

# A l'intention des nouveaux PARENTS-REPRÉSENTANTS

Tu arrives comme parent-représentant au sein du mouvement scout, peut-être pour la première fois, peut-être même n'as-tu jamais été scout toi-même. D'abord nous voulons te souhaiter la bienvenue parmi nous, à toi et à ton enfant.

Nous avons préparé pour toi le présent document. Tu y retrouveras différentes informations que nous croyons nécessaires et essentielles à tout nouvel arrivant et ce, même si tu as été toi-même scout étant plus jeune, car les choses ont changé au fil des ans.

Le mot animer vient du latin animare qui veut dire "mettre de la vie, mettre une âme". Voici, selon le Petit Robert, une liste de synonymes: électriser, enflammer, stimuler, aiguillonner, diriger, faire marcher, mouvoir, douer de vie, douer de mouvement, égayer... Tous ces mots dépeignent clairement le rôle et le mandat des animateurs, ceux que tu as accepté d'accompagner dans cet engagement. Ce sont eux qui sont les premiers agents d'actions au sein de l'unité, du mouvement scout. Ils sont les premiers responsables de la qualité du mouvement.

Mais comme parent-représentant, tu as un mandat tout aussi important, si non plus. En effet, qui de mieux qu'un parent pour savoir s'il est d'accord ou non avec tout ce qui concerne et avec tout ce que vit son enfant. C'est à ce titre que le mouvement fait appel à toi. C'est aussi pourquoi, tu représentes les autres parents auprès de l'équipe d'animation et ces derniers mettent leur confiance en toi. Tu peux sans aucun doute faire appel à eux en toutes circonstances le cas échéant.

BONNE LECTURE ET À BIENTÔT...

## QU'EST-CE QUE LE SCOUTISME ?

C'est en 1907 que ce mouvement a pris son essor et il persiste encore aujourd'hui et ce, dans presque tous les pays du monde. Les raisons de cette longévité sont nombreuses mais, parmi elles, les principales demeurent les éléments essentiels sur lesquels est basé ce mouvement et le volontariat sur lequel il repose.

### DÉFINITION

Selon l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout ( O.M.M.S. ), c'est: un mouvement éducatif pour les jeunes, fondé sur le volontariat; c'est un mouvement à caractère non politique, ouvert à tous sans distinction d'origine, de race, ni de croyance, conformément aux but, principes et méthode tels qu'ils ont été conçus par le Fondateur. C'est donc un mouvement **POUR LES JEUNES accompagnés par des adultes.**

### BUT et MOYENS PRIVILÉGIÉS

Le Scoutisme a pour objectif: le **DÉVELOPPEMENT GLOBAL** des jeunes ( développement personnel, développement social, développement physique, développement spirituel et développement pratique ) par les moyens suivants: la **GANG**, l'**AVENTURE**, le **MILIEU** et l'**ENGAGEMENT** ( on simplifie cela parfois par G.A.M.E. ou on parle aussi de J.E.N.E.F. < jeu, équipe, nature, engagement et fête > ). Voilà sûrement à la fois la façon la plus simple et la plus complète de concevoir ce mouvement et cette définition est la même pour tous et toutes à la grandeur de la planète.

### GANG

Le système de vie en petits groupes est un élément fondamental du Scoutisme. Ce fonctionnement en petits groupes offre ainsi aux jeunes des opportunités de découvrir et accepter progressivement l'idée de responsabilité, l'apprentissage à la société et les forme à l'autogestion.

### AVENTURE

Un autre élément fondamental - le principal s'il en est un - est le concept de l'éducation active ou, plus simplement, l'éducation par l'action. Tout doit être jeu et action pour le jeune. Le scoutisme est un mouvement d'actions.

### MILIEU

Bien que la Nature soit un lieu unique pour vivre le Scoutisme, on ne peut réduire qu'à quelques jours par année, les occasions de le vivre. C'est pourquoi le Milieu dans lequel évoluent quotidiennement les jeunes doit devenir Milieu d'aventures enrichissantes et emballantes.

## ENGAGEMENT

Une promesse et une loi représentent l'outil de base pour la formulation des objectifs. Il ne sera pas question ici des principes éthiques que contiennent la promesse et la loi, mais plutôt de leur rôle en tant que moyen pédagogique.

Pour t'aider à bien jouer ton rôle d'animateur une MÉTHODE ( v.c.p.r.e.f. ) et une MÉTHODOLOGIE, propre à la branche dans laquelle tu animes, existent également. Mais cette façon de faire n'est pas la même partout sur la terre. En effet, chacune des associations nationales a développé des méthodes, bien qu'inspirées d'une même base, et une pléiade d'autres mécanismes ( cérémonies, systèmes de sanction de la progression individuelle, uniforme, etc. ) pour aider les animateurs. Au Canada, c'est l'Association des Scouts du Canada qui est responsable de ce faire.

Donc c'est le mouvement qui éduque par les valeurs de la Loi scout et toi tu animes des jeunes.

## UNE STRUCTURE DE SERVICES

En devenant membre d'une équipe d'animation, tu deviens également membre d'une unité, d'un groupe, d'un district, d'une fédération, d'une association et d'une organisation.

Une Unité L'unité est l'élément de base de toute cette structure. Elle rassemble des jeunes, filles et/ou garçons, selon des critères spécifiques et leurs animateurs.

Un Groupe Le groupe rassemble les unités d'un milieu précis: la ville, la paroisse, l'école ou autre.

Un District C'est le rassemblement des groupes d'un territoire défini. A Québec, c'est Les Scouts du District de Québec Inc. qui assure cela.

Une Association Chez nous, c'est l'Association des Scouts du Canada dont tu es membre et elle réunit quatre Fédérations. Il existe également une autre association canadienne ( SCOUTS CANADA ) qui est l'équivalent anglophone de ton association.

Une Organisation L'Organisation Mondiale du Mouvement Scout est le regroupement toutes les Associations Nationales de la planète. Elle est formée de plus de 110 pays dans le monde et elle rassemble près de 25 millions de scouts.

La raison d'être principale de tous ces paliers repose essentiellement sur le SERVICE. Chacun d'eux a un mandat clairement défini qui n'a d'autre objectif que de dispenser des services auxquels tu as droit en tant que membre et de s'assurer que les principes fondamentaux du Scoutisme sont bien vécus par leurs membres respectifs. Dans le même ordre d'idée, s'il est vrai que tu as des droits, en tant que membre tu as également des devoirs envers le Mouvement.

Ces services sont très nombreux mais parfois difficilement palpables car leurs effets sont indirects sur ton animation. Des exemples: programmes de formation pédagogique et techniques; participation des activités internationales, nationales ou locales; assurances responsabilité civile et accident; rencontres de concertation, de partage et d'échanges de toutes sortes, supports techniques (magasin, base de plein-air) par le district ou soutien financier par ton groupe; informations diverses par les différents journaux; équipes de recherche et de développement; et beaucoup d'autres... Ces services sont nombreux et tu les découvriras au fur et à mesure de ton engagement. Tu as un problème, vérifie car quelqu'un a sûrement la solution à quelque part.

## DES ASSURANCES

Il est normal que tout adulte qui accepte une responsabilité dans ce mouvement se préoccupe de la sécurité des jeunes, mais il est aussi normal qu'il se préoccupe de sa propre sécurité. La "peur des poursuites" entraîne une confusion entre sécurité et assurances et contribue à évacuer la responsabilité personnelle de l'adulte en matière de sécurité des jeunes. En réalité, il s'agit de deux questions bien distinctes et chaque adulte a le devoir d'y voir clair.

En tant que membre, tu bénéficies automatiquement d'assurances. En effet, parce qu'elle est responsable, l'Association des Scouts du Canada fournit à ses membres deux assurances: une **Assurance Accident** et une **Assurance Responsabilité Civile**. En conséquence, les animateurs dûment recensés peuvent **EN TOUTE SÉCURITÉ** animer leur unité et en toute quiétude; **ILS SONT ASSURÉS**. Dans l'éventualité de poursuites, l'Association des Scouts du Canada te fournira donc un avocat et, dans l'éventualité où ta responsabilité est mise en cause et que l'Association perd, **NOUS SOMMES ASSURÉS**. Donc, si l'Association ( son membre: toi ) n'est pas tenue responsable - c'est-à-dire que tout a été fait correctement ( notion du "bon père de famille" ) et que ce n'est qu'un malheureux accident < acte imprévisible selon Le Petit Robert >, l'Association gagne et elle ne paie pas.

Il y a trois aspects de la responsabilité des adultes en matière de sécurité:

1 - la prévention:

Elle ne signifie pas qu'il faut garder les jeunes sous surveillance constante et formuler des tas d'interdictions. Elle signifie plu-

tôt que la surveillance sera plus étroite dans des lieux ou des circonstances qui présentent plus de risques. Surveillance signifie aussi que même si l'adulte n'est pas présent, il sait en tout temps où les jeunes se trouvent et comment les rejoindre. Elle signifie également PLANIFICATION, c'est-à-dire que les activités et les jeunes seront préparés adéquatement.

2 - la capacité d'intervention:

Etre capable d'intervenir en cas d'accident ou de danger, c'est non seulement savoir quoi faire, mais aussi pouvoir le faire.

3 - l'éducation à la sécurité:

Les jeunes doivent être conscients des risques, des dangers inhérents à leurs activités et ils doivent comprendre les règles de sécurité.

Il est donc clair que la sécurité des jeunes est essentielle, mais elle ne devrait d'aucune façon être la raison à l'inaction et à la passivité. Sachant ce qui précède, tu devrais maintenant animer en toute confiance. Ces assurances sont là pour te permettre de faire vivre des activités à tes jeunes, même avec un risque relatif pour que l'aventure prenne tout son sens, et non pas t'en empêcher.

Comme tu as pu le lire tu as deux types d'assurances. Donc tout le reste n'est pas assuré. Il n'y a pas d'assurances pour le matériel personnel ni d'unité, d'assurances-salaire, d'assurances-automobile, d'assurances feu ou vol, etc...

Deux conditions pour être assuré: ETRE MEMBRE et AGIR EN BON PÈRE DE FAMILLE.

## UN RÔLE ET UN MANDAT

A titre de parent-représentant, tu as un rôle et un mandat très importants. Ceux-ci se jouent sur deux plans très distincts et pourtant essentiels l'un à l'autre.

### Auprès de l'équipe d'animation

Ton rôle auprès de l'équipe d'animation est celui-ci de "parent", c'est-à-dire tu dois rencontrer RÉGULIÈREMENT, selon nous au moins une fois par mois, tous les animateurs de l'unité au cours d'une réunion "relativement" formelle. Tu devrais alors partager tes impressions, donner ton opinion sur ce que vit ton enfant et, de facto, tous les autres jeunes de l'unité. L'objectif n'est pas de défendre des choses aux animateurs pas plus que d'obtempérer sur tout ce qui t'es proposé. JAMAIS l'argument suivant ne devrait être pris en compte: " c'est de même que ça se passe chez les scouts !..." En effet, nonobstant les buts, objectifs et moyens du Scoutisme, rien n'est "coulé dans l'béton" chez les scouts.

C'est, à notre avis, le rôle le plus important que tu as à jouer. En effet, tu es directement concerné par ce que vit ton enfant. Que ce soit les réunions, les sorties, les camps, etc., à chaque fois ton enfant sera directement invité à y participer. A ce titre, tu deviens donc " membre à temps partiel " de l'équipe d'animation sans toutefois faire directement de l'animation auprès des jeunes. Le mouvement scout attend que tu donnes ton avis à titre de parent sur ce que l'équipe d'animation propose à ton enfant . On te rappelle ici que le Scoutisme est un mouvement d'actions.

### Au sein du Conseil de Gestion

Si ton rôle au sein de l'équipe d'animation est à notre avis le plus important, celui au sein du Conseil de gestion est primordial. En effet, le groupe est le premier palier de services pour les animateurs. Les contributions de ce palier sont souvent des apports financiers, techniques et matériels. A priori, cela peut sembler moins intéressants comme dossiers. Mais ils sont tout aussi importants pour la bonne marche de toutes les unités du groupe. Ton implication au Conseil de gestion est essentielle, capitale et indispensable. Cet engagement doit dépasser la simple rencontre de tous les membres du Conseil de gestion, mais doit également se définir en terme d'actions, de responsabilités ou de mandats.

En terminant, sache que tu peux avoir du support de tous les autres paliers pour t'aider à mieux assumer ces différents rôles dans l'unité et dans le groupe.

## DES OUTILS

Pour t'aider dans ton rôle d'animateur, il y a plusieurs outils. Plusieurs de ces outils sont en vente au magasin scout, mais plusieurs autres sont gratuits...

Il y a d'abord des livres de toutes sortes:

- « Éclaireurs » de Baden-Powell;
- Les documents méthodologiques de ta branche;
- Une quantité énorme de livres sur différentes techniques que tu peux utiliser dans tes aventures ( tu en retrouveras plu-

- sieurs au magasin scout, mais aussi dans les bibliothèques et les librairies );
- Du matériel divers en vente au magasin ( ex: cahier de comptabilité, guide pour le camp d'été, ... );
- Des journaux publiés par les différents paliers que tu recevras occasionnellement;
- Différentes autres publications par tous ces paliers;

Le district est propriétaire de:

- Deux bases de plein-air où tu peux faire des camps;
- Un magasin où tu peux te procurer tout le matériel scout et beaucoup plus...
- Un secrétariat où tu peux consulter des programmes de camp, te procurer des vidéos, demander de l'information, tu peux y avoir les coordonnées des membres des autres groupes, etc. Il publie annuellement une liste d'endroits de camps, un catalogue, ...

De nombreux bénévoles cadres qui ont accepté de servir auprès des autres adultes du mouvement...

Les autres membres de ton groupe... Oui ton groupe est sûrement l'un des outils principaux de ton animation. Ainsi, chacun des groupes a des politiques et des règlements qui sauront te guider dans tes actions et décisions. Vérifie avec qui de droit pour les connaître. Les autres équipes d'animation de ton groupe rassemblent peut-être des personnes qui ont déjà de l'expérience, qui ont déjà vécu ce que tu vis. Ne te gênes pas pour faire appel à ces personnes...

D'autre part, certaines activités reviennent annuellement. Par exemples: la vente du calendrier scout, l'opération recensement-adhésion, le jamboree-sur-les-ondes, les assemblées générales, etc. Là encore, ton groupe ou le district peuvent t'aider.

## DES CROYANCES

Plusieurs croyances persistent depuis toujours ou presque, croyances qui sont pourtant erronées. Ce sont l'image qu'on a généralement du mouvement et un discours basé sur cette image qui expliquent cette attitude. Il faut comprendre que Baden-Powell, fondateur, est né en 1857. S'il était né en 1957 et qu'il était demeuré ce qu'il était ( militaire de carrière, écrivain par choix, pédagogue et philosophe de nature ), notre mouvement aurait-il la même image que celle qui est perçue ?...

### Il faut apprendre des choses aux jeunes...

NON... Le but du mouvement n'est pas d'apprendre des choses aux jeunes, mais de leur faire découvrir les valeurs qui sont énoncées dans la Loi scout. Au moment de vivre leurs aventures ( objectif ), des apprentissages ( moyens ) se feront probablement si l'expérience est nouvelle pour le jeune et on doit y tendre autant que possible. Mais si l'aventure n'est pas nouvelle, seules les valeurs du mouvement pourront alors être découvertes...

### Il y a des techniques que tous les scouts doivent connaître...

NON... Les techniques qui sont habituellement attribuées aux scouts ( ex.: noeuds, boussole, etc. ) ne sont pas des techniques scout. Les techniques ne sont pas une fin en soi, c'est-à-dire que le jeune n'a pas à apprendre de techniques durant son passage chez les scouts. Le jeune aura à se servir de différentes techniques selon les aventures auxquelles il sera invité à participer. Par exemple, si vous faites un pont suspendu ( objectif ), vous devrez bien sûr apprendre des noeuds ( moyens ), mais si votre pont est en béton, ce sera alors la technique à découvrir...

### Il y a un uniforme obligatoire en toutes circonstances...

NON... L'uniforme n'est pas obligatoire en soi, ni en toutes circonstances. Chez nous, les Scouts du Canada, nous avons plusieurs uniformes selon les groupes d'âge. Il nous permet de nous reconnaître, de nous rassembler, de nous sentir membre à part entière d'un groupe. Il doit en être de même pour les jeunes. L'uniforme est d'abord et avant tout un outil qui nous permet à nous aussi d'être UNE GANG, d'être DE LA GANG...

### Il faut que l'animateur ait fait sa promesse pour porter l'uniforme, le foulard.

NON... Comme tu as vu au début de ce document, dans la définition du mouvement selon l'O.M.M.S., c'est un mouvement **pour les jeunes accompagnés par des adultes**. Par conséquent, les outils que l'animateur a sont pour les jeunes. Par exemples, la promesse et la totémisation sont des outils mis à la disposition des adultes pour aider les jeunes à cheminer et à grandir.

Évidemment, il est vital qu'un adulte fasse sienne les valeurs de ce mouvement pour y être, mais pour ce faire il n'est pas nécessaire de "jouer au scout"... laissons plutôt "jouer" les jeunes.

## DES CLÉS DE SUCCÈS

Il y a quelques trucs, quelques clés qui t'assureront un succès plus grand...

## ASPIRATIONS DES JEUNES

La très très grande majorité des jeunes qui ont quitté le mouvement scout, après enquêtes de toutes sortes, affirment de façon quasi unanime: "*on est parti parce que c'était plat !...*"

La première clé du succès est d'offrir aux jeunes des AVENTURES de leur âge. Par exemple: il n'y a pas d'âge de défini socialement pour "camper sous la tente". Donc, à priori, rien n'empêche les Castors de coucher sous la tente. Il pourrait en être de même pour faire du parachutisme ou de l'escalade. Mais ces deux dernières activités sont-elles réellement les aspirations des filles et des garçons de 7 et 8 ans ?... Au contraire, les gars et les filles de 15 ou 17 ans ont-ils réellement le goût de faire des marionnettes de papier mâché ?... Si tu veux réussir, sache offrir aux jeunes de ton unité des aventures conformes et fidèles à leurs aspirations et à leur goût. La télévision, les neveux et nièces, les voisins et voisines, les livres, bref, tout ce qui t'entoure devrait te guider dans la bonne voie.

Dans cette perspective, très peu de jeunes aiment s'asseoir sans bouger à écouter palabrer longuement des adultes sur quelque sujet que ce soit, quelle qu'en soit la finalité (*l'école en est un bon exemple...*). Une exception: les contes ou les histoires... Donc, évite autant que possible de laisser les jeunes inactifs pendant de longues minutes durant les réunions, les sorties ou les camps. Si l'explication d'un jeu dure plus longtemps que le jeu lui-même, c'est à se poser des questions...

## RESPECT DE L'INDIVIDU DANS LA MASSE

Une autre clé de succès est de reconnaître l'individualité de chacun des jeunes de l'unité et dans l'unité. Ne t'attends pas à ce que le groupe chemine de façon analogue et uniforme. Chacun de ses jeunes progressera à son rythme personnel et respecte-le dans ce cheminement. D'ailleurs, tous les systèmes de progression proposés par l'Association des Scouts du Canada tiennent compte de cela et vont en ce sens. Mais, l'être humain étant ce qu'il est, nous avons tendance à uniformiser, à niveler ou à généraliser toutes les choses. Évite cette façon de faire...

## TRAVAILLER EN ÉQUIPE

Si tu es à lire ceci, tu es également membre d'une équipe d'animation. Cette équipe est aussi une des clés du succès de ton engagement. Sache respecter les idées des autres, fais leur et mérite leur confiance, répartissez vous équitablement les responsabilités et les tâches, ne limitez pas chacun à un rôle concis et inéluctable (*la discipline, c'est lui... les jeux, c'est moi... l'expression, c'est tel autre... etc.*), sachez vous rendre disponible mutuellement, réglez les difficultés au fur et à mesure qu'elles se présenteront au fil des événements, ...

Puisqu'il est question d'équipe, chez les jeunes aussi la Gang est clé de succès. Lorsqu'on demande aux jeunes ce qu'ils aiment le plus chez les scouts, après les camps, pour plusieurs d'entre eux la réponse suivante est celle qu'ils énoncent: mes chums... Ne sépare donc pas des amis ( ou des frères parce qu'ils sont frères ) dans deux ou plusieurs saines ou équipes différentes, laisse-les se regrouper le plus naturellement possible et "exploitez-en" les forces, la richesse... même si parfois cela peut occasionner quelques inconvénients. Ces désavantages seront de toute façon moins dramatiques que tous les avantages retrouvés dans cette formule.

## ÉCHANGER AVEC VOS PAIRS

Une autre façon éprouvée d'avoir du succès est de rencontrer, de partager et d'échanger avec d'autres personnes qui font la même chose que toi. Évidemment, le groupe est le premier palier dans lequel tu peux faire ça. Mais il y a également de très nombreuses autres occasions offertes par les différents autres paliers. "Perdre une soirée" à échanger avec d'autres animateurs de ta branche pourra te faire gagner une quantité énorme de temps plus tard. Et si par hasard tu perdais effectivement ton temps ce-soir là, rien ne garantit que la prochaine fois ne sera pas la bonne ou que tu n'auras pas personnellement aider les autres à sauver du temps, à découvrir de nouvelles idées ( une des valeurs véhiculées par la Loi scout est la fraternité...). Dans le même ordre d'idées, les sessions de formation de toutes sortes sont des occasions uniques et sans égales de ce faire.