

APERÇU DE LA SECTION DES SCOUTS

Le programme des **scouts** est destiné aux jeunes âgés de 11 à 14 ans. 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 stimulants et pour contribuer à leur communauté.

LA PROMESSE, LA LOI ET LA DEVISE DU SCOUT

Promesse du 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.

Loi du 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.

Devise du scout : Sois prêt.

LES QUATRE ÉLÉMENTS

Les quatre éléments du Sentier canadien sont essentiels au fonctionnement de la troupe scout.

Dirigé par les jeunes : Ce ne sont pas les animateurs, mais les jeunes, qui dirigent le programme.

Aventure : Les scouts explorent de nouvelles choses, partagent de nouvelles idées, acquièrent de nouvelles compétences et tracent de nouveaux sentiers.

Planification-action-révision : Cette méthode en trois étapes oriente toutes les activités du programme des scouts. 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.

LES SENTIERS CANADIENS

La carte des sentiers canadiens propose plusieurs pistes qui permettent de créer des aventures stimulantes. Les scouts explorent six thèmes de programme : le Fleuve Mackenzie (environnement et plein air), le Sentier des tuniques rouges (leadership), le Sentier Bruce (style de vie sain et actif), le Sentier Rideau (citoyenneté), la Piste Cabot (expression artistique) et le Sentier de la Côte-Ouest (croyances et valeurs).

Chacune des quatre années du programme est nommée conformément au cadre symbolique de cette section, celui des sentiers. Un pionnier est un scout de première année, un voyageur est un scout de deuxième année, un éclaireur est un scout de troisième année et un explorateur est un scout de quatrième année.



RÔLES ET RESPONSABILITÉS

Chef de troupe : Le chef de troupe devrait être un scout accompli et d'expérience, mais pas nécessairement le membre le plus âgé de la troupe. Le chef de troupe anime les rencontres, organise les événements et les activités de la troupe, délègue les tâches et les responsabilités et préside les rencontres de l'équipe de leadership de la troupe.

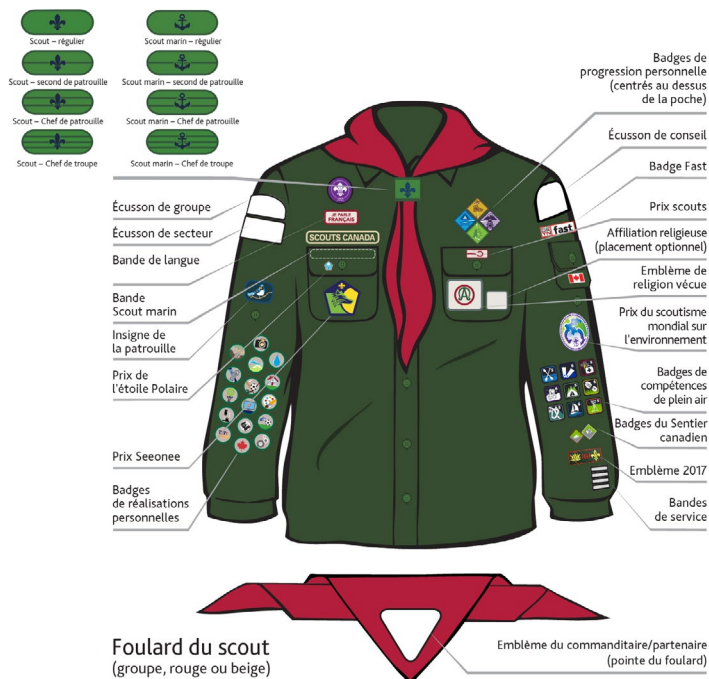
Chef de patrouille : Le chef de patrouille planifie et anime les rencontres de la patrouille, planifie et mène les activités de la patrouille, délègue une tâche particulière à chaque membre de la patrouille et connaît les habiletés de chaque membre de la patrouille.

Second de patrouille : Le second de patrouille assiste le chef de patrouille et assume les responsabilités de celui-ci en son absence.

Équipe de leadership de la troupe : L'équipe de leadership de la troupe constitue un forum où les jeunes décident de l'orientation de leur programme. L'équipe de leadership est formée du chef de troupe, des chefs de patrouille, des scouts de quatrième année et des animateurs de la troupe.

L'UNIFORME DU SCOUT

L'uniforme du scout est composé du chandail des scouts, de pantalons beiges, d'un foulard et d'un nœud de foulard. L'uniforme du scout est en vente dans les magasins scouts près de chez vous et au scoutshop.ca. Votre groupe vous remettra votre foulard et votre nœud de foulard.



BADGES

La progression personnelle est au cœur du scoutisme : les scouts font bénéficier la troupe de leur expérience variée et progressent en vivant de nouvelles aventures. Les badges aident les jeunes à reconnaître et à célébrer leur progression personnelle, et ils les encouragent à se fixer de nouveaux objectifs. Les scouts peuvent obtenir de nombreux badges, y compris :

Compétences d'aventures de plein air : Les jeunes acquièrent ces compétences de plein air en réalisant des aventures. On compte neuf domaines de compétences pour chaque section, des scouts castors aux scouts routiers. Chaque domaine comporte neuf étapes progressives.

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.

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.

TERMINOLOGIE PROPRE AUX SCOUTS

Animateur : Un bénévole qui œuvre au sein de la troupe pour fournir du soutien et agir à titre de mentor pour les scouts.

Patrouille : Un groupe composé de six à huit jeunes d'âges divers. Ensemble, les patrouilles forment la troupe scout.

Troupe : Une unité de scouts, généralement formée de deux patrouilles ou plus.

RESSOURCES

Fiches de parcours : Il s'agit de ressources pour le programme dirigé par les jeunes qui proposent des idées d'aventures qui aideront

les scouts à explorer les quatre éléments du Sentier canadien. Vous retrouverez les fiches de parcours [ici](#).

Carnet de la troupe : Il s'agit d'une excellente ressource pour effectuer la révision de fin d'année. Les animateurs peuvent se servir du carnet pour fournir à chaque jeune un résumé des activités de la troupe au cours de l'année. Les jeunes peuvent par la suite travailler en patrouilles pour remplir leur carnet. Vous le trouverez [ici](#).

Pour plus de renseignements sur le programme des scouts, consultez ce site : scoutinglife.ca/fr/sentiercanadien/scouts.

