Manuel des scouts aventuriers sur le Sentier canadien

Sentiercanadien.ca

SCOUTS CANADA

Tout commence avec les Scouts.

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 Bienvenue aux aventuriers

3 Les quatre éléments du Sentier canadien
6 La méthode scoute
6 Laissez aller votre imagination : thèmes de programme
8 Les principes fondamentaux du programme des aventuriers
8 Promesse du scout aventurier
8 Devise du scout aventurier
8 Membres

CHAPITRE 2 Le programme des aventuriers : Un style de vie et un engagement

9 Être aventurier
10 Le programme des aventuriers et la spiritualité
11 Le programme des aventuriers et la communauté
11 Diversité
11 Faire partie du mouvement
11 Jamborees
12 Sans trace
12 Arbrescouts
12 Fonds de fraternité de Scouts Canada
12 Programme de porte-paroles jeunesse
13 Programme de bourses de Scouts Canada
13 Au-delà du programme des aventuriers

CHAPITRE 3 Activités, prix et symboles des aventuriers

14 Prix de la Reine des scouts aventuriers
15 Compétences d'aventures de plein air
16 Programme de religion vécue
16 Prix de la spiritualité
16 Formation en premiers soins
16 Prix du Duc d'Édimbourg
17 Bande de langue
17 Emblème du Scoutisme mondial
17 Prix de l'aventure Amory
18 L'uniforme du scout aventurier
19 Badges

BIENVENUE AUX AVENTURIERS

Vous vous apprêtez à partir à l'aventure! Si vous étiez scout, vous savez déjà à quoi vous attendre. Si vous venez de vous joindre au mouvement, c'est sûrement parce que vous avez entendu de bonnes choses au sujet des scouts aventuriers. C'est maintenant votre chance de faire partie de ce mouvement!

Vous aurez l'occasion d'effectuer des activités amusantes et stimulantes que vous planifierez en collaboration avec les autres scouts aventuriers et les animateurs adultes. La seule limite aux aventures est l'imagination de votre compagnie! Vous pouvez vivre des aventures de plein air chez les scouts de plusieurs façons. Vous pouvez essayer certaines des activités de plein air typiques des scouts : la randonnée pédestre, le camping de survie, la voile, le kayak, l'escalade, la raquette, le canoë… Vous pouvez aussi vivre des aventures près de chez vous : vous pourriez mener un projet pour aider l'environnement ou votre communauté (ou les deux!), explorer vos croyances et socialiser avec d'autres scouts aventuriers de votre communauté, ou encore à l'échelle mondiale. Le mouvement scout est après tout le plus grand mouvement jeunesse de la planète.

Ce manuel présente et décrit la section des scouts aventuriers de Scouts Canada. Il donne des détails utiles en ce qui concerne votre progression personnelle au sein du programme, les compétences d'aventures de plein air et le prix de la Reine des scouts aventuriers, le prix de distinction des scouts aventuriers.

Le Sentier canadien vise à faire du scoutisme l'expérience stimulante que vous souhaitez. La progression personnelle est au cœur du programme de scoutisme; les activités que vous réaliserez avec les autres aventuriers contribueront à votre développement.

Le cadre symbolique des scouts aventuriers au Canada est axé sur la métaphore de l'escalade de montagne. Ce cadre propose une structure pour réfléchir à votre développement individuel. Les aventuriers se rapprocheront de leur sommet au fur et à mesure qu'ils réaliseront des progrès. Le programme des aventuriers vous encourage à atteindre vos sommets!

Avant de quitter le programme des aventuriers, vous aurez atteint plusieurs buts et aurez grandi d'innombrables façons. Et surtout, vous aurez cultivé de nouvelles amitiés et connu des expériences qui dureront toute votre vie.

Les quatre éléments du Sentier canadien

Le Sentier canadien est le nom du programme revitalisé de Scouts Canada. Comme aventurier, vous profiterez d'un programme qui met l'accent sur l'aventure et le leadership. Le Sentier canadien vous encourage à utiliser la méthode planification-action-révision pour toutes vos aventures. Si vous étiez scout, vous connaissez déjà ce processus de planification. Enfin, le Sentier canadien aide les membres de votre compagnie à évaluer leur développement personnel à l'aide des ÉPICES (émotionnel, physique, intellectuel, caractère, esprit et spirituel).

Ces quatre éléments essentiels — aventure, dirigé par les jeunes, planification-action-révision, ÉPICES — forment ensemble les piliers du Sentier canadien.

AVENTURE

Vivre une aventure, c'est découvrir de nouvelles choses, échanger de nouvelles idées, acquérir de nouvelles habiletés et créer de nouveaux sentiers. Ce sont des possibilités uniques qui permettent d'établir et de dépasser ses limites et d'explorer le monde. L'aventure fait partie de toutes nos activités. Bien qu'une aventure puisse évoquer des activités de plein air stimulantes, conservez l'esprit de l'aventure lorsque vous planifiez des activités pour chaque thème de programme. Tout ce que vous faites chez les scouts devrait être une première expérience ou une nouvelle façon de vivre une expérience que vous avez déjà connue.

DIRIGÉ PAR LES JEUNES

Le Sentier canadien est un programme dirigé par les jeunes. Ce sont les aventuriers de la compagnie qui décident des aventures que vous vivrez. Vous êtes responsables de la plus grande partie de la planification et de l'organisation de vos aventures. Vos animateurs sont toujours là pour vous donner un coup de main et pour s'assurer que tout le monde demeure en sécurité, et ils peuvent également vous donner des idées d'expéditions. Le soutien des animateurs fait partie de la méthode scoute, mais parlez à vos animateurs si leurs suggestions d'expéditions ne vous intéressent pas.

PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION

La méthode planification-action-révision est un processus de trois étapes que votre compagnie doit suivre pour toutes ses expéditions. Bien que les trois étapes soient distinctes, vous devez les voir comme un tout. Chaque révision avec vos équipes d'expédition facilite la préparation des prochaines aventures et peaufine vos compétences en révision.

La révision est sûrement l'élément avec lequel votre compagnie sera le moins à l'aise. Nous ne réfléchissons pas à nos expériences assez souvent et nous manquons souvent des occasions d'apprentissage lorsqu'on ne prend pas le temps de réfléchir et de discuter en groupe.

Lorsque vous révisez une activité avec votre équipe d'expédition, tenez compte de ces conseils :

- **Posez des questions ouvertes.** Ne posez pas de questions qui peuvent être répondues par « oui » ou « non », ou par une réponse très brève. Posez plutôt des questions qui exigent de la réflexion. Ce genre de question comprend généralement les mots « pourquoi », « comment » ou « quoi ». Ne posez pas de questions qui débutent par « avez-vous ».
- **Soyez reconnaissant pour vos nouvelles connaissances.** Lorsque vous prenez du temps pour discuter de ce que vous avez appris, vous comprendrez mieux et apprécierez davantage vos nouvelles connaissances et les nouvelles compétences que vous avez développées.
- **Gardez les ÉPICES à l'esprit.** Réfléchir à votre développement personnel après une aventure est tout aussi important que les connaissances et les compétences que vous avez acquises.
- **Comparez votre expérience à votre plan.** Votre aventure s'est-elle déroulée comme prévu? Sinon, pourquoi?
- **Demandez aux autres ce qu'ils en pensent.** Découvrir si certains membres de l'équipe n'ont pas aimé l'aventure facilitera la planification de vos prochaines aventures et renforcera la cohésion du groupe.
- **Soyez constructif.** Ne vous plaignez pas si les choses ne se sont pas déroulées comme prévu. Trouvez des façons d'éviter ces problèmes à l'avenir.

Façons d'effectuer une révision

La révision est souvent ennuyante; c'est l'une des raisons pour laquelle les gens ne prennent pas toujours le temps de réviser leurs expériences. La révision prend du temps et vous n'aurez peut-être pas envie de réviser des activités moins réussies ou de discuter des activités qui se sont bien déroulées. N'oubliez pas que la révision permet de vivre des aventures réussies à l'avenir; trouvez donc des façons de rendre la révision intéressante.

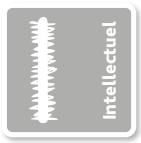
S'asseoir autour d'un feu de camp en soirée pour discuter de votre journée est une façon amusante et constructive d'effectuer une révision. Cependant, si vous révisez toujours votre camp de cette façon, la conversation peut devenir monotone. Vous pouvez réviser vos expériences de plusieurs autres façons créatives, dont celles-ci :

- Votre équipe d'expédition peut interpréter un sketch humoristique ou une chanson mettant en relief les hauts et les bas d'un camp.
- Votre équipe d'expédition peut créer un album photo ou un diaporama.
- Votre équipe d'expédition peut réaliser une vidéo qui véhicule un message sur votre expérience de camp.

Ce ne sont que quelques idées; vous pouvez réviser vos aventures de bien d'autres façons. Consultez les fiches de parcours associées à l'expression artistique pour trouver de nouvelles idées amusantes de révision!

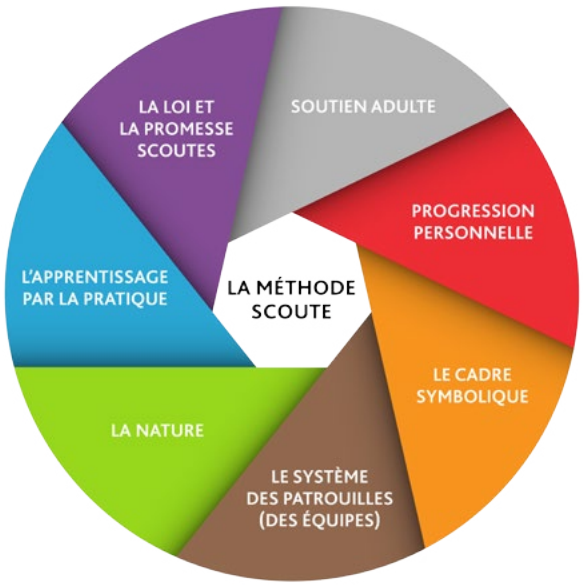
ÉPICES

Le scoutisme vise le développement de vos meilleures qualités personnelles, ce que nous appelons les ÉPICES. Il s'agit d'un acronyme des six aspects de votre personnalité. Nous avons tous des forces et faiblesses; y réfléchir nous permet de mieux les identifier, de mieux nous connaître et de mieux gérer notre croissance personnelle.

	Comment peut-on décrire les six ÉPICES? Comment pouvez-vous les développer?	**Lorsque vous révisez votre aventure, les questions suivantes peuvent vous aider à prendre conscience de votre développement dans les ÉPICES.**
	Le développement **émotionnel** consiste à savoir reconnaître et exprimer ses émotions, et à reconnaître et respecter les émotions des autres. • Soyez honnête. Pensez à vos émotions et à leurs effets sur vous. • Offrez votre aide et demandez de l'aide au besoin. • Gérez vos émotions et soyez conscient de leurs effets sur les autres.	• Comment vous êtes-vous senti avant, pendant et après l'expédition? • Qu'est-ce qui vous a surpris, frustré, ravi ou inspiré? • Comment avez-vous exprimé vos sentiments pendant l'expédition?
	Le développement **physique** apprend aux jeunes à prendre soin de leur corps. • Faites des choix alimentaires éclairés. • Connaissez vos habitudes d'hygiène. • Menez une vie active et saine. • Connaissez vos limites. • Prenez votre santé en main et agissez lorsque des problèmes médicaux surviennent. • Apprenez comment soulager de légers malaises. • Soyez prêt à réagir en cas d'urgence.	• Quels défis physiques avez-vous relevés? • Comment avez-vous veillé à votre sécurité lors de l'expédition? • Comment avez-vous utilisé votre corps lors de cette expédition?
	Le développement **intellectuel** permet aux jeunes d'apprendre de nouvelles choses et de mettre à profit leurs compétences et connaissances. • Soyez ouvert aux nouvelles idées. • Portez un regard critique pour cerner et examiner les problèmes et trouvez des solutions. • Apprenez de vos erreurs et de vos réussites. • Travaillez de façon méthodique. Utilisez la méthode planification-action-révision lors de vos aventures.	• Qu'avez-vous appris de nouveau? • Comment avez-vous réglé un problème pendant cette expédition? • Qu'avez-vous créé pour vous aider lors de cette expédition?
	Le **caractère** signifie devenir une personne bien équilibrée. • Respectez la promesse et la loi scoutes. • Soyez fidèle envers vos valeurs et croyances. • Soyez respectueux et juste lorsque d'autres ont des croyances et des opinions qui diffèrent des vôtres. • Accordez davantage d'importance aux gens et aux autres êtres vivants qu'aux biens matériels. • Réfléchissez avant d'agir. • Reconnaissez votre importance et poursuivez vos rêves.	• Quelles consignes avez-vous suivies pendant l'expédition? • Comment avez-vous témoigné du respect pour les croyances d'une autre personne pendant l'expédition? • Quelles difficultés avez-vous surmontées pendant l'expédition?
	Le développement de l'**esprit** consiste à explorer ses croyances personnelles et à demeurer fidèle à ses valeurs personnelles. • Réfléchissez aux mystères et aux miracles de la vie. • Pensez à la façon dont vos expériences façonnent vos croyances. • Explorez et découvrez vos croyances personnelles en fonction des traditions.	• Comment avez-vous fait une différence pour vous, votre famille, votre communauté ou le monde? • Qu'avez-vous découvert quant à vos croyances à propos de vous-même? Qu'avez-vous appris sur les autres? Sur les animaux? Sur le monde? Sur Dieu? • Avez-vous témoigné du respect pour les croyances d'une autre personne? Comment?
	Votre développement **social** concerne votre interaction avec les autres et avec la communauté. • Soyez reconnaissant pour vos relations avec les autres. • Exprimez-vous honnêtement et efficacement. • Respectez les différents points de vue. • Rendez service à la communauté à votre façon.	• Comment votre équipe d'expédition a-t-elle communiqué pendant l'expédition? • Comment les membres de votre équipe d'expédition se sont-ils entraidés? • Qu'avez-vous appris à propos de votre manière de travailler en équipe?

La méthode scoute

La méthode scoute est l'essence du scoutisme; elle sert à guider votre planification d'aventures. Elle est composée de sept éléments aussi importants les uns que les autres :



La nature

Il est primordial que les aventuriers vivent des aventures dans la nature. Passer plus de temps en plein air vous aidera à vous familiariser avec de nombreuses conditions naturelles. Par exemple, il peut être plus difficile de s'amuser en camping lorsqu'il pleut, mais la plupart des aventuriers découvrent que c'est bel et bien possible. Les aventures dans la nature développent les capacités d'adaptation et la confiance et aident les aventuriers à être reconnaissants pour notre monde naturel.

Le système des patrouilles (ou des équipes)

Les équipes d'expédition sont essentielles à la réalisation d'aventures réussies. En formant des équipes spécialisées et temporaires, vous aurez l'occasion de travailler avec la plupart des aventuriers de votre compagnie (et peut-être même tous) au courant de l'année de scoutisme. En faisant partie de plusieurs équipes, vous découvrirez que plusieurs rôles doivent être remplis pour permettre le bon fonctionnement de l'équipe.

Cadre symbolique

Dans le programme des aventuriers, votre développement personnel est représenté par la métaphore de l'escalade de montagne. Ce cadre propose une structure pour vous aider à atteindre vos sommets personnels et fera en sorte que les activités que votre compagnie choisit seront toujours équilibrées et stimulantes.

Progression personnelle

Tout au long de votre parcours chez les aventuriers, vous aurez l'occasion de vivre des aventures qui contribueront à votre progression personnelle. Les étapes que vous franchirez — point de départ, ligne forestière, ligne des neiges éternelles et sommet — représentent votre développement personnel au sein du mouvement scout.

La promesse et la loi

Lorsque vous êtes investi et que vous rejoignez votre compagnie, vous vous engagez à respecter la loi scoute. Souvenez-vous de cette promesse lorsque vous effectuez des activités, qu'elles soient liées au scoutisme ou non.

Soutien adulte

Vous choisirez, avec l'aide des autres aventuriers, les aventures que vous souhaitez réaliser et vous recevrez l'encadrement et le soutien de vos animateurs adultes pour les mener.

L'apprentissage par la pratique

La meilleure façon d'acquérir une compétence est de la mettre à profit. C'est pour cette raison que vos animateurs vous encourageront d'assumer plus de responsabilités et que les équipes d'expédition renforcent leurs compétences lors de chaque sortie. Après tout, c'est bien plus amusant de vivre des aventures pour améliorer ses compétences que d'en discuter à l'intérieur!

Laissez aller votre imagination : thèmes de programme

Au début de l'année de scoutisme, une compagnie d'aventuriers planifie des activités relevant des six thèmes de programme : environnement et plein air, leadership, style de vie sain et actif, citoyenneté, expression artistique et croyances et valeurs. Les membres de la compagnie s'intéressent particulièrement à la randonnée et ils ont hâte à leur sortie en plein air d'août.

Ils se préparent à amorcer une longue saison scoute. Ils ont peu de temps pour réaliser des sorties de plein air; ils ont planifié une fin de semaine d'excursion en canoë, une autre consacrée au vélo de montagne, et une fin de semaine consacrée au creusement de tunnels en neige.

Les membres de la compagnie se gardent occupés en réalisant des activités physiques pendant leurs rencontres régulières. Ils planifient une soirée de quilles avec un groupe de Rangers (une section plus âgée des Guides du Canada), une partie de curling avec une autre compagnie d'aventuriers du coin, et du patinage à l'extérieur. Au début du printemps, les membres de la compagnie font la course sur la piste de leur école secondaire pendant que leur animateur les encourage et les chronomètre. Les aventuriers se sont bien amusés!

La compagnie divertit les invités qui assistent à un dîner spécial d'un club de bienfaisance. Étant donné que quatre aventuriers jouent dans l'orchestre de leur école, un des jeunes propose de former un groupe de jazz pour l'occasion. Les jeunes se réunissent régulièrement pour préparer leur spectacle. Entre-temps, le groupe des Rangers prévoit un dîner international et les Rangers demandent aux aventuriers de se joindre à eux. Sans s'en rendre compte, la compagnie s'est engagée à réaliser plusieurs activités sociales et culturelles.

Au lieu de tenir des rencontres régulières en janvier et en février, la plupart des membres de la compagnie suivent un cours de premiers soins de deux à trois heures auprès de l'Ambulance Saint-Jean. Certains aventuriers en profitent pour obtenir leur Médaille de bronze et deux autres suivent une formation leur permettant d'offrir leur aide à la meute de louveteaux du groupe. Ces activités de service cadrent bien avec le programme des aventuriers.

Les membres fort occupés de la compagnie veulent aussi se renseigner sur divers choix de carrières. Leur animateur organise une visite au Bureau de la citoyenneté le jour qu'il obtient sa citoyenneté. Plusieurs membres de la compagnie assistent à cet évènement important, le drapeau de leur compagnie sous la main. Plus tard, ils discutent avec le juge et les membres de la Cour de questions d'ordre juridique liées à l'obtention de citoyenneté. Un mois après cette visite, la compagnie rend visite au département d'astrologie de l'université où leur animateur, un professeur universitaire, enseigne.

Les aventuriers profitent d'une belle nuit d'observation d'étoiles, puis ils discutent de la profession d'astronome. Ces activités spécialisées ont permis aux aventuriers d'en apprendre davantage sur le monde qui les entoure et sur les possibilités qui s'offrent à eux.

Malgré leur horaire chargé, les aventuriers n'oublient pas pour autant leur sortie estivale. Ils ont planifié une randonnée pédestre et une excursion en canoë sur une distance de 150 km. Ils prévoient également consigner leur parcours dans un carnet de bord. Ils espèrent vivre une aventure qui leur permettrait de concourir pour le Prix de l'aventure Amory, la compétence annuelle nationale de scoutisme des compagnies de scouts aventuriers. Les aventuriers planifient une sortie de trois jours au début de l'été, après la fin des cours. Ils parlent de la nourriture qu'ils dégusteront et transportent l'équipement nécessaire pour mener l'expédition. Le moment tant attendu arrive et les membres de la compagnie sont prêts à vivre cette superbe aventure, le point culminant de l'année.

Ce n'est pas une histoire fictive; tous ces évènements se sont déroulés au cours d'une année. Ils démontrent que le programme des aventuriers doit être varié. L'engagement, la participation et l'encadrement sont également des aspects fondamentaux d'un programme réussi. La direction des animateurs adultes est essentielle au développement des compétences des membres de la compagnie. (Un des animateurs doit être âgé d'au moins 21 ans.) Les animateurs aident les aventuriers à réaliser leur plein potentiel. Ils guident les membres de la compagnie en clarifiant leurs responsabilités sans les assumer et en leur montrant comment ils peuvent développer leurs aptitudes de leadership. L'objectif principal d'un animateur de compagnie est de veiller à ce que la compagnie devienne autonome et de leur montrer qu'exercer de l'autorité ne signifie pas donner des ordres; l'animateur les aide à travailler ensemble vers l'atteinte d'un objectif commun.

Comme aventurier, vos animateurs vous aideront à découvrir tout ce que vous pouvez réaliser. Vous aurez l'occasion de faire des choses que vous croyiez autrefois impossibles.

Les aventuriers doivent remplir un devoir envers Dieu, envers autrui et envers eux-mêmes. Ce sont votre coopération, votre esprit d'aventure et votre volonté de tout essayer qui feront du programme des aventuriers un programme amusant; cette façon d'envisager les choses vous aidera à affronter les défis qui se présenteront.

Les principes fondamentaux du programme des aventuriers

Tout programme ou organisation repose sur des valeurs et des objectifs qui doivent être clairement énoncés afin que tous les membres du groupe connaissent les attentes.

NOTRE MISSION

La mission de Scouts Canada consiste à former des jeunes bien équilibrés, mieux préparés à la réussite dans le monde.

Le scoutisme est fondé sur trois grands principes qui reflètent les croyances fondamentales de l'organisation. Ces principes sont :

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

Ces principes sont les éléments indispensables à toutes les sections de scoutisme au Canada. Ils forment la base d'un code de conduite qu'adoptent tous les membres scouts du monde.

NORMES DE QUALITÉ DU PROGRAMME

Scouts Canada a mis en place des normes pour guider les jeunes et les animateurs qui cherchent à planifier, à réaliser et à réviser des programmes de scoutisme audacieux et équilibrés. La structure des normes de programme comporte des critères objectifs qui serviront au processus de planification et serviront d'outils d'auto-évaluation pour accompagner les jeunes dans l'évaluation et l'amélioration de leur programme.

Pour en savoir plus, consultez le **Sentiercanadien.ca**.

PROMESSE DU SCOUT AVENTURIER

Vous devez comprendre et accepter cette promesse avant de devenir aventurier.

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

DEVISE DU SCOUT AVENTURIER

La devise du scout aventurier est : « Dépasse-toi ».

MEMBRES

Le programme des aventuriers accueille tous les jeunes âgés de 15 à 17 ans qui acceptent et respectent la promesse du scout aventurier.

Les compagnies d'aventuriers sont mixtes, c'est-à-dire qu'elles accueillent les garçons comme les filles. Tout individu âgé de plus de 18 ans peut devenir animateur, mais au moins un animateur doit être âgé d'au moins 21 ans. Lorsque possible, les jeunes membres d'une compagnie devraient participer à la sélection de leurs animateurs pour assurer une bonne collaboration entre les jeunes et les adultes. La mise en œuvre du programme est la même pour toutes les compagnies.

LE PROGRAMME DES AVENTURIERS : UN STYLE DE VIE ET UN ENGAGEMENT

Vous avez fait une promesse en tant qu'aventurier. Les sections suivantes exploreront cet engagement, ainsi que certaines préoccupations que vous pourriez avoir. Une autre section est consacrée à la camaraderie du scoutisme et comment vous pouvez en être plus conscient.

Tous les aventuriers devraient se renseigner sur l'incroyable monde du scoutisme qui s'étend bien au-delà de nos frontières canadiennes. Pourquoi? Nous sommes unis par un lien commun avec chaque scout dans le monde. Vous êtes unis par ce lien spécial chez vous, dans votre compagnie, dans votre groupe scout et avec vos proches.

Être aventurier

Comme c'est le cas de tous les défis, tirer le meilleur du programme des aventuriers exige un engagement, de la préparation et du travail. C'est semblable à la préparation nécessaire en vue de participer à une compétition d'athlétisme ou de réaliser une sortie en canoë. Pour vivre une aventure réussie, vous devez premièrement faire très attention aux détails et vous préparer adéquatement.

Vous devez suivre des lignes directrices pour relever un défi. Les lignes directrices suivantes sont conçues pour vous permettre d'avoir la meilleure expérience en tant qu'aventurier possible. Plusieurs compagnies ont mis en pratique ces conseils avec succès.

1. **Assistez à autant de rencontres possibles**. Votre participation est importante. Si vous savez à l'avance que vous ne pouvez pas assister à une réunion, dites-le à votre équipe de leadership le plus tôt possible. D'autres membres de la compagnie dépendent peut-être de vous.
2. **Votre compagnie d'aventuriers a besoin des idées et des suggestions de ses membres, alors participez!** Il y a sans doute des tas de choses que vous voulez faire comme aventurier. Faites part de vos idées aux autres! Vos idées ne seront pas toutes retenues; soyez ouvert et appuyez les idées qui plaisent à la compagnie avec autant d'enthousiasme que si c'étaient les vôtres.
3. **Une fois que les membres de l'équipe de leadership de la compagnie seront élus, appuyez-les.** Lorsque vient le temps d'élire votre équipe de leadership, n'oubliez pas de voter. Renseignez-vous au sujet des responsabilités associées à chaque rôle et des différents candidats. De bons leaders contribuent à la mise en œuvre d'un programme réussi. Aidez vos leaders, car ils ont besoin de votre soutien. Ils ont des responsabilités particulières et ils veulent bien les exercer. Participez aux activités de la compagnie et faites de votre mieux pour les mener avec succès.
4. **Les membres forment des équipes d'expédition afin d'organiser plusieurs évènements pour la compagnie.** Comme membre, on pourrait vous demander d'agir à titre de chef d'expédition. Votre équipe d'expédition voudra peut-être planifier un voyage, inviter un présentateur à une rencontre ou organiser une activité de liaison.
5. **Tous les membres doivent participer au processus de prise de décision de la compagnie.** Recueillez tous les renseignements et examinez-les attentivement. Écoutez les opinions des autres et ne sautez pas aux conclusions. Posez des questions et faites part de votre point de vue avant que le groupe vote ou parvienne à un consensus. Ne vous plaignez pas une fois que votre compagnie prend une décision; appuyez-la, et faites ce que vous pouvez pour faire en sorte que la décision prise soit une réussite.
6. **L'argent n'est pas tout, mais il est nécessaire pour veiller au bon fonctionnement de votre compagnie.** Payez vos frais d'inscription à temps et soutenez les activités de financement de la compagnie. C'est votre compagnie; veillez donc à sa santé financière.
7. **Communiquez ouvertement avec vos animateurs.** Vos animateurs sauront offrir des conseils utiles, mais ils peuvent seulement vous aider s'ils sont au courant de vos problèmes et de vos besoins. Si vous avez des doutes concernant vos responsabilités, un projet que vous souhaitez entreprendre, un présentateur que vous aimeriez inviter ou un conflit entre des membres de votre compagnie, parlez-en à vos animateurs. Les animateurs n'ont pas toutes les réponses, mais ils peuvent vous guider. Profitez de cette aide précieuse.

CROISSANCE

Tous les groupes d'âge, des plus jeunes aux personnes âgées, sont assujettis à un processus de croissance. Ce processus est particulièrement éprouvant et déconcertant pour les adolescents. Vous avez sûrement déjà remarqué que vous et vos amis avez beaucoup changé. Votre corps se développe, vos réactions émotionnelles deviennent plus intenses et imprévisibles et vous développez plus de relations personnelles étroites.

Apprendre à surmonter de nouveaux défis et à gérer son horaire est difficile. Une compagnie d'aventuriers heureuse et déterminée est l'un des meilleurs endroits pour vous aider à relever ces défis. L'essentiel, c'est le partage. En partageant vos ambitions, vos émotions et des activités amusantes avec d'autres aventuriers, votre parcours sera plus facile. Le soutien de vos animateurs peut également vous venir en aide.

LE PROGRAMME DES AVENTURIERS ET LA SPIRITUALITÉ

La mission et les principes de Scouts Canada constituent les piliers du programme des scouts aventuriers. Cet engagement est reflété dans la promesse du scout aventurier : le devoir envers Dieu, envers autrui et envers soi.

La promesse comprend trois composantes qui mettent l'accent sur le devoir envers Dieu, l'intérêt pour ses voisins immédiats et le service rendu à l'ensemble de la communauté, à notre pays et à notre monde. Lorsque vous faites votre promesse, vous réaffirmez votre croyance en Dieu. Le devoir envers Dieu, c'est un engagement à vivre l'esprit de la loi scoute en reconnaissant que la réalité transcende notre individualité et le moment présent.

Le programme des aventuriers et le scoutisme n'enseignent pas de religion particulière; ces derniers vous encouragent plutôt à développer vos propres croyances. Votre compagnie constitue l'endroit idéal pour découvrir vos croyances religieuses et valeurs spirituelles. Évitez cependant d'alimenter des débats néfastes sur les croyances ou ceux fondés sur des préjudices. Lors de discussions, ne supposez pas que vos croyances ou votre façon de penser sont supérieures à ceux d'un autre. Tentez d'approfondir votre relation individuelle avec Dieu. Cette relation a toujours été la préoccupation principale des traditions et rituels du monde entier.

Le compas intérieur peut alimenter votre réflexion sur votre foi et vos croyances spirituelles, sans toutefois s'axer sur la religion. Le compas est formé de quatre parties simples. Visualisez-les comme les quatre points cardinaux :

- La reconnaissance
- Le service
- La réflexion
- La contemplation

Votre compagnie pourrait observer des pratiques religieuses différentes (ou même y prendre part), mais assurez-vous de suivre les consignes des leaders religieux appropriés. Plein de personnes compétentes œuvrent au sein de votre communauté; elles peuvent vous guider dans votre réveil religieux. Ils peuvent vous aider à apprécier la richesse spirituelle de la vie. Ils pourraient même vous guider lors d'une expérience spirituelle. Vos animateurs peuvent aussi vous aider, puisqu'ils auront lu la section portant sur la religion dans le document *Règlement, politiques et procédures* de Scouts Canada.

Ne ratez pas d'occasion de profiter de la vie spirituelle avec votre compagnie. Vous pourriez :

- Partager un moment de silence au début ou à la fin d'une rencontre afin d'exprimer votre reconnaissance pour vos amitiés
- Vivre un moment de réflexion sur une montagne afin de remercier Dieu pour ce monde magnifique
- Réciter un bénédicité simple avant les repas lors d'un camp
- Réfléchir à la vie lors d'un feu de camp étincelant

Parsemez votre parcours chez les aventuriers de moments comme ceux-ci.

LE PROGRAMME DES AVENTURIERS ET LA COMMUNAUTÉ

Votre compagnie d'aventuriers devrait contribuer activement à la vitalité de votre communauté. Votre compagnie se fie sur la communauté pour recruter ses membres et ses animateurs, amasser des fonds, se réunir à des lieux de rencontre et obtenir l'approbation générale du public. La communauté soutient le programme des aventuriers puisqu'il s'agit d'un programme valable qui aide ses membres à devenir des citoyens actifs et responsables.

Découvrez tout ce qu'offre votre communauté et participez aux activités qu'elle organise. Les communautés de toutes tailles peuvent offrir des occasions d'élaborer des programmes stimulants et de rendre service. Les grandes villes regorgent de ressources pour les programmes des aventuriers, comme des centres sportifs, des entreprises, des musées, des universités, des bibliothèques, des galeries d'art, des parcs et des organismes gouvernementaux. Les petites villes comptent moins de ressources, mais il est souvent plus facile de les trouver et de les utiliser.

Pour faire connaître les activités de votre compagnie, publiez des articles dans les journaux locaux, réalisez des activités de financement en uniforme et parlez de votre programme. Faites savoir aux gens de votre communauté que vous êtes de jeunes citoyens actifs et responsables.

DIVERSITÉ

La plupart des jeunes âgés de 15 à 17 ans doivent faire face à des défis physiques, sociaux, économiques, politiques, mentaux ou émotionnels. Ces jeunes ne savent peut-être pas qu'ils sont bienvenus dans le scoutisme et que les différences sont toutes respectées et appréciées chez les scouts. Le mouvement scout est inclusif et apolitique et accueille tous ceux qui partagent les valeurs du scoutisme.

Tous les jeunes âgés de 15 à 17 ans — y compris ceux ayant des besoins spéciaux — qui veulent se joindre au programme des aventuriers devraient en avoir l'occasion. Même si votre compagnie est inclusive, certains jeunes qui s'intéressent au programme des aventuriers pourraient hésiter s'ils ne connaissent pas la nature inclusive du scoutisme. S'ils ne voient pas d'autres gens comme eux dans votre compagnie, ils risquent de ne pas se sentir accueillis. Si votre compagnie ne comprend pas de membres de différents sexes, religions, origines ethniques, croyances politiques, habiletés et orientations sexuelles, certaines personnes auront peut-être l'impression que votre compagnie est exclusive. Faites la promotion active de votre compagnie pour que tous les jeunes de votre secteur sachent qu'ils peuvent devenir scouts aventuriers s'ils le souhaitent. Éliminez toute impression que votre compagnie n'est pas ouverte à tous.

FAIRE PARTIE DU MOUVEMENT

Participer à une aventure scoute, c'est l'une des meilleures expériences que peut vivre un aventurier. Des gens de tous âges et de partout au monde se réunissent grâce à un but commun et forgent de nouvelles amitiés. Essayez de réaliser des aventures avec les autres sections afin d'apprendre à mieux connaître les castors, les louveteaux, les scouts et les routiers. Ces activités prépareront le terrain pour les jeunes membres qui s'intéressent au programme des aventuriers et les aventuriers qui voudront passer aux routiers.

Votre compagnie pourrait communiquer avec des animateurs d'autres sections pour proposer des activités de liaison. Vous pourriez expliquer en quoi consiste le programme des aventuriers aux scouts plus âgés, animer une rencontre des castors ou aider des louveteaux ou des scouts à obtenir des badges.

Vous pourriez inviter des scouts plus âgés à participer à des activités de la compagnie. Ceux qui s'intéressent au programme des aventuriers pourront ainsi briser la glace et ils pourront cultiver de nouvelles amitiés. Encouragez les scouts plus âgés à rejoindre votre compagnie.

Incitez votre compagnie à mener des activités pour votre secteur. Si le programme de votre compagnie est exceptionnel, dites-le aux autres compagnies d'aventuriers et aux troupes scoutes. Donnez-leur des renseignements et des conseils pour qu'ils puissent améliorer leur programme.

JAMBOREES

Un jamboree est un rassemblement international, national ou provincial de scouts. En 1913, Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell visite une exposition scoute en Angleterre. C'est à ce moment que l'idée de jamboree lui vient à l'esprit.

Au début, ce type de rassemblement se dénommait des rallyes, mais Baden-Powell adopte un nouveau nom pour cette nouvelle idée : « jamboree ». Sans savoir exactement ce que signifie le mot, il aime sa sonorité. Le mot capture l'essence du mot australien « corroboree », qui signifie « rassemblement », ainsi que celle d'un grand rassemblement de scouts.

Les jamborees sont de superbes occasions pour se faire de nouveaux amis qui viennent de communautés éloignées et de découvrir un nouvel endroit. Ce sont également de belles occasions de vivre des aventures que vous ne pourriez pas vivre dans le cadre d'évènements de moins grande envergure.

SANS TRACE

Lorsque nous explorons la nature, nous préférons et nous nous attendons à ce qu'elle soit dans son état intact et sauvage. Le principe éthique du plein air « sans trace » stipule que nous devons nous assurer que les endroits que nous visitons sont propres et en ordre lorsque nous les quittons.

Comment pouvez-vous effectuer une sortie de plein air sans trace? Respectez ces sept principes :

- Planifiez et soyez prêt.
- Voyagez et campez sur des surfaces durables.
- Éliminez correctement les déchets.
- Laissez la nature intacte.
- Réduisez les effets des feux de camp.
- Respectez la nature.
- Pensez aux autres visiteurs.

ARBRESCOUTS

Depuis 1973, les membres scouts canadiens ont planté plus de 70 millions arbres dans le cadre du programme Arbrescouts de Scouts Canada. Autrement dit, s'ils avaient planté ces 70 millions arbres tout au long de la route Transcanadienne (qui traverse 7699 kilomètres), on y trouverait un arbre tous les 9 centimètres!

Le projet Arbrescouts contribue au reboisement du Canada et à la récupération des terres incultivables. Pour concrétiser votre projet, amassez des dons. Ces dons serviront à acheter et à planter des arbres dans une zone de reforestation.

Une partie des sommes récoltées est remise au Fonds de fraternité de Scouts Canada. L'argent versé au Fonds de fraternité de Scouts Canada contribue à des projets de développement scouts à l'échelle mondiale.

Pour en savoir plus sur le programme Arbrescouts, consultez le **Scouts.ca/fr/arbrescouts**.

FONDS DE FRATERNITÉ DE SCOUTS CANADA

Vous recherchez une façon concrète de soutenir la fraternité du scoutisme? Vous pourriez faire un don à un fonds spécial qui vient en aide aux membres dans le besoin. Le Fonds de fraternité de Scouts Canada, administré par l'équipe des relations internationales, vient en aide aux programmes scouts du monde entier. Ce fonds a contribué à des projets, dont Operation Amigo et Can-Carib, et a accordé de l'aide financière à des programmes scouts dans des pays du tiers monde.

La plus grande partie de l'argent amassé provient de membres de la famille scoute canadienne, c'est-à-dire de gens comme vous. Vous voudrez peut-être planifier une activité de financement, faire un don annuel ou faire un don au projet Arbrescouts.

Envoyez votre chèque ou votre mandat postal à l'adresse suivante :

Fonds de fraternité de Scouts Canada
Scouts Canada
1345 chemin Baseline
Ottawa, Ontario
K2C 0A7

PROGRAMME DE PORTE-PAROLES JEUNESSE

Le programme de porte-paroles jeunesse vous donne l'occasion de faire part de vos aventures scoutes avec les médias et la vaste communauté scoute. Vous êtes un jeune amical avec de la personnalité qui aime être sous les projecteurs ou écrire de bonnes histoires en coulisses? Soumettez votre candidature au programme de porte-paroles jeunesse!

Depuis le début du programme en 2010, de jeunes membres de Scouts Canada de partout au pays ont partagé leur passion pour le scoutisme avec les Canadiens dans le cadre de centaines d'entrevues. Comme porte-parole jeunesse de Scouts Canada, vous aurez la chance, non seulement de participer à des entrevues médiatiques, mais aussi d'écrire des articles pour diverses publications de Scouts Canada, de promouvoir votre message auprès de bureaux de presse nationaux, de faire des présentations à votre conseil et de partager des histoires sur les médias sociaux!

Si vous souhaitez peaufiner vos compétences en matière de communication avec les médias et en présentation orale, consultez ce site pour en savoir plus sur le programme et comment y postuler : **Scouts.ca/fr/programme-de-porte-parole-jeunesse**.

PROGRAMME DE BOURSES DE SCOUTS CANADA

Le programme de bourses de Scouts Canada accorde du soutien financier aux membres de Scouts Canada qui entament ou poursuivent des études à temps plein dans une université ou un collège au Canada.

Tous les récipiendaires sont des jeunes motivés qui, grâce à leur expérience scoute, possèdent des aptitudes de leadership remarquables et contribuent à créer un monde meilleur. Tout au long de leur parcours, ces aptitudes leur seront utiles afin de devenir des adultes accomplis au sein de leur communauté. Scouts Canada considère ce programme de bourses comme un investissement dans l'éducation des leaders de demain.

Pour en savoir plus, consultez le **Scoutinglife.ca/fr/sentiercanadien/bourses-detudes**.

AU-DELÀ DU PROGRAMME DES AVENTURIERS

Les jeunes qui demeurent au sein de la compagnie jusqu'à leur 17e ou 18e anniversaire auront vécu tout plein d'expériences. Ils auront atteint et réalisé divers objectifs dans les six thèmes de programme et auront gravi leur sommet. Ils auront acquis de nouvelles connaissances et compétences et comprendront mieux le monde qui les entoure.

Bien que vous poursuiviez votre cheminement en faisant des études supérieures ou en rejoignant le monde du travail, vous pouvez également choisir de demeurer dans le mouvement scout en rejoignant un clan routier.

Le programme des routiers est destiné aux jeunes âgés de 18 à 26 ans qui veulent participer à un programme de plein air flexible et stimulant. Un animateur doit œuvrer au sein de chaque clan routier pour faciliter la planification et la mise en œuvre du programme. Chaque clan est responsable de son propre programme.

Il arrive parfois que deux clans routiers ou plus se réunissent dans le cadre d'évènements spéciaux, de conférences ou de camps que l'on nomme « Moots ».

Bien que votre emploi et vos études occupent la plus grande partie de votre temps, le programme des routiers est assez flexible pour accommoder votre horaire. De plus, le clan cultive un esprit de camaraderie.

Communiquez avec le clan routier de votre secteur et renseignez-vous au sujet de leur programme. Vous pourriez organiser un évènement conjoint avec d'autres aventuriers et routiers lié à un intérêt commun. S'il n'y a pas de clan dans votre secteur, parlez à votre animateur ou à un membre de l'équipe de service de votre conseil; ils pourront vous aider à former un clan.

ACTIVITÉS, PRIX ET SYMBOLES DU PROGRAMME DES AVENTURIERS

Le programme des scouts aventuriers vous offre l'occasion de participer à plein d'activités stimulantes qui vous aideront à développer vos ÉPICES. Choisissez vos activités et leur niveau de difficulté, et réalisez-les à votre rythme ou avec d'autres membres de votre compagnie.

Scouts Canada offre aux aventuriers leur propre programme de reconnaissance lorsqu'ils prennent part à des activités. Ces activités comprennent des défis que les jeunes relèvent seuls et avec toute la compagnie. Le prix de la Reine des scouts aventuriers est le prix le plus prestigieux que peut recevoir un jeune; le Prix de l'aventure Amory est le prix le plus prestigieux que peut obtenir une compagnie.

Si vous ne souhaitez pas obtenir de prix, vous voudrez peut-être quand même intégrer certaines activités liées à l'obtention de prix à votre programme. Le programme de votre compagnie n'a pas forcément besoin d'obtenir de prix pour être réussi. Ce qui importe, c'est que votre programme comprend des activités qui explorent les six thèmes de programme, c'est-à-dire : environnement et plein air, leadership, style de vie sain et actif, citoyenneté, expression artistique, et croyances et valeurs. Les jeunes obtiennent des badges de progression personnelle lorsqu'ils atteignent des objectifs avec l'aide des membres de leur compagnie. Pour en savoir plus sur les badges de progression personnelle, consultez le Manuel à l'intention des compagnies d'aventuriers.

Prix de la Reine des scouts aventuriers

Le prix de la Reine des scouts aventuriers est remis aux aventuriers qui ont acquis des compétences et des habiletés qu'ils pourront mettre à profit lorsqu'ils réalisent des activités, qu'ils les effectuent seuls, avec leur compagnie ou dans leur communauté. Leur compagnie, leurs animateurs et Scouts Canada souligneront les réalisations de ces jeunes.

Les aventuriers qui reçoivent le prix de la Reine des scouts aventuriers ont, d'après ceux qui connaissent et évaluent le jeune, le caractère et les habiletés nécessaires pour apporter une aide précieuse à d'autres gens. Le prix comprend un emblème de tissu et un certificat de parchemin signé par le gouverneur général.

EXIGENCES

Pour recevoir le prix de la Reine des scouts aventuriers, vous devez remplir les exigences suivantes à la satisfaction de votre compagnie.

1. Vous devez démontrer que vous avez progressé sur le plan personnel au fil de votre ascension en solo.
2. Vous devez avoir terminé 24 étapes de compétences de plein air. Vous pouvez participer à un grand nombre d'expéditions ou vous concentrer sur quelques expéditions plus difficiles qui portent sur une compétence de plein air en particulier.
3. Vous devez effectuer au moins 50 heures de bénévolat. Il n'est pas nécessaire qu'elles s'effectuent auprès du mouvement scout ni dans le cadre d'une activité ou d'un évènement. Bien que les heures de bénévolat réalisées dans le cadre d'une activité du programme soient comptabilisées, on vous encourage à trouver des occasions de rendre service à votre collectivité d'une façon qui vous parle véritablement.
4. Point culminant du programme, ce projet est généralement réalisé lors de votre dernière année au sein de la section. Avec l'approbation de l'équipe de leadership et en respectant la méthode planification-action-révision, vous devez réaliser un projet ambitieux qui vous tient à cœur et qui aura des répercussions positives à l'échelle locale, nationale ou internationale.

Vous pouvez réaliser votre **projet du prix de la Reine des scouts aventuriers** 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.

Planification avec les pairs et évaluation des risques

Choisissez un projet qui vous tient à cœur et qui aidera une communauté. Il peut s'agir de votre communauté :

- locale (votre ville, votre école, votre église, un hôpital, etc.)
- nationale (au Canada); ou
- internationale (à l'extérieur du Canada).

Votre projet final peut s'attaquer à différents enjeux, dont l'éducation, la pauvreté, le racisme, la pollution, le logement abordable ou l'écologie.

Vous pourriez construire ou réparer des bancs ou des tables de pique-nique d'un parc de votre quartier, organiser une collecte de fonds, préparer et envoyer des colis réconfort pour des membres des forces armées affectées à l'étranger, ou obtenir et envoyer des fournitures scolaires nouvelles et usagées à une école à l'étranger 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.

Effectuez des recherches au besoin, et créez un plan de projet qui comprend un horaire, un budget, une liste de fournitures requises et une liste de fournisseurs possibles.

Demandez à l'équipe de leadership de votre compagnie d'approuver votre plan. Vos animateurs devront approuver la gestion des risques de votre projet.

Réalisez votre projet

Exécutez votre projet en suivant votre plan et consignez vos progrès. Vous pourriez tenir un journal, filmer des vidéos ou prendre des photos.

Révision

Présentez les résultats de votre projet à votre compagnie. Vous ne faites pas que réviser votre projet et son exécution; vous menez une révision introspective. Demandez-vous dans quelle mesure la conception et la réalisation de votre projet ont contribué à votre parcours personnel. Votre réflexion introspective devrait notamment tenir compte des ÉPICES. Comme c'est le cas pour les autres expéditions, il n'y a pas une seule méthode recommandée pour votre révision. Soyez créatif! La nature du projet influence parfois la méthode de révision choisie.

Compétences d'aventures de plein air

Quand vous élaborerez vos plans d'aventures, vous cernerez aussi les compétences nécessaires afin de réaliser une sortie. Après avoir acquis ces compétences et réalisé l'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 leurs aventures, les jeunes s'apercevront qu'ils ont peaufiné certaines de leurs compétences.

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 ressources qui appuient la méthode planification-action-révision.

Les neuf compétences d'aventures de plein air de Scouts Canada sont le camping, la randonnée, les techniques hivernales, le canoë-kayak, les activités aquatiques, le secourisme, les défis verticaux, la voile et le pionniérisme

Camping

Secourisme

Défis verticaux

Randonnée

Canoë-kayak

Voile

Pionniérisme

Techniques hivernales

Activités aquatiques

PROGRAMME DE RELIGION VÉCUE

Vous recevrez l'emblème de religion vécue lorsque vous remplirez, à la satisfaction d'un pasteur, d'un prêtre, d'un rabbin ou d'un autre chef spirituel reconnu, les exigences liées à votre croyance ou à votre confession.

La couleur de la bordure externe de l'emblème (jaune, vert, bleu, rouge ou mauve) indique l'étape que vous avez franchie. Vous trouverez sur le site Web de Scouts Canada (**Scouts.ca**) des dépliants qui définissent toutes les exigences. Vous pouvez commencer à n'importe quelle étape, en fonction de votre âge et de vos habiletés.

PRIX DE LA SPIRITUALITÉ

Le prix de la spiritualité est conçu pour les jeunes qui ne peuvent pas présentement obtenir le prix de religion vécue puisqu'ils n'appartiennent à aucun groupe confessionnel particulier. Pour vous aider à obtenir ce prix, obtenez un dépliant qui souligne les exigences sur le site Web de Scouts Canada.

FORMATION EN PREMIERS SOINS

Les premiers soins ont toujours fait partie intégrante du scoutisme canadien. Pour veiller à ce que nos membres soient suffisamment formés, nous appuyons les programmes de formation en premiers soins de l'Ambulance Saint-Jean et de la Croix-Rouge canadienne.

On vous encourage à suivre une formation de premiers soins de base. Vous recevrez un certificat lorsque vous réussirez le cours.

PRIX DU DUC D'ÉDIMBOURG

Le Prix du Duc d'Édimbourg canadien est un programme dynamique d'activités de loisir pour les jeunes âgés de 14 à 25 ans. Ce prix est reconnu mondialement. Votre participation fait preuve de votre engagement personnel envers la réalisation de projets constructifs, l'autodiscipline, l'autonomie et le leadership. Le prix compte trois niveaux de difficulté croissants pour veiller à ce que votre défi vous convienne.

Bien que ce ne soit pas une récompense de scoutisme, Scouts Canada encourage ses membres à relever ce défi. Le défi du prince Philip est intégré au programme; il stipule que vous ferez de votre mieux.

La plupart des exigences de ce prix peuvent être respectées dans le cadre du programme de votre compagnie d'aventuriers, vous permettant d'être reconnu par vos pairs et d'obtenir le Prix du Duc d'Édimbourg. Pour remporter ce prix, vous devez choisir une activité pour chacun des volets suivants et satisfaire aux exigences du niveau Bronze, Argent ou Or, selon vos habiletés et votre âge.

a. Service
b. Expéditions
c. Compétences
d. Conditionnement physique

Lorsque vous aurez répondu de façon satisfaisante aux exigences des quatre volets, vos animateurs (avec l'aide du bureau de remise de prix de votre province ou division) organiseront la remise de votre épinglette et de votre certificat soulignant vos réalisations. Les prix Bronze sont remis par votre maire, un fonctionnaire ou un député de votre ville ou un de vos animateurs. Les prix Argent sont remis par le lieutenant-gouverneur de votre province. Traditionnellement, les prix Or sont remis par le prince Phillip, un membre de la famille royale, le gouverneur général ou, parfois, un lieutenant-gouverneur. Vous pouvez également porter un emblème du prix sur votre uniforme en l'obtenant du magasin scout.

Les compagnies d'aventuriers qui s'intéressent à ce programme peuvent obtenir plus de renseignements en communiquant avec les coordonnateurs de la province ou de la division (situés dans chaque capitale provinciale) du programme du Prix du Duc d'Édimbourg ou à votre bureau scout local.

Un représentant du programme du Prix du Duc d'Édimbourg aura le plaisir de rendre visite à votre compagnie pour expliquer comment vous pouvez profiter pleinement de ce prix.

BANDE DE LANGUE

Démontrez votre connaissance d'une langue (autre que votre langue maternelle) en parlant d'un sujet de votre choix pendant 20 minutes.

EMBLÈME DU SCOUTISME MONDIAL

L'emblème du Scoutisme mondial mauve et blanc porté par des scouts partout dans le monde revêt un sens spécial. La flèche centrale représente le nord sur une boussole et elle pointe vers la bonne voie à suivre. La corde qui entoure la fleur de lys évoque la fraternité des scouts autour du monde. Le nœud plat représente le lien indissociable qui unit tous les scouts.

PRIX DE L'AVENTURE AMORY

Cette plaque a été remise pour la première fois par le très honorable vicomte Amory, G.C.M.G., ancien haut-commissaire britannique au Canada. Une reproduction de la Grande Hermine, l'un des navires de Jacques Cartier, ainsi que du satellite Alouette 1 de l'Agence spatiale canadienne sont gravés sur la plaque.

Le Prix de l'aventure Amory est remis annuellement à la compagnie qui fait preuve de la plus grande initiative dans la conception, la planification et la réalisation d'une aventure de plein air qui tient compte des quatre éléments du Sentier canadien.

Conditions d'admission

Admissibilité

Le concours est ouvert à toutes les compagnies de scouts aventuriers dûment inscrites.

Soumettez vos journaux de bord à l'adresse suivante :

Prix de l'aventure Amory
Scouts Canada
1345 chemin Baseline
Ottawa, Ontario
K2C 0A7

Dates de la compétition

Les activités doivent se dérouler entre le 1er novembre et le 31 octobre.

Les journaux de bord doivent être mis à la poste **au plus tard** le 31 octobre au plus tard pour être pris en considération.

Règlements du concours

1. Adultes

Les personnes âgées de 18 ans et plus **ne** peuvent **pas** prendre part à la planification, à la préparation ou à l'exécution de l'activité, mais peuvent être consultées par les scouts aventuriers. Elles peuvent accompagner le groupe pendant l'activité seulement dans les situations suivantes :

a. si la loi l'exige (p. ex. pour conduire un véhicule, accéder à des zones restreintes);
b. en tant qu'instructeur ou superviseur s'il est nécessaire d'apprendre une technique pour l'activité;
c. pour des questions de sécurité.

La participation de l'adulte est alors limitée à ces fonctions spécifiques.

2. Durée

L'aventure doit être d'une durée minimum de quatre jours, dont au moins 84 heures consécutives.

3. Journaux de bord

Chaque compagnie doit soumettre un journal de bord illustré par les participants, sans l'aide d'adultes. Le journal de bord doit :

a. indiquer le nom de la compagnie; le nom et l'adresse des animateurs; et le nom, l'âge et l'adresse de chacun des aventuriers;
b. spécifier le but de l'activité;
c. expliquer comment et pourquoi l'activité a été choisie;
d. raconter les détails de la planification et de la préparation de l'activité, y compris le rôle joué par chacun des participants;
e. faire le compte-rendu quotidien de l'aventure. Dans ce compte-rendu, vous devez :
    i) décrire votre itinéraire
    ii) décrire le pays, les paysages, la végétation, les cours d'eau, les sentiers, les fleurs, les oiseaux et la faune
    iii) décrire les lieux d'intérêt historique, les monuments, les champs de bataille, les ruines et les routes historiques
    iv) décrire les activités humaines, le développement de l'industrie et de l'agriculture et l'artisanat local
    v) inclure des photographies, des plans et des croquis
f. proposer une réflexion sur comment les membres de la compagnie se sont développés dans les ÉPICES grâce à leur participation à l'expédition.

Bien que les règlements du concours exigent que le journal de bord de l'aventure soit représentatif du travail du groupe (sans l'aide d'adultes), les scouts aventuriers peuvent demander des conseils et même s'exercer à tenir un journal de bord.

4. Juges

Les juges sont nommés chaque année par le commissaire national et leur décision est sans appel. Leur évaluation repose sur l'activité qui est présentée dans le journal de bord, en fonction des critères suivants :

a. L'audace du choix d'activité
b. L'effort fourni dans la préparation et l'exécution de l'activité
c. L'atteinte du but
d. La qualité du journal de bord

5. Retour des journaux de bord

D'ordinaire, les journaux de bord soumis au concours sont retournés. Cependant, Scouts Canada se réserve le droit de les conserver.

Les scouts aventuriers qui participent à une expédition Amory (qu'ils fassent partie ou non de la compagnie gagnante) reçoivent tous un badge de participation qu'ils peuvent apposer à leur uniforme. Le nom de la compagnie gagnante est gravé sur le trophée du Prix de l'aventure Amory, et elle peut le garder pour une période de neuf mois. Les compagnies qui se classent en première, seconde et troisième place reçoivent chacune un trophée qu'elles peuvent conserver.

L'uniforme du scout aventurier

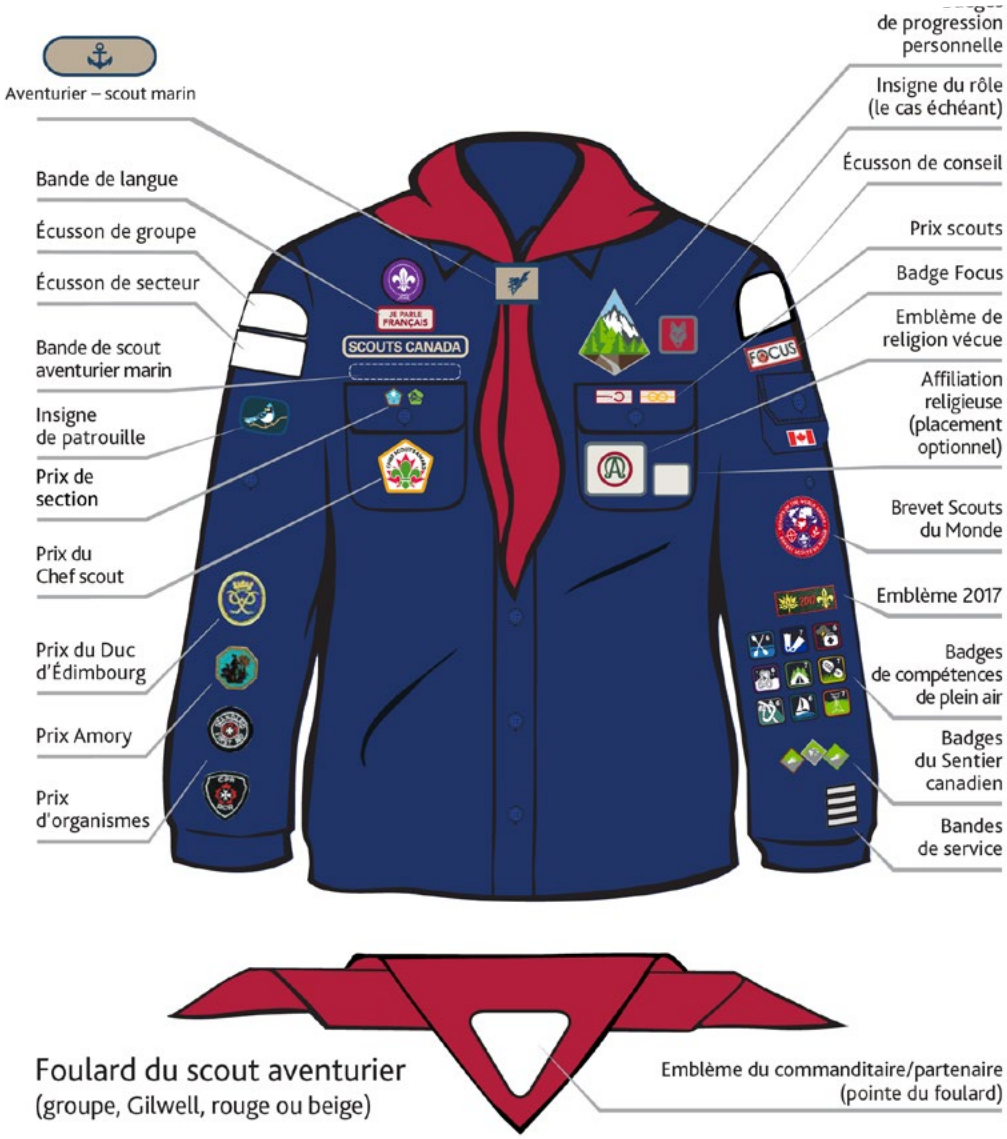
Portez votre uniforme lors des activités désignées par votre compagnie et lors des évènements nationaux ou ceux organisés par votre secteur ou votre conseil. L'uniforme démontre que vous appartenez à une compagnie et au mouvement scout, alors portez-le correctement et avec fierté.

L'uniforme du scout aventurier est composé d'un gilet bleu marine unisexe doté d'un col et de boutons, du foulard de votre groupe, du nœud de foulard (celui des scouts aventuriers ou des scouts aventuriers marins), de pantalons beiges et d'une ceinture de cuir. Vous pouvez vous procurer tous ces articles au magasin scout. Vous pouvez porter des pantalons beiges et une ceinture non officiels. Le programme Personne laissé de côté accorde des subventions aux jeunes dans le besoin.

Votre compagnie peut concevoir son propre habillement pour les sorties et les évènements informels.

PLACEMENT DES INSIGNES SUR L'UNIFORME

SCOUT AVENTURIER



Badges

Les aventuriers ne portent pas les badges qu'ils ont remportés chez les sections plus jeunes, à l'exception du prix du Chef scout et des petits badges qui indiquent qu'ils ont obtenu le prix de l'étoile Polaire (prix de section des castors) ou le prix Seeonee (prix de section des louveteaux).

Les scouts aventuriers ne peuvent remporter de badge de réalisation personnelle, mais ils peuvent tout de même obtenir et porter divers badges sur leur uniforme, dont ceux-ci :

- Le prix de religion vécue (le jeune porte seulement le badge correspondant à la plus haute étape atteinte)
- Le prix de la Reine des scouts aventuriers
- Les badges remis par l'Ambulance Saint-Jean, la Société de sauvetage et la Croix-Rouge canadienne
- Le Prix du Duc d'Édimbourg (le jeune porte seulement le badge correspondant à la plus haute étape atteinte)
- Badge de liaison du sentier canadien
- Le Prix de l'aventure Amory

Remarque : Les animateurs ne portent pas l'uniforme du scout aventurier ou de badges ou prix qu'on attribue aux jeunes.