

## Série des modules obligatoires



ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

### Modules obligatoires généraux

FOR 0001	Plan de formation personnel
ANI 1001	Animation d'un groupe de personnes
ANI 1002	Les jeunes d'abord
ANI 1003	Communication efficace
SOC 1004	Adultes dans le scoutisme
SOC 1005	Principes fondamentaux du scoutisme
SOC 1006	Développement spirituel
SOC 1007	Structure et organisation du Mouvement scout
SOC 1008	Histoire du Mouvement scout
SOC 1009	Scoutisme dans la communauté
GES 1010	Gestion d'un groupe scout
GES 1011	Sécurité et assurances
GES 1012	Financement 1

### Modules obligatoires pour l'obtention du Badge de Bois

*(L'un ou l'autre des cinq modules suivants)*

ANI 1021	Les jeunes de 7-8 ans
ANI 1022	Les jeunes de 9-11 ans
ANI 1023	Les jeunes de 11-14 ans
ANI 1024	Les jeunes de 14-17 ans
ANI 1025	Les jeunes de 17-21 ans

### ANI 1026 PROGRAMME DES JEUNES 1

ANI 2026	Programme des jeunes 2
ANI 3026	Programme des jeunes 3
ANI 1027	La relation adulte/jeune
TEC 1028	Le jeu dans le scoutisme
TEC 1029	Pédagogie des techniques
TEC 1030	Camps et sorties

### Modules obligatoires pour l'obtention du Nœud de Cabestan violet

ANI 1041	Animation des adultes
GES 1042	Gestion des ressources adultes 1
GES 1043	Recrutement des adultes
GES 1044	Gestion financière 1
GES 1045	Gestion de l'information 1
GES 2012	Financement 2
TEC 1046	Tenue d'une réunion
TEC 1047	Recrutement et accueil des jeunes

## FORMATION MODULAIRE

# Programme des jeunes 1

## ANI 1026

Première édition  
Janvier 2000

# Objectifs du module PROGRAMME DES JEUNES 1

## Objectif général

Comprendre le Programme des jeunes et être en mesure d'en connaître et d'en comprendre ses diverses applications.

## Objectifs particuliers

1. Connaître la définition du Programme des jeunes telle qu'énoncée par l'Organisation mondiale du Mouvement scout.
2. Connaître les domaines de développement personnel des jeunes dans le scoutisme et être en mesure de définir des objectifs pour chacun de ces domaines selon l'âge et le milieu.
3. Connaître la méthode scout et décrire ses sept éléments essentiels.
4. Connaître la pédagogie du projet et décrire chacune des six étapes par lesquelles elle se traduit.
5. Connaître diverses sources pour proposer des activités aux jeunes.
6. Comprendre l'importance des âges charnières et de la montée.

## Avertissement

Les documents de l'Association des Scouts du Canada sur la formation modulaire sont destinés à la *formation* des adultes de l'Association. Bien qu'ils fassent référence à des politiques et à des règlements officiels de l'Organisation mondiale du Mouvement scout et de l'Association des Scouts du Canada, ils ne remplacent pas ces politiques et règlements officiels et ne sauraient être interprétés comme tels.

## Sommaire

CONTENU .....	3
<b>Matière .....</b>	<b>3</b>
1. Introduction .....	3
2. Qu'est-ce que le Programme des jeunes ? ...	4
3. Le pourquoi ou les objectifs éducatifs .....	6
4. Le comment ou la méthode scout .....	8
5. La pédagogie du projet ou le VCPRÉF .....	20
6. Le quoi ou les activités ...	24
7. Les âges-charnières et l'importance de la montée .....	25
<b>Pédagogie .....</b>	<b>27</b>
<b>Sources et ressources .....</b>	<b>27</b>
<b>ÉVALUATION FORMATIVE .....</b>	<b>28</b>

**Note.** Pour alléger le texte et en faciliter la lecture, le genre masculin des noms de postes ou de fonctions inclut les genres féminin et masculin.

Ce module de formation scout a été conçu à l'usage des adultes de l'Association des Scouts du Canada engagés dans un processus de formation structuré. Il peut être reproduit à des fins de formation ou de documentation pourvu que la source soit mentionnée.

©2000, Association des Scouts du Canada

# Contenu du module PROGRAMME DES JEUNES 1

## MATIÈRE

**Note.** Le présent module remplace le module intitulé *Méthodologie 1*. En 1999, l'Association des Scouts du Canada a décidé de cesser d'utiliser le terme «méthodologies» pour désigner les diverses propositions pédagogiques du Programme des jeunes. L'approche globale *Programme des jeunes*, proposée par l'Organisation mondiale du Mouvement scout à la fin des années 80, est beaucoup plus conforme aux orientations actuelles du scoutisme mondial qu'une approche segmentée par «méthodologies».

### 1. Introduction

ANI 1026 est le premier d'une série de trois modules consacrés au Programme des jeunes. Cette série est un peu particulière par rapport aux autres modules. D'abord, il s'agit d'une séquence à suivre dans l'ordre: après ANI 1026, l'adulte en apprentissage passera à ANI 2026, puis à ANI 3026. Par ailleurs, le temps requis pour acquérir chacun de ces trois modules varie considérablement, alors que l'on parle généralement de trois heures pour la plupart des autres modules.

ANI 1026 (Programme des jeunes 1) donne un aperçu du Programme des jeunes, à partir de la définition qu'en donne l'Organisation mondiale du Mouvement scout. On y souligne particulièrement l'unicité du Programme des jeunes (il n'y a qu'un seul Programme des jeunes dans le scoutisme, tout comme il n'y a qu'une seule méthode scoute) et la continuité entre les différentes propositions pédagogiques de l'Association des Scouts du Canada. Ce survol ne requiert que quelques heures.

ANI 2026 (Programme des jeunes 2) consiste à étudier et à assimiler le contenu d'une des propositions pédagogiques du Programme des jeunes, soit celle de la branche dans laquelle l'adulte en apprentissage anime ou a l'intention d'animer. L'apprentissage peut varier d'un adulte à l'autre, selon ses connaissances antérieures et son expérience pratique, selon la proposition pédagogique elle-même, mais il faut s'attendre à consacrer une bonne dizaine d'heures à cette étude.

ANI 3026 (Programme des jeunes 3) constitue l'intégration pratique de l'apprentissage au sein d'une unité scoute pendant un stage de *quinze semaines consécutives*. Ce module se présente comme une

espèce de carnet de stage, permettant non seulement d'évaluer de façon progressive l'assimilation des connaissances, mais aussi de faire prendre conscience à l'adulte en apprentissage du rapport entre la théorie et la pratique; l'adulte pourra d'ailleurs apprécier toute la marge de manœuvre et la créativité que lui laisse la proposition pédagogique de sa branche quand vient le temps d'animer des jeunes «pour de vrai».

## 2. Qu'est-ce que le Programme des jeunes?

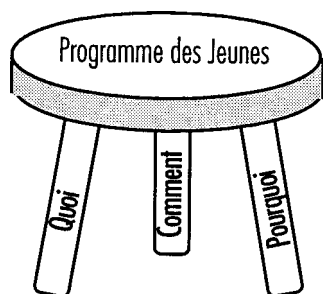
Le Programme des jeunes est «l'ensemble du **quoi** — ce qu'un jeune fait dans le scoutisme — (les activités), du **comment** il le fait (la méthode scout) et du **pourquoi** il le fait (le but)<sup>1</sup>.» Le Programme des jeunes est le moyen par lequel le scoutisme s'efforce d'atteindre son but. Il constitue l'élément essentiel qui attire et retient les jeunes.

### L'ensemble

Le Programme des jeunes, c'est la totalité de l'expérience de vie proposée à un jeune dans le cadre d'un groupe local, sur une certaine durée et à travers laquelle il progresse vers les objectifs éducatifs du scoutisme. Cela couvre l'intégralité de l'expérience scout d'un jeune, du moment où il entre dans le Mouvement jusqu'au moment où il le quitte.

Le Programme des jeunes forme un tout dont aucune partie (le quoi, le comment et le pourquoi) ne peut être dissociée. Si l'une d'elles vient à manquer ou n'est pas réellement prise en compte, c'est tout l'équilibre du Programme des jeunes qui est compromis et il perd alors son efficacité.

Prenons par exemple un tabouret à trois pieds. Si les trois pieds ont la même longueur et sont inclinés de la même manière, le tabouret est utile, on peut s'en servir. Mais si l'un des trois pieds est différent des autres, on ne peut plus se servir du tabouret : il ne sert plus à rien!



---

<sup>1</sup> Organisation mondiale du Mouvement scout, *Politique mondiale du programme*, Bureau mondial du scoutisme, 1990.

**Le Programme des jeunes est le moyen par lequel le scoutisme s'efforce d'atteindre son but.**

**Le Programme des jeunes, c'est la totalité de l'expérience de vie proposée à un jeune dans le cadre d'un groupe local, sur une certaine durée et à travers laquelle il progresse vers les objectifs éducatifs du scoutisme.**

**Le Programme des jeunes, c'est tout ce que les jeunes font dans le scoutisme. Cela inclut toutes les activités, qu'elles soient structurées et organisées ou spontanées.**

**La méthode scout est un système d'autoéducation qui comprend sept éléments essentiels.**

**Le Programme des jeunes doit refléter les principes du scoutisme.**

### Quoi ?

Le Programme des jeunes, c'est tout ce que les jeunes font dans le scoutisme. Cela inclut toutes les activités, qu'elles soient structurées et organisées ou spontanées. On y retrouve aussi certains éléments connexes comme faire la cuisine ou la vaisselle durant le camp, collecter des fonds pour une activité, préparer une réunion et remettre en ordre le local après la réunion.

Chacune de ces activités doit être considérée comme un moyen de contribuer à atteindre les objectifs éducatifs du scoutisme. De ce fait, toutes les activités doivent être présentées de manière attirante pour les jeunes comme des moyens de mieux grandir et non pas comme un minimum dont on ne peut se passer.

### Comment ?

Le Programme des jeunes se caractérise également par la manière dont les activités, officielles ou non, sont organisées et menées à bien. Cette manière, c'est la méthode scout, c'est-à-dire un système d'autoéducation qui comprend sept éléments essentiels :

- ✦ une Loi et une Promesse,
- ✦ l'éducation par l'action,
- ✦ un système d'équipes,
- ✦ le contact avec la nature,
- ✦ un cadre symbolique,
- ✦ une relation éducative,
- ✦ une progression personnelle.

### Pourquoi ?

Le Programme des jeunes doit aussi refléter les principes du scoutisme (devoir envers Dieu, devoir envers autrui et devoir envers soi-même) et avoir été conçu de façon à permettre d'atteindre le but du scoutisme, c'est-à-dire de contribuer au développement global de la personne sur les plans physique, intellectuel, social et spirituel<sup>2</sup>. On y ajoutera le plan affectif parce que, depuis l'énoncé des quatre objectifs de développement du scoutisme dans la Constitution mondiale, ce qui remonte au milieu des années 70, les sciences humaines ont démontré que le domaine affectif est tout aussi important que les autres en matière de développement de la personne.

Ce que les scouts entreprennent et la manière dont ils le font — c'est-à-dire les deux premiers pieds du tabouret — ne sert pas à grand chose si le troisième pied, soit le but éducatif du Mouvement, n'est pas bien en place et correctement relié aux deux autres.

<sup>2</sup> Voir le module SOC 1005 *Principes fondamentaux du scoutisme*.

### 3. Le pourquoi ou les objectifs éducatifs

Nous allons maintenant analyser plus en détail chacun des éléments du Programme des jeunes, en commençant par le *pourquoi*. Nous allons retrouver ici les objectifs du scoutisme, en y ajoutant le développement des possibilités affectives. Dans le module SOC 1005 (Principes fondamentaux du scoutisme), nous avons déjà évoqué ce que chaque domaine de développement pouvait inclure. Il est important de revenir sur chacun de ces domaines, puis de voir comment on peut y associer des objectifs précis, adaptés à l'âge et au milieu des jeunes.

#### Les domaines de développement personnel

Les domaines de développement personnel recouvrent les différents aspects de la personnalité d'un individu, appelés à évoluer, à se développer au fur et à mesure que le jeune grandit. Les cinq domaines retenus par le scoutisme comme éléments constitutifs d'une personnalité sont les domaines physique, intellectuel, affectif, social et spirituel<sup>3</sup>. Ces domaines peuvent être définis de la manière suivante :

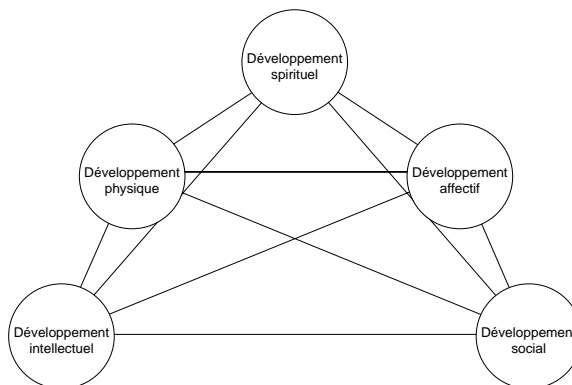
- **Physique** : prise en charge de sa propre croissance et du bon fonctionnement de son corps.
- **Intellectuel** : développer la capacité de réfléchir, d'innover, d'utiliser des informations de manière originale et judicieuse.
- **Affectif** : reconnaître ses sentiments et apprendre à les exprimer de manière à parvenir à une certaine liberté intérieure, un certain équilibre, un degré de maturité.
- **Social** : prendre conscience de l'interdépendance vis-à-vis des autres, développer la capacité de coopérer et de diriger.
- **Spirituel** : découvrir la réalité spirituelle qui donne un sens à la vie et la refléter au quotidien. Développer sa connaissance et sa compréhension de l'héritage spirituel de la communauté dans laquelle on vit, tout en respectant les choix spirituels des autres.

---

<sup>3</sup> On notera qu'il y a ici cinq domaines de développement, alors qu'il n'y a que quatre objectifs éducatifs énoncés dans la Constitution mondiale (favoriser le développement des possibilités physiques, intellectuelles, sociales et spirituelles). L'Organisation mondiale du Mouvement scout a ajouté le domaine affectif il y a quelques années pour mieux prendre en compte les progrès réalisés dans le domaine des sciences humaines en matière de développement de la personne.

**Les domaines de développement personnel recouvrent les différents aspects de la personnalité d'un individu.**

**Domaines de développement personnel**



**Ces cinq domaines sont étroitement imbriqués les uns dans les autres, ils sont complémentaires et constituent un tout.**

**Toutes les dimensions de la personnalité du jeune évoluent ensemble et sont en interaction les unes avec les autres.**

Ces cinq domaines sont étroitement imbriqués les uns dans les autres, ils sont complémentaires et constituent un tout. Ils doivent donc être pris en compte dans leur totalité pour permettre le plein épanouissement de tout ce potentiel que la personne porte en elle.

L'idéal préconisé par le scoutisme est un être heureux et équilibré, autonome et attentif aux autres. C'est d'ailleurs cette double capacité (autonomie et solidarité) qui constitue ce que Baden-Powell appelait souvent «le caractère».

Un être de caractère est quelqu'un sur qui on peut compter dans une situation donnée, pour utiliser au mieux et de manière responsable (vis-à-vis de lui-même et des autres) toutes les ressources dont il dispose dans chacun des domaines de développement personnel.

Toutes les dimensions de la personnalité du jeune évoluent ensemble et sont en interaction les unes avec les autres, mais en distinguant les différents domaines, on se donne les moyens de prendre en compte tous les aspects du développement d'un jeune de manière équilibrée, sans favoriser l'un des aspects par rapport aux autres et sans en oublier aucun.

Comme ces domaines sont interdépendants, il est important de ne pas exagérer ce qui les distingue, car on risquerait de les voir devenir complètement artificiels. Ils doivent être abordés de manière intégrée.

Le scoutisme incite le jeune à prendre en charge lui-même le développement de ses capacités dans chacun des domaines de développement personnel. On prendra soin d'accorder une importance égale à chacun des domaines et on s'attachera à n'en privilégier ou à n'en négliger aucun.

### Les objectifs éducatifs

C'est par rapport à chacun des domaines de développement de la personnalité que le scoutisme définit des objectifs éducatifs. Ceux-ci sont progressifs dans la mesure où ils correspondent à diverses tranches d'âge. On distingue cinq tranches d'âge dans l'Association des Scouts du Canada :

- les 7-8 ans (Castors et Hirondelles),
- les 9-11 ans (Louveteaux et Exploratrices),
- les 11-14 ans (Éclaireurs et Intrépides),
- les 14-17 ans (Pionniers),
- les 17-21 ans (Scouts-Aînés).

On trouvera dans les modules ANI 1021 à ANI 1025, qui décrivent les caractéristiques des jeunes dans chacune des tranches d'âge, tous les éléments pour définir des objectifs éducatifs dans chacun des domaines de développement. On portera une attention particulière aux attitudes de l'équipe d'animation qui favorisent la poursuite de tels objectifs.

Rappelons qu'il est essentiel de fixer des objectifs dans les cinq domaines. Par ailleurs, il faut veiller à ce que les objectifs éducatifs dans les diverses tranches d'âge respectent l'équilibre indispensable entre le développement des connaissances, des compétences et des attitudes dans chacun des cinq domaines.

Mentionnons enfin que la plupart des activités dans le scoutisme visent généralement plus d'un objectif de développement. Il n'y a pas cinq catégories d'activités. Par exemple, un grand jeu favorisera le développement de certaines aptitudes physiques, mais fera également appel à la débrouillardise et à l'esprit d'équipe; il pourra aussi susciter une réflexion de nature à favoriser le développement spirituel. On pourrait dire la même chose d'un service communautaire, d'un camp ou même d'une cérémonie. Nous reviendrons plus loin sur la question des activités en analysant le *quoi* du Programme des jeunes.

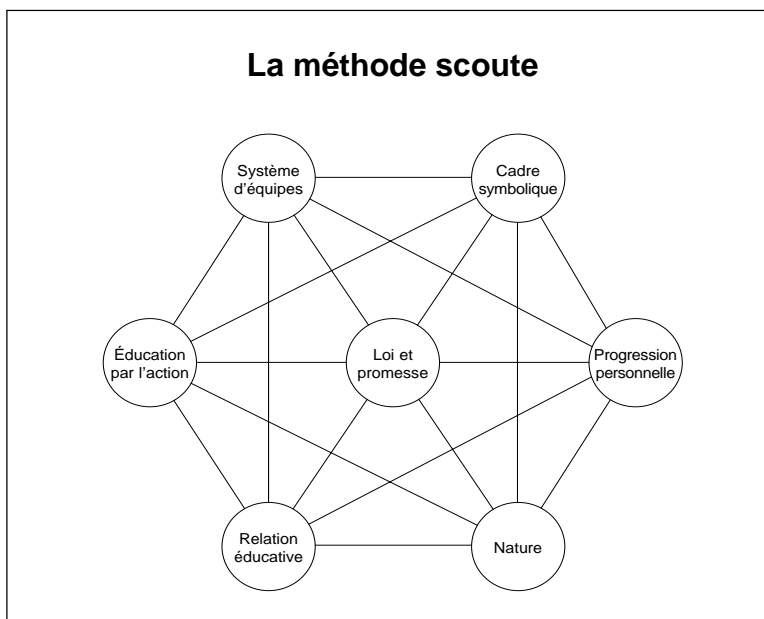
### 4. Le comment ou la méthode scoute

*«Le scoutisme est un médicament composé de différents ingrédients. Si ceux-ci ne sont pas mélangés dans les proportions voulues selon l'ordonnance, les usagers ne doivent pas rendre responsable le docteur quand les effets sur le patient ne sont pas satisfaisants.»*  
Baden-Powell, revue Jamboree, 1992

Le schéma ci-contre indique les sept éléments essentiels de la méthode scoute et il montre les relations entre ces éléments. On ne

**Il est essentiel de fixer des objectifs dans les cinq domaines.**

**On ne peut parler de méthode scout que dans la mesure où tous les éléments qui la composent se combinent à l'intérieur d'un système éducatif intégré.**



peut parler de méthode scout que dans la mesure où tous ces éléments se combinent à l'intérieur d'un système éducatif intégré, développé à partir de l'idée d'autoéducation progressive<sup>4</sup>.

### **La Loi et la Promesse**

**La Loi scout est un code de vie basé sur les principes du scoutisme.**

La Loi scout est un code de vie basé sur les principes du scoutisme. C'est un code de vie personnel dans la mesure où il sert de référence pour guider chaque scout dans sa vie quotidienne et lui indiquer le sens général de son développement ultérieur. C'est un moyen très simple, et d'autant plus que sa formulation est adaptée aux diverses tranches d'âge, de faire comprendre à un jeune ce que le scoutisme peut lui apporter et jusqu'où il peut le soutenir dans son propre développement. La Loi sera aussi un élément de référence quand le jeune développera son propre système de valeurs.

**La Loi scout est aussi un code de vie collectif dans la mesure où elle énonce des principes de vie communautaire.**

La Loi scout est aussi un code de vie collectif dans la mesure où elle énonce des principes de vie communautaire. Car l'unité scout est une véritable petite communauté de jeunes dans laquelle chacun a les mêmes droits et les mêmes devoirs envers lui-même et envers les autres. Les jeunes évoluent dans cette communauté de manière démocratique, en respectant chaque individu. La communauté se développe en se fondant sur le sentiment d'appartenance, le sens du partage, la solidarité et la coopération.

<sup>4</sup> Voir ou revoir à ce sujet le module SOC 1005 *Principes fondamentaux du scoutisme*, édition de novembre 1999, page 11.

## FORMATION MODULAIRE

La Promesse scoute est l'engagement de chaque jeune à vivre et à progresser selon la Loi scoute. En faisant sa promesse, le jeune reconnaît qu'il a découvert la Loi scoute et il s'engage à faire de son mieux pour y conformer sa vie. Faire sa promesse est ainsi le premier acte symbolique de l'autoéducation. Celui qui fait sa promesse n'est pas un scout parfait; la Promesse scoute est un point de départ, pas une ligne d'arrivée.

En faisant sa promesse devant les autres scouts, le jeune s'engage publiquement. Cela donne à l'engagement un caractère officiel. En plus, il s'agit d'un acte social, effectué devant d'autres membres qui, de leur côté, montrent par leur présence qu'ils acceptent le nouveau venu.

Naturellement, Loi et Promesse sont adaptées aux diverses tranches d'âge. Il y a ainsi une progression d'une tranche d'âge à l'autre, non seulement dans les formulations, mais aussi dans la prise de conscience des valeurs. L'Association des Scouts du Canada croit que l'adolescent ou l'adolescente est en mesure de comprendre la multiplicité des valeurs qui sous-tendent la Loi scoute, ce qui

**La Promesse scoute est l'engagement de chaque jeune à vivre et à progresser selon la Loi scoute.**

**Loi et Promesse sont adaptées aux diverses tranches d'âge. Il y a ainsi une progression d'une tranche d'âge à l'autre, non seulement dans les formulations, mais aussi dans la prise de conscience des valeurs.**

### Loi et Promesse selon les branches

Groupe d'âge	Branche	Loi	Complément à la Loi	Promesse
7-8	Hirondelles	L'hirondelle est amicale et enjouée.		Je promets d'être amicale et enjouée.
	Castors	Le castor joue avec et comme les autres		Je m'engage à faire des efforts pour jouer avec et comme les autres.
9-11	Exploratrices	Je suis propre. Je suis vraie. Je suis active. Je suis joyeuse. Je suis l'amie de l'autre.		Avec ton aide, Seigneur mon ami, je promets de faire de mon mieux, d'observer la loi des Exploratrices et de faire une bonne action tous les jours.
	Louveteaux	Le louveteau fait de son mieux. Le louveteau fait plaisir à quelqu'un tous les jours.	<b>Maximes:</b> Le louveteau pense aux autres. Le louveteau ouvre les yeux et les oreilles. Le louveteau est toujours joyeux. Le louveteau dit toujours vrai. Le louveteau est toujours propre.	Moi, je veux faire de mon mieux, je veux faire plaisir à quelqu'un tous les jours. Je demande à Jésus et à mes frères de m'aider.
11-14	Intrépides	Je répands la joie. Je partage avec les autres. Je protège l'environnement. Je fais équipe. Je mérite et fais confiance. Je respecte les différences. Je défends ce qui est juste. Je vis ma foi. J'acquies la maîtrise de moi-même. Je poursuis ce que j'entreprends.		Moi, sur mon honneur, je m'engage à observer la loi des Intrépides, à servir ma communauté et à vivre ma foi.
	Éclaireurs	Le scout mérite et fait confiance. Le scout combat pour la justice. Le scout partage avec tous. Le scout est frère de tous. Le scout protège la vie. Le scout fait équipe.	<b>Principes:</b> Nous sommes dignes de confiance. Nous sommes tous amis. Nous partageons notre foi.	Sur mon honneur, avec l'aide de Dieu et de mes frères, je m'engage à vivre les trois principes Éclaireurs, qui sont... (voir ci-contre).
14-17	Pionniers	Le scout fait tout de son mieux. Le scout répand la joie. Le scout respecte le travail.		Moi, je m'engage sur mon honneur à vivre selon la Loi scoute pour mieux servir Dieu et les autres.
17-21	Scouts-Aînés	Le scout est maître de lui-même.		

explique que ce n'est qu'à compter de la branche Pionniers qu'elle propose aux jeunes le texte intégral de la Loi scout et qu'elle les invite à faire une promesse appropriée.

Dans les tranches d'âge plus jeunes, l'Association propose plutôt des condensés ou des formulations concises qui s'inspirent de la Loi scout et qui devraient conduire le jeune à découvrir progressivement toutes les valeurs de la Loi.

### **L'éducation par l'action**

L'idée de base de cet élément est d'apprendre et de se développer par la pratique, au moyen d'expériences vécues. L'éducation par l'action :

- reflète la démarche active du scoutisme en matière d'éducation. Dans le scoutisme, les jeunes apprennent en vivant réellement des choses et non en écoutant sagement un exposé ou en suivant une démonstration.
- s'applique aussi bien à l'acquisition d'un savoir ou d'un savoir-faire qu'au développement d'une attitude ou pour atteindre n'importe quel objectif éducatif dans chacun des domaines de développement.
- reflète la démarche concrète du scoutisme en matière d'éducation, qui est basée sur l'expérience de vie réalisée à partir de centres d'intérêt particuliers. Ce n'est pas dans l'abstrait, loin de la réalité, que les scouts développent leurs connaissances, leurs compétences et des attitudes.

**L'éducation par l'action est un excellent moyen d'aider les jeunes à se développer en s'appuyant sur tous les éléments qui ressortent d'une expérience vécue.**

L'éducation par l'action est un excellent moyen d'aider les jeunes à se développer en s'appuyant sur tous les éléments qui ressortent d'une expérience vécue. Le scoutisme se branche ainsi sur l'énergie même des jeunes, sur leur besoin d'agir, de relever des défis et de vivre des aventures. Il leur propose un environnement qui les pousse à explorer, à essayer et à découvrir.

L'éducation par l'action donne envie d'aborder la vie de manière concrète, d'affronter directement les problèmes qui surgissent. Elle aide à prendre conscience de toutes les capacités que l'on possède et à s'en servir quand il le faut, à se prendre réellement en charge pour être acteur — et non spectateur — dans la communauté.

### **Le système d'équipes**

Naturellement, des jeunes du même âge ont tendance à se regrouper. Le scoutisme utilise cette tendance naturelle pour offrir aux jeunes un environnement dans lequel ils se sentiront à l'aise et orienter dans un sens positif l'influence indéniable que des jeunes exercent les uns sur les autres.

## FORMATION MODULAIRE

Groupes d'âge	Branches	Unités	Équipes
7-8 ans	Castors Hirondelles	Colonie Bande	Huttes Nichées
9-11 ans	Louveteaux Exploratrices	Meute Réseau	Sizaines Sizaines
11-14 ans	Éclaireurs Intrépides	Troupe Club	Patrouilles Équipes
14-17 ans	Pionniers	Poste	Équipes
17-21 ans	Scouts-Aînés	Carrefour	Équipes

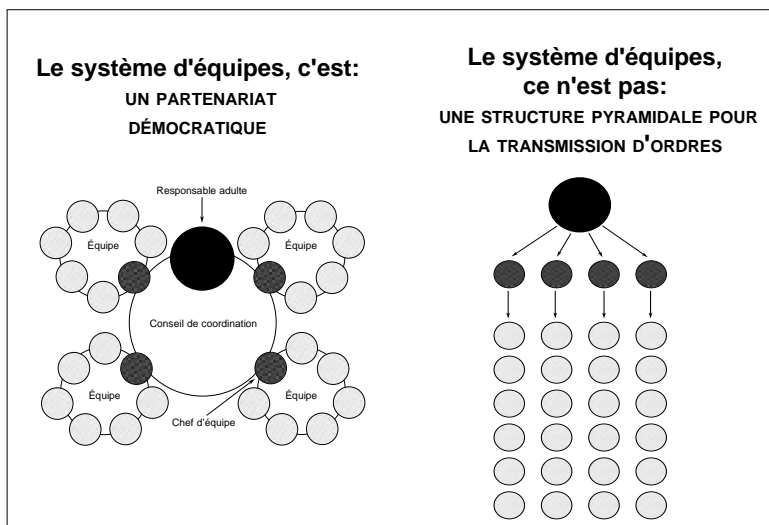
Dans le scoutisme, on parle généralement d'équipes de quatre à huit jeunes qui, ensemble, constituent une unité. Chaque équipe permet aux jeunes de s'organiser pour vivre ensemble et réaliser des activités. À l'intérieur de l'équipe, chaque jeune exerce une responsabilité et contribue ainsi à la vie de l'équipe et au succès des activités. Dans chaque équipe, il y a ordinairement un meneur ou chef d'équipe, accepté par tous. Il assure un rôle de coordination, réunit les autres et leur donne l'occasion de prendre part aux décisions.

Bien qu'ils ne soient pas membres des équipes, les responsables adultes gardent un contact étroit avec chacune d'elles et avec chaque jeune.

L'équipe constitue la cellule de base dans laquelle les jeunes vivent et agissent, mais ils sont aussi membres de l'unité dans son ensemble. Les activités sont tantôt réalisées en équipes, tantôt en unité. Les

**Chaque équipe permet aux jeunes de s'organiser pour vivre ensemble et réaliser des activités.**

**L'équipe constitue la cellule de base dans laquelle les jeunes vivent et agissent, mais ils sont aussi membres de l'unité dans son ensemble.**



activités de l'unité permettent à chaque équipe de se sentir impliquée et de jouer un rôle dans la vie de l'unité. Elles sont aussi pour les jeunes l'occasion de rencontrer les membres des autres équipes.

Tous ces éléments, combinés entre eux, constituent une structure sociale organisée et un système démocratique de fonctionnement basé sur la Loi scout. C'est ce que Baden-Powell appelait le «système des patrouilles». Chacun, jusqu'au plus petit, participe au «gouvernement» de cette mini-société et est en partie responsable du bien-être de tous.

### Le cadre symbolique

Le symbolisme permet souvent aux gens de comprendre des notions abstraites ou que leur niveau de développement ne leur permettrait pas de saisir. Le scoutisme a ainsi recours à plusieurs symboles à des fins éducatives<sup>5</sup>. En ce sens, le cadre symbolique, que l'on appelle aussi «thématique», est composé d'éléments représentant ce que le Mouvement s'efforce de promouvoir.

**Le terme même de «scoutisme» reflète un cadre symbolique inventé par Baden-Powell.**

Le terme même de «scoutisme» reflète un cadre symbolique inventé par Baden-Powell. La référence était, au moment de la fondation du scoutisme, les soldats envoyés en éclaireurs, qui devaient se montrer ingénieux et débrouillards. Même si ce n'est plus une référence très actuelle, on parle encore aujourd'hui de scoutisme et d'éclaireurs. Les associations scoutées s'efforcent cependant d'actualiser les thématiques, de façon à ce qu'elles correspondent le mieux possible aux intérêts des jeunes.

**Chaque branche a son cadre symbolique, qui s'inspire souvent d'une histoire et qui se traduit par un vocabulaire original.**

Chaque branche a ainsi son cadre symbolique, qui s'inspire souvent d'une histoire, surtout chez les plus jeunes, et qui se traduit par un vocabulaire original. Le nom de la branche évoque ce cadre symbolique en premier lieu. Plus le jeune avance en âge, moins il a besoin de références thématiques, mais son besoin de symboles disparaît rarement. Ainsi, les *Scouts-Aînés* portent-ils ce nom en référence au rôle important que jouent les frères ou sœurs aînés dans une famille; et le *carrefour* dans lequel ils se rassemblent évoque cette croisée des chemins où l'on se rencontre et d'où l'on repart dans diverses directions.

Le cadre symbolique utilise la capacité d'imagination des jeunes, leur goût pour l'aventure, leur créativité et leur esprit d'invention pour :

- stimuler leur développement;
- les amener à s'identifier avec les orientations et les valeurs que propose le scoutisme;

<sup>5</sup> Pour en savoir plus long sur l'importance et la signification des symboles dans le scoutisme, voir le module SOC 1201 *Symboles et traditions*.

## FORMATION MODULAIRE

---

Branches	Symbolique	Histoire
Castors	Animaux vaillants et ingénieux, vie de famille exemplaire	Les Aventures de Cartouche et Namor
Hirondelles	Oiseaux sympathiques et sociaux	Les Aventures de Plume
Louveteaux	Petits du loup au milieu de la jungle; vie sociale très poussée	Le Livre de la jungle
Exploratrices	Jeunes déterminées et curieuses en quête de découvertes	Incroyable Aventure dans le cyberspace
Éclaireurs	Petits groupes de jeunes courageux qui partent explorer le terrain en avant-garde	
Intrépides	Journalistes réalisant des reportages	
Pionniers	Aventuriers en quête de découvertes et d'inconnu	
Scouts-Aînés	Frères et sœurs d'une même famille au service de leur communauté	

- renforcer la cohésion du groupe et la solidarité entre ses membres.

Le cadre symbolique n'est pas destiné à maintenir le jeune dans un monde imaginaire ou artificiel. Il s'agit d'utiliser un moyen d'enrichir la vie de tous les jours et de résoudre un certain nombre de problèmes, puis de passer à d'autres stades de développement. Le cadre symbolique doit évoluer au fur et à mesure que les jeunes passent d'un monde imaginaire à quelque chose de beaucoup plus réel.

### La nature

La nature, c'est ce que Baden-Powell appelait «le tout harmonieux formé de l'infini, de l'historique et du microscopique», y compris la place qu'occupe l'humanité dans ce tout. En tant qu'élément de la méthode scout, la nature c'est toute la masse des possibilités offertes dans un environnement naturel pour contribuer au développement d'un jeune.

La nature :

- apporte un plus au développement global de la personne;
- est le milieu idéal pour appliquer la méthode scout.

Le contact avec la nature permet au jeune de retourner à l'essentiel de l'existence. Aujourd'hui, et peut-être plus que jamais, les jeunes grandissent dans un monde où l'on a de plus en plus de mal à distinguer l'essentiel du superflu, à faire la différence entre ce qui est urgent et ce qui peut attendre, entre ce qui est vrai et ce qui n'est qu'illusion.

**Le cadre symbolique doit évoluer au fur et à mesure que les jeunes passent d'un monde imaginaire à quelque chose de beaucoup plus réel.**

**Le contact avec la nature permet au jeune de retourner à l'essentiel de l'existence.**

En pleine nature, on est obligé de faire face à la réalité. La mode, la classe sociale, la nécessité d'être «cool», tout cela disparaît quand le vent se lève. Les plaisirs simples de la vie — sentir la chaleur du soleil du matin, observer les étoiles le soir, se baigner dans la rivière — permettent de renouer avec l'essence de l'existence, loin des mondes virtuels qui séduisent de plus en plus les jeunes.

Au camp, dans la nature, on trouvera à la fois la simplicité et l'intensité d'une expérience. C'est en rentrant du camp ou d'une sortie dans la nature que les jeunes sentent combien les relations sont devenues plus fortes et comment les règles de vie communes ont pris tout leur sens.

L'usage que fait le scoutisme de la nature n'est évidemment pas destiné à couper les jeunes du monde dans lequel ils vivent. Il s'agit seulement de leur faire découvrir un monde à côté duquel ils auraient pu passer sans le voir, de les faire regarder au-delà des valeurs matérielles, d'enrichir de manière significative leur expérience de vie pour que, dans la vie de tous les jours, ils apprennent à distinguer l'essentiel du superflu, à voir ce qui est réellement important.

### **La progression personnelle**

**Tout ce qu'un jeune fait dans le cadre du scoutisme devrait favoriser sa progression personnelle vers les objectifs de développement de toute sa personne.**

Tout ce qu'un jeune fait dans le cadre du scoutisme devrait favoriser sa progression personnelle vers les objectifs de développement de toute sa personne. Le scoutisme aide ainsi chaque jeune à se prendre en charge et à faire de lui-même tout ce qu'il faut pour assurer son propre développement. Pour faciliter cette progression, le Programme des jeunes offre des schémas ou itinéraires de progression, qui se fondent sur les principes suivants :

- ✦ **Le jeune est l'artisan et le premier responsable de sa progression.** Il est invité à déterminer ses propres objectifs de développement et les moyens à utiliser pour les atteindre. Il est invité à prendre toutes les initiatives nécessaires en ce sens.
- ✦ **Le jeune progresse à son rythme et selon ses capacités.** La progression n'est pas une course aux brevets ou aux badges, au terme de laquelle tous et toutes doivent parvenir aux mêmes résultats.
- ✦ **Le jeune peut compter sur les autres pour l'aider dans sa progression.** L'appui des adultes éducateurs et de ses pairs est indispensable pour que le jeune progresse réellement. Le jeune pourra tout particulièrement compter sur les scouts un peu plus âgés que lui ou qui bénéficient d'une plus grande expérience. Par ailleurs, le jeune aidera les autres à effectuer leur progression.

## FORMATION MODULAIRE

---

- ✎ **Le jeune participe à l'évaluation de sa progression.**  
L'évaluation qui permet de prendre conscience du chemin parcouru est essentielle. Or, cette évaluation ne saurait être faite en vase clos; les adultes éducateurs et les pairs y seront naturellement associés, mais il est primordial que le jeune lui-même y participe et soit capable de tracer son propre bilan.
  
- ✎ **La progression du jeune se concrétise par des étapes symboliques et des insignes de reconnaissance.** Les étapes symboliques ont l'avantage de fixer des durées moyennes de progression et de faire ressortir certaines valeurs à privilégier. Elles facilitent également la compréhension du chemin à parcourir quand elles se réfèrent au cadre symbolique ou thématique de la branche. Quant aux reconnaissances, elles sont la récompense de l'effort et un puissant agent de motivation, surtout chez les plus jeunes. Les insignes remis doivent cependant correspondre à une réelle reconnaissance de progression par le milieu dans lequel le jeune a cheminé.

L'Association des Scouts du Canada propose des schémas de progression personnelle dans toutes les branches. Ces schémas s'articulent généralement sur deux plans :

- le plan des valeurs,
- le plan des compétences.

Le plan des valeurs nous ramène aux objectifs de développement de la personne et aux valeurs de la Loi scout. Les étapes se présentent généralement comme suit :

- **Intégration :** quelques mois d'apprentissage, le temps de connaître le scoutisme, les autres membres de l'unité, de participer à un projet ou deux et de se préparer à la Promesse.
- **Participation :** une fois la Promesse effectuée, le jeune complète son année en faisant de son mieux pour participer à ce qu'on lui propose.
- **Initiative ou action:** cette étape, qui correspond le plus souvent à la deuxième année, est axée sur les activités; elle fait appel à l'imagination du jeune, tout en lui permettant de développer son leadership.
- **Partage :** cette étape peut se confondre avec la précédente ou constituer une étape ultérieure; le jeune est alors en mesure de partager davantage avec les autres jeunes de son unité ses connaissances et ses savoir-faire.
- **Service :** à sa dernière année, le jeune se montre prêt à être vraiment utile, par exemple en assumant une responsabilité de chef d'équipe ou en prenant des initiatives personnelles de

### La progression selon les valeurs (tableau comparatif)

Branche	Nom du parcours ou des badges	Étapes				
		Intégration	Participation	Initiative ou action	Partage	Service
<b>Castors</b>	Niveaux de plongée	Source	Ruisseau	Cascade	Étang	
<b>Hirondelles</b>	Cycles	Couvaison	Éclosion	Élan	Envol	
<b>Louveteaux</b>	Pistes de jungle	Patte-tendre	Fleur-rouge		Peau de Shere-Khan	Loup gris
<b>Exploratrices</b>	Circuits	Ini	Parti	Acti	Extra-ordi	
<b>Éclaireurs</b>	Labels de parcours	Brousse	Piste		Sentier	Route
<b>Intrépides</b>	Badges	Enquête	Plume d'argent	Plume d'or (responsabilité)		Scoop
<b>Pionniers</b>	Cuirs	Vert (intégration et engagement)		Bleu	Noir	
<b>Scouts-Aînés</b>	Le système de progression des Scouts-Aînés fonctionne par cycles annuels: accueil des nouveaux, engagement personnel, participation aux projets de service avec contrat individuel, décision pour l'avenir...					

service; il suscite également des projets collectifs de service communautaire.

Voilà en gros comment se présentent les étapes de la progression selon les valeurs dans la plupart des branches. Il y a évidemment des nuances selon la branche : certaines étapes ne portent pas le nom indiqué ci-dessus (on trouve par exemple une étape Responsabilité chez les Intrépides) et la durée totale ne correspond pas forcément à trois années dans la même branche (chez les 7-8 ans, c'est deux ans; chez les Scouts-Aînés, elle peut durer jusqu'à quatre ans). On retiendra cependant que l'esprit est le même, à savoir une progression dans le sens d'une ouverture aux autres de plus en plus grande.

En ce qui concerne le plan des compétences, les parcours ne sont pas reliés directement aux étapes de progression selon les valeurs, mais cela ne veut pas dire que l'acquisition des compétences ne repose pas elle aussi sur certaines valeurs, notamment le partage, et ne vise pas des objectifs de développement personnels. (*Voir le tableau comparatif à la page suivante*)

Là où elle offre des reconnaissances de compétences, l'Association a choisi de reconnaître des ensembles de compétences qui correspondent à des champs donnés plutôt que des compétences

**La progression selon les compétences**  
(tableau comparatif)

Branche	Nom des badges	Champs de compétences						
		Environnement						Sécurité
<b>Castors</b>	Bûchettes	Environnement						Sécurité
<b>Hirondelles</b>	Griffes	Émeraude (vue)	Zigzag (ouïe)	Moustache (toucher)	Fripon (goût)	Atchoum (odorat)		
<b>Louveteaux</b>	Gibiers	Nature et environnement	Communication et expression	Jeux et sports	Créativité et habileté manuelle		Débrouillardise	
<b>Exploratrices</b>	Icônes	Nature et environnement	Communication et expression	Jeux et sports	Créativité et habileté manuelle	Science et technique		
<b>Éclaireurs</b>	Repères	Nature	Expression	Sport	Plein air	Technique	Orientation	Sécurité
<b>Intrépides</b>	Rubriques	Nature et environnement	Art et communication	Santé et sport		Science et technique	Touche-à-tout	
<b>Pionniers</b>	Badge Impeesa (excellence individuelle)							
<b>Scouts-Aînés</b>	Les Scouts-Aînés sont invités à acquérir des compétences particulières pour chacun des projets de service communautaire dans lesquels ils s'engagent.							

particulières, comme le font d'autres associations scout. On voulait surtout éviter de multiplier les brevets ou les badges, déjà nombreux.

**La relation éducative**

Dans le scoutisme, la relation éducative passe par un partenariat jeune-adulte tant au niveau individuel qu'au niveau collectif. Dans cette relation, le rôle de l'adulte consiste à accompagner un processus d'autoéducation en mettant en œuvre de manière adéquate la proposition du scoutisme, et notamment ses buts, principes et méthode. Cette relation éducative n'est pas de même nature que la relation parent-enfant ou enseignant-élève; c'est un «partenariat éducatif». La relation éducative est destinée à stimuler le développement du jeune. Pour cela :

- le partenariat qui s'établit entre jeunes et adultes est basé sur le respect réciproque et l'acceptation de l'autre comme personne à part entière;
- dans le cadre de ce partenariat, chacun est engagé, investit son temps et son énergie, participe à la prise de décision, prend sa part de responsabilité et contribue à créer un climat constructif dont tous tireront profit;
- l'adulte est membre de l'unité à part entière, il participe à ses aventures, partage ses difficultés tout en s'efforçant à chaque instant de faire en sorte que toutes les conditions soient

**Dans le scoutisme, la relation éducative passe par un partenariat jeune-adulte tant au niveau individuel qu'au niveau collectif.**

**Jeunes et adultes sont ensemble parce qu'ils l'ont choisi et tous s'intéressent à ce que le scoutisme leur propose.**

réunies pour permettre le développement continu des jeunes, dans le sens de la proposition éducative du Mouvement.

Le partenariat s'établit librement. Jeunes et adultes sont ensemble parce qu'ils l'ont choisi et tous s'intéressent à ce que le scoutisme leur propose.

D'un côté, les jeunes ont envie de participer à des activités intéressantes que, pour l'instant, ils ne seraient pas en mesure d'organiser et de réaliser tout seuls. De l'autre, l'adulte se retrouve parfaitement dans la proposition éducative du scoutisme, s'intéresse au développement des jeunes et trouve dans son rôle d'accompagnement un enrichissement personnel. Ni l'un ni l'autre des deux partenaires n'est un récipient vide, aucun des deux ne sait tout sur tout! Chaque partenaire peut apprendre de l'autre, chacun complète l'autre.

Le rôle du responsable adulte consiste à accompagner chaque jeune dans son développement :

- en présentant ce que le scoutisme propose, en expliquant comment ça marche et en indiquant ce qui est attendu en retour de la part du jeune;
- en aidant chaque jeune à se familiariser avec les éléments de la méthode scout et en faisant en sorte qu'elle soit utilisée à plein;
- en étant bien conscient de la dynamique du groupe et en y réagissant correctement de manière à entretenir une ambiance d'ouverture et d'accueil, constructive et motivante;
- en adoptant un style d'animation équilibré entre une attitude amicale (destinée à encourager les jeunes) et d'autorité (pour remettre les jeunes dans la bonne direction). Le responsable n'est pas un général ou un chef d'entreprise auquel il faut obéir sans restriction. Il est là pour stimuler les idées, les initiatives et la participation à la prise de décision. Il est aussi responsable de la sécurité physique et affective de tous les jeunes et du progrès de chacun dans la ligne fixée par la proposition du scoutisme. Il ne saurait donc abdiquer son rôle de responsable. L'équilibre à maintenir entre amitié et autorité dépend largement du degré de maturité du groupe de jeunes à un moment donné dans une situation donnée. À l'adulte de trouver lui-même le meilleur équilibre;
- en aidant à la fois chaque jeune et l'unité. Le responsable adulte doit savoir s'appuyer sur sa connaissance de chaque jeune pour trouver avec lui les meilleures pistes de progression tout en se souciant de faire entrer les centres d'intérêt du jeune et les objectifs éducatifs dans le projet de l'unité et dans ses

activités. Plus l'unité sera capable de réussir et plus chaque jeune tirera quelque chose de sa présence dans l'unité.

### 5. La pédagogie du projet ou le VCPRÉF

Pour mettre en œuvre la méthode scout, l'Association des Scouts du Canada préconise depuis la fin des années 60 une «pédagogie du projet». Cette pédagogie, tout à fait conforme aux principes fondamentaux du scoutisme, a l'avantage de réunir dans une approche intégrée la plupart des éléments de la méthode scout. Mais qu'est-ce que la pédagogie du projet?

Inspirée des méthodes actives en éducation, la pédagogie du projet signifie que la vie d'une unité scout et la progression de chaque jeune se déroulent en fonction d'une succession de projets, chacun d'entre eux comportant diverses étapes auxquelles chaque jeune est invité à participer.

Chacune des propositions pédagogiques de branche de l'Association des Scouts du Canada inclut une pédagogie du projet. Le projet est identifié sous diverses appellations selon les branches.

**Pour mettre en œuvre la méthode scout, l'Association des Scouts du Canada préconise depuis la fin des années 60 une «pédagogie du projet».**

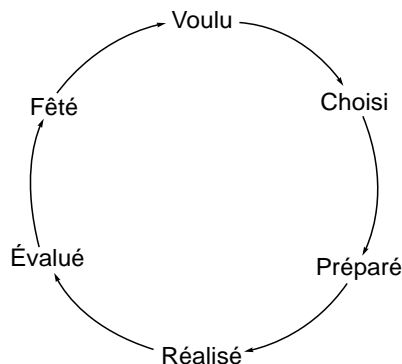
La pédagogie du projet	
BRANCHE	APPELLATION DU PROJET
Hirondelles	Aventure
Castors	Barrage Découverte
Exploratrices	Exploration
Louveteaux	Chasse Grande chasse
Intrépides	Reportage
Éclaireurs	Grand-projet
Pionniers	Entreprise
Scouts-Aînés	Service communautaire

## Le VCPRÉF

Chaque projet comporte six étapes, auxquelles correspondent des actes de participation. Pour désigner ces actes, l'Association des Scouts du Canada propose six verbes au participe passé, dont les initiales sont VCPRÉF<sup>6</sup>:

V	=	voulu
C	=	choisi
P	=	préparé
R	=	réalisé
É	=	évalué
F	=	fêté

## Un processus circulaire



**La pédagogie du projet correspond à un processus circulaire, chaque étape s'enchaînant à une autre dans un cycle qui recommence sans cesse.**

**À l'étape du *voulu*, chaque jeune doit avoir la possibilité d'exprimer ses idées.**

La pédagogie du projet correspond à un processus circulaire, chaque étape s'enchaînant à une autre dans un cycle qui recommence sans cesse. La durée et l'intensité de chaque étape varient non seulement selon les projets, mais aussi selon l'âge, la maturité et l'expérience des jeunes.

La prise en charge de chaque projet par les jeunes devrait normalement s'accroître avec l'âge. Cela signifie notamment que la part des adultes dans l'organisation des projets devrait diminuer à mesure que les jeunes progressent dans les branches du scoutisme.

### Le *voulu*

Le scoutisme repose sur l'adhésion *volontaire* de ses membres et aucune branche ne peut échapper à cette règle. Cela suppose que chaque jeune, quel que soit son âge, accepte de participer aux activités. La présence d'un jeune à une réunion signifie qu'il veut

<sup>6</sup> Ces verbes pourraient tout aussi bien être formulés à l'infinitif: vouloir, choisir, préparer, réaliser, évaluer, fêter. On pourrait également avoir recours aux substantifs correspondants: adhésion volontaire, choix, préparation, réalisation, évaluation, fête.

## FORMATION MODULAIRE

---

participer, qu'il est prêt à le faire. Le VOULU est ainsi une condition préalable à tout projet.

À cette étape, chaque jeune doit avoir la possibilité d'exprimer ses idées, de communiquer aux autres, soit en unité soit en équipe, ce qu'il aimerait faire, et de donner son opinion sur les idées des autres. L'équipe d'animation doit cependant veiller à ce que les jeunes ne s'illusionnent pas ou ne se lancent dans des projets irréalistes. Il est primordial que tout projet arrive à son aboutissement.

### **Le choisi**

Le choix d'un projet se fait, dans la mesure du possible, par *consensus*, c'est-à-dire par un accord général, par l'adhésion de tous au même projet. Le choix peut porter sur un projet soumis, ou encore retenir différents éléments de plusieurs projets que l'on combine. Un bon choix rallie tout le monde et engage chacun à prendre part à toutes les autres étapes. Le choix d'un projet repose sur plusieurs facteurs: la disponibilité, l'expérience, les compétences techniques, le temps qu'il faut pour la préparation, l'équipement disponible, l'époque de l'année, le coût, etc.

Même si le choix devrait être celui des jeunes, cela ne veut pas dire que des adultes ne peuvent proposer des idées. Dans la pédagogie du projet, *l'adulte n'impose jamais ses choix*, mais il peut proposer des projets. Il est même important qu'il le fasse périodiquement ou régulièrement, tout dépendant de l'âge, de l'expérience et du dynamisme des jeunes, dans le but d'ouvrir des horizons, de varier les activités, de mieux faire vivre la Loi scout, de poursuivre *tous* les objectifs éducatifs du scoutisme. L'important à cette étape est que les jeunes prennent conscience que leur équipe d'animation tient compte de ce qu'ils ou elles aiment et de ce qu'ils ou elles sont, et que les activités choisies soient vraiment *leurs* activités.

### **Le préparé**

Le grand défi de cette étape est d'en arriver à ce que chaque jeune prenne une responsabilité et mène à bien les tâches qui en découlent. Les responsabilités doivent évidemment être à la mesure des capacités et de l'expérience des jeunes. Chaque jeune prendra ainsi conscience que sa responsabilité est importante pour son unité ou pour son équipe, et il pourra se valoriser à ses propres yeux, même si les tâches à exécuter sont minimes.

La préparation est par ailleurs une étape qui fait appel à l'entraide et à la solidarité. Les plus vieux, les plus expérimentés aident les plus jeunes, les encouragent. Le plus souvent, les adultes qui accompagnent et conseillent les jeunes auront aussi à assumer des responsabilités, qui varieront selon le groupe d'âge et la nature du projet.

**Même si le choix devrait être celui des jeunes, cela ne veut pas dire que des adultes ne peuvent proposer des idées.**

**Le grand défi de l'étape du préparé est d'en arriver à ce que chaque jeune prenne une responsabilité et mène à bien les tâches qui en découlent.**

**Les étapes précédentes n'ont de sens que si elles conduisent à une ou des activités emballantes.**

Au cours de la préparation, il est possible que des objectifs soient modifiés, que le calendrier de travail soit révisé, que des responsabilités ou des tâches soient redistribuées ou partagées à nouveau.

***Le réalisé***

Les étapes précédentes n'ont de sens que si elles conduisent à une ou des activités emballantes. La réalisation du projet, c'est le cœur de l'action, c'est l'aboutissement de tous les efforts préalables, c'est le point culminant.

Même si la préparation s'est bien déroulée, il est possible que la réalisation ne se déroule pas comme prévu, que tout ne fonctionne pas parfaitement. L'enthousiasme ne sera peut-être pas partagé par tous, la préparation technique aura peut-être été insuffisante pour certains, il y aura peut-être des conflits entre les jeunes, l'équipe d'animation elle-même ne sera peut-être pas unanime sur les attitudes à adopter.

Les adultes ont alors une double responsabilité: susciter la participation constante de tous tout au long de la réalisation, proposer des ajustements si nécessaire. Cette double responsabilité est assumée dans l'esprit de la pédagogie du projet en associant les jeunes aux décisions, sans pour autant leur laisser le fardeau entier de ces décisions.

C'est lors de la réalisation que des adultes peuvent le mieux percevoir les comportements des jeunes, leur volonté de progression, leur intégration des valeurs du scoutisme, la conscience qu'ils ou elles ont de leur engagement. Les adultes doivent donc être présents et à l'écoute.

***L'évalué***

L'évaluation du projet par les jeunes est une étape essentielle dans la pédagogie du projet. L'évaluation devrait poursuivre deux objectifs: analyser le plus objectivement possible ce qui a été réalisé, permettre à chaque jeune de communiquer aux autres ce qu'il ou elle a vécu. Ces deux objectifs ne doivent pas être confondus, car ils ne font pas forcément appel aux mêmes moyens. Les plus jeunes seront invités surtout à participer à une activité qui vise au second objectif; les plus vieux participeront à un processus qui vise aux deux objectifs.

**Une séance d'évaluation n'est jamais une épreuve de confession publique, ni une distribution de prix.**

Une séance d'évaluation n'est jamais une épreuve de confession publique, ni une distribution de prix. Le ou la jeune qui ne désire pas s'exprimer doit être respecté. Comme les autres étapes du projet, l'évaluation ne saurait être une corvée ou une activité ennuyeuse.

### **Le fêlé**

La fête est un moment de réjouissance destiné à souligner les efforts de chacun et la réussite du projet, mais aussi à partager sa satisfaction, à souder davantage le groupe et à le motiver pour de nouveaux projets. Selon l'envergure du projet, la fête sera plus ou moins élaborée. Un ban ou un chant peut suffire pour un projet de courte durée, tandis qu'une veillée ou un repas pourra souligner un projet plus important.

La fête est également le point de départ d'un nouveau projet. En célébrant ensemble une réussite, on se motive pour entreprendre de nouveaux projets. C'est ainsi que, sur le cercle de la pédagogie du projet, le *fêlé* annonce un nouveau voulu, qui permettra à chacun de relever de nouveaux défis et d'aller plus loin dans sa progression.

## **6. Le quoi ou les activités**

Nous compléterons ce tour d'horizon du Programme des jeunes par les activités. Quiconque a bien compris le pourquoi et le comment ne se posera pas de questions bien longtemps sur les activités. Bien que les activités constituent un élément essentiel du scoutisme, ce n'est pas la nature même d'une activité qui en fait une activité scoute. Ce n'est pas non plus l'objectif éducatif qu'elle est censée permettre d'atteindre qui lui confère cette qualité.

En fait, toute activité qui s'insère dans un ensemble qui fait appel à la méthode scoute et qui poursuit les objectifs éducatifs du scoutisme dans une perspective d'autoéducation est une activité scoute. C'est pourquoi on aurait tort :

- de privilégier certaines activités parce qu'elles semblent plus appropriées à un objectif éducatif de développement en particulier;
- d'associer certaines activités à un groupe d'âge en les excluant des autres groupes d'âge; il n'y a pas de techniques de branche, pas plus que des activités de branche.

Le Programme des jeunes est ainsi ouvert à d'innombrables possibilités d'activités. Il y a toujours une seule méthode scoute, mais à peu près toutes les activités que des jeunes aiment faire peuvent être compatibles avec cette méthode, pour autant qu'elles visent également les objectifs de développement du scoutisme.

Des jeunes qui n'aiment pas le camping peuvent faire du scoutisme. Des jeunes pourraient fonder un groupe rock scout ou une troupe de théâtre scoute. Il n'est pas nécessaire d'organiser une réunion de deux heures chaque semaine dans un sous-sol d'église pour faire du scoutisme. Il n'est pas nécessaire d'avoir constamment recours à la

**La fête est le point de départ d'un nouveau projet.**

**Ce n'est pas la nature même d'une activité qui en fait une activité scoute.**

**Le Programme des jeunes est ouvert à d'innombrables possibilités d'activités.**

**L'adulte doit explorer le maximum de pistes pour proposer aux jeunes ou susciter des activités intéressantes.**

thématique de branche pour vivre des activités scouts. On peut faire du scoutisme sans nœuds, sans boussole et sans feu de camp. Les adultes éducateurs dans le scoutisme peuvent proposer toutes sortes de défis aux jeunes, pourvu qu'ils demeurent des adultes responsables.

C'est en ce sens que l'adulte doit explorer le maximum de pistes pour proposer aux jeunes ou susciter des activités intéressantes. Les idées d'activités peuvent provenir :

- des jeunes eux-mêmes; la pédagogie du projet est une pédagogie d'écoute qui permet aux jeunes d'exprimer leurs désirs;
- des adultes qui les accompagnent et qui puiseront dans leur propre expérience, dans des livres ou d'autres moyens de communication, ainsi qu'auprès d'autres adultes;
- du Mouvement scout lui-même, à ses différents niveaux, qui offre de multiples programmes ou occasions d'activités. Mentionnons à ce titre les programmes nationaux de l'Ours polaire, du Brevet mondial de protection de la nature et du scoutisme marin, le Jamboree-sur-les-ondes/Jamboree-sur-Internet, les moots, jamborees et camporees, le Fonds d'entraide internationale et les forums de jeunes.

On trouvera également de multiples idées dans les publications de l'Association des Scouts du Canada, tout particulièrement :

- *100 Jeux de plein air*, pour jeunes de 7 à 14 ans, 1998
- *50 Activités en groupe sur l'environnement*, 1994
- *Aventure camping*, 1996
- *Azimuts*, guide de développement spirituel des jeunes dans le scoutisme, 1999
- *Cap sur le large*, manuel de scoutisme marin pour les branches Éclaireurs, Intrépides et Pionniers, 1999
- *Scoutisme d'hiver*, 3<sup>e</sup> édition, 1998
- *Secrets de jungle*, carnet technique pour l'obtention des gibiers, 1997

## **7. Les âges charnières et l'importance de la montée**

**Il y a une continuité nécessaire entre les branches ou les groupes d'âge.**

On comprendra facilement, dans la perspective globale du Programme des jeunes, qu'il y a une continuité nécessaire entre les branches ou les groupes d'âge. La progression du jeune s'inscrit dans un parcours qui va théoriquement de 7 à 21 ans, ce qui n'empêche cependant aucun jeune d'adhérer au scoutisme à n'importe quel âge entre ces deux limites. La progression amorcée dans une branche au sein d'une unité est appelée à se poursuivre dans le

## FORMATION MODULAIRE

---

groupe d'âge suivant jusqu'à son départ du Mouvement, idéalement chez les Scouts-Aînés.

En ce sens, on ne saurait trop insister sur l'importance:

- des âges charnières,
- de la montée.

### Les âges charnières

Les âges charnières sont des âges auxquels un jeune peut être membre d'une unité soit dans un groupe d'âge donné, soit dans le groupe d'âge immédiatement supérieur. Il y a trois âges charnières: 11 ans, 14 ans et 17 ans. À 11 ans, un jeune peut être chez les Louveteaux ou les Exploratrices, mais il peut aussi être membre d'une unité Éclaireurs ou Intrépides; à 14 ans, il peut être chez les Éclaireurs ou les Intrépides, mais aussi chez les Pionniers; enfin, à 17 ans, il peut être chez les Pionniers ou chez les Scouts-Aînés.

Les âges charnières ne sont pas proposés pour créer des embêtements aux équipes d'animation, mais plutôt pour permettre aux jeunes de poursuivre leur progression là où ils peuvent mieux le faire, c'est-à-dire en compagnie des jeunes avec lesquels ils se trouveront le mieux. Les adultes sont au service des jeunes, ne l'oublions pas. Et chaque jeune doit être accompagné et guidé individuellement dans sa progression.

### La montée

Baden-Powell a écrit: «Les instructeurs des louveteaux doivent se rendre compte que si le travail de la meute ne conduit pas à celui de la troupe, ils ont, dans une large mesure, failli à leur tâche.» (*Le Livre des Louveteaux*, page 208)

Chacune des propositions pédagogiques de branche (sauf celle des Scouts-Aînés parce qu'il s'agit de la proposition terminale) aborde la question de la montée. Les adultes éducateurs sont invités à lire très attentivement les passages de leur manuel de branche sur la montée en s'efforçant de comprendre pourquoi il faut tendre à faire «monter» tous les jeunes à une branche subséquente.

**Les âges charnières permettent aux jeunes de poursuivre leur progression là où ils peuvent mieux le faire, c'est-à-dire en compagnie des jeunes avec lesquels ils se trouveront le mieux.**

## PÉDAGOGIE

À l'aide d'un des modules ANI 1021 à 1025, définir des objectifs éducatifs pour chacun des domaines de développement personnel.

Reproduire le schéma présentant les éléments de la méthode scout en grand format (dessin, agrandissement, tableau...).

Élaborer, à partir d'un cadre symbolique donné (différent des thématiques officielles), une démarche de VCPRÉF.

Avec des animateurs de diverses branches, discuter à partir de la question «Qu'est-ce qu'une activité scout ?»

Trouver des moyens concrets favorisant la montée d'une branche à l'autre.

## SOURCES ET RESSOURCES

ORGANISATION MONDIALE DU MOUVEMENT SCOUT, *Programme des jeunes : Politique mondiale de programme*, Bureau mondial du scoutisme, 1990

ORGANISATION MONDIALE DU MOUVEMENT SCOUT, *Programme des jeunes : Un guide pour le développement du programme, Introduction générale*, Bureau mondial du scoutisme, 1997

ORGANISATION MONDIALE DU MOUVEMENT SCOUT, *Programme des jeunes : Un guide pour le développement du programme, Les objectifs éducatifs finaux*, Bureau mondial du scoutisme, 1999

ORGANISATION MONDIALE DU MOUVEMENT SCOUT, *Programme des jeunes : Un guide pour le développement du programme, Les objectifs éducatifs de branche*, Bureau mondial du scoutisme, 1999

ORGANISATION MONDIALE DU MOUVEMENT SCOUT, *Le Scoutisme, un système éducatif*, Bureau mondial du scoutisme, 1999

ORGANISATION MONDIALE DU MOUVEMENT SCOUT, *Programme des jeunes Du scoutisme, tout simplement ! Idées pratiques pour les chefs et cheftaines*, Bureau mondial du scoutisme, 1996

COMITÉ INTERAMÉRICAIN DU SCOUTISME, Commission du Programme des jeunes, *Educational Objectives of the Scout Movement*, Bureau interaméricain du scoutisme, 1995

LES SCOUTS — FÉDÉRATION DES SCOUTS BADEN-POWELL DE BELGIQUE, *Les Sept Merveilles de la méthode scout*, 1999

## **Évaluation formative du module PROGRAMME DES JEUNES 1**

- Donnez la définition du Programme des jeunes telle qu'énoncée par l'Organisation mondiale du Mouvement scout.
- Décrivez les domaines de développement personnel des jeunes dans le scoutisme.
- Énumérez les sept éléments essentiels de la méthode scout et décrivez-en quatre.
- En vos propres mots, donnez une définition de la pédagogie du projet et décrivez-en chacune des six étapes.
- Citez au moins trois sources pour proposer des activités aux jeunes.
- Indiquez les âges charnières dans l'Association des Scouts du Canada et expliquez-les à un autre adulte.