

# Principes fondamentaux du scoutisme

## **Buts du scoutisme**

- 1) Développement physique
- 2) Développement intellectuel
- 3) Développement affectif
- 4) Développement social
- 5) Développement spirituel

## **Loi scout**

- 1) Le scout mérite et fait confiance
- 2) Le scout combat pour la justice
- 3) Le scout partage avec tous
- 4) Le scout est frère de tous
- 5) Le scout protège la vie
- 6) Le scout fait équipe
- 7) Le scout fait de son mieux
- 8) Le scout répand la joie
- 9) Le scout respecte le travail
- 10) Le scout est maître de lui-même

## **La méthode scout**

Se compose de sept éléments inter-reliés :

- 1) La loi et la promesse
- 2) L'éducation par l'action
- 3) La relation éducative
- 4) Le système d'équipes
- 5) Le cadre symbolique
- 6) La nature
- 7) La progression personnelle

## **VCPRÉF**

- V = voulu par les jeunes
- C = choisi par les jeunes
- P = préparé par les jeunes
- R = réalisé par les jeunes
- É = évalué par les jeunes
- F = fêté par les jeunes



## Le poste

### Définition

- C'est tout d'abord un groupe SCOUT!
- C'est une unité où le pionnier agit et progresse.
- C'est une unité où l'on vit ensemble.
- C'est une unité valorisante pour l'ado.

### Principe de base

Le poste est une petite communauté démocratique, où la participation de chacun constitue le principe de base du fonctionnement. Chaque pionnier est ainsi appelé à contribuer de manière permanente au dynamisme du poste. Ce principe implique qu'il faut constamment prendre en considération les opinions, les goûts et les intérêts de chacun. L'écoute est donc importante dans un poste, tout comme la discussion. Cela dit, l'action est primordiale. Les pionniers ne discutent pas pour discuter, mais pour mieux agir.

### Financement – 5 principes

- 1) Un poste doit vivre selon ses moyens.
- 2) Soyons économes!
- 3) Diversifions les sources de financement.
- 4) Vivons les extra-jobs selon les valeurs scoutes.
- 5) Le financement n'est pas la raison d'être du poste.



## Progression aux pionniers



### Principes de la progression

- a) Le pionnier est le premier responsable de sa progression.
- b) Les animateurs agiront à titre d'accompagnateur.
- c) Le pionnier choisira des défis de développement qui s'inspireront des cinq buts du scoutisme.
- d) Le pionnier évoluera selon son rythme et selon ce qu'il est.
- e) Le pionnier facilite la progression des autres.

### Les étapes

#### *Première étape : intégration / engagement*

- Ⓢ 12 heures : Moment de réflexion qui peut être préparé par les membres du poste qui l'ont déjà fait. Quand le pionnier se sent prêt à faire sa promesse, il fait la demande pour faire en premier lieu son 12 heures.



- Promesse : Suite au 12 heures, le pionnier peut faire la demande pour faire son engagement. Il peut choisir où et quand il veut faire sa promesse. La formulation de l'engagement est propre à chaque pionnier. Suite à son engagement, le pionnier reçoit sa croix de promesse.

- Défis de progression personnelle : 2 ou 3 défis de développement personnel.



- Cuir vert : symbole de l'intégration et de l'engagement au poste.

#### *Deuxième étape : initiative / action*

- Ⓢ 24 heures : Moment d'introspection et de réflexion sur ses points forts et ses points à améliorer. Cette réflexion se fait en solitaire.

- Défis de progression personnelle : 2 ou 3 défis de développement personnel.



- Cuir bleu : symbole de l'initiative et de l'action au poste.








#### *Troisième étape : partage / service*

- Ⓢ 48 heures : Moment de réflexion orienté vers l'avenir. Le 48 h peut se faire seul ou à deux. Il est divisé en deux 24 h réalisés ensemble : un temps de réflexion et un autre de type service ou de type rencontre.

- Défis de progression personnelle : 2 ou 3 défis de développement personnel.



- Cuir noir : symbole du partage et du service au poste et à l'extérieur.

Seul	Poste	Badge	
X	X	<i>Secourisme</i> : Suivre un cours de secourisme général de 16 heures incluant les techniques de secourisme et de RCR.	
	X	<i>Brevet mondial de protection de la nature</i> : Entreprise utile à la communauté liée à l'environnement. (ex : Organiser et animer un rallye nature, organiser une campagne de recyclage de jouet...).	
X		<i>Ours polaire</i> : Badge individuel, mais les apprentissages et l'expérience du camp doivent se faire en poste. Pour chaque type de camp, il y a des exigences techniques. Cela suppose un apprentissage théorique des jeunes avant de faire l'expérience de camping proprement dite. <ul style="list-style-type: none"> <li>* Camping léger fixe : aucun chauffage dans l'abri.</li> <li>* Camping léger itinérant : implique un déplacement de plus d'un kilomètre entre les deux nuits et la fabrication d'un second abri.</li> <li>* Camping lourd : dormir sous tente chauffée.</li> </ul>	
X		<i>Impeesa</i> (district) : Reconnaissance officielle de pionnier accompli.	
	X	<i>Annapurna</i> (district / ASC) : Entreprise exceptionnelle par sa nature même (originalité, exemplarité, visibilité et difficulté).	
	X	<i>Brevet scoutisme mondial pour l'environnement</i> (ASC) : Le poste s'engage activement dans des programmes pédagogiques qui lui permettent de faire des choix éclairés à l'égard de l'environnement, des individus et de la société.	
	X	<i>Prix général Roméo Dallaire</i> (ASC) : Met en évidence des projets réalisés par des jeunes s'inscrivant dans l'un des thèmes suivants : La paix, l'équité entre les hommes et les femmes, la relation intergénérationnelle, la commémoration et la reconnaissance de gens qui ont défendu la paix et la liberté et l'harmonie entre les peuples.	
X	X	<i>Brevet pionnier</i> : Souligne le passage du jeune au poste. Remis lors d'une montée vers les routiers ou d'un départ du poste.	