

# MANUEL DE L'ANIMATEUR

## *Ça bouge À l'école...* **AVEC LES SCOUTS !**

Le projet clés en main  
pour vivre le scoutisme  
dans les écoles secondaires du Québec



Les Scouts  
du Québec

# Ça bouge à l'école... avec les scouts

Créé par François Desjardins



Fédération québécoise du scoutisme

7331, rue St-Denis

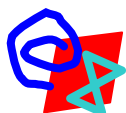
Montréal (Québec)

H2R 2E5

Téléphone : (514) 252-3011

1 800 567-3011

# Bienvenue dans l'Aventure Scoute !



## Un nouveau monde !

Comme plus de 25 000 jeunes et animateurs au Québec, vous venez de rejoindre le plus grand mouvement de jeunes au monde : LE SCOUTISME. Vous ajoutez votre nom aux 25 millions de scouts répartis dans 216 pays et territoires. Bienvenue !

Ce cahier a été conçu pour fournir tous les outils nécessaires afin de démarrer une troupe scoute, avec un programme d'activités vivant et dynamique.

Évidemment, comme dans bien des domaines, il se peut que vos premiers pas dans l'univers du scoutisme puissent vous laisser perplexe à certains moments, que vous ne vous sentiez pas totalement en confiance lorsque vous aurez vos scouts en face de vous. N'oubliez pas que nous sommes tous passés par là ! Et si vous avez besoin d'un coup de pouce, vous trouverez facilement un autre animateur qui vous guidera dans votre démarche ou n'hésitez pas à faire appel aux personnes mentionnées dans la section *ressources* de ce document.

Nous espérons que ce guide vous permettra de bien mettre sur pied votre troupe scoute et que vous aurez beaucoup de plaisir à vivre le scoutisme.



## Le projet Ça bouge À l'école... c'est quoi ?

Le projet *Ça bouge À l'école* est un programme d'activités conçu pour implanter le scoutisme dans une région à partir d'une école secondaire. Sa durée s'étend de janvier à mai. Il est composé de trois volets, chacun comportant 6 réunions hebdomadaires d'environ deux heures, menant vers une activité de plein air.

Pouvant facilement être pris en charge par un ou deux enseignants ou par des bénévoles extérieurs intéressés à faire vivre une expérience de plein air à l'école, le programme vous guide pas à pas dans la préparation d'un projet des plus intéressants.

Si le programme est actuellement prévu pour des garçons et des filles de 12 à 15 ans, il est facilement adaptable pour des jeunes plus âgés. Le nombre de participants peut varier entre 8 et 15 jeunes. Un ratio d'un animateur pour huit jeunes serait adéquat pour vivre le scoutisme correctement. N'hésitez pas à élargir le groupe avec des jeunes qui démontrent un intérêt marqué pour les activités proposées.

Le projet se divise en trois volets permettant un approfondissement graduel des techniques de plein air et d'organisation d'activités :

Volet 1  
**L'ESCAPADE**  
*Ça bouge à l'école*

Projet de six semaines axé sur la découverte du scoutisme, la randonnée et la création de projets.

Se termine par une randonnée d'une journée, en hiver.

**Thèmes abordés :**

- Connaissance du scoutisme
- Remise de foulard
- Rose des vents et symboles cartographiques
- Courbes de niveaux
- Feu, alimentation et eau
- Premiers soins
- L'équipement de randonnée
- Charger un sac à dos
- Organisation d'un horaire
- Le matériel et l'intendance
- Les détails de la randonnée et points logistiques

Volet 2  
**LE PARCOURS**  
*Ça bouge à l'école*

Projet de six semaines axé sur l'orientation, la cartographie et la communication en expédition.

Se termine par un parcours d'orientation d'une journée.

**Thèmes abordés :**

- Utilisation de la boussole et identification de symboles cartographiques
- Relever un azimuth et le suivre
- Utilisation de la boussole avec une carte
- Révision des courbes de niveau
- Utilisation du sifflet
- Utilisation des signes de piste

Volet 3  
**LA GRANDE AVENTURE**  
*Ça bouge à l'école*

Projet de six semaines axé sur les techniques de camp et sa construction, l'organisation du camp et la survie en forêt.

Se termine par un camp de deux jours et deux nuits, sous abris.

**Thèmes abordés :**

- Nœuds scouts et leurs utilités
- Trépieds
- Tables à feu ou feu de cuisson
- Brelages
- Les abris
- La trousse de survie
- Cuisine de camp
- Théorie sur la survie en forêt
- Pêche et trappage
- Signalisation de détresse
- Planification du camp

## Comment vous servir du guide

Ce guide n'est pas un mode d'emploi rigide dont il faut suivre les consignes à la lettre. Il s'agit d'un outil afin de mieux vous diriger dans les premiers pas de votre troupe. En prenant de l'assurance et en connaissant de mieux en mieux les scouts de votre troupe, vous serez tentés de modifier les projets ou les activités proposées; N'hésitez pas ! Faites-le !

Adaptez ce guide aux goûts et aux capacités de votre troupe, c'est sans doute le meilleur moyen de faire vivre aux jeunes un scoutisme qui leur ressemble et qui leur plait.

- Soyez flexible dans l'application du projet. N'hésitez pas à arrêter une activité qui ennue vos jeunes ou à en ajouter une autre qui serait proposée par un des scouts. Les horaires proposés, tout comme les jeux et les techniques suggérées peuvent être modifiés selon vos besoins.
- Séparez-vous le travail entre les animateurs de la troupe, ceci vous évitera un épuisement ou des tensions individuelles.

## La pédagogie et les moyens du scoutisme

Le scoutisme est fondé sur ce qu'on peut appeler, sur le plan pédagogique, **l'autoéducation**. Ce mot signifie que le jeune, au lieu de se conformer à un modèle proposé ou même imposé par des adultes, devient ce qu'il est de sa propre initiative et reste l'artisan de son propre épanouissement.



Ainsi le scoutisme en est-il venu à préconiser la participation active des jeunes à toutes les étapes de leurs activités : Voulu, Choisi, Préparé, Réalisé, Évalué, et Fêté ou en résumé VCPRÉF. On parle aussi de pédagogie du projet. C'est-à-dire que la vie à l'unité se déroule en fonction d'une succession de projets, chacun d'entre eux comportant les étapes énumérées plus haut, du Voulu au Fêté. Dans chaque projet, le jeune est appelé à progresser

personnellement. Cette pédagogie s'applique par divers moyens, principalement le jeu, l'équipe, la nature, l'engagement et la fête.

### Le jeu

Pour susciter le plaisir et l'enthousiasme, rien de mieux que le jeu sous toutes ses formes ; jeux sportifs, intellectuels, dramatiques ; jeux d'apprentissages techniques, de découvertes, de simulation ; jeux d'été, jeux d'hiver ; grands et petits jeux... Le jeu fait appel à l'imagination et au dynamisme des jeunes.

## L'équipe

Préconisée par le fondateur, l'équipe regroupe de cinq à six jeunes qui apprennent à se connaître, à travailler ensemble et à prendre des responsabilités. C'est un appel aux ressources de chacun, à la coopération. C'est un milieu bien concret de fraternité, de solidarité et d'amitié. On appellera cette équipe *une patrouille*.

## La nature

D'une façon générale, on parle aussi de plein air. En vivant en plein air, le scout apprend à respecter l'environnement et à utiliser judicieusement les ressources. Il est même invité à faire



plus : agir pour aider à conserver ces ressources, faire prendre conscience aux autres de la fragilité du milieu naturel.

## L'engagement

Ce terme fait naturellement référence à la Promesse et à ses diverses adaptations selon le groupe d'âge. Mais il fait également référence au sens de l'engagement, dans tous les aspects de la vie scout, y compris la dimension communautaire.

## La fête

La fête témoigne de l'esprit positif du scoutisme. Elle est certes réjouissance, moment de plaisir et de bonheur, mais c'est aussi une source de motivation, un nouveau point de départ, autant pour les adultes, appelés à poursuivre l'œuvre éducative, que les jeunes, prêts à se lancer dans de nouvelles aventures.



## Le système de patrouille

Le système des patrouilles est l'aspect essentiel grâce auquel la formation scout diffère de celle de toute autre organisation.

Il consiste à considérer la patrouille comme unité de base du scoutisme, que chaque jeune se sente d'abord membre d'une patrouille avant d'être membre d'un groupe, de manière à ce que les Éclaireurs ne se sentent pas une partie d'un grand troupeau, mais des membres d'unités indépendantes et responsables. Cette forme d'organisation permet une implication plus grande de chaque jeune dans la patrouille et la prise en charge de leur propre organisation, avec toutes les vertus éducatives qui en découlent.

La division des garçons en patrouilles permanentes de six à huit, et le fait de les traiter comme des unités distinctes ayant chacune son chef responsable est la clef qui distingue une bonne Troupe.

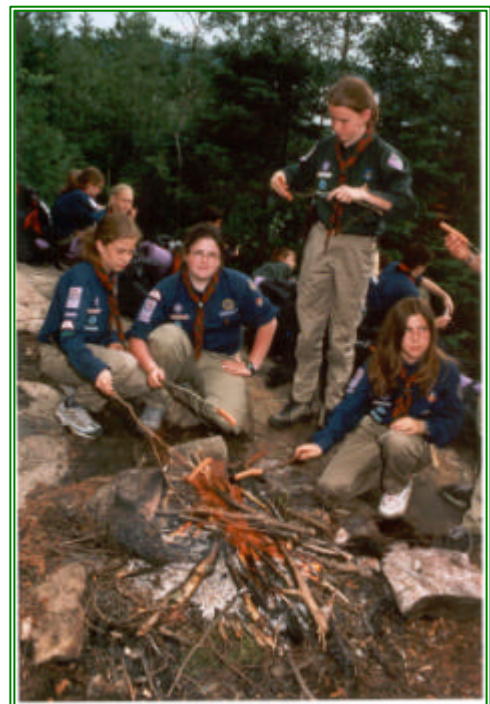
Les patrouilles devraient être formées selon les affinités des jeunes. Ils auront à travailler ensemble durant plusieurs mois, il est donc important qu'à la base la composition de la patrouille soit viable. Il est toutefois correct et même souhaité que les animateurs placent certaines règles afin d'équilibrer une patrouille et les patrouilles entre elles. Une patrouille composée exclusivement de jeunes de 12 ans risquerait d'avoir du mal à bien structurer la patrouille, alors qu'une patrouille avec trop de jeunes de 15 ans pourrait empêcher certains membres de faire valoir leurs talents de leader et d'organisateur. Il faut savoir créer des patrouilles harmonieuses où chaque membre est complémentaire aux autres.

Le système des patrouilles a une grande valeur pour la formation du caractère, s'il est utilisé correctement. Ce système conduit chaque garçon à se rendre compte qu'il a un peu de responsabilité individuelle pour le bien de sa patrouille. Il conduit chaque patrouille à se rendre compte qu'elle endosse une responsabilité individuelle pour le bien de la Troupe. Grâce à lui, l'animateur scout a la possibilité de faire passer aux jeunes, non seulement son instruction technique, mais également ses valeurs morales. Grâce à lui, les Éclaireurs eux-mêmes apprennent petit à petit qu'ils ont une influence considérable dans l'activité de la Troupe. C'est le système des patrouilles qui fait de la Troupe, et même du scoutisme tout entier, un véritable effort communautaire.

Le rôle du chef est très important, il doit représenter sa patrouille auprès des animateurs et avoir à cœur le bon fonctionnement global de la troupe. On doit le former à devenir un chef, un leader pour les membres de sa patrouille et de la troupe. Pour obtenir des résultats de premier ordre du système des patrouilles, vous devez donner aux chefs une responsabilité large et réelle : si vous ne leur donnez qu'une responsabilité partielle, vous n'obtiendrez que des résultats partiels. Et comme responsables du bon fonctionnement de la troupe, n'hésitez pas à consulter vos chefs de patrouille sur la manière de bien diriger la gang afin d'obtenir les meilleurs résultats possibles !

La patrouille est une école de caractère pour l'individu. Au chef de patrouille elle offre l'occasion d'exercer son sens des responsabilités et ses qualités de chef. Aux Éclaireurs elle apprend à subordonner leur intérêt personnel à celui de l'ensemble, ainsi qu'à mettre en pratique les qualités d'abnégation et de maîtrise de soi que comporte un esprit d'équipe basé sur la coopération et la bonne camaraderie.

Le but du système des patrouilles est essentiellement de donner une responsabilité réelle à autant de garçons que possible, dans le but de développer leur caractère. Si l'animateur scout donne à son chef de patrouille un pouvoir réel, attend beaucoup de lui, et lui laisse les mains libres pour la réalisation de son travail, il aura fait, pour l'épanouissement du caractère de ce garçon, plus que ne pourrait faire n'importe quelle formation scolaire, même à haute dose.





## Comment animer votre réunion !

L'animation d'une réunion scout n'est pas très compliquée. Pour ce programme, chacune des réunions est déjà conçue, avec un horaire approximatif, le détail des jeux proposés, la théorie pour chaque technique étudiée durant le projet. Il se peut qu'à l'occasion un peu de recherche s'impose.

Pour la tenue de la réunion, choisissez un endroit agréable, de préférence à l'intérieur, permettant l'accès d'un espace de jeu intérieur ou extérieur.

### **L'ARRIVÉE DES JEUNES**

Profitez de ce moment informel où les jeunes arrivent progressivement pour établir des liens avec eux, faire le suivi des tâches qu'ils avaient à effectuer, etc.

### **L'ACCUEIL**

Le début de la réunion se signifie généralement par un rassemblement auquel répondent tous les scouts en venant se placer en cercle auprès de l'animateur. La tradition scout est que l'animateur crie « Scouts toujours... » et que les jeunes répondent « Prêts ! » en se dirigeant rapidement vers le lieu du rassemblement.

On peut suggérer une petite réflexion pour débiter la réunion, en lien avec les activités de la journée.

On présentera ensuite les grandes lignes de la réunion pour permettre aux jeunes de prévoir le déroulement de la soirée. Puis on pourra également transmettre quelques brefs messages.

### **LES JEUX**

Les jeux sont essentiels. Ne considérez pas que pour « faire des choses plus importantes » il serait bien de supprimer complètement un jeu. Le jeu a une valeur pédagogique certaine pour le scoutisme; il est le lieu où les jeunes apprendront à développer leur potentiel physique, apprendront à travailler en équipe, apprendront à développer leur stratégie et leur finesse intellectuelle, etc. Le jeu est un lieu d'apprentissage pour ces jeunes, considérez-le toujours comme tel dans chacune de vos interventions.

N'hésitez pas à modifier le jeu, l'arrêter ou le prolonger, selon les possibilités et le désir des jeunes. Vous pouvez aussi remplacer les jeux proposés par des jeux qui seront amenés par des jeunes, permettant du même coup une prise en charge plus grande des scouts de votre troupe.

### **LES TECHNIQUES**

L'important, c'est de varier la présentation de vos techniques. N'hésitez pas à donner des suppléments et à agrémenter vos présentations de manière originale. À certains moments, il est possible aussi de permettre à un jeune de faire la présentation de la technique, au complet ou en partie.

### **LE COIN DE PATROUILLE**

Il s'agit d'un moment privilégié en patrouille, dirigé par le chef de patrouille. Un animateur devrait être présent ou, si le nombre d'animateur n'est pas suffisant, l'animateur devrait se promener régulièrement d'une patrouille à l'autre pour s'assurer de la progression du travail.

Ces périodes en patrouille permettent l'implication de chaque membre de la patrouille et permettent de développer un esprit d'équipe plus fort.

### **FERMETURE DE LA RÉUNION**

À la fin de la réunion, reformez le rassemblement. C'est le moment idéal pour glisser un mot sur la prochaine rencontre, distribuer des feuilles d'informations, donner des indications sur les activités à venir, etc.

On peut terminer la réunion avec un chant scout ou par un salut au drapeau si la troupe en possède un.

Terminez la réunion par une poignée de main à chaque jeune.

Assurez-vous que chaque jeune a un moyen de retourner chez lui de manière sécuritaire.

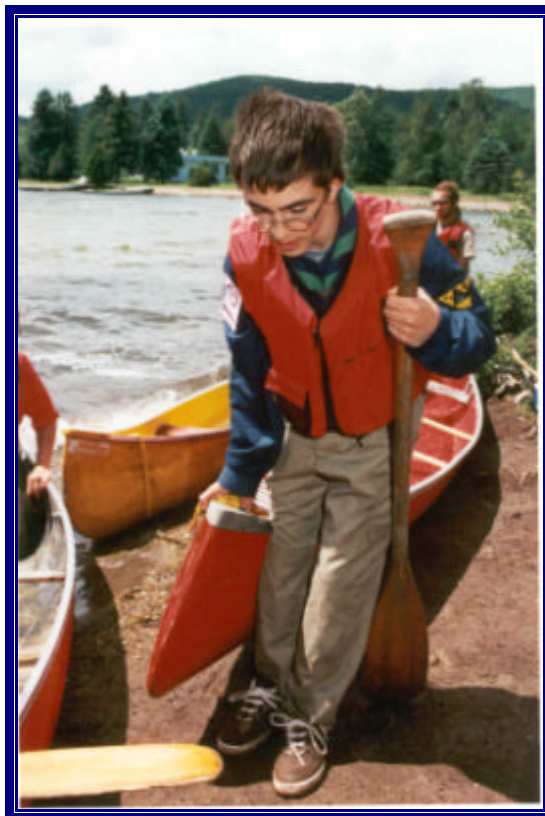
### **PÉRIODE DE DISCUSSION POUR LES ANIMATEURS**

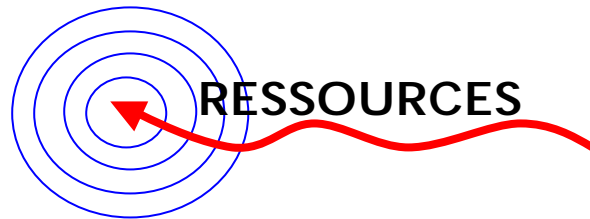
C'est une partie primordiale de la réunion qui permet aux animateurs de faire un retour sur la réunion et de prévoir les activités des prochaines semaines.

Commencer par faire un bref retour sur la réunion en donnant vos impressions sur les différentes parties de la rencontre. Discutez aussi des jeunes dont le comportement peut être préoccupant.

Regarder ensuite la prochaine réunion pour vous assurer que vous aurez tout le matériel adéquat pour les activités de la semaine suivante.

Faites aussi le point sur l'organisation de la sortie de plein air de manière à ce que toutes les tâches soient effectuées à temps.





Pour vous aider, voici quelques références pouvant vous être utiles pour compléter vos connaissances sur le scoutisme.

La Fédération québécoise du scoutisme vous offre les services d'une personne-ressource si vous avez des questions sur la manière d'utiliser ce programme d'activités ou si vous avez besoin de compléments pour faire vivre le scoutisme à vos jeunes.

Vous pouvez rejoindre  
**François Desjardins**  
Agent au Programme des jeunes

au  
(514) 252-3011 / 1 800 567-3011

ou  
fdesjardins@scoutsduquebec.qc.ca

Ressources Internet :

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA : [www.asc.ca](http://www.asc.ca)

Dans la section **publications** vous retrouverez une série d'ouvrages sur le scoutisme et ses différents aspects.

Dans la section **Adultes dans le scoutisme** → **Formation** vous avez accès à plus de soixante modules de formation concernant le scoutisme, l'animation, différentes techniques, la préparation d'activités et de camp, les relations avec les parents, etc. Tous ces modules sont téléchargeable gratuitement.

Livres conseillés :

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, **Aventure Camping**, ASC, Montréal, 1996, 319 pages.

- Un outil de référence fort utile sur le plein air et ses techniques, présenté dans l'orientation et les valeurs du scoutisme.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, **Parcours d'Éclaireurs**, ASC, Montréal, 2002, 161 pages.

- Un guide d'animation qui permet de compléter ses connaissances sur le fonctionnement d'une troupe scoutie en y incluant tous les aspects de la vie d'un groupe scout. Pour les jeunes de 15 à 17 ans, il existe le guide d'animation **Cimes**.