

La création d'un code de conduite de section



Scouts Canada est une organisation qui a été fondée à partir d'un ensemble de croyances et de principes fondamentaux et qui continue de les respecter. Nous sommes toujours guidés par ces principes et ils nous servent à établir notre « code de conduite » pour tous les membres scouts. Au début de chaque année de scoutisme, il est important d'élaborer un code de conduite avec vos jeunes qui servira de feuille de route en ce qui a trait aux comportements lors des rencontres. Même les plus jeunes scouts castors peuvent comprendre de quelle façon leurs gestes et leurs paroles affectent les autres.

Pour aider les jeunes à comprendre comment élaborer un code de conduite, vous pouvez faire un lien avec la loi scout. Ne croyez-vous pas que si toute la société suivait la loi scout, notre société s'en porterait mieux? Si tous les jeunes scouts respectent la loi scout, nous nous rapprocherons de cet objectif.

La loi scout :

- Un scout est serviable et digne de confiance
- Un scout est bon et jovial
- Un scout est prévenant et propre
- Un scout utilise intelligemment toutes les ressources

Demandez aux jeunes comment vous pourriez utiliser le même concept que la loi scout pour créer un code de conduite. Mettez l'accent sur des mots comme serviable, digne de confiance, bon, jovial, prévenant, propre et réfléchi. Voici quelques idées :

Serviable – Être serviable signifie que vous offrez de l'aide sans qu'on vous le demande, ou que vous aidez quelqu'un, qui a un peu de difficulté, à atteindre son objectif.

Digne de confiance – Lorsque l'on vous demande de faire quelque chose, on peut être assuré que vous allez faire de votre mieux. Vous êtes honnête dans vos relations et dans vos actions.

Bon et joviale – Être bon et jovial signifie que vous ne faites pas de discrimination et que vous ne vous moquez pas des autres.

Prévenant – Être prévenant signifie que vous êtes attentif aux réactions causées par vos paroles et vos actions pour vous assurer que personne ne se sent marginalisé, harcelé ou discriminé. Vous devez également vous assurer que les jeunes sont prévenants dans leurs actions. Être prévenant signifie que la vie privée est respectée dans son ensemble.

Propre – Être propre signifie de se respecter soi-même et de garder sa personne et ses vêtements propres, mais cela signifie également d'utiliser un langage approprié et de montrer le bon exemple.

Utilisez les ressources intelligemment – Utilisez les ressources intelligemment signifie d'encourager le recyclage et de favoriser des méthodes écologiques comme le camping sans laisser de trace. Si, par exemple, un jeune possède un certificat de premiers soins ou qu'il est bon pour organiser des activités, encouragez-le à mettre ses talents à profit et à partager ses connaissances avec les autres.

La discipline

À l'occasion, des mesures disciplinaires pourraient devoir être prises. Scouts Canada encourage le renforcement positif pour corriger tout comportement inapproprié. Les exemples ci-dessous de méthodes de discipline sont **inappropriés** :

- Punition physique ou par la force
- Confinement
- Humiliation et injures
- Toute forme de mauvais traitements



Lorsque vous établirez le code de conduite, n'oubliez pas d'inclure les méthodes de discipline qui seront appliquées pour ceux qui ne respectent pas le code. Ils seront ainsi plus enclins à suivre le code de conduite s'ils vous ont aidé à le créer.

Ne compliquez pas la tâche

Un code de conduite de section devrait être assez simple pour que tous les jeunes puissent le comprendre. Il devrait contenir un minimum de règles, tenez-vous-en à environ 10 règles maximum. Si possible, essayer d'y inclure la règle des deux animateurs pour que les jeunes sachent qu'ils ne doivent pas être seuls avec un adulte. En travaillant avec les jeunes pour créer leur propre code de conduite, ils auront plus tendance à se l'approprier et à le respecter.

Ne rendez pas la création du code de conduite fastidieuse, voici quelques jeux et histoires pour présenter le projet tout en gardant les jeunes en action. Pour d'autres idées afin de créer un code de conduite lors d'une rencontre, consultez la section sur le code de conduite des programmes Démarrage en vous référant aux calendriers de programme sur notre site Web.

Le décompte

(scouts castors et scouts louveteaux)

Faites marcher votre colonie en rond en faisant jouer de la musique. L'animateur annonce un petit chiffre à n'importe quel moment et arrête la musique. Les scouts castors doivent former des ronds avec le nombre de personnes mentionné par l'animateur. Jouez à ce jeu plusieurs fois, et demandez aux scouts castors comment ils se sont sentis lorsqu'ils ont été exclus d'un cercle ou qu'il n'avait personne avec qui en former un. Expliquez-leur que dans les scouts castors, nous voulons tous être amis et ne voulons pas exclure personne.

La tache

(scouts castors, scouts louveteaux et scouts)

Ce jeu est un classique où les jeunes doivent travailler ensemble et coopérer afin de réussir à contrôler leurs « taches ». Présentez l'activité en affirmant que cette dernière fait appel à la coopération et au travail d'équipe.

Deux joueurs doivent se joindre les mains pour former la « tache ». La tache grossit en poursuivant les autres joueurs et en les touchant. Nota : seuls les joueurs avec les mains libres au bout de la « tache » peuvent toucher les autres joueurs. La tache continue de grossir jusqu'à ce que tout le monde ait été touché par celle-ci!

L'histoire des « fléchettes de poison rouge »

(scouts louveteaux et scouts)

Histoire interactive

Cette histoire démontre de façon visuelle pourquoi le mépris et les insultes sont comme du « poison rouge ».

Matériel - un feutre rouge ou une craie rouge, un tableau à feuille mobile ou un tableau noir sur lequel sont dessinés sept cercles contenant deux points chacun pour les yeux tous tracés à l'aide d'un feutre noir ou d'une craie blanche. Écrivez le nom de chacun des membres du groupe sur un des cercles en ordre, Louis, Maria, Natasha, garçon 1, garçon 2, Joël et les animateurs.

Instructions - Premièrement, engagez une discussion avec les jeunes au sujet du mépris et des insultes, à savoir comment ces comportements peuvent rendre mal à l'aise, blesser ou rabaisser les autres. Demandez-leur de donner des exemples : dire des choses blessantes, se moquer de l'apparence de quelqu'un, etc. Dites-leur que vous allez leur raconter une histoire qui parle des insultes et de comment ces dernières peuvent blesser les autres. Pendant que vous lisez l'histoire ci-dessous, un animateur ou un jeune dessinera sur une grande feuille de papier avec le feutre rouge pour montrer de quelle façon le poison rouge se répand.



Fléchettes de poison rouge :

Un jour, Louis participait à une activité de nœuds lors d'une rencontre, et il avait beaucoup de difficulté à faire un nœud de papillon. *[Dessinez le premier cercle].*

Il devint très fâché et commença à se rabaisser, « je suis vraiment stupide », se dit-il à lui-même. « Je ne fais jamais rien comme il faut ». *[Colorez le cercle en rouge.]* Il était tellement fâché après lui que c'était comme s'il se remplissait de poison rouge. Maria, qui était assise à côté de lui, lui demanda : « Louis, puis-je t'emprunter un bout de ta corde pour m'exercer? »

Louis ne put s'empêcher de lui répondre « Ferme-la! J'essaie de travailler. » C'était comme si Louis avait lancé une fléchette de poison rouge à Maria. *[Dessinez une ligne du cercle de Louis au cercle de Maria.]* Maria se sentie blessée et se sentie comme si elle avait été remplie de poison rouge. *[Colorez le cercle en rouge.]* « Toi ferme-la! », répondit-elle. *[Dessinez une ligne de Maria à Louis].*

Natasha arriva à ce moment et demanda à Maria, « Peux-tu m'aider à préparer la prochaine activité? » Maria lança une fléchette de poison rouge à Natasha. *[Dessinez une ligne de Maria à Natasha.]* « Tu es tellement stupide, tu as toujours besoin d'aide pour préparer les activités », dit-elle. « Fais-le toute seule. » *[Colorez le cercle en rouge].*

Natasha s'assit. Deux garçons se mirent à parler près d'elle. Elle leur jeta un regard méchant et leur lança aussi une fléchette de poison rouge. *[Dessinez une ligne de Natasha aux deux garçons.]* Les deux garçons se remplirent de poison rouge *[colorez les cercles]*, et lorsque Joël passa devant eux, ces derniers lui crièrent des noms et lui dirent des choses méchantes à propos de la façon dont il courait. *[Dessinez une ligne des deux garçons à Joël.]* Joël se remplit de poison rouge également. *[Colorez le cercle en rouge.]*

Bientôt, tout le groupe et même les animateurs furent remplis de poison rouge et continuèrent à se lancer des fléchettes de poison les uns aux autres sans arrêt. *[Dessinez d'autres cercles et colorez-les en rouge.]* Ils avaient créé une atmosphère malsaine.

Après avoir raconté l'histoire, demandez à vos jeunes s'ils ont déjà vécu une expérience semblable et comment ils se sont sentis. Demandez-leur ce qu'ils peuvent faire pour éviter qu'une situation ne s'envenime de la sorte.

Des objectifs concernant le respect pour les plus vieux

(scouts, scouts aventuriers et scouts routiers)

Entamez une discussion avec vos jeunes sur la signification du mot respect. Aidez-les à définir le mot « respect ». Puis, distribuez une feuille sur laquelle sont écrites les phrases ci-dessous et demandez-leur de compléter ces phrases.

Fixer vos objectifs personnels en ce qui concerne le respect :

- Je respecterai ma personne en : _____
- Je respecterai les autres scouts en : _____
- Je respecterai mes animateurs en : _____
- Je respecterai ma troupe/ma compagnie en : _____

Après qu'ils ont écrit leurs objectifs, faites le tour du groupe et demandez à chacun de parler d'un de ses objectifs et de dire pourquoi cet objectif est important pour lui.

