ces entrevues? Quelles pratiques positives adoptées autour du monde pourriez-vous aussi adopter? Aimez-vous ces changements?
3. Cuisinez un repas pour votre famille à l'aide de plats qui reflètent certains des groupes immigrants et réfugiés de votre communauté.
4. Communiquez avec une organisation locale qui accueille les immigrants et les réfugiés dans votre communauté. Comment pouvez-vous aider l'organisation?
5. Trouvez des façons d'aider les réfugiés à l'extérieur du Canada.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Fixez-vous des objectifs liés à des tâches ménagères que vous aimeriez entreprendre. Vous pourriez coudre un bouton, cuire du pain, repasser un chandail, faire votre lit, etc.
- Discutez avec votre famille des tâches ménagères. Qui fait quoi? Comment apportez-vous habituellement de l'aide? Est-ce qu'un membre de famille aimerait effectuer une de vos tâches? Vous pourriez également surprendre des membres de votre famille en effectuant une de leur tâche à l'occasion.
- Occupez-vous d'un animal de compagnie pendant au moins six mois. Accompagnez-le pendant les visites au vétérinaire.
- Construisez ou réparez un meuble. Consignez votre travail à l'aide de photos.
- Peinturez une pièce, un mur ou le plafond. Consignez votre travail à l'aide de photos.
- Concevez un plan de décoration illustré d'une pièce et prévoyez un budget pour votre projet.
- Installez des rideaux et consignez votre projet à l'aide de photos.
- Proposez une nouvelle activité familiale et soyez l'organisateur et le motivateur pour cette activité.
- Cuisinez les repas familiaux pendant une semaine. Préparez un budget, dressez une liste d'épicerie, consultez vos parents ou tuteurs et commencez à cuisiner!

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Sentier Bruce** (Style de vie sain et actif) et du **Sentier de la Côte-Ouest** (Croyances et valeurs) pour préparer une aventure que vous aimeriez vivre par vous-même.

Science



Objectif : J'explorerai et je découvrirai au moins un domaine scientifique.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- découvrir plus d'un domaine scientifique
- faire ou observez quelque chose de nouveau
- vivre une aventure de plein air, une aventure dans la nature, ou une aventure qui prend soin de l'environnement

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : Le plastique est omniprésent!

1. Combien d'objets chez vous sont faits de plastique? Combien d'objets de plastique retrouvez-vous dans le bac de recyclage? Comparez les objets que recyclent les membres de votre famille aux objets que recyclent les membres de votre communauté. Des objets recyclables sont-ils jetés à la poubelle? Des objets jetables sont-ils jetés au recyclage? Faites part de vos découvertes à votre famille.
2. Certains produits nettoyants contiennent de minuscules billes de plastique qui nettoient les surfaces et votre peau. Consultez les étiquettes de produits chez vous pour trouver les produits qui utilisent du plastique et lesquels utilisent d'autres produits. Faites part de vos découvertes à votre famille.
3. Confectionnez votre propre plastique biologique à l'aide de lait et de vinaigre. Déterminez comment les quantités différentes de ces produits ont un effet sur le produit final. Comparez ses caractéristiques (la force, la flexibilité, etc.) à celles de différents types de plastiques produits en usine.
4. Découvrez comment le plastique et d'autres matériaux agissent dans l'eau. Réalisez une expérience pour découvrir quels objets flottent ou coulent et lesquels se dissolvent. Faites part de vos découvertes à votre patrouille. Que pourraient être les répercussions sur l'environnement?
5. Quels objets utilisés tous les jours sont offerts en plastique et en d'autres matériaux? Les objets faits en plastique sont-ils habituellement recyclés dans votre communauté? Selon vous, quels matériaux devraient être utilisés? Écrivez un courriel ou une lettre à votre maire et suggérez les changements dont vous aimeriez que votre communauté adopte en ce qui concerne sa gestion du plastique.

Idée d'aventure n° 2 : Comment produisez-vous ce son?

1. Quelles sont les différences entre les instruments à cordes, à percussion et de bois? Comment produisent-ils des sons? Essayez au moins un instrument de chacune de ces familles.
2. Comment les animaux produisent-ils des sons musicaux? Jumelez des images d'animaux avec des images d'instruments qui produisent des sons similaires.
3. Construisez un instrument de musique qui joue au moins sept notes.
4. Apprenez à jouer une chanson simple sur votre instrument.
5. Concevez un autre instrument à l'aide de matériaux que vous trouvez dans la nature, comme un sifflet de saule.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Lisez un roman de science-fiction, par exemple *De la Terre à la Lune* de Jules Verne, ou la suite, *Autour de la Lune*. Le voyage dans l'espace est-il bien décrit?
- Visitez un centre des sciences, un planétarium ou un autre centre lié aux sciences.
- De combien de façons différentes l'électricité peut-elle être générée? De quelle façon l'électricité est-elle nécessaire? Quel est l'effet d'une panne d'électricité? Comment pouvez-vous vous préparer en conséquence? Générez votre propre électricité. Comment pouvez-vous utiliser un vélo pour générer de l'électricité?
- Observez au moins 20 différentes espèces d'insectes. Combien d'insectes pouvez-vous identifier? Comment consigneriez-vous vos découvertes? Quel rôle jouent les insectes?
- Faites pousser une plante à l'aide de graines, de racines, de tubercules ou de greffes. Comment consignerez-vous vos expériences et vos résultats? Essayez de la terre, de l'engrais et de l'arrosage.
- Choisissez une rumeur et démentez-la. Vous pouvez par exemple découvrir ce qui arrive lorsque vous placez un bonbon dans une boisson gazeuse.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours de la **Piste Cabot** (Expression artistique) et du **Fleuve Mackenzie** (Plein air et environnement) pour préparer une aventure qui se rapporte aux sciences que vous aimeriez vivre par vous-même.

Espace



Objectif : Je découvrirai l'environnement et la nature, effectuerai des recherches ou pratiquerai des loisirs qui se rapportent à l'espace.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui se rapporte à un aspect environnemental ou à un loisir
- vivre une activité de plein air ou de recherche

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idee d'aventure n° 1 : Créez votre propre station spatiale

1. Avez-vous déjà imaginé à quoi ressemblerait la vie sur une autre planète? Lisez une histoire ou regardez un film à ce sujet.
2. Utilisez un télescope pendant une nuit claire ou visitez un planétarium pour observer les étoiles. Quels endroits dans notre système solaire pourraient accommoder une station spatiale?
3. Concevez une station spatiale sur la terre ferme dans notre système solaire (sur la lune, sur Mars, un astéroïde, etc.). Dessinez-la sur papier ou à l'ordinateur.
4. Construisez un modèle de votre station spatiale qui comprend le paysage lunaire.
5. Montrez votre modèle à une colonie de castors ou à une meute de louveteaux, puis dirigez un jeu lié à l'espace.

Idee d'aventure n° 2 : Trois, deux, un... Décollons!

1. Renseignez-vous sur la construction de modèles de fusées. Qui vend les trousseaux? Avez-vous besoin d'un permis pour acheter les moteurs? Quelles trousseaux sont offertes? Lesquelles seraient un bon défi pour vous?
2. Si vous n'avez jamais construit de fusée, commencez par une trousse plus petite, puis essayez une trousse plus difficile.
3. Construisez votre fusée. Quel matériau est nécessaire pour faire en sorte que le vol de votre fusée soit optimal?
4. Lancez votre fusée. Comment déterminerez-vous la hauteur de son vol?
5. Retrouvez la fusée et examinez-la. Que pouvez-vous déduire de son vol?

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Construisez un rover. Visitez un magasin scout pour emprunter la trousse de robotique des STIM. Suivez les instructions de la trousse. Que peut vous apprendre ce rover? Comment de tels appareils ont-ils été utilisés dans l'espace?
- Construisez et faites fonctionner un véhicule solaire. Comment un tel véhicule pourrait-il être utile sur une autre planète?
- Faites de l'observation d'étoiles. Vous pourriez communiquer avec un centre des sciences ou une université pour avoir accès à un bon télescope et demandez à un expert de vous aider.
- Construisez un modèle à l'échelle d'un autre système solaire.
- Fabriquez des cartes de collection sur vos pionniers de l'espace préférés. Ajoutez des images à l'avant et de l'information à l'arrière des cartes. Créez un jeu pour les cartes.
- Si des êtres d'une autre planète arrivaient sur la terre, seraient-ils accueillis paisiblement ou seraient-ils plutôt emprisonnés ou tués? Animez un débat à ce sujet pour votre patrouille ou votre troupe.
- Que faut-il faire pour devenir astronaute? Découvrez l'Agence spatiale canadienne, la NASA et d'autres agences spatiales. Découvrez les astronautes canadiens qui ont été en espace et comment ils ont été choisis.
- Découvrez certains mystères de l'univers, comme la matière noire ou l'énergie sombre.
- Pendant près d'un mois, suivez une mission spatiale en recueillant des renseignements, des articles de journaux, des photos, etc. Utilisez-les pour créer une histoire sur la mission.
- Comment les jumelles et les télescopes fonctionnent-ils? Quels télescopes peuvent voir loin dans l'espace? Quelles nouvelles découvertes pourraient faire en sorte que les télescopes voient encore plus loin dans l'espace?
- La vie sur Mars ou sur une autre planète est-elle envisageable? Comment pouvons-nous savoir si une autre planète est habitable?
- Quel est l'effet de la lune sur la terre et les océans? Quelle expérience pourriez-vous réaliser pour démontrer ces effets? Consultez une carte de la surface de la lune.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Fleuve Mackenzie** (Plein air et environnement) et de la **Piste Cabot** (Expression artistique) pour préparer une aventure qui se rapporte à l'espace que vous aimeriez vivre par vous-même.

Activités physiques d'été



Objectif : Je ferai des activités physiques d'été saines.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être vivre une aventure qui :

- inclut de l'activité physique
- prend en compte la santé mentale et physique
- inclut des aliments sains

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idee d'aventure n° 1 : Partez en randonnée!

1. Pensez aux endroits où vous avez déjà fait de la randonnée. Fixez-vous de nouveaux objectifs de randonnée et explorez de nouveaux terrains et endroits.
2. Comment la randonnée vous aide-t-elle à demeurer en bonne forme physique, mentale et spirituelle? Créez une affiche ou un diaporama pour faire part de vos pensées sur les avantages de la randonnée.
3. Quels sont les meilleurs aliments pour la randonnée? Quels aliments conviendraient mieux à certains types de randonnées? Si vous ne l'avez jamais essayé, pourquoi ne pas déshydrater des aliments pour votre randonnée?
4. Incorporez un défi unique à votre randonnée. Si votre randonnée dure plus d'une journée, campez sous une bâche ou dans un hamac de camping. Si votre randonnée dure une journée, planifiez un trajet sécuritaire qui ne suit pas un sentier balisé. Trouvez votre trajet à l'aide d'une carte ou d'un compas, ou en suivant la rive d'une rivière ou d'un lac.
5. Documentez vos randonnées l'aide de photos, d'histoires ou de dessins, et montrez-les à votre famille ou à votre patrouille.

Idee d'aventure n° 2 : À vos vélos!

1. Nettoyez votre vélo, et préparez-le pour l'été. Si vous ne savez pas comment effectuer ces tâches, demandez à quelqu'un qui peut vous les enseigner. Quelles sont les lois et les exigences locales pour les vélos?
2. On peut faire du cyclisme pour s'amuser ou pour faire de la course, et les vélos sont un bon moyen de transport pour ceux qui ne peuvent pas se déplacer autrement ou qui n'ont pas de

voiture. Découvrez les bienfaits du cyclisme pour votre bien-être mental et spirituel. Réalisez une vidéo ou créez une affiche ou un diaporama pour montrer vos pensées.

3. Savez-vous comment réparer un pneu de vélo crevé? Enlevez le pneu et changez-le. Montrez votre technique à vos amis ou à votre patrouille.
4. Organisez une randonnée à vélo pour votre famille ou votre patrouille à l'aide de la méthode planification-action-révision. Prenez compte des mesures de sécurité et des compétences en vélo différentes. Préparez une collation nutritive facile à transporter pour le groupe.
5. Proposez à vos amis ou à votre famille de vérifier la sécurité de leurs vélos.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Inventez un jeu de ballon de groupe. Pensez aux divers jeux de ballon qui se jouaient à travers les siècles. Quelles étaient les règles? Pourquoi jouait-on à ces jeux?
- Entraînez-vous dans le but de participer à un triathlon pour enfants. Fixez-vous des objectifs pour chacune des épreuves.
- Comment les enfants canadiens se divertissaient-ils pendant l'été il y a de cela 100 ans lorsqu'il n'y avait pas de piscines, d'équipes de sport organisé ou d'installations récréatives? Apprenez certains des jeux que pratiquaient les générations précédentes et enseignez-les à vos amis ou à votre troupe.
- Travaillez avec un entraîneur pour connaître les meilleurs étirements et exercices pour le sport que vous pratiquez.
- Savez-vous jouer au golf? Apprenez à jouer avec l'aide d'un adulte ou d'un entraîneur, ou dans le cadre d'un camp d'été ou au sein d'un petit groupe. Consignez vos expériences et vos résultats.
- Développez vos compétences au tir à l'arc. Quel équipement de tir à l'arc différent peut être utilisé? Quelles sont des astuces pour bien tirer? Quelles sont les mesures de sécurité essentielles? Pourquoi faire du tir à l'arc sans flèche endommage-t-il l'arc?
- Fixez-vous un objectif d'une distance à parcourir à la course ou en vélo pendant l'été. Par exemple, vous pourriez courir la même distance qui sépare Calgary et Edmonton ou faire en vélo la distance qui sépare Ottawa et Montréal.
- Nous aimons tous la nourriture. Quels sont les meilleurs aliments pour l'activité physique d'été?

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Sentier Bruce** (Style de vie sain et actif) pour préparer une aventure physique d'été que vous aimeriez vivre par vous-même.

Technologie



Objectif : Je découvrirai comment être un membre actif qui participe au monde technologique.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui utilise la technologie pour démontrer la loi scout
- vivre une aventure qui vous permet de réfléchir à l'éthique de l'utilisation de la technologie ainsi qu'à son développement
- vivre une aventure qui vous permet de concevoir votre propre technologie

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : L'utilisation d'applications

1. Combien d'applications avez-vous sur votre téléphone? Combien d'entre elles utilisez-vous régulièrement? Lesquelles sont les plus utiles? Pourquoi? Lesquelles constituent de mauvaises habitudes? Supprimez-les.
2. Comment effectuons-nous certaines tâches avant l'utilisation d'applications? Les applications gagnent-elles réellement du temps? Choisissez une ou deux applications et déterminez si la même tâche peut s'effectuer plus rapidement en utilisant la vieille méthode.
3. Quelles applications se prêtent à l'intimidation? Pourquoi les gens aiment-ils utiliser ces applications? Quels changements pourraient être apportés à ces applications afin de rendre l'intimidation moins propice? Faites part de vos suggestions au créateur d'une de ces applications.
4. Quels problèmes ou enjeux pourraient être facilités à l'aide d'une application? Concevez une application qui aborderait le problème.
5. Trouvez plusieurs applications qui pourraient servir à votre patrouille ou à votre troupe. Montrez-les à votre patrouille ou à votre troupe. Essayez-les pendant votre prochaine aventure, ainsi que lors de sa planification et sa révision.

Idée d'aventure n° 2 : Réduisez, réutilisez et recyclez la technologie moderne

1. Réduisez : Réorganisez la technologie qu'utilise votre famille. Déterminez quels articles ne sont plus utilisés et déterminez si certains d'entre eux peuvent être réutilisés ou recyclés.

2. Réutilisez : Quels articles qui ne remplissent plus leur fonction originale peuvent être utilisés différemment ou peuvent être donnés à une organisation qui les remettra à neuf?
3. Recyclez : Encouragez votre troupe à recycler leurs appareils électroniques. Organisez une collecte d'appareils électroniques usagés et trouvez comment les appareils peuvent être recyclés.
4. Faites la promotion de vos efforts pour montrer l'exemple aux autres. Réalisez une vidéo de conseils utiles et publiez-la sur le site Web de votre troupe.
5. La technologie peut être bénéfique tout comme nuisible pour l'environnement. Animez un débat pour votre troupe qui explorera les avantages et les désavantages de la technologie en ce qui concerne ses effets sur l'environnement.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Trouvez cinq troupes au Canada qui ont un site Web et envoyez-leur un courriel expliquant que vous visez l'obtention du badge de la technologie. Invitez-les à envoyer une salutation à votre troupe.
- Si votre troupe n'a pas de site Web, créez-en un. Discutez avec votre troupe ou votre groupe de ce que votre site devrait inclure. Si votre troupe a déjà un site, apportez-y une contribution.
- Prenez des photos à l'aide d'une caméra numérique de votre troupe lors d'une sortie. Obtenez premièrement leur permission. Créez une présentation en utilisant ces photos et en ajoutant des sous-titres (et si possible des effets sonores) qui pourrait être visionnée lors d'une soirée de parents ou d'une activité de liaison avec une meute de louveteaux.
- Servez-vous d'un programme d'infographie pour concevoir un logo pour votre patrouille ou votre troupe.
- Réalisez une vidéo qui sensibilise les gens au sujet de la sécurité en ligne et qui enseigne aux jeunes et aux adultes de protéger leur identité et leur vie privée sur Internet. Publiez la vidéo sur le site Web de votre troupe ou sur YouTube.
- La technologie s'est développée rapidement depuis les trente dernières années. Quels types d'ordinateurs et d'appareils pourraient exister dans trente ans? Dessinez vos idées et montrez-les à votre patrouille ou à votre troupe.
- Créez votre propre programme d'ordinateur ou application. Si vous ne savez pas comment faire du codage, dessinez l'interface (ce qui apparaît à l'écran). Présentez votre idée à votre patrouille ou à votre troupe.
- Apprenez à faire de la programmation. Vous pouvez consulter des sites Internet pour vous aider.
- Construisez un rover. Visitez un magasin scout pour emprunter la trousse de robotique des STIM. Suivez les instructions de la trousse.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Sentier Rideau** (Citoyenneté), du **Sentier des tuniques rouges** (Leadership) et du **Sentier de la Côte-Ouest** (Croyances et valeurs) pour préparer une aventure que vous aimeriez vivre par vous-même.

Eau



Objectif : Je découvrirai l'environnement et la nature, effectuerai des recherches ou pratiquerai des loisirs qui se rapportent à l'air.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui se rapporte à un aspect environnemental ou à un loisir
- vivre une activité de plein air ou de recherche

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : Faites du canoë ou une randonnée sur une voie d'eau historique

1. Apprenez-en plus au sujet d'une voie d'eau historique dans votre région et planifiez une sortie de canoë ou une randonnée pour votre patrouille. Parlez de l'histoire de la voie d'eau lors de votre sortie.
2. Incorporez un défi qui cadre avec l'histoire de votre route. Par exemple, les Premières nations et les explorateurs européens préparaient leurs repas par-dessus des feux de camp et non sur des réchauds de camping. Si vous faites une aventure de plus d'une journée, préparez vos repas sans utiliser de réchauds de camping.
3. Comment la voie d'eau constitue-t-elle une source de nourriture et un moyen de transport? Identifiez des plantes sauvages comestibles pendant votre sortie et goûtez-y. Apportez de l'équipement de pêche et essayez d'attraper un poisson. Soyez prudents; mangez seulement ce qui est comestible.
4. Découvrez les enjeux environnementaux que doit affronter cette voie d'eau. Trouvez une façon que vous pourriez aider l'environnement, par exemple en ramassant des déchets.
5. Tenez un journal de votre parcours. Vous pourriez prendre des photos, filmer des photos, prendre des notes, etc.

Idée d'aventure n° 2 : La meilleure pagaie de canoë

1. Pourquoi les pagaies de canoë ont-elles cette forme? Découvrez quelles sont les différentes formes de pagaies et essayez-en quelques-unes. Quelle est votre forme préférée?
2. Quelles pagaies sont utilisées pour d'autres activités aquatiques? En quoi les pagaies de kayak, de canoë et de bateau d'aviron sont-elles différentes? Essayez ces différentes pagaies. Laquelle préférez-vous?
3. Essayez des pagaies de matériaux différents. Pensez aux avantages et aux désavantages de chaque pagaie.

4. Créez votre propre pagaie à l'aide d'une trousse ou d'autres matériaux.
5. À quoi peuvent servir de vieilles pagaies? Trouvez une vieille pagaie et réutilisez-la pour créer un nouvel objet.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- L'or a toujours su fasciner, et a enrichi bien des gens. De l'or a-t-il été extrait des étendues d'eau de votre région? Apprenez des techniques d'extraction d'or et essayez-les à un endroit sécuritaire.
- Découvrez un projet lié au milieu de vie des poissons, comme l'aménagement ou le nettoyage de berges de cours d'eau, et participez au projet.
- Êtes-vous déjà allé à la pêche? Découvrez les vêtements et l'équipement de pêche. Planifiez et effectuez une sortie de pêche. Apprenez à vider et à cuire un poisson. Avez-vous besoin d'un permis de pêche? La pêche avec remise à l'eau se pratique-t-elle pour certaines espèces dans votre région?
- Choisissez une étendue d'eau à proximité. Observez les plantes et les animaux qui s'y trouvent. Quelles activités humaines peuvent avoir un effet sur ces organismes? Tenez un registre détaillé. Si possible, prenez des photos ou filmez des vidéos.
- Découvrez quelles catastrophes naturelles qui se rapportent à l'eau pourrait se produire dans votre région et au Canada, comme les inondations ou les tsunamis. Élaborez un plan d'urgence.
- Élevez des poissons et des plantes en santé dans un aquarium.
- Renseignez-vous sur différentes technologies de gilets de sauvetage. Concevez et fabriquez un gilet de sauvetage.
- Concevez et construisez un bateau, comme une voile, un canoë ou un kayak.
- Organisez des courses de radeaux. Décidez quels matériaux chaque équipe utilisera, puis construisez votre radeau.
- Baignez-vous dans autant d'étendues d'eau que possible cet été, tout en veillant à votre sécurité.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Fleuve Mackenzie** (Plein air et environnement) et de la **Piste Cabot** (Expression artistique) pour préparer une aventure qui se rapporte à l'eau que vous aimeriez vivre par vous-même.

Activités physiques d'hiver



Objectif : Je ferai des activités physiques d'hiver saines.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être vivre une aventure qui :

- inclut de l'activité physique
- prend en compte la santé mentale et physique
- inclut des aliments sains

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : Records personnels pour des activités extérieures

1. Êtes-vous essoufflé après la glissade sur une colline ou lorsque vous façonnez un bonhomme de neige? Plusieurs activités d'hiver constituent d'excellents exercices. Quelles activités hivernales aimez-vous pratiquer?
2. Fixez-vous des objectifs pour vos activités préférées. Quelle sera la hauteur de votre bonhomme de neige? Quelle sera la distance de votre coup de patin? Combien de boules de neige lancerez-vous sur une cible? Quels sont certains des records pour ces activités?
3. Que devrez-vous garder en tête en ce qui concerne la température, la sécurité et les vêtements et l'équipement nécessaire? Relèverez-vous ces défis seul ou en équipe? Si vous choisissez d'être seul, demandez à un ami ou à un membre de famille de vous superviser.
4. C'est l'heure de relever ces défis. Demandez à un ami ou à un membre de famille de filmer une vidéo ou de prendre des photos de vos aventures.
5. Créez une présentation de vos records personnels pour ces activités. Quels sont les avantages de ces activités amusantes? Comment ont-elles aidé votre état mental, émotionnel et physique?

Idée d'aventure n° 2 : La baignade des ours polaires

1. Vous avez sûrement déjà nagé à l'extérieur pendant le printemps, l'été et l'automne, mais avez-vous déjà nagé dehors pendant l'hiver? Prenez part à un événement qui prend compte des risques associés à la baignade pendant l'hiver.

2. Les baignades d'hiver sont souvent des événements organisés par des œuvres de charité. Si vous participez à un événement organisé par une œuvre de charité, amassez des dons pour aider l'œuvre de charité et pour vous motiver lorsqu'il sera l'heure de plonger dans l'eau froide!
3. Les organisateurs de votre baignade d'hiver devraient respecter un bon plan de sécurité. Réfléchissez aux mesures à prendre si vous tombiez accidentellement dans l'eau froide. Présentez une mise en situation à votre patrouille afin de mettre en pratique les mesures de sécurité qu'il faut prendre.
4. Comment vous réchaufferez-vous après votre baignade? Organisez une activité qui suivra la baignade pour d'autres participants (comme votre patrouille). Vous pourriez déguster du chocolat chaud ou rencontrer votre patrouille à un café local.
5. Faites part de votre expérience et de vos nouvelles connaissances de façon amusante.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Pratiquez un nouveau sport d'hiver intérieur ou extérieur, comme le hockey, le curling, la ringuette, le ski, le patinage ou la planche à neige.
- Organisez une sortie de raquette pour votre meute ou votre troupe.
- Le ski alpin, le ski de fond et la planche à neige exigent tous du fart particulier. Comment pouvez-vous consigner vos découvertes? Quels autres conseils sur l'entretien de cet équipement pouvez-vous suivre?
- Présentez un sport d'hiver à un nouvel arrivant au pays.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Sentier Bruce** (Style de vie sain et actif) pour préparer une aventure physique d'hiver que vous aimeriez vivre par vous-même.

Monde



Objectif : Je découvrirai comment être un citoyen serviable qui fait une différence dans le monde.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être :

- vivre une aventure qui vous permet de mieux connaître et de prendre part à votre gouvernement municipal, provincial ou national
- vivre une aventure qui rend service à la communauté
- vivre une aventure qui démontre la promesse ou la loi scout

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : Pensez aux enjeux à l'échelle locale et agissez à l'échelle mondiale

1. Dressez une liste des enjeux mondiaux que vous tenez à cœur et choisissez-en un. Découvrez une personne qui fait une différence positive concernant cet enjeu. Communiquez avec l'organisation et impliquez-vous.
2. Donnez un coup de main à votre cause. Avec votre patrouille, organisez une campagne de financement, comme une vente de pâtisseries, un barbecue ou une collecte de bouteilles. Donnez l'argent amassé à l'œuvre de charité de votre choix.
3. Tenez un journal de votre expérience. Réunissez-vous dans votre patrouille et dites à votre troupe ce que vous avez fait pour la cause et pourquoi vous étiez motivés d'offrir votre aide. Vous pourriez jouer une pièce ou une chanson, ou montrer un diaporama ou une vidéo.
4. Pensez aux enjeux à l'échelle locale. Quel est le lien entre cet enjeu mondial et votre communauté? La famine est un problème dans d'autres pays, mais des gens souffrent aussi de faim dans nos communautés. Trouvez une façon d'avoir un effet positif dans votre communauté. Demandez l'aide de votre patrouille.
5. Trouvez une façon créative de faire part de vos nouvelles connaissances. Comment pouvez-vous encourager d'autres à suivre votre exemple?

Idée d'aventure n° 2 : Autour du monde en cinq plats

1. D'où viennent les aliments qu'aime votre famille? Quels aliments qui proviennent d'origines ethniques différentes avez-vous toujours voulu goûter ou préparer? Dressez une liste des aliments que vous aimeriez goûter ou apprendre à cuisiner. Trouvez des recettes et essayez-les.
2. Planifiez et préparez un repas pour votre famille ou votre patrouille et faites le tour du monde en cinq plats. Vous pourriez par exemple préparer une salade des Caraïbes, un apéro péruvien, un plat principal sud-africain, un dessert pakistanais et un plat de fromages néerlandais. Ajoutez des aliments que vous avez toujours voulu goûter.
3. Visitez un restaurant, un marché ou un voisin qui peut vous aider à mieux connaître les aliments que vous voulez ajouter à votre repas.
4. Préparez et servez votre repas « autour du monde ». À l'arrivée de chaque plat, racontez des faits intéressants sur le pays d'origine du plat.
5. Imaginez faire une épicerie au Canada après avoir immigré au pays. Quels aliments seraient difficiles à trouver? Visitez une banque alimentaire et découvrez quels aliments sont souvent demandés, mais qui ne sont pas toujours offerts.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Visitez un site de patrimoine mondial de l'UNESCO. Discutez de votre expérience avec votre patrouille ou votre troupe.
- Où se tiendra le prochain Jamboree scout mondial? Planifiez de vous y rendre et incorporez ces préparations à votre aventure du badge du monde.
- Invitez une personne qui a assisté à un Jamboree dans un autre pays à discuter de son expérience avec votre troupe.
- Participez au programme des Messagers de la paix. Consultez le site Web de Scouts Canada pour plus de détails.
- Découvrez un projet SCOUTSinternational qui vous intéresse, et participez au projet. Consultez le site Web de Scouts Canada pour plus de détails.
- Participez avec votre troupe à un programme de correspondance. Inscrivez votre troupe sur le site Web SCOUTSinternational et gérez le programme de correspondance pour votre troupe.
- Apprenez des phrases dans une langue que vous ne parlez pas qui vous seraient utiles si vous voyagez dans un pays où l'on parle cette langue.
- Vérifiez le pays d'origine des aliments et des matériaux que vous utilisez chez vous au cours d'une semaine. Repérez ces pays sur une carte.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Sentier Rideau** (Citoyenneté), du **Sentier des tuniques rouges** (Leadership) et du **Sentier de la Côte-Ouest** (Croyances et valeurs) pour préparer une aventure que vous aimeriez vivre par vous-même.

Activités physiques quatre saisons



Objectif : Je prendrai part à des activités physiques saines toute l'année.

Lorsque vous planifiez votre aventure, vous voudrez peut-être vivre une aventure qui :

- inclut de l'activité physique
- prend en compte la santé mentale et physique
- inclut des aliments sains

Voici quelques idées pour vous aider à planifier vos aventures :

Idée d'aventure n° 1 : Entraînez-vous comme un athlète qui participe aux Jeux olympiques d'hiver

1. Choisissez-une des épreuves des Jeux olympiques d'hiver et essayez-la. Si vous pratiquez déjà ce sport, visez comme objectif de développer vos compétences. Vous pouvez adapter le sport pour qu'il convienne à la saison.
2. Les Olympiens doivent s'entraîner toute l'année, et pas seulement lorsqu'il fait froid et qu'il y a de la neige sur le sol. Découvrez comment des athlètes canadiens s'entraînent toute l'année et essayez certaines de leurs techniques.
3. Tenez un journal de votre expérience et mesurez vos progrès.
4. Comment les Olympiens se préparent-ils mentalement avant une compétition? Comment demeurent-ils concentrés sur leurs buts malgré les obstacles, les défaites et les blessures? Pratiquez ces exercices mentaux et découvrez comment ils peuvent vous aider dans votre sport.
5. De quoi se nourrissent les Olympiens avant une compétition? Comment modifient-ils leurs aliments en fonction de la saison? Comment la recherche a-t-elle eu un effet sur les aliments qu'ils mangent? Préparez une collation ou un repas sain qu'un athlète qui s'entraîne pour les Olympiques pourrait manger.

Idée d'aventure n° 2 : Soyez actif pendant toutes les saisons

1. Choisissez avec votre famille un sport ou une activité que vous pouvez pratiquer ensemble toutes les saisons, et suivez une routine. Vous pourriez aussi être seul.
2. Prenez des photos ou filmez des vidéos de l'activité familiale et créez un album de votre expérience.
3. Répondez à un sondage sur la santé mentale. Demandez aux membres de famille qui participent à l'activité d'y répondre. Répondez de nouveau au sondage après avoir pratiqué l'activité pendant un certain temps. Votre santé mentale s'est-elle améliorée?
4. Préparez une nouvelle recette saine pour votre famille. Pourquoi est-ce une bonne recette saisonnière nutritive?
5. Célébrez votre style de vie actif en visionnant un diaporama ou des films pendant une soirée familiale. Racontez des histoires et dégustez des collations saines.

D'autres idées! Servez-vous de ces idées pour diviser votre aventure en cinq parties.

- Choisissez un sport ou une activité que vous pouvez pratiquer toute l'année. Mesurez vos progrès.
- Quelle compétence aimeriez-vous améliorer dans un sport que vous pratiquez déjà? Fixez-vous des objectifs annuels. Qui peut vous aider à atteindre vos buts?
- Choisissez un sport d'été ou d'hiver, adaptez-le afin qu'il puisse être pratiqué toutes les saisons et essayez-le. Comment d'autres personnes ont-elles adapté ce sport?
- Organisez un défilé de mode. Quels vêtements conviennent le mieux aux activités physiques saisonnières? Créez un diaporama ou invitez votre troupe à participer à votre défilé.
- Travaillez avec un entraîneur et découvrez quelles sont les meilleures pratiques en ce qui concerne les étirements avant et après l'activité physique.
- Choisissez un sport ou une activité physique que vous pouvez pratiquer toutes les saisons. Quelles sont les blessures les plus courantes? Quels sont les risques? Par exemple, l'hypothermie et le glissement sur la glace constituent des risques pendant l'hiver, et les coups de chaleur et les crampes sont des risques pendant l'été. Apprenez à prévenir et à soigner ces blessures.

Besoin de plus d'idées? Consultez les fiches de parcours du **Sentier Bruce** (Style de vie sain et actif) pour préparer une aventure physique qui convient toutes les saisons que vous aimeriez vivre par vous-même.



Tout commence avec les Scouts.

