



Manuel à l'intention des compagnies d'aventuriers sur le Sentier canadien

Sentiercanadien.ca



Tout commence
avec les Scouts.

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 La compagnie de scouts aventuriers

- 3 L'organisation et la formation d'une compagnie d'aventuriers
- 5 Thèmes de programme
- 6 Progression personnelle : le parcours du scout aventurier
- 9 Cycles de programme
- 9 Fiches de parcours
- 10 Planifier des expéditions
- 11 Aperçu d'une rencontre des scouts aventuriers
- 12 Conseils pour tenir une rencontre réussie
- 13 Diriger la compagnie

CHAPITRE 2 Leadership

- 16 Les animateurs de compagnie et le leadership
- 16 Bases du leadership
- 17 Préparation individuelle
- 17 Techniques de leadership efficace
- 18 Lignes directrices permettant de multiplier les occasions de leadership de votre compagnie

CHAPITRE 3 Cérémonies

- 19 Cérémonies

LA COMPAGNIE DE SCOUTS AVENTURIERS

La section de Scouts Canada pour les jeunes âgés de 15 à 17 ans se nomme les scouts aventuriers. Les jeunes qui la forment se réunissent dans une « compagnie ».

Votre compagnie se divise en équipes d'expéditions pour organiser et réaliser des aventures. Les équipes d'expéditions sont des patrouilles spécialisées qu'on forme pendant une période de temps déterminée. Les membres se réunissent pour planifier, réaliser et réviser leurs aventures, puis l'équipe se démantèle. La taille d'une équipe d'expédition dépend du nombre d'aventuriers dans une compagnie qui souhaite vivre une expédition particulière. Les scouts aventuriers peuvent faire partie de plus d'une équipe d'expédition à la fois; ils exerceront cependant des rôles différents au sein de ses équipes.

Votre compagnie d'aventuriers compte idéalement au moins douze jeunes. Une compagnie d'au moins douze jeunes pourra offrir plus de possibilités de programme. Les membres pourront planifier et réaliser de nombreuses expéditions différentes et ils auront l'occasion de choisir les aventures qui les intéressent. En outre, les compagnies qui comptent plus de membres accroissent leur capacité de recueillir des fonds, ce qui leur permet de vivre des expéditions plus ambitieuses et dispendieuses.

Une compagnie d'aventuriers peut faire partie d'un groupe local, c'est-à-dire d'un regroupement de différentes sections qui sont soutenues par un comité de groupe. Une compagnie de secteur effectue des activités de liaison avec les troupes scoutées du coin. L'équipe de secteur, dirigée par le commissaire à la jeunesse de secteur et le commissaire de secteur, soutiennent les compagnies de secteur.

L'organisation et la formation d'une compagnie d'aventuriers

Équipe de leadership de la compagnie

Chaque compagnie d'aventuriers compte une équipe de leadership formée de certains membres de la compagnie. Les membres de cette équipe sont élus par les aventuriers de la compagnie. Le choix des membres de l'équipe est très important puisque le succès que connaîtra la compagnie dépend en grande partie de l'élection de bons leaders. La taille de la compagnie détermine la taille de l'équipe de leadership. Pour donner aux autres la chance d'assumer des rôles de leadership, le mandat de l'équipe de leadership ne doit pas excéder un an.

Il incombe à l'équipe de leadership de mettre en œuvre le programme de la compagnie à l'aide des conseils et des indications des animateurs et des membres de la compagnie.

Chef de compagnie

Un scout aventurier plus âgé agit à titre de chef de compagnie. Le chef de compagnie s'occupe de la coordination des activités de la compagnie et exerce notamment les responsabilités suivantes :

- Travaille avec l'équipe de leadership et les équipes d'expédition pour les aider à organiser et à mettre en œuvre le programme de la compagnie.
- Assure une communication efficace au sein de la compagnie.
- Veille à ce que la compagnie ait accès aux documents et à l'équipement requis lors des rencontres et des activités.
- Évalue régulièrement le progrès de la compagnie.
- Prépare les ordres du jour de chaque rencontre.

Le chef de compagnie préside habituellement les rencontres de la compagnie et celles de l'équipe de leadership.

Le chef de compagnie doit posséder une bonne connaissance des règles de base permettant d'animer une rencontre (par exemple celles énoncées dans le livre « Robert's Rules of Order »). L'équipe de leadership doit connaître ces règles. Ce qui importe, c'est que le chef de compagnie s'assure que les rencontres soient fructueuses et se déroulent dans un milieu productif et amical.

De plus, le chef de compagnie représente au besoin sa compagnie lors des rencontres de groupe ou de secteur.

Second de compagnie

Une compagnie peut choisir d'élire un second de compagnie. Sa responsabilité principale est de remplacer le chef de compagnie au besoin. Le second de compagnie exerce souvent des responsabilités particulières, selon les indications du chef de compagnie.

Secrétaire

La tâche principale du secrétaire est de consigner les activités de la compagnie. Le secrétaire :

- Rédige les comptes rendus des rencontres de la compagnie et de l'équipe de leadership.
- Consigne brièvement toutes les activités de la compagnie.
- Gère les communications et assure la publicité de la compagnie.
- Gère la feuille de présence.
- Dresse une liste mise à jour de l'équipement.

Trésorier

Il incombe au trésorier de gérer les fonds de la compagnie.

Le trésorier :

- Consigne des renseignements détaillés concernant les dépenses et les revenus engendrés par la compagnie.
- Élabore un rapport financier annuel de la compagnie pour les membres de la compagnie et le groupe ou le secteur.
- Prépare les états financiers mensuels de la compagnie.
- Collecte les cotisations (si le paiement de cotisations fait partie de la politique de la compagnie).

Chef d'expédition

Les chefs d'expédition coordonnent les expéditions et activités de la compagnie. La plupart des équipes d'expédition n'auront qu'un seul chef d'expédition, mais certaines équipes peuvent choisir d'élire deux coresponsables d'expédition. Le niveau de difficulté et la durée d'une expédition varient selon la composition et la taille de l'équipe d'expédition. La responsabilité première du chef d'expédition est de déterminer comment sera organisée l'équipe d'expédition. Celui-ci peut décider que les membres de l'équipe d'expédition joueront des rôles précis, tout comme l'équipe de leadership de la compagnie.

Une équipe d'expédition peut notamment décider d'élire un second d'expédition et un secrétaire. Votre chef d'expédition pourrait aussi effectuer une rotation de ces différentes responsabilités au cours de l'année.

Les chefs d'expédition faciliteront la révision des expéditions. Ils présentent sur demande des rapports sur les plans, les progrès et les évaluations des expéditions à l'équipe de leadership de la compagnie.

Les autres chefs

Une compagnie peut former une équipe de leadership qui compte un chef de compagnie, un secrétaire et un trésorier. Les compagnies plus grandes peuvent choisir de définir plus de rôles au sein de cette équipe. Votre compagnie pourrait choisir d'élire un coordonnateur de programme, un coordonnateur des collectes de fonds, un responsable des registres, un quartier-maître et un responsable des activités sportives.

Cependant, pour veiller au fonctionnement efficace de la compagnie, le nombre de membres œuvrant au sein de l'équipe de leadership ne doit pas être trop élevé. Les équipes d'expédition peuvent diriger la plupart des activités de la compagnie. De cette façon, plusieurs membres auront la chance d'exercer des rôles différents. Par exemple, au lieu de nommer un coordonnateur des collectes de fonds, des chefs d'expédition peuvent mener diverses expéditions, comme des collectes de bouteilles et des barbecues.

Élire l'équipe de leadership de la compagnie

Votre compagnie devrait élire son équipe de leadership au début de l'année de scoutisme. Les aventuriers devraient tout de même réfléchir à cette question à la fin de l'année de scoutisme qui se termine.

Les aventuriers de première année ne sont d'habitude pas de bons candidats pour occuper des postes au sein de l'équipe de leadership de la compagnie, mais on devrait tout de même les encourager à exercer des rôles de leadership, surtout en tant que chef d'expédition.

Si vous souhaitez rejoindre l'équipe de leadership de la compagnie, parlez-en aux scouts aventuriers plus âgés et aux animateurs de la compagnie. Découvrez quelles sont les responsabilités associées à chaque rôle et réfléchissez à vos propres compétences et connaissances. Cette réflexion vous aidera à déterminer quel poste vous convient le mieux.

Si vous avez déjà fait partie de l'équipe de leadership de la compagnie, pensez au rôle de chef de compagnie et si celui-ci vous intéresse. Le chef de compagnie est généralement un aventurier qui en est à sa dernière année au sein de la section et qui a déjà accumulé beaucoup d'expérience comme aventurier.

Votre compagnie dressera une liste des candidats se présentant pour différents rôles au sein de l'équipe de leadership. Les candidats auront l'occasion de se présenter à la compagnie. Ils devraient en profiter pour parler de leurs compétences et de leurs objectifs personnels à l'égard de ce poste.

Il est préférable d'élire votre équipe de leadership de compagnie en organisant un vote secret. De cette façon, les membres seront élus uniquement en fonction de leurs compétences et les relations entre les membres seront productives et collaboratives.

Les animateurs de compagnie

Les animateurs sont âgés d'au moins 18 ans. Leur tâche principale est d'aider la compagnie à concevoir un programme qui tient compte de la mission et des principes de Scouts Canada, de veiller à ce que la compagnie suive les modalités de l'entente avec leur parrain et d'aider la compagnie dans la mise en œuvre de leur programme. Les animateurs sont des personnes-ressources indispensables au bon fonctionnement des activités de la compagnie. Ils participent à la prise de décision de la compagnie, sans toutefois intervenir dans chaque décision.

Les animateurs de compagnie sont appelés à relever des défis aussi uniques qu'intéressants. Vos animateurs doivent permettre à votre compagnie de découvrir ce qu'elle veut accomplir et d'établir comment procéder pour y arriver. Vous aurez besoin de leur soutien lorsque vous apprendrez à établir des objectifs appropriés. Vous aurez aussi parfois besoin d'aide pour apprendre à réviser vos objectifs

individuels et ceux de la compagnie. Vos animateurs vous aideront à établir vos objectifs et vous offriront du soutien au fur et à mesure que vous les poursuivrez. Ils vous appuieront de façon différente au fur et à mesure que vous vieillissez et que vous développez plus de compétences. Vos animateurs tâcheront aussi de trouver des occasions de mentorat pour les aventuriers. Par exemple, un matelot accompli saura offrir des conseils de voile aux autres aventuriers, même si l'un des animateurs de la compagnie est également un matelot expérimenté.

Ce sont les groupes et les secteurs, en collaborant avec la compagnie, qui nomment les animateurs. Les animateurs sont responsables des activités de la compagnie. Ils aident la compagnie à réaliser ses objectifs en travaillant étroitement avec tous les membres.

L'**animateur-ressource** doit être âgé d'au moins 21 ans. Les **animateurs adjoints** soutiennent l'animateur-ressource. Ils peuvent exercer des tâches particulières, par exemple soutenir certaines équipes d'expédition ou élire les membres de l'équipe de leadership. Le ratio est d'un animateur pour huit aventuriers (1/8). Deux animateurs doivent être présents en tout temps, peu importe le nombre d'aventuriers.

Thèmes de programme

Le Sentier canadien est divisé en six thèmes de programme; il s'agit des différentes possibilités qu'offre le Sentier canadien. Chaque saison, vous établirez des objectifs pour tous les thèmes de programme et vous poursuivrez certains de vos buts avec votre équipe d'expédition.

Lorsque vous planifiez votre programme en tenant compte des thèmes de programme, assurez-vous qu'il soit stimulant et bien équilibré. Un programme équilibré favorise votre développement dans toutes les ÉPICES. Voici des idées qui vous aideront à réfléchir aux merveilleuses possibilités d'activités que vous pouvez réaliser grâce aux thèmes de programme.

Expression artistique

Les aventuriers qui réalisent des activités artistiques font appel à leur créativité et célèbrent la créativité des autres.



Les activités de ce thème mettent l'accent sur l'imagination, comme la composition et l'interprétation de chansons, la présentation de pièces de théâtre, la danse, l'écriture, la sculpture et la peinture.

Environnement et plein air

Ce thème de programme vous invite à camper, à ramer, à faire de la randonnée et à explorer la nature de diverses façons et à acquérir les compétences nécessaires pour vivre en plein air et prendre soin de l'environnement.



Les activités de ce thème comprennent le nettoyage de rives, de parcs et de bords de routes et le développement de compétences de plein air, dont l'allumage de feux et la reconnaissance de plantes sauvages comestibles.

Citoyenneté

Ce thème de programme vous permet d'apprendre à devenir de bons citoyens au sein de votre localité, du Canada et du monde.



Apprendre à connaître les fonctionnaires et les services offerts dans votre communauté par l'entremise de visites et de conférenciers est une des possibilités d'activités de ce thème. Votre compagnie pourrait assister à une réunion d'un conseil municipal ou inviter un politicien local à vous parler d'un enjeu lors d'une rencontre. Vous pourriez aussi faire partie d'une équipe d'expédition qui contribue à la vie communautaire, soit en réalisant un projet Arbrescouts, en peignant des bancs de parcs ou en entretenant des sentiers d'une zone protégée.

Style de vie sain et actif

Au fil de vos aventures dans ce thème de programme, vous jouez, bougez et vous amusez en développant de saines habitudes physiques et mentales pour vivre une vie saine et harmonieuse.



En toutes saisons, le sentier et sa nature environnante se prêtent à des tonnes d'activités : la randonnée, le vélo de montagne, l'escalade, la raquette, le ski, la voile, le kayak et le canoë, pour ne nommer que celles-là!

Leadership

Ce thème de programme vous permet d'apprendre à devenir de bons leaders au sein de votre compagnie, de votre collectivité et du Canada.



Vous pourriez organiser et mener des expéditions (p. ex. des randonnées et des projets de service communautaire) ou organiser des jeux et des activités pour d'autres sections de votre groupe.

Croyances et valeurs

Ce thème de programme vous invite à explorer vos valeurs et croyances personnelles et à découvrir la diversité des cultures et des croyances qu'on retrouve dans nos collectivités, notre pays et le monde qui nous entoure.



Les aventures de ce thème encouragent la conscientisation sociale, dont l'apprentissage d'autres croyances et l'exploration de questions politiques pertinentes au scoutisme. Vous pourriez visiter une église, planifier une période de réflexion ou inviter un conférencier à une rencontre.

Progression personnelle : le parcours du scout aventurier

ASCENSION EN SOLO

Votre parcours personnel chez les scouts aventuriers consiste à viser et à atteindre des objectifs en utilisant la méthode planification-action-révision. C'est au fil de ces défis que vous passerez de la ligne forestière à la ligne des neiges éternelles, jusqu'au sommet. Votre parcours personnel n'est pas assujéti à un échéancier fixe : vous progressez au rythme qui vous convient. Bien que vos animateurs et vos camarades puissent vous conseiller d'accroître ou de réduire la difficulté d'une activité, vous décidez vous-même quels défis vous souhaitez relever.

Ce qui importe, c'est que vous révisiez votre progrès en compagnie des autres scouts aventuriers et des animateurs. Comme aventurier, vous escaladez votre propre montagne à l'aide du soutien des autres membres de la compagnie.

CAMP DE BASE

Les rencontres au camp de base permettent aux aventuriers de prendre du recul, de discuter de leurs expéditions potentielles et d'établir les responsabilités de chacun au sein de la compagnie et des équipes d'expédition. Il est important de ne pas précipiter ce processus (qui durera probablement deux rencontres), afin que vous ayez assez de temps pour réfléchir aux expéditions proposées.

Au début de l'année, des scouts aventuriers plus expérimentés (qui ont probablement déjà été membres de l'équipe de leadership) font une présentation sur la structure de la compagnie, les rôles de l'équipe de leadership et la nature du programme, afin d'orienter les nouveaux scouts aventuriers et de rafraîchir la mémoire des autres. Les scouts aventuriers sont ainsi en mesure d'établir s'ils souhaitent présenter leur candidature pour occuper certaines fonctions au sein de l'équipe de leadership. La compagnie élit son équipe de leadership lors de la rencontre suivante. Comme défi lié au thème de programme du leadership, vous pourriez présenter votre candidature pour occuper une fonction au sein de l'équipe de leadership.

Les scouts aventuriers canadiens se fixent des défis relevant de chacun des six thèmes de programme. Servez-vous de cette norme pour orienter le choix de vos expéditions. Vous ne réaliserez pas toutes les expéditions suggérées pendant votre camp de base, mais, en collaborant avec les aventuriers de votre compagnie, vous serez en mesure d'éliminer des options et de vous focaliser sur certaines idées. Les aventuriers d'expérience comprennent l'influence des thèmes de programme sur le choix d'expéditions. Ils peuvent choisir des expéditions réussies que la compagnie a menées par le passé.

Entre les deux premières rencontres au camp de base, chaque jeune doit se fixer six défis personnels, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme. Il arrive que certains défis correspondent à une ou deux des expéditions proposées, mais vous devrez aussi parfois relever certains défis seul. Le jeune écrit ses défis sur une feuille et en apporte au moins deux copies lors de la rencontre suivante au camp de base (voir la fiche de planification de l'ascension en solo).

Lors de la deuxième rencontre au camp de base, vous aurez déjà une meilleure idée des expéditions que vous souhaitez entreprendre. C'est lors de cette rencontre que les équipes d'expédition sont formées; vous ferez partie d'au moins une de ces équipes. La compagnie se divise après en petits groupes d'environ cinq aventuriers. Ces groupes devraient idéalement tous être épaulés par un animateur. Les membres de ces groupes n'ont pas nécessairement besoin de prendre part aux mêmes expéditions; ce qui importe, c'est qu'on retrouve au sein de chaque groupe des scouts aventuriers qui en sont à diverses étapes de leurs ascensions en solo.

Parlez de vos objectifs personnels liés aux six thèmes de programme avec votre compagnie; les autres aventuriers discuteront des leurs.

PLAN POUR L'ESCALADE EN SOLO DES SCOUTS AVENTURIERS

Nom : _____ Date : _____

THÈME DE PROGRAMME	DÉFI	DATE CIBLE POUR RELEVER LE DÉFI
Plein air et environnement 		
Leadership 		
Style de vie sain et actif 		
Citoyenneté 		
Expression artistique 		
Croyances et valeurs 		

Est-ce que tous mes objectifs sont :

- Stratégiques
- Mesurables
- Réalisables
- Réalistes
- Opportuns

Signatures : _____
Scout aventurier Chef de compagnie

Sentiercanadien.ca


Tout commence avec les Scouts.

Les aventuriers moins expérimentés auront ainsi l'occasion de poser des questions à ceux qui ont déjà relevé des défis semblables dans le cadre de leur progression personnelle.

Ces petits groupes permettent surtout aux jeunes d'établir si les défis qu'ils ont choisis sont stratégiques, mesurables, réalisables, réalistes et opportuns. Les aventuriers d'expérience pourront définir les caractéristiques de défis réalistes.

Voyez vos objectifs personnels comme un tout : vos six buts devraient tous être stratégiques, mesurables, réalisables, réalistes et opportuns. Un défi de très grande envergure devrait être gérable et vos autres objectifs devraient être plus faciles. Vous devez connaître vos limites afin d'atteindre vos objectifs personnels. Les aventuriers de vos petits groupes vous aideront à réviser vos objectifs. À la lumière des commentaires du groupe, vous aurez peut-être à modifier vos objectifs. Après avoir apporté des ajustements au besoin, vous remettrez la version écrite de vos défis aux animateurs et à l'équipe de leadership, qui réviseront le tout. Ceux-ci peuvent proposer d'autres modifications et coordonner les activités de la compagnie de façon à ce que chaque jeune puisse réaliser ses défis personnels. De plus, la version écrite des défis permet à l'équipe de leadership et aux animateurs de suivre l'ascension en solo de chaque aventurier.

POINTS DE REPÈRE

Le point de départ



Il s'agit du pied de la montagne et du début de votre parcours chez les scouts aventuriers. Pour

arriver au point de départ de votre ascension en solo et être investi dans la compagnie, vous devez :

- Connaître et comprendre les principes du scoutisme, dont la promesse, la loi et la devise du scout aventurier.
- Comprendre le fonctionnement d'une compagnie d'aventuriers et vous joindre à une expédition.
- Vous fixer six nouveaux défis, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme.

Vos défis doivent être réalistes et réalisables, ce qui signifie que vos premiers défis seront probablement assez faciles à relever. Il peut s'agir de bien pagayer lors de votre première excursion en canoë, de faire de l'escalade pour la première fois ou d'aider la meute de votre frère ou de votre sœur à organiser une sortie de camping. À mesure que vous gagnez en expérience, on s'attend à ce que vous vous fixiez graduellement des défis plus difficiles.

Au départ, vous pouvez commencer par vous fixer un ou deux défis. Une fois que vous aurez défini et réalisé ces buts, vous pourrez vous fixer des buts plus variés et ardu.

Les animateurs et les aventuriers d'expérience devraient aider les aventuriers moins expérimentés à définir leurs objectifs, afin que le processus ne soit pas trop pénible. Pour certains thèmes de programme, les objectifs relèveront d'abord et avant tout de la participation des jeunes, qui sera bien encadrée par la planification et le leadership des autres membres de la compagnie.

Il est important de souligner qu'à ce stade, vous ne faites que choisir vos six défis; vous les réaliserez plus tard au cours de votre ascension en solo.

Les animateurs de compagnie vous orientent et les autres scouts aventuriers vous épaulent pour vous aider à dépasser votre point de départ. Une fois le processus ci-dessus terminé, vous recevrez le badge du point de départ.

La ligne forestière



La ligne forestière marque la progression que vous avez réalisée au fil de votre ascension en solo. Pour franchir la ligne forestière, vous devez :

- Relever six défis, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme. Ces défis doivent être ceux que vous avez choisis au point de départ ou des défis équivalents choisis en cours de route.
- Diriger une expédition seul ou avec un autre scout aventurier.
- Réviser le travail effectué pour franchir la ligne des neiges éternelles et cerner ce que vous avez appris en cours de route, en accordant une attention particulière au développement de chaque aspect des ÉPICES.
- Vous fixer six nouveaux défis, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme.

Les animateurs vous orientent et les autres scouts aventuriers vous épaulent pour vous aider à traverser la ligne forestière. Une fois que vous aurez répondu aux critères ci-dessus, vous recevrez le badge de la ligne forestière.

La ligne des neiges éternelles



Il s'agit du deuxième jalon important de votre parcours chez les scouts aventuriers. À ce stade, vous avez terminé la majeure partie de votre ascension en solo. Votre ascension vers la ligne des neiges éternelles commence lorsque vous franchissez la

ligne forestière. Vous avez été en mesure de surmonter vos défis et êtes maintenant prêt à en relever de nouveaux. Pour dépasser la ligne des neiges éternelles, vous devez :

- Relever six défis, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme. Ces défis doivent être ceux que vous avez choisis à la ligne forestière ou des défis équivalents choisis en cours de route.
- Diriger au moins une expédition avec un autre scout aventurier.
- Réviser le travail effectué pour franchir la ligne des neiges éternelles et cerner ce que vous avez appris en cours de route, en accordant une attention particulière au développement de chaque aspect des ÉPICES.
- Vous fixer six nouveaux défis d'envergure, c'est-à-dire un pour chaque thème de programme. Ces défis doivent vous aider à vous préparer à la vie d'adulte et à poursuivre votre épanouissement personnel.
- Réaliser au moins une activité de liaison avec une troupe scout du secteur.

Les animateurs de compagnie vous orientent et les autres scouts aventuriers vous épaulent pour vous aider à traverser la ligne des neiges éternelles. Une fois que vous aurez répondu aux critères ci-dessus, vous recevrez le badge des neiges éternelles.

Le sommet



Point culminant de votre parcours, l'ascension vers le sommet est aussi l'étape finale de votre progression au sein de la compagnie, alors que vous vous préparez à devenir scout routier. L'atteinte du sommet

représente la réalisation des défis que vous vous êtes fixés comme scout aventurier. C'est également le moment où vous effectuez la révision finale de votre parcours au sein de la section, avant de vivre les nouvelles aventures qui vous attendent. Pour atteindre le sommet, vous devez :

- Relever six défis d'envergure. Ces défis doivent être ceux que vous avez choisis à la ligne des neiges éternelles ou des défis équivalents choisis en cours de route.
- Aider au moins trois scouts aventuriers à relever un des défis qu'ils se sont fixés.

- Diriger au moins deux expéditions, seul ou avec un autre scout aventurier. Vous devez diriger au moins une de ces deux expéditions de façon indépendante.
- Réviser la portion la plus récente de votre parcours au sein de la compagnie et du mouvement scout et le travail que vous avez effectué pour atteindre le sommet. Cerner ce que vous avez appris en cours de route, en accordant une attention particulière au développement de chaque aspect des ÉPICES.

Les animateurs vous orientent et les autres scouts aventuriers vous épaulent pour vous aider à atteindre le sommet. Une fois que vous aurez répondu aux critères ci-dessus, vous recevrez le badge du sommet.

Exemple

L'un de vos premiers défis est la définition de vos objectifs. Pour commencer, vous devez choisir un ou deux défis personnels en vous inspirant des thèmes de programme. Vous pouvez aussi vous fixer d'autres défis liés à une ou deux expéditions que vous entreprendrez avec la compagnie. Comme défi, vous pourriez diriger une de ces expéditions. Vous réaliserez certains défis pendant vos temps libres ou dans le cadre d'une autre activité. Une fois que vous choisissez vos défis, vous les réaliserez en appliquant la méthode planification-action-révision.

Voici un exemple d'un ensemble de six défis :

- **Leadership** : Diriger une expédition de plongée.
- **Environnement et plein air** : Après ou pendant l'obtention de mon certificat de plongée en eau libre, explorer une épave de la région lors d'une excursion de plongée. (Le scout aventurier peut faire de la plongée en apnée s'il n'a pas encore son certificat de plongée en eau libre. Si possible, inclure cette sortie dans l'expédition de plongée.)
- **Style de vie sain et actif** : Aller à l'école en vélo plutôt qu'en autobus.
- **Croyances et valeurs** : Lire « Voyage au bout de la solitude » de Jon Krakauer et songer au regard nouveau que ce livre nous amène à adopter.
- **Expression artistique** : Obtenir le certificat de plongée en eau libre PADI lors de l'expédition de plongée de la compagnie d'aventuriers. Créer un diaporama pour documenter cette expérience.
- **Citoyenneté** : Me présenter comme représentant au sein du conseil étudiant de mon école.

Vous aurez remarqué que plusieurs défis découlent de la même activité, sans qu'aucun de ces objectifs ne dépende de la réussite des autres défis. Cela permet de garantir que chaque défi est réaliste.

Imaginons maintenant qu'on décide d'accroître le niveau de difficulté des défis qu'on vient de voir :

- **Leadership** : Diriger une expédition de plongée (même défi, puisque diriger une expédition représente toujours un défi important).
- **Environnement et plein air** : Explorer trois épaves de la région lors d'excursions de plongée.
- **Style de vie sain et actif** : Aller à l'école tous les jours en vélo plutôt qu'en autobus; rallonger le trajet du retour afin de pédaler pendant 40 minutes.
- **Croyances et valeurs** : Lire « Walden » de Henry David Thoreau. Planifier et réaliser un défi personnel ou entreprendre une expédition avec un ou deux autres scouts aventuriers en s'inspirant d'un élément du livre.
- **Expression artistique** : Utiliser les compétences acquises lors d'un cours de menuiserie pour construire une cabane pour la compagnie.
- **Citoyenneté** : Me présenter pour être président de mon conseil scolaire.

Cycles de programme

Au début de chaque saison, les membres de votre compagnie discuteront de vos objectifs personnels en ce qui a trait aux six thèmes de programme. Tout comme la première rencontre ou deux de l'année de scoutisme, la rencontre dévouée à la révision et à la planification de chaque saison se nomme le camp de base. Vous pouvez réviser la dernière saison et planifier vos prochaines aventures de bien des façons. Cependant vous trouverez sûrement utile de premièrement travailler en dyades ou en petits groupes puis de présenter vos plans personnels à la compagnie pour vous assurer que vous planifiez des expéditions relevant des six thèmes de programme.

Par exemple, votre compagnie pourrait planifier de faire du vélo de montagne (style de vie sain et actif) et de filmer des vidéos de votre aventure. Plus tard, vous pourrez former des équipes et créer une vidéo formidable de votre aventure (expression artistique). Vous pourriez faire du bénévolat une fois par semaine à une bibliothèque de votre ville, indépendamment de votre compagnie. Toute votre compagnie peut s'attendre à prendre part au camp d'automne de votre groupe (environnement et plein air). Vous pourriez vous joindre à une équipe d'expédition qui se consacre à l'organisation d'un jeu de survie les scouts louveteaux (leadership) et à la planification d'une période de réflexion qui aura lieu un dimanche matin (croyances et valeurs).

Vous avez sûrement remarqué que certaines de ces expéditions correspondent à plusieurs thèmes de programme. Les activités chevaucheront souvent plus d'un thème de programme, mais chaque activité devrait compter pour seulement un seul thème de programme. Un feu de camp formel, qui comprend des sketches et des chansons, pourrait en principe correspondre à tous les six thèmes de programme. Cependant, votre programme d'automne serait peu amusant s'il s'agissait de la seule aventure de votre compagnie.

À la fin de la saison, prenez le temps d'effectuer une révision de vos expéditions. Qu'avez-vous aimé? Qu'est-ce qui ne s'est pas déroulé comme prévu? Que feriez-vous différemment à l'avenir? Selon vous, dans quelle mesure avez-vous réussi vos objectifs personnels?

La révision est une composante importante de votre cycle de programme. Une bonne révision facilitera et améliorera la planification des objectifs de la prochaine saison. Consultez les normes de qualité de programme lorsque vous planifiez et réviser vos cycles de programme pour veiller à ce que votre compagnie mette en œuvre un super programme équilibré.

Fiches de parcours

Les fiches de parcours sont des ressources organisées par thème de programme qui peuvent aider votre compagnie à trouver des idées d'expéditions. Quand votre compagnie planifiera ses expéditions lors de son camp de base, chaque aventurier doit avoir des objectifs pour chaque thème de programme. Si votre compagnie a de la difficulté à trouver des idées pour certains thèmes de programme, elle peut consulter les fiches de parcours.

Votre compagnie peut trouver ses propres idées sans problème. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de consulter les fiches de parcours. Cependant, votre compagnie pourrait les consulter afin de voir si elles contiennent des aventures intéressantes auxquelles personne n'avait pensé.

Planification :

- Mettrez-vous sur pied votre propre simulation parlementaire et prendrez-vous part à une simulation organisée par un autre groupe?
- Comment apprendrez-vous ce qu'il y a à savoir pour chacun des rôles à jouer pendant la simulation parlementaire?
- Invitez-vous une autre compagnie à y participer?
- De quel équipement aurez-vous besoin? Qui s'occupera de l'apporter?
- Quel enjeu sera au centre du débat? Comment vous préparez-vous à ce débat?
- Quelles règles seront utilisées?

Action :

- Préparez-vous à défendre votre position.
- Vivez l'expérience!

Révision :

- Qu'avez-vous appris de nouveau?
- Comment votre équipe d'expédition a-t-elle géré cette aventure?
- Qu'est-ce que vous feriez différemment, la prochaine fois?
- Comment vous êtes-vous sentis avant, pendant et après cette aventure?

Conseil de sécurité :

Si votre équipe d'expédition participe à une simulation parlementaire organisée par un autre groupe et que vos animateurs ne viennent pas avec vous, souvenez-vous de leur fournir une autorisation écrite de vos parents.

Ressources en ligne :

- Parlement jeunesse francophone de l'Ontario
- Parlement jeunesse du Québec
- Parlement jeunesse pancanadien

Simulation parlementaire **Citoyenneté**

L'aventure :

Sentez-vous que vous partagez les valeurs de votre gouvernement provincial ou fédéral? Qu'est-ce que vous pensez des positions actuelles de vos gouvernements quant au financement de l'éducation, à l'immigration ou à la lutte contre les changements climatiques?

Avec votre équipe d'expédition, organisez une simulation parlementaire afin d'explorer le processus démocratique canadien et débattre d'enjeux complexes. Vous pourriez inviter des scouts aventuriers d'autres compagnies à vous rejoindre ou alors voir s'il est possible de vous joindre à une simulation parlementaire déjà organisée par quelqu'un d'autre.

Sentiercanadien.ca

A-01

Tout commence avec les Scouts.

Fiche de parcours des aventuriers

Les fiches de parcours fournissent des conseils utiles sur l'utilisation de la méthode planification-action-révision lors d'une expédition et elles contiennent également d'importants conseils de sécurité. Si vous consultez les fiches de parcours en ligne, vous trouverez des liens vers des sites Web qui faciliteront la planification de votre équipe d'expédition.

Planifier des expéditions

Les activités bien organisées sont généralement des activités réussies. La planification d'événements peut avoir une répercussion importante sur le succès des activités de votre équipe d'expédition.

Planifiez vos activités efficacement. Dans le même ordre d'idées, visez l'élaboration d'un plan simple et efficace qui permettra aux participants de s'investir pleinement dans l'activité organisée. Appuyez-vous sur vos animateurs et d'autres personnes-ressources et apprenez à connaître et à consulter vos groupes de soutien.

La planification fait partie intégrante du programme des aventuriers. Elle est indispensable à la réalisation de vos buts.

Lorsque vous planifiez une activité :

- Faites appel aux gens qui peuvent vous aider, en particulier à vos animateurs.
- Donnez la chance à tous les aventuriers de prendre part à la planification et à l'exécution du programme.

Dans certaines équipes d'expédition, c'est le chef d'expédition qui amorce le processus de planification lorsqu'il se réunit avec l'équipe de leadership et les animateurs de la compagnie. L'équipe peut planifier le programme des trois, six ou douze prochains mois, selon les besoins et les ambitions des membres de la compagnie. Vous pouvez présenter votre plan à l'équipe d'expédition, puis à toute la compagnie lors d'une rencontre. Les membres de la compagnie auront ainsi l'occasion de revoir le plan, de poser des questions et de faire des suggestions. On peut donc modifier ou peaufiner le plan avant d'obtenir l'approbation des membres.

Voilà une façon de faire; chaque compagnie peut mettre au point une méthode qui convient aux besoins de ses membres. Ce qui importe en premier lieu, c'est que tous les membres de la compagnie s'entendent sur la méthode à employer.

LIGNES DIRECTRICES QUANT À LA PLANIFICATION DE VOTRE PROGRAMME

Vous pouvez vous servir des lignes directrices suivantes dans presque n'importe quelle situation. Cependant, assurez-vous que vos plans soient complets et qu'ils peuvent être modifiés au besoin.

- Évaluez les besoins de votre équipe d'expédition en fonction de l'expédition et des membres de l'équipe. Pensez à tous les intérêts et à toutes les compétences des aventuriers de l'équipe d'expédition.
- Établissez un objectif pour votre expédition.
- Élaborez un plan. Assignez des rôles et des responsabilités aux membres de l'équipe d'expédition et précisez les attentes du groupe. Certaines expéditions exigent des compétences particulières. Si c'est le cas de votre expédition, tous les membres de l'équipe d'expédition doivent s'engager à suivre la formation requise.
- Préparez un budget pour votre expédition. Si l'expédition exige des sommes, n'oubliez pas d'inclure une collecte de fonds et un objectif pour celle-ci dans votre budget.
- Réfléchissez à vos expériences antérieures, aux expéditions que vous avez réalisées dans le mouvement scout et des leçons précieuses que vous pouvez mettre à profit lorsque vous planifiez des aventures. Si votre compagnie tient un journal de ses aventuriers, il peut s'avérer utile dans la planification de vos aventures.

Consultez le tableau de planification des scouts aventuriers pour planifier les aventures que vivra la compagnie lors du prochain cycle de programme.

AUTOMNE

UTILISEZ LA MÉTHODE PLANIFICATION-ACTION-RÉVISION POUR ORIENTER VOS DISCUSSIONS :

Planification

- Comment peut-on s'assurer que tout le monde participe?
- Comment peut-on assurer la sécurité de tous?
- De quel matériel a-t-on besoin?
- Est-ce que tout le monde sait ce qu'il doit faire?
- Quelles sont les compétences nécessaires?
- Est-ce que tout le monde s'est entendu sur les détails?

Action

- Développez les nouvelles compétences requises.
- Prenez part à l'aventure.

ÉVÉNEMENTS

Cérémonie d'investiture

Halloween

Camp d'automne

Jour du Souvenir

Jour de la poésie / Mois soufflé scout

QUELS THÈMES DE PROGRAMME AVEZ-VOUS EXPLORÉS PENDANT LE CYCLE?

Plein air et environnement

Citoyenneté

Leadership

Expression artistique

Style de vie sain et actif

Croyances et valeurs

Sentiercanadien.ca

Voici un aperçu d'un tableau de planification qui pourra vous être utile lors de la planification de vos rencontres. La version complète se trouve au Sentiercanadien.ca.

Aperçu d'une rencontre des scouts aventuriers

Les rencontres des scouts aventuriers prennent plusieurs formes. Certaines ont lieu autour d'un feu de camp, lors d'une randonnée en forêt ou dans un lieu de rencontre récurrent. C'est l'aventure qui détermine la structure de la rencontre. En général, les rencontres de la compagnie sont moins routinières que celles de la colonie, de la meute et de la troupe.

La compagnie devrait se réunir à la même heure chaque semaine et en profiter pour planifier ses activités. Lors des rencontres, l'équipe de leadership de la compagnie a l'occasion de communiquer directement avec chaque équipe d'expédition et de s'assurer que la planification de leurs projets et aventures se déroule bien. Au besoin, l'équipe de leadership conseille, encadre et encourage les équipes d'expédition. Le chef de compagnie préside la partie organisationnelle de la rencontre; les membres de la compagnie ne devraient toutefois pas être assis autour d'une table pendant toute la réunion. La veille ou l'avant-veille de la rencontre, faites circuler un ordre du jour afin que tous les participants soient bien préparés. Si votre compagnie se réunit à l'extérieur pour une excursion en canoë, vous pouvez vous rassembler quelques instants sur le rivage pour régler la partie organisationnelle de la rencontre avant de vous lancer sur les flots. N'oubliez pas qu'un programme de qualité doit comprendre au moins une rencontre en plein air par mois.

Au début de chaque cycle de programme (chaque saison), la compagnie devrait organiser une rencontre au camp de base. Cela permet aux jeunes de réviser le cycle précédent et de se fixer des objectifs personnels et collectifs pour le cycle qui commence. Les scouts aventuriers forment des équipes d'expédition et planifient leurs aventures. Comme il faut discuter de nombreux sujets lors de ces rencontres, il est important que l'équipe de leadership établisse un ordre du jour afin que la compagnie aborde toute question pertinente.

Les compagnies spécialisées devraient consacrer une rencontre par mois à leurs intérêts particuliers. Elles doivent toutefois s'assurer d'explorer les six thèmes de programme et de ne pas laisser leur spécialisation les empêcher de participer à d'autres activités intéressantes.

Bien qu'on encourage la compagnie à réaliser des activités de liaison avec une troupe scout et un clan routier, une ou deux activités de liaison par cycle de programme devraient suffire. De trop nombreuses activités de liaison risquent d'entraver l'autonomie des sections et l'organisation d'aventures adaptées à l'âge des participants.

COMPTES RENDUS

Les comptes rendus de la compagnie consistent brièvement les mesures à prendre, et non ce qui est dit. Assurez-vous de consigner les renseignements suivants :

- a. La date, l'endroit et l'heure de la rencontre
- b. S'il s'agit d'une rencontre régulière ou spéciale
- c. Le nom de la personne qui préside la rencontre
- d. Le nom du secrétaire, les présences et le rapport du trésorier, y compris les relevés mensuels
- e. La mise à jour du trésorier, dont les transactions financières et le bilan
- f. Les motions adoptées et rejetées (n'inscrivez pas les motions défaites)
- g. Les noms de ceux qui présentent les motions
- h. Les rappels aux règlements (qu'ils soient retenus ou non)

Conseils pour tenir une rencontre réussie

Pour tenir des rencontres plus fructueuses, votre compagnie devrait consulter ce guide. Utilisez la méthode planification-action-révision pour cerner les sujets à inscrire à l'ordre du jour.

PLANIFICATION

Cernez les questions à inscrire à l'ordre du jour en fonction de vos priorités. Les questions qui peuvent être résolues rapidement devraient être réglées sur-le-champ.

ACTION

Discutez de trois ou quatre sujets essentiels et déterminez quelles sont les mesures à prendre.

RÉVISION

Consignez les mesures à prendre et déterminez qui en est responsable.

PLANIFICATION

- Le chef de la compagnie devrait envoyer l'ordre du jour par courriel au moins 24 heures avant la rencontre.
- Soyez prêts. Les responsabilités individuelles devraient être inscrites à l'ordre du jour.
- Apportez du papier et un stylo.
- Arrivez cinq minutes à l'avance.

PLANIFICATION



ACTION

ACTION

- Respectez l'horaire de la rencontre.
- Ne vous écartez pas du sujet. Éteignez vos téléphones cellulaires.
- Entretenez une seule conversation à la fois.
- Le silence veut dire que tout le monde est d'accord.
- Participez!
- Remettez en question les idées et non les autres. Si vous n'êtes pas d'accord avec une idée, exprimez votre désaccord, mais ne soyez pas désagréable.

RÉVISION

RÉVISION

- Récapitulez les mesures à prendre et les responsabilités.
- Déterminez quels points non résolus doivent être inscrits au prochain ordre du jour.
- Faites le suivi par courriel dans un délai de 24 heures.

Diriger la compagnie

CODE DE CONDUITE DE LA COMPAGNIE

La plupart des entreprises nationales et organismes bénévoles — comme le scoutisme — adoptent une constitution.

Le document *Règlement, politiques et procédures* de Scouts Canada ne précisent pas les règlements des compagnies d'aventuriers au Canada. Le programme des aventuriers incite chaque compagnie à rédiger et à mettre à jour son propre code de conduite. Ces codes de conduite doivent respecter les règlements de Scouts Canada.

Un bon code de conduite est généralement court et rédigé dans un langage simple et facile à comprendre. Il doit répondre aux besoins de la compagnie; ceux-ci sont habituellement cernés en fonction des activités de la compagnie. Il est plus difficile de suivre un code de conduite trop long ou complexe.

Vous pourriez former un comité spécial formé de membres de la compagnie pour rédiger votre code de conduite. Le code de conduite doit refléter les opinions de tous les membres de la compagnie et tous les membres doivent l'adopter. Révisez votre code tous les ans.

Un bon code de conduite devrait comprendre des éléments portant sur :

1. le nom de la compagnie et de son parrain
2. la compagnie et son adhésion aux *Règlements, politiques et procédures* de Scouts Canada
3. le nombre de membres, l'élection, le mandat et les responsabilités de l'équipe de leadership
4. les rencontres
5. les cotisations
6. l'habillement et l'uniforme
7. les règlements et la procédure à suivre pour les modifier
8. toute autre question que la compagnie juge comme étant importante

FINANCES

Les membres de l'équipe de leadership de la compagnie devraient examiner la politique financière de Scouts Canada avec leurs animateurs pour bien comprendre de quoi il est question. Cette politique se trouve à la section 11000 (« Procédures financières et de collectes de fonds ») du document *Règlement, politiques et procédures* de Scouts Canada.

En suivant cette politique, vous pourrez assurer la prospérité de la compagnie et préserver sa réputation.

TRANSACTIONS BANCAIRES

Le nom du compte bancaire de votre compagnie devrait être inscrit au nom officiel de Scouts Canada et au nom de votre compagnie. Votre compagnie devrait nommer trois membres qui signeront les chèques en provenance de ce compte. En règle générale, le chef de compagnie et le trésorier, avec l'aide de l'animateur-ressource, remplissent cette fonction. Deux signatures sont nécessaires pour signer un chèque ou effectuer des retraits bancaires. Conservez un dossier de toutes les transactions financières de la compagnie. Le dossier doit clairement indiquer les sommes reçues et versées.

COMPTABILITÉ

La compagnie devrait présenter ses dossiers financiers et un rapport de sa situation financière actuelle pendant ses réunions d'affaires régulières. L'animateur-ressource de votre compagnie doit examiner régulièrement vos dossiers et votre groupe ou votre secteur doit vérifier ces dossiers une fois par an.

Informez votre animateur-ressource de toute question financière qui touche la compagnie et des noms des personnes qui signeront les chèques. Votre compagnie, votre animateur-ressource et votre groupe ou votre secteur doivent approuver toutes vos activités de financement.

Si un membre, un animateur, votre groupe ou votre secteur le demande, le chef de compagnie et le trésorier doivent être en mesure de présenter un bilan des fonds de la compagnie dans un délai de 48 heures.

FONDS

En règle générale, les sommes que vous amassez en collaborant avec les autres sections sont gérées par le groupe. Cependant, le groupe peut décider de verser une partie de ces sommes à votre compagnie pour faciliter la mise en œuvre de votre programme.

La compagnie est responsable de la gestion des cotisations et de l'argent amassé par ses membres. Le trésorier, avec l'approbation de l'équipe de leadership, des animateurs et des membres de la compagnie, effectue normalement cette tâche. Les animateurs et le chef de compagnie devraient en discuter avec le groupe ou le secteur pour éviter tout malentendu.

ACTIVITÉS DE FINANCEMENT

Votre compagnie a besoin d'argent pour réaliser les activités que les membres souhaitent réaliser.

Les sorties de camping, les uniformes, l'équipement sportif, les projets communautaires, d'autres événements et l'équipement doivent tous être financés.

Une partie des sommes peut provenir de cotisations ou de dons de votre groupe ou secteur, mais vous devrez récolter une grande partie de ces fonds par vous-mêmes.

Scouts Canada a élaboré des lignes directrices en ce qui a trait à la collecte d'argent en utilisant des méthodes approuvées. Avant d'entreprendre une activité de financement, consultez premièrement vos animateurs, votre groupe ou votre secteur.

Pour amasser de l'argent pour financer vos activités, ou pour venir en aide aux autres sections de votre groupe ou secteur, votre compagnie pourrait vendre du maïs soufflé scout. Votre compagnie pourrait aussi organiser une collecte de bouteilles, vendre des arbres de Noël dans le cadre de la campagne Arbrescouts, etc.

GROUPES DE SOUTIEN

Lorsque vous dirigez votre compagnie, n'oubliez pas qu'il existe plusieurs groupes de soutien qui peuvent vous venir en aide. Cette aide tient compte de deux besoins : ces groupes veulent veiller à ce que votre compagnie détienne les outils nécessaires pour planifier et mettre en œuvre un programme réussi et ils tiennent à s'assurer que votre compagnie suit les lignes directrices de Scouts Canada. Ils sont responsables envers Scouts Canada et ils ont besoin de votre appui. Communiquez ouvertement avec ces groupes et intéressez-vous à leur fonctionnement et à leurs responsabilités.

1. Parrain

Un parrain est une association ou une organisation qui soutient au moins un programme scout. Les parrains s'engagent dans le scoutisme puisqu'ils reconnaissent la valeur des programmes scouts pour les jeunes dans la collectivité. Ils estiment également que le scoutisme est un programme utile pour faire la promotion de leurs intérêts particuliers. Par exemple, une église pourrait parrainer un programme scout pour accomplir son devoir envers la communauté et pour mieux faire connaître son ensemble de croyances aux jeunes dans la communauté. Des clubs sociaux, des entreprises, des associations, des écoles, etc. peuvent également servir de parrain pour des groupes scouts.

L'adhésion à un groupe parrainé peut être restreinte à ceux qui sont membres de l'organisme de parrainage ou qui y sont affiliés.

2. Comité de groupe

Votre compagnie peut faire partie d'un groupe plus large qui compte au moins deux autres sections. Un comité de groupe offre du soutien au groupe. De nombreux adultes et jeunes de la communauté — des parents, des représentants de votre parrain, des animateurs et d'autres personnes intéressées — forment ce comité.

Votre comité de groupe a des responsabilités particulières envers votre compagnie et envers le scoutisme. En voici quelques-unes :

- Nommer des animateurs, en collaborant avec toute la compagnie.
- Vérifier que vous avez accès au bon équipement et aux bonnes installations.
- Veiller à ce que vos animateurs suivent la formation appropriée.
- Veiller à ce que votre programme atteigne les objectifs et respecte les principes du scoutisme.
- Veiller à ce que votre compagnie soit correctement inscrite.
- Effectuer une vérification des états financiers de la compagnie.
- Encourager votre compagnie à mettre en œuvre son programme en harmonie avec les autres sections de votre groupe, votre parrain et votre communauté.
- Encadrer la compagnie dans l'exécution de son programme pour qu'il respecte les *Règlements, politiques et procédures* de Scouts Canada.

Une liste exhaustive des tâches des comités de groupe se trouve dans le document *Règlement, politiques et procédures*.

Votre comité de groupe est un lien direct avec votre communauté : ses membres sont des représentants dans la collectivité. Le comité est également responsable envers Scouts Canada; votre compagnie doit donc rendre des comptes à votre comité de groupe. Votre chef de compagnie et l'animateur-ressource de la compagnie devraient siéger au comité de groupe. Un ou deux aventuriers pourraient aussi être membres du comité.

3. Secteur

Il s'agit d'un groupe nommé par le conseil pour superviser les activités scouts dans certaines régions géographiques. Ces groupes de service aident toutes les sections dans la mise en œuvre de leurs programmes, forment les animateurs et facilitent la réalisation d'autres activités, dont le camping et les relations publiques.

Dans les secteurs où les compagnies d'aventuriers sont formées de moins de douze membres, les compagnies peuvent être gérées par le secteur plutôt que le groupe. Le secteur, et non un comité de groupe, soutient ces compagnies. On encourage tout de même les aventuriers à entretenir des liens étroits avec leurs anciennes troupes, meutes et colonies et à réaliser des activités de liaison.

Un commissaire à la jeunesse de secteur fera partie de votre équipe de secteur. Il pourrait s'agir d'un scout routier ou d'un scout aventurier — peut-être d'un membre de votre compagnie! Votre commissaire à la jeunesse de secteur saura vous épauler.

Votre chef de compagnie devrait entretenir une bonne relation de travail avec le commissaire à la jeunesse de votre secteur.

Il se peut que plusieurs grandes compagnies d'aventuriers œuvrent au sein de votre secteur. Dans ces secteurs, les comités de groupe soutiennent souvent les compagnies. Bien que votre compagnie soit responsable de la planification et de la mise en œuvre de ses activités et de son programme, votre compagnie pourra tirer profit du partage d'idées, de possibilités de programmes et d'expériences avec d'autres compagnies. Vous pourriez former des conseils de secteur regroupant des représentants de chaque compagnie d'aventuriers. Le but de ce type de conseil est de planifier des activités conjointes, d'échanger des informations et de cultiver des amitiés.

CHARTES

Les chartes donnent le droit à une section ou plus de mettre en œuvre un programme. Ce sont les conseils qui mettent en place les chartes des sections et des groupes. Les chartes doivent être renouvelées annuellement et peuvent être annulées avec motif à l'appui en tout temps. Elles demeurent la propriété de Scouts Canada.

TABLEAU D'ENSEMBLE

Comme membre d'une compagnie d'aventuriers, vous faites également partie d'une grande organisation. Votre parrain et votre groupe font partie intégrante de votre secteur, qui fait partie de votre conseil. Les conseils relèvent généralement de la province. (Cependant, l'Alberta, la Colombie-Britannique et l'Ontario ont plus d'un conseil.) Un conseil national, responsable de l'élaboration de politiques de Scouts Canada, les représente. Le conseil national est membre de la Conférence mondiale du scoutisme, qui compte des représentants de plus de 215 pays et territoires. Le mouvement scout rassemble plus de 28 millions de membres.

Faire partie d'un mouvement de l'ampleur du scoutisme fournit bien des occasions à votre compagnie. Savez-vous s'il y a d'autres compagnies d'aventuriers dans votre secteur? Quelles aventures pourriez-vous vivre avec elles? Quels événements pour les aventuriers (dans votre conseil ou à l'extérieur) pourraient intéresser votre compagnie?

Bon nombre de possibilités s'offrent à votre compagnie. Les aventures scouts peuvent vous faire parcourir le monde entier. Visitez le scouts.ca/fr/scoutsinternational pour découvrir de belles façons d'explorer le monde du scoutisme.

ÉVALUER LES COMPÉTENCES ORGANISATIONNELLES DE LA COMPAGNIE

Un programme bien organisé mènera à la mise en œuvre d'un programme réussi et augmentera le taux de satisfaction des membres.

Répondez aux questions suivantes pour déterminer si le programme de votre compagnie est réussi :

- Avez-vous rédigé des règlements? Vos membres les suivent-ils?
- Avez-vous choisi de quelle façon vous recruterez des membres et des animateurs pour que votre compagnie croisse?
- Les membres assistent-ils à au moins 75 % des rencontres au cours de l'année?
- Organisez-vous au moins 30 rencontres ou événements par année?
- Avez-vous organisé au moins cinq activités mémorables cette année, dont une activité de grande envergure?
- Un animateur a-t-il vérifié les livres comptables du trésorier au moins une fois cette année?
- Les membres de l'équipe de leadership de la compagnie ont-ils rencontré le groupe ou le secteur au moins deux fois cette année pour discuter des progrès de la compagnie?
- Avez-vous organisé des élections de l'équipe de leadership de la compagnie? Avez-vous planifié des élections de l'équipe de leadership de la prochaine année?
- Collectez-vous les cotisations régulièrement? Est-ce que tous les aventuriers sont inscrits?
- Avez-vous planifié la visite d'un conférencier à une rencontre?
- Votre compagnie a-t-elle approuvé un plan de programme à long terme et à court terme?
- Votre compagnie a-t-elle planifié des aventures relevant des six thèmes de programme?
- Avez-vous pensé à des événements que vous pourriez réaliser avec d'autres compagnies ou groupes?
- Votre compagnie a-t-elle réalisé des activités de liaison avec des troupes scouts et clans routiers?
- Vos animateurs participent-ils pleinement aux activités de la compagnie? Sont-ils bien renseignés? Mettez-vous à profit leurs connaissances et leurs compétences?

De quelles autres façons pourriez-vous évaluer le programme de votre compagnie?

LEADERSHIP

Tous, jeunes comme adultes, font preuve de leadership lorsqu'ils jouent un rôle actif dans une situation donnée, lorsqu'ils montrent l'exemple et lorsqu'ils obtiennent le soutien des membres de leur groupe dans l'exercice de leur rôle.

Le programme des aventuriers est conçu pour vous encourager à acquérir de l'expérience de leadership, et ce, de différentes façons. Les dirigeants de la compagnie doivent veiller au bon fonctionnement de celle-ci et les chefs d'expédition veillent à ce que la compagnie organise des événements réussis. Faire preuve de leadership efficace permettra à différentes personnes d'exprimer leur avis ou une idée et bénéficiera à tous. Votre compagnie sera également plus dynamique. Tous les membres devraient donc avoir l'occasion d'en apprendre davantage sur le leadership efficace.

Le programme des aventuriers est **actif** : vous ne faites pas que discuter de choses, vous les réalisez. Pour y arriver, vous devez exercer du leadership efficace. L'expérience que vous accumulerez tout au long de votre parcours au sein de la compagnie vous aidera à assumer des rôles de leadership à l'école, à l'église et dans vos équipes sportives. Vous pourrez plus tard mettre votre expérience à profit afin de jouer un rôle de leadership en politique, en affaires, dans des organisations professionnelles ou dans des clubs communautaires.

Il est essentiel que vous dirigiez, avec l'aide des autres aventuriers de votre compagnie, votre programme. Pour que votre programme soit réussi, vous devez participer activement aux activités de la compagnie. En tant que membres et leaders de la compagnie, vous devez participer, être engagés et bien communiquer.

LES ANIMATEURS DE COMPAGNIE ET LE LEADERSHIP

Au fur et à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience, les aventuriers développeront la capacité de trouver des intérêts communs, de prendre des décisions et de planifier. Pour ce faire, vos animateurs jouent un rôle de leadership essentiel; ils sont aussi membres de la compagnie.

Si votre compagnie a été formée récemment, vos animateurs seront probablement les seules personnes qui connaîtront le programme des aventuriers. Dans ces compagnies, vos animateurs proposeront plus de suggestions d'activités, offriront des conseils aux membres sur le fonctionnement de la compagnie et expliqueront les règles à suivre.

Au fur et à mesure que votre compagnie acquiert de l'expérience, des connaissances et des compétences et accroît sa confiance, les animateurs démontreront progressivement moins de leadership. L'une des responsabilités primordiales des animateurs est d'aider la compagnie à devenir aussi autonome que possible. N'oubliez pas que vos animateurs sont responsables envers la communauté — le comité

de groupe, les parents, le parrain — pour les activités de la compagnie. Vos animateurs peuvent donc interdire toute activité considérée comme étant imprudente, dangereuse ou de mauvais goût. Pour éviter ce type de malentendu, collaborez étroitement avec vos animateurs.

Le rôle de vos animateurs peut être très exigeant et requiert souvent des compétences et des talents particuliers. Les animateurs s'intéressent au cheminement des jeunes. Ils veulent que tous les individus et la compagnie réussissent.

Demandez des conseils et du soutien à vos animateurs et apprenez tout ce que vous pouvez. N'hésitez pas à vous confier à eux et à demander leur aide. Ne vous attendez pas à ce que vos animateurs s'assoient silencieusement lors des rencontres ou activités. Ils sont des membres actifs de votre compagnie et ils veulent vous aider à réussir.

BASES DU LEADERSHIP

Un des principaux objectifs de toute compagnie est de devenir assez autonome de sorte que les membres puissent planifier et réaliser des activités réussies de façon indépendante.

Pour atteindre cet objectif, une compagnie requiert du bon leadership. Il s'agit d'une compétence que tout aventurier peut développer.

Les bons leaders adoptent des habitudes de travail et développent des compétences pour faciliter leur tâche. À force de répétitions et d'améliorations, ces comportements deviennent routiniers. Il n'y a pas de formule magique pour accélérer le processus. Pour être un bon leader, vous devez :

- vous intéressez aux autres;
- vouloir faire les choses correctement;
- démontrer la capacité d'apprendre de nouvelles techniques de leadership.

Dans un système démocratique, les chefs ont besoin du soutien de leurs adhérents; le leadership constitue donc un aspect important du service.

Quand pouvez-vous faire preuve de leadership? Vous exercez du leadership lorsque :

- vous offrez votre aide à votre compagnie;
- les membres de la compagnie acceptent votre aide.

Comment pouvez-vous faire preuve de leadership? Vous pourriez :

- Demander ce que vous pouvez faire.
- Participer aux décisions et aux activités de groupe.

- Appuyer les décisions que prend le groupe.
- Être honnête avec vous-même et avec les autres.
- Accepter seulement les responsabilités que vous avez le temps d'exercer.
- Demander, sans le supposer ou deviner, ce que les autres veulent.
- Faire valoir vos droits et ceux des autres.
- Être flexible et ouvert d'esprit. Changer d'avis au besoin si vous commettez une erreur et accepter les idées des autres.

PRÉPARATION INDIVIDUELLE

1. Apprenez à vous connaître

Êtes-vous de nature détendue ou irritable? Êtes-vous facile à aborder ou autoritaire? Connaissez vos traits de caractère et ce que les autres pensent de vous. Comme leader, vous êtes une figure d'autorité; on vous a confié des responsabilités particulières. La façon dont vous exercez votre autorité et vos responsabilités importe à tous les membres de la compagnie.

2. Apprenez à connaître les autres membres

Tous les membres de la compagnie devraient se préoccuper de son bien-être. Donnez la chance à tous les membres de mettre à profit leurs talents.

Les leaders doivent travailler en équipe. Vous ne pouvez pas tout faire seul; cela prendrait trop de temps. De plus, solliciter la participation des autres est une bonne façon d'encourager et de former les membres qui ont moins d'expérience.

3. Apprenez à connaître votre rôle

Peu importe l'ampleur de votre rôle — chef de compagnie ou d'expédition, responsable d'une tâche peu complexe ou participant à une discussion — connaissez en quoi consistent vos responsabilités. Comprenez en quoi consiste votre rôle et faites de votre mieux. Vous n'avez pas à tout faire seul; utilisez les ressources qui s'offrent à vous. Vos animateurs, les autres aventuriers de la compagnie, les membres de la communauté et vos parents peuvent tous vous aider à développer vos habiletés.

4. Préparez toujours un plan

Quels sont les intérêts des membres de votre compagnie? Que veut faire votre compagnie? Essayez de comprendre les besoins et les attentes de tous et soyez prêt à orienter les membres.

Cela ne signifie pas que vous prenez toutes les décisions qui touchent la compagnie. Les autres membres doivent aussi donner des suggestions et des idées. S'ils ont de la difficulté à en proposer, vous pourrez alors formuler certaines des vôtres.

Comme leader, les autres se tourneront vers vous pour des conseils et des idées. Les autres membres feront peut-être des remarques,

mais si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à présenter certaines de vos observations. Ces commentaires serviront de bon point de départ pour la compagnie. Trouvez toujours de nouvelles idées; sortez de votre routine et réalisez des activités différentes. Cette façon de faire permettra à votre compagnie de s'épanouir et donnera confiance aux membres dans leur capacité d'être de bons leaders.

TECHNIQUES DE LEADERSHIP EFFICACE

Lorsque vous assumez une responsabilité, soit en tant que chef de compagnie, de chef d'expédition ou de responsable d'une tâche particulière, vous pouvez employer plusieurs techniques de leadership pour améliorer vos compétences de leadership.

1. Répartissez les tâches

Aucun leader ne peut tout faire. Répartissez les tâches entre les membres.

Savoir déléguer est un signe de maturité qu'ont tous les bons leaders. Lorsque vous assignez des tâches, vous avez plus de temps libre pour exercer d'autres responsabilités. C'est un indice clair qui démontre que vous avez confiance dans la capacité des autres membres de votre équipe de bien exercer leur rôle.

2. Ne laissez pas les choses au hasard

En travaillant de façon acharnée, vous saurez respecter vos échéanciers. Si une expédition en canot ou une fin de semaine de randonnée tombe à l'eau, il se peut que le chef d'expédition ait inégalement réparti les tâches de tous.

Une personne qui accepte une tâche et qui sait comment l'accomplir ne requiert pas de supervision. Cependant, n'hésitez pas de communiquer régulièrement avec elle pour vérifier que tout se déroule bien. Peu avant l'évènement, communiquez avec les bonnes personnes pour vérifier que tout est prêt.

3. Écoutez attentivement

Soyez vigilant et écoutez attentivement ce que disent les autres aventuriers. Vous obtiendrez des renseignements précieux sur ce qu'ils veulent faire et sur le genre de leadership qu'ils préfèrent. Portez aussi attention au langage non verbal. Vous pouvez parfois savoir ce que ressent une personne en interprétant un geste, un regard ou un manque d'intérêt pour une activité.

4. Soyez à l'heure

Peu importe votre rôle, soyez à l'heure; c'est une habitude qu'adoptent tous les bons leaders. Arrivez le premier aux rencontres et aux activités, terminez vos tâches à l'avance et amorcez vos rencontres à l'heure. Les autres modèleront ces comportements.

5. Profitez au maximum de vos rencontres

Nous avons tous diverses responsabilités — devoirs, pratiques de hockey, vie sociale, tâches ménagères, etc. Les autres seront reconnaissants si vous ne perdez pas leur temps. Ne soyez pas trop strict, mais si une rencontre doit débiter à 19 h, commencez-la comme prévu, et non à 19 h 20.

Le chef de compagnie planifie les rencontres, fixe les ordres du jour, anime les discussions de façon diplomatique, donne à tous l'occasion de dire ce qu'ils veulent, aide les membres à prendre de bonnes décisions, répartit les tâches et clôture les rencontres à l'heure.

6. Soyez honnête

Demandez à vos animateurs leur opinion sur le leadership. Travaillez avec eux pour concevoir un programme comportant des activités qui vous permettront de développer vos aptitudes de leadership.

Pour être un bon leader, vous devez développer vos compétences et bien comprendre ce qu'est le leadership.

7. Ayez le sens de l'humour

Un bon leader ne se prend jamais trop au sérieux. Le programme des aventuriers est AMUSANT! Si vous commencez à vous ennuyer en exerçant votre rôle, essayez d'établir ce qui ne va pas. Gardez votre sens d'humour. Soyez de bonne humeur et calme et voyez le côté positif des choses.

LIGNES DIRECTRICES POUR MULTIPLIER LES OCCASIONS DE LEADERSHIP DE VOTRE COMPAGNIE

Lorsque votre compagnie offre des occasions de leadership, tout le monde en profite. Tenez compte des éléments suivants.

1. Les membres de l'équipe de leadership font-ils du bon travail? Est-ce qu'on forme les autres membres de la compagnie pour qu'ils puissent devenir plus tard membres de l'équipe de leadership?
2. Les membres ont-ils tous des occasions d'agir à titre de chefs d'expédition? Obtiennent-ils de l'aide pour réaliser ces projets? Est-ce que tout le monde participe aux prises de décisions?
3. Les leaders de votre compagnie ont-ils suivi une séance de formation pour renforcer leurs compétences?
4. Est-ce qu'on encourage les membres à réaliser des projets de service et à réaliser des activités de liaison avec une colonie, une meute ou une troupe pour développer leurs aptitudes de leadership?

5. Est-ce que les membres parlent aux nouveaux aventuriers au sujet des activités de la compagnie? Accueillent-ont bien les nouveaux membres?
6. Les membres comprennent-ils les tâches et les responsabilités des membres de l'équipe de leadership de la compagnie?
7. Est-ce que tous les membres soutiennent les activités de financement de la compagnie?
8. Les membres ont-ils agi comme leaders ou personnes-ressources dans le cadre d'un camporee, d'un rodéocycle, d'une randonnée d'une troupe ou d'un événement semblable?
9. Vos animateurs participent-ils activement au programme de la compagnie? Consultez-vous régulièrement vos animateurs lorsque vous élaborez vos plans?

Ce ne sont que quelques solutions que votre compagnie peut adopter afin d'augmenter les occasions de leadership de vos membres.

CÉRÉMONIES

Promesse du scout aventurier

Sur mon honneur,

Je promets de faire de mon mieux,

Pour accomplir mon devoir envers Dieu et la Reine

Aider les autres en tout temps,

Et respecter l'esprit de la loi scout.

Loi du scout aventurier

Un scout est serviable et digne de confiance, aimable et de bonne humeur, attentionné et propre, sage dans l'utilisation de toutes les ressources.

Devise du scout aventurier

Mets-toi au défi.

Les cérémonies font partie de la vie et elles soulignent plusieurs événements importants : mariage, remise de diplômes, exploits athlétiques et reconnaissances académiques. Elles revêtent un sens spécial pour tous ceux qui y prennent part.

Plusieurs occasions de célébration se présenteront à la compagnie d'aventuriers. Ces cérémonies peuvent marquer divers événements, comme l'arrivée de nouveaux membres, le départ d'anciens membres, le passage de scouts de la troupe à la compagnie, la nomination des membres de l'équipe de leadership, les réalisations des jeunes ou le début ou la fin d'une rencontre.

Les compagnies choisissent les genres de cérémonies qu'elles souhaitent animer. Quelles occasions la compagnie veut-elle souligner? Comment ces cérémonies se dérouleront-elles?

Voici quelques suggestions pour vous orienter :

1. Les cérémonies doivent être courtes pour ne pas ennuyer ou gêner les participants. Par exemple, si la promesse du scout aventurier est l'élément principal d'une cérémonie d'investiture d'un nouveau membre, cette cérémonie ne devrait durer que quelques minutes. Ne soyez pas trop exigeant.
2. Les cérémonies doivent avoir un véritable sens. Organisez des cérémonies courtes, simples et sincères qui donnent un sentiment d'importance aux participants. Organisez chaque cérémonie avec soin afin qu'elle se déroule bien du début à la fin.
3. En règle générale, le chef de compagnie et l'équipe de leadership organisent ensemble la cérémonie. Vos animateurs et d'autres membres remplissent à l'occasion des rôles.
4. Certains aventuriers voudront que leur famille et leurs amis assistent à la cérémonie, tandis que d'autres préféreront que la cérémonie ne réunisse que les membres de la compagnie. Discutez

de ces détails avant le déroulement de la cérémonie et assurez-vous que les besoins de tous sont comblés.

5. Les aventuriers portent l'uniforme complet lors de cérémonies. Cependant, l'uniforme décontracté est acceptable lors d'un camp, et est tout aussi spécial.
6. Soyez toujours prêt à organiser ou à modifier vos cérémonies — c'est une des responsabilités de votre compagnie. Demandez les conseils de compagnies bien établies.
7. Connaissez les trois traditions scout suivantes; elles font partie intégrante du programme des aventuriers.

Le salut des scouts : Pour faire ce salut, levez l'index, le majeur et l'annulaire de la main droite. Joignez le pouce et l'auriculaire, en plaçant le pouce par-dessus l'auriculaire. Paume vers l'avant, approchez votre main de votre tête jusqu'à ce que votre index touche votre front. Ramenez votre main sur le côté. Le salut des scouts se fait **uniquement** lorsqu'on porte l'uniforme complet. C'est un signe de respect, de courtoisie et de gentillesse.

Le signe des scouts : Pour faire ce signe, faites le salut des scouts (levez l'index, le majeur et l'annulaire de la main droite), puis levez votre bras. Les trois doigts centraux représentent les trois composantes de la promesse du scout : le devoir envers Dieu, le devoir envers les autres et le devoir envers soi-même. L'union du pouce et de l'auriculaire représente les liens d'amitié des scouts. Utilisez ce signe :

- lorsque vous faites votre promesse;
- lorsque vous assistez à l'investiture d'un autre membre;
- lorsque vous participez à tout événement où on récite la promesse;
- en guise de salut lorsque vous **ne** portez **pas** votre uniforme complet.

La poignée de main des scouts : Les membres du mouvement scout échangent une poignée de main particulière : ils se servent de la main gauche. L'idée de la poignée de main gauche est venue à Baden-Powell lorsqu'il était en Afrique de l'Ouest. Deux tribus habitaient l'une à côté de l'autre et elles se combattaient sans relâche. L'un des chefs de la tribu a fini par déposer l'arme qu'il portait dans sa main droite et le bouclier qu'il brandissait dans sa main gauche. S'approchant de son ennemi, il lui a dit : « Je ne cache aucune arme. Je vous tends ma main gauche en signe d'amitié et de confiance. Nous sommes voisins, et non des ennemis. Nous voulons désormais vivre dans la paix; nous avons confiance que vous ferez de même et que nous deviendrons amis. » Aux débuts du mouvement scout, Baden-Powell suggère que les scouts se servent de la main gauche comme signe de confiance et de fraternité.