

# PARCOURS SCOUT : « TRACE TON PROPRE SENTIER »

SENTIERS CANADIENS POINTS DE CONTRÔLE	SENTIERS À PARCOURIR	DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES	PROCESSUS DE RÉVISION	PROCHAINE ÉTAPE
<b>Pionnier</b> 	Effectuer six aventures*, une pour chaque thème de programme  Chaque scout définit un défi personnel dans le cadre d'une aventure de la patrouille ou de la troupe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une activité de liaison**</li> <li>• Apprendre la promesse, la loi et la devise scout, ainsi que les bases du fonctionnement de la troupe scout</li> <li>• Compétences d'aventure de plein air</li> <li>• Option des badges de réalisations personnelles</li> </ul>	Révision avec patrouille ou chef de patrouille sur le travail effectué comme pionnier (avec une attention particulière pour les ÉPICES)	Voyageur
<b>Voyageur</b> 	Effectuer six aventures*, une pour chaque thème de programme  Chaque scout définit un défi personnel dans le cadre d'une aventure de la patrouille ou de la troupe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une activité de liaison**</li> <li>• Aider à diriger au moins une activité en vue d'une aventure en utilisant la méthode planification-action-révision</li> <li>• Compétences d'aventure de plein air</li> <li>• Option des badges de réalisations personnelles</li> </ul>	Révision avec patrouille ou chef de patrouille sur le travail effectué comme voyageur (avec une attention particulière pour les ÉPICES)	Explorateur
<b>Explorateur</b> 	Effectuer six aventures*, une pour chaque thème de programme  Chaque scout définit un défi personnel dans le cadre d'une aventure de la patrouille ou de la troupe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une activité de liaison**</li> <li>• Aider à diriger au moins une activité en vue d'une aventure en utilisant la méthode planification-action-révision</li> <li>• Compétences d'aventure de plein air</li> <li>• Option des badges de réalisations personnelles</li> </ul>	Révision avec patrouille ou chef de patrouille sur le travail effectué comme explorateur (avec une attention particulière pour les ÉPICES)	Éclaireur
<b>Éclaireur</b> 	Effectuer six aventures*, une pour chaque thème de programme  Chaque scout définit un défi personnel dans le cadre d'une aventure de la patrouille ou de la troupe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une activité de liaison**</li> <li>• Diriger (ou codiriger) pour l'étape de la planification-action-révision pour au moins une aventure</li> <li>• Compétences d'aventure de plein air</li> <li>• Option des badges de réalisations personnelles</li> </ul>	Révision avec patrouille ou chef de patrouille sur le travail effectué comme éclaireur (avec une attention particulière pour les ÉPICES)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scouts aventuriers</li> <li>• Prix du Chef scout</li> </ul> 

\* Les aventures de la section des scouts devraient nécessiter plusieurs semaines de planification et de préparation et devraient être effectuées comme patrouille et comme troupe, bien que les équipes de leadership des patrouilles puissent approuver des aventures individuelles. Les aventures sont toujours suivies d'une révision.

\*\* Les activités de liaison peuvent être effectuées avec n'importe quelle autre section. Si possible, les scouts explorateurs et éclaireurs devraient avoir des occasions de liaison avec les scouts aventuriers et routiers.

Les scouts progressent de pionniers à éclaireurs à leur propre rythme. Tous les nouveaux scouts commencent comme pionniers.