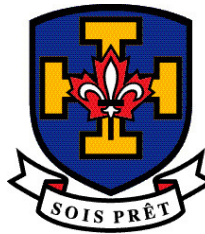


# CAHIER D'ANIMATION

Niveau Éclaireur

(source Groupe de Déziel)



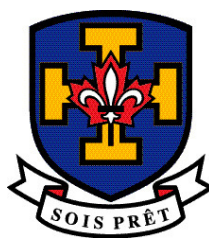


 **A D O S**  
**R e c h e r c h é s**

Tu es à la recherche d'aventure ?  
Tu es fonceur et aimes les défis ?  
Tu veux mettre à l'épreuve ta débrouillardise ?

[st-esprit-so@scoutsso.org](mailto:st-esprit-so@scoutsso.org)  
[www.scoutsso.org](http://www.scoutsso.org)



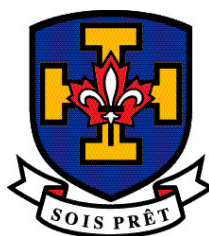


# Table des matières

## Contents

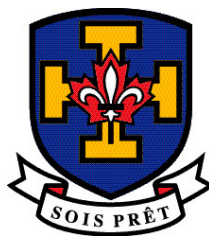
CODE D'ÉTHIQUE DES ADULTES .....	5
RESPONSABILITÉS DES ADULTES ÉDUCATEURS .....	6
Communications : .....	6
Finances : .....	6
Rédaction des camps : .....	6
Locaux : .....	6
Fêtes : .....	6
Matériel : .....	6
Jeux : .....	6
Intérêt des jeunes : .....	7
Expression : .....	7
Chant : .....	7
Premiers soins : .....	7
Services : .....	7
Techniques : .....	7
Activité avec la branche supérieure : .....	7
Repères : .....	7
Évaluations et émulation : .....	8
Photos : .....	8
Livre de bord : .....	8
Réservation des sites : .....	8
ÉVALUATION DES PROJETS (ACTIVITÉS) .....	9
LES TRADITIONS DE LA TROUPE .....	11
Le salut .....	11
La poignée de main gauche .....	11
Le livre d'or .....	11





L'uniforme.....	12
La levée et la descente des couleurs (drapeau) .....	12
L'éclaireur à l'honneur (Les mentions) .....	13
Le tison .....	13
Les totems de patrouille .....	13
<b>MÉTHODOLOGIE ÉCLAIREUR</b> .....	14
Principes.....	14
Devoirs .....	14
Attitudes/valeurs.....	14
<b>PARCOURS</b> .....	14
Intégration (Brousse) .....	14
Les trois défis de l'intégration .....	15
La promesse .....	16
Deuxième parcours - participation (PISTE) .....	17
Troisième parcours - partage (SENTIER) .....	17
Quatrième parcours - service (ROUTE).....	17
<b>LES REPÈRES</b> .....	18
Les Azimuts.....	19
Critères pour le choix des azimuts.....	19
<b>LE PARCOURS EN UN CLIN D'ŒIL</b> .....	21
<b>DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL</b> .....	23
<b>QUELQUES EXEMPLES D'ACTIVITÉS SPIRITUELLES</b> .....	27
<b>V.C.P.R.E.F.</b> .....	28
<b>LES BALISES (LES 5 BUTS)</b> .....	30
<b>TECHNIQUES</b> .....	33
Orientation boussole.....	33
Techniques de feux .....	42
les cordes - nœuds.....	48





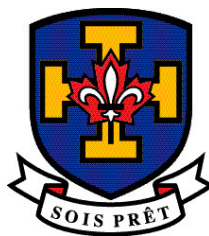
## CODE D' THIQUE DES ADULTES

Le code d' thique qui suit est un ensemble de r gles de comportements et d'attitudes pour tous les membres adultes de l'Association des Scouts du Canada.

### **L'adulte s'engage   :**

- Respecter l'int grit  physique et morale ainsi que la dignit  de chaque jeune et de chaque adulte;
- Traiter ses coll gues avec respect, courtoisie et franchise;
- Se montrer loyal(e)   l'autorit  constitu e;
- Accomplir sa t che sans se d sister   moins d'une justification valable;
- Respecter ses engagements en termes d' ch ance et de qualit  de travail;
- Respecter la confidentialit  des informations;
- Assurer avec int grit , transparence et diligence la gestion financi re;
- N'accepter aucune r mun ration en tant que b n vole;
- N'exercer aucune discrimination en raison du sexe, de l'origine ethnique, de la religion, de l' tat civil, du statut  conomique ou du statut social;
- Ne participer   aucune activit  politique partisane en tant que scout ou au nom du Mouvement scout;
-  viter de causer du tort au Mouvement par des paroles ou des gestes inappropri s ou inacceptables.





## RESPONSABILITÉS DES ADULTES ÉDUCATEURS

### **Communications :**

Écrire les lettres à envoyer aux parents. Écrire des mots de remerciements à nos commanditaires ou aux bénévoles qui sont venus nous donner un coup de main (cuisstots, personnages, etc.)

### **Finances :**

- a) Recueillir l'argent
- b) Faire les dépôts, la comptabilité, les chèques etc.
- c) Remettre un rapport financier mensuel au conseil de gestion du Groupe

### **Rédaction des briques de camp :**

Consigner et superviser la rédaction des plans de camp en veillant à ce que chacun y participe équitablement

### **Locaux :**

Propreté, rangement, décoration.

### **Fêtes :**

Veiller à ce que l'anniversaire de chaque jeune soit souligné. Innover afin de souligner les fêtes religieuses (et païennes) telles que l'Halloween, Pâques, Noël, etc.

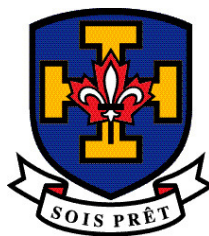
### **Matériel :**

Faire les réservations de matériel, l'inventaire de ce qu'on possède, s'organiser pour que les espaces de rangement soient fonctionnels, renouveler ou réparer le matériel.

### **Jeux :**

Trouver de nouveaux jeux avec la participation des jeunes. Les jeux doivent servir à apprendre des techniques ou venir appuyer les 5 buts du scoutisme.





### **Intérêt des jeunes :**

Porter une plus grande attention aux intérêts des jeunes en matière de jeux, d'activités, de sorties, de thèmes, etc. Prendre plusieurs petits moments pour évaluer l'activité, ex « Avez-vous aimé ça? » et pour savoir ce qu'ils ont envie de faire (voulu du V.C.P.R.E.F.).

### **Expression :**

Favoriser l'expression des jeunes tant par des activités, des jeux, des développements spirituels ou des discussions.

### **Chant :**

Favoriser le chant dans les diverses occasions. Montrer de nouvelles chansons.

### **Premiers soins :**

Donner les premiers soins aux jeunes (animateur breveté)

### **Service :**

Planifier des activités de service avec les jeunes pour la communauté et voir à leur bon déroulement.

### **Techniques :**

Planifier des techniques (en trouver des nouvelles) et trouver les personnes qualifiées pour les faire.

### **Activité avec la branche supérieure :**

Préparer et organiser des activités en vue de la montée des jeunes

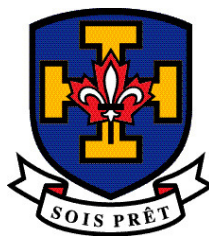
### **Repères :**

Tenir à jour la liste des repères préparés, vérifier avec le jeune la pertinence de son repère et planifier la présentation

### **Labels :**

Tenir à jour la liste des labels, vérifier avec le jeune sa progression.





### Évaluations et émulation :

Être responsable des inspections, des feuilles de défi, des cahiers d'évaluation et du cahier de progression. Trouver des moyens pour récompenser et encourager les jeunes de leurs efforts.

### Photos :

Prendre des photos, les imprimer, les afficher, les ranger dans l'album de la troupe et donner les doubles aux jeunes concernés et/ou au gardien du livre d'or

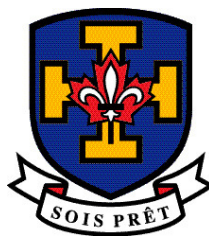
### Livre de bord :

veillez à ce que les éclaireurs remplissent le livre de bord, tenir à jour la liste de ceux qui l'on fait et le faire lire en réunion

### Réservation des sites :

Réserver les sites de camp le plus tôt possible.





##  VALUATION DES PROJETS (ACTIVIT S)

Nom de l'unit  \_\_\_\_\_

Titre de l'activit  \_\_\_\_\_

Date de l'activit  \_\_\_\_\_

Description de l'activit  \_\_\_\_\_

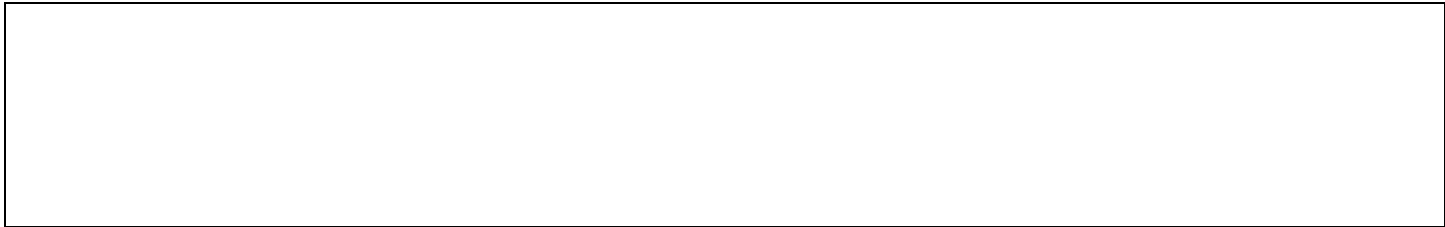
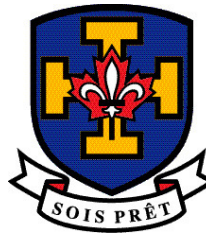
\_\_\_\_\_

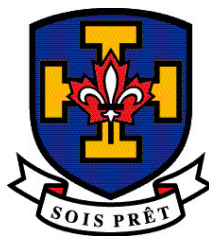
Pour (points forts)

Contre (points faibles)

Recommandations







## LES TRADITIONS DE LA TROUPE

Voici quelques unes des traditions

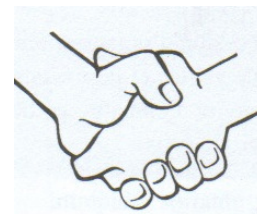
### **Le salut**

Pensé par B.-P, le salut scout se pratique toujours de la main droite: l'index, le majeur et l'annulaire sont tenus bien droits tandis que le pouce recouvre l'auriculaire replié. Les doigts dressés signifient originellement que le jeune s'est engagé à être loyal, à rendre service aux autres et à respecter la Loi scout. Quant au pouce sur l'auriculaire, il symbolise la personne plus forte qui protège la plus faible.



### **La poignée de main gauche**

La poignée de main gauche est également une pratique universelle. On raconte que lors d'une mission de pacification de Baden-Powell en Afrique, un chef de tribu Ashanti se rendit à celui-ci en lui tendant la main gauche. Il expliqua à B.-P. que c'était là une pratique de confiance très courageuse puisque celui qui tend la main ainsi doit se départir de son bouclier. Cette poignée de main est donc un témoignage exceptionnel de confiance et d'amitié

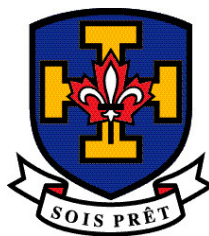


### **Le livre d'or**

Le Livre d'or est une tradition bien établie chez la plupart des unités scout. Il s'agit d'un grand livre décoré à l'image de la troupe et qui contient les événements et les activités vécues à la troupe. Le Livre d'or indique le déroulement de chaque grand projet, suivi de la signature des éclaireurs. On peut aussi y retrouver les promesses, les badges obtenues, les signatures et commentaires des visiteurs...

Le *Livre d'or* peut être consulté en tout temps par les éclaireurs. La responsabilité du *Livre d'or* incombe à tour de rôle à un éclaireur ou à une patrouille qui veille à y inscrire les événements importants, à y faire des dessins, à y coller des photographies.





Le *Livre d'or* est vraiment le «trésor de la troupe» puisqu'il contient tous les moments importants. Si l'on veut en faire quelque chose d'important, de précieux, il ne doit pas être un banal cahier, mais plutôt un livre de grand format avec une couverture originale faite en bois ou en cuir par exemple, et relié solidement.

### L'uniforme

Tous les scouts portent l'uniforme, en plus de signifier l'appartenance, l'uniforme est un symbole d'égalité entre tous les jeunes du Mouvement. Lorsque tout le monde porte le même uniforme, les distinctions socio-économiques s'estompent. C'était d'ailleurs l'un des buts de Baden-Powell lorsqu'il a créé l'uniforme scout.

Voici deux principes à respecter:

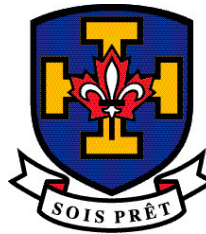
- ❖ l'uniforme doit être véritablement uniforme pour toutes. Les insignes sont cousus solidement aux bons endroits;
- ❖ l'uniforme doit être porté avec respect; celle qui le porte représente le Mouvement scout; sa tenue et son langage doivent en être dignes.

L'uniforme est de mise lors des réunions et des sorties. Par contre, si on prévoit des activités salissantes ou de nature à abîmer l'uniforme, on demandera aux garçons de porter des vêtements plus appropriés. Le port du foulard EN TOUT temps et obligatoire (sauf quand ils se baignent 😊)

### La levée et la descente des couleurs (drapeau)

Au début de chaque camp de même qu'à la fin on procède à la levée et la descente du Drapeau. C'est un instant solennel où l'on peut réciter la prière ou encore le chant de la promesse (idéalement en camp d'été, on procède chaque matin et soir à la levée et à la descente). C'est souvent le l'éclaireur à l'honneur du camp qui est choisi pour descendre le drapeau du camp.





### L'éclaireur à l'honneur (Les mentions)

Une des belles traditions est de choisir un éclaireur à l'honneur pour le camp C'est un jeune qui se distingue parmi les autres soit au niveau de son attitude, de sa capacité à relever des défis et également au niveau de sa progression. Souvent lorsque le choix est difficile car plusieurs mériteraient l'honneur, on choisi de faire des mentions spéciales (attitude, amélioration etc)

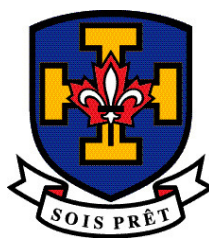
### Le tison

Venu des temps reculés où les hommes qui ignoraient comment faire du feu devaient « traîner » les tisons de braise afin que le feu ne s'éteigne pas, de la même façon les éclaireurs de camp en camp ramasse le dernier tison du feu et allume le prochain avec. Cet insigne honneur revient à l'éclaireur à l'honneur.

### Les totems de patrouille

Dans *Éclaireurs*, Baden-Powell propose aux patrouilles d'adopter des noms d'animaux. Chaque éclaireur devait: savoir dessiner la silhouette de l'animal; savoir imiter son cri; connaître la ou les couleurs emblématiques de l'animal.





## MÉTHODOLOGIE ÉCLAIREUR

Principes	Devoirs	Attitudes/valeurs
<b>1. Nous sommes dignes de confiance.</b>	1. Devoir envers soi-même	Franchise
		Honnêteté
		Respect de la parole donnée
		Acceptation des difficultés
		Fierté
<b>2. Nous sommes tous amis.</b>	2. Devoir envers les autres	Fiabilité
		Esprit d'accueil
		Écoute
		Tolérance
		Respect
		Encouragement
		Service
		Coopération
<b>3. Nous partageons Notre foi</b>	3. Devoir envers Dieu	Solidarité
		Effort
		Développement spirituel
		Acceptation de ses faiblesses
		Désir de progression
		Bonne humeur
		Confiance en Dieu
		Espérance
		Bâtir un monde meilleur

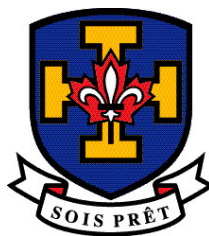
## PARCOURS



### Intégration (Brousse)

L'accueil est le point de départ du cheminement de l'Éclaireur. Cette entrée officielle du jeune à la troupe peut se faire à la même occasion que la cérémonie de montée des louveteaux aux Éclaireurs ou peu après. Aussi bien ceux qui





ont été Louveteaux que les nouveaux qui ne l'ont pas été doivent sentir qu'ils seront chez eux à la troupe.

Le jeune doit se sentir accueilli et respecté. L'équipe d'animation doit prendre du temps afin d'expliquer au nouvel Éclaireur le fonctionnement de la troupe, l'idéal scout et donner les informations nécessaires pour son intégration.

L'accueil d'un nouveau est l'occasion d'une cérémonie amusante, cordiale et solennelle dans laquelle les Éclaireurs ont été impliqués. (la montée)

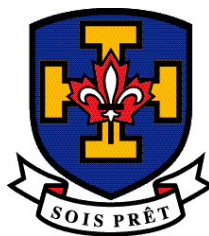
L'uniforme Éclaireur peut être remis lors de l'accueil. De toute façon, on ne tardera pas trop pour demander aux jeunes de le porter. Dès que les jeunes se montrent intéressés sérieusement, on leur permettra de porter l'uniforme, avec tous les insignes d'identification requis. Les jeunes qui ont été Castors et/ou Louveteaux peuvent porter le foulard avec leur nouvel uniforme. Quant aux autres, ils recevront leur foulard au moment de leur promesse. Dans le cas de jeunes qu'on sentirait hésitants ou peu enthousiastes à leur arrivée à la troupe, il est recommandé d'attendre quelque temps pour les autoriser à porter l'uniforme, évitant ainsi à quelques parents de faire une dépense inutile.

Le foulard scout est un symbole d'appartenance au mouvement, qu'on obtient ordinairement la première année qu'on en fait partie. Il faut distinguer ce symbole de la croix de la promesse argent, qui rappelle la promesse de l'Éclaireur (engagement sur les principes Éclaireurs).

## Les trois défis de l'intégration

Après les premières réunions et la constitution des patrouilles, le nouvel Éclaireur est prêt à relever ses premiers défis.





«JE M'INT GRE DANS MA PATROUILLE.»  
«JE PR PARE MA PROMESSE.»  
«J'AM LIORE MA PERSONNALIT .»

## La promesse

Quand l' clairleur a relev  ses trois d fis, il est jug  pr t   faire sa promesse. Cette promesse est une premi re porte ouverte sur la loi scout que l' clairleur d couvrira progressivement par l'entremise des trois principes. La promesse signifie que l' clairleur se sent pr t   vivre selon les trois principes et qu'il d sire poursuivre sa progression.

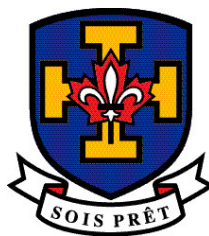
Pour l'aider   mieux prendre conscience de cet engagement, on peut faire pr c der la c r monie de promesse d'une soir e de r flexion. Dans la tradition scout, cette soir e s'appelle veill e d'armes, par r f rence au rituel de la chevalerie m di vale o  le futur chevalier passait une nuit en pri re avant son «adoubement». Il est souhaitable que le nouvel  clairleur ait  t  accompagn  ou «parrain » par son C.P. depuis son arriv e   la troupe.

L' clairleur prononce sa promesse en pr sence de toute la troupe; c'est un moment important et solennel, qui fait l'objet d'une c r monie. La formule rituelle de la promesse  clairleur est la suivante:

**«SUR MON HONNEUR, AVEC L'AIDE DE DIEU ET DE MES FR RES,  
JE M'ENGAGE   VIVRE LES TROIS PRINCIPES  CLAIREURS QUI SONT:**

**NOUS SOMMES DIGNES DE CONFIANCE.  
NOUS SOMMES TOUS AMIS.  
NOUS PARTAGEONS NOTRE FOI.»**





« JE PARTAGE AVEC LES ÉCLAIREURS DE MA PATROUILLE. »  
« JE PARTAGE AVEC LES AUTRES ÉCLAIREURS DE LA TROUPE. »  
« J'AMÉLIORE MA PERSONNALITÉ. »

### Deuxième parcours - participation (PISTE)

Le label Piste signifie que l'Éclaireur a participé avec intensité et enthousiasme aux activités de la troupe et surtout qu'il a montré un grand intérêt pour la vie de patrouille.



Les trois défis de la participation sont :

« J'ASSUME UNE FONCTION AU SEIN DE MA PATROUILLE. »  
« JE M'IMPLIQUE DAVANTAGE DANS LA TROUPE. »  
« J'AMÉLIORE MA PERSONNALITÉ. »

### Troisième parcours - partage (SENTIER)

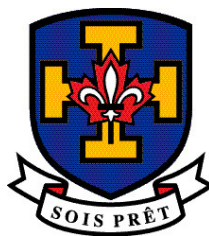
Le label Sentier signifie que l'Éclaireur est capable de partager ses connaissances et ses compétences. Il est déjà un Éclaireur d'expérience sur qui les autres peuvent compter.



« JE PARTAGE AVEC LES ÉCLAIREURS DE MA PATROUILLE. »  
« JE PARTAGE AVEC LES AUTRES ÉCLAIREURS DE LA TROUPE. »  
« J'AMÉLIORE MA PERSONNALITÉ. »

### Quatrième parcours - service (ROUTE)





Le label Route signifie que l'Éclaireur est reconnu comme un leader, qu'il sait prendre des initiatives et qu'on peut compter sur lui en tout temps.

Les trois défis du service sont:

«JE SUIS AUX SERVICE DE LA TROUPE EN PRENANT UNE RESPONSABILITÉ.»

À noter qu'il s'agit de responsabilité envers la troupe; on admettra la responsabilité de chef de patrouille, mais pas les autres fonctions au sein de la patrouille, qui étaient plutôt valables sur le parcours de participation. Autres exemples de responsabilités envers la troupe: responsable du Livre d'or, du journal de troupe, du panneau-actu, ambassadeur de la troupe...

«JE SUIS AU SERVICE DE MA COMMUNAUTÉ.»

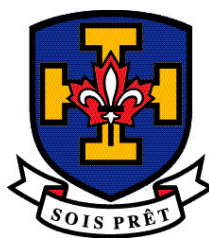
Ce défi doit être tourné vers l'extérieur: famille, école, quartier... L'Éclaireur démontrera ainsi qu'il vit pleinement sa devise «Sois prêt» même quand il ne porte pas son uniforme ou qu'il n'est pas avec la troupe.

«J'AMÉLIORE MA PERSONNALITÉ.»

## LES REPÈRES

Tout au long de son itinéraire de progression, l'Éclaireur a besoin d'être stimulé et désire apprendre de nouvelles choses. Pour mieux participer, partager et servir, on l'invitera à développer des compétences. Par référence à la thématique de cheminement de la jungle à la montagne, on appellera repère les badges de compétences qu'un Éclaireur pourra mériter à compter du moment où il aura obtenu son label Brousse. Les repères doivent permettre à l'Éclaireur de développer des habiletés, de cultiver la débrouillardise, d'acquérir une meilleure estime de soi et de





se valoriser sur le plan personnel. Ils profiteront aussi aux patrouilles et à la troupe puisque ces compétences doivent être mises à la disposition de la collectivité.

Il y a sept repères:

- Plein air
- Sport
- Nature
- Technique
- Orientation
- Expression
- Sécurité



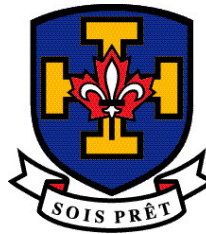
### Les Azimuts

Pour mériter un repère, l'Éclaireur doit effectuer des réalisations. Ces réalisations sont appelées azimuts. Comme dans un parcours à la boussole, l'Éclaireur doit suivre plusieurs azimuts pour atteindre le repère désiré. Et comme sur une boussole, les azimuts sont identifiés par les degrés de la rose des vents : chaque azimut vaut un certain nombre de degrés, qui correspondent à une direction précise.

Dans notre système de progression, l'Éclaireur méritera son repère quand les azimuts réalisés totaliseront 360 degrés. Ces 360 degrés représentent une circonférence complète se symbolisent donc un trajet complété.

### Critères pour le choix des azimuts





## Acquisition de compétences

L'azimut doit permettre à l'Éclaireur de développer une compétence ou encore d'approfondir une connaissance. Une compétence déjà acquise à l'extérieur de la troupe ne sera donc pas considérée comme un azimut réalisé. Par exemple, si l'Éclaireur est membre d'une équipe de soccer, il devra apprendre ou découvrir quelque chose de plus dans le sport qu'il pratique pour réaliser un azimut en vue d'obtenir le repère Sport. L'Éclaireur qui veut obtenir un repère doit donc être conscient qu'il faut qu'il progresse et qu'il s'améliore réellement dans un domaine donné.

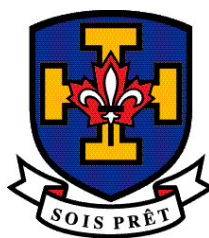
## Des actions concrètes

Pour acquérir un repère, l'Éclaireur devra effectuer un certain nombre d'actions concrètes, dont il fera profiter la troupe. Action concrète signifie qu'il s'agit plus que de théorie ou de connaissances abstraites; l'Éclaireur doit faire quelque chose. De plus, un seul azimut ne suffit pas pour obtenir un repère car chaque repère est un champ de compétences. Naturellement, les réalisations doivent être à la portée de jeunes de 11 à 14 ans: on ne peut leur demander des actions qui dépassent leurs capacités.

## Utilité à la troupe

Les repères sont attribués dans une perspective de participation, de partage et de service. Ils doivent donc avoir un lien avec le vécu de la troupe. Après avoir acquis un repère, le jeune pourra se voir solliciter par les animateurs ou par les Éclaireurs de sa patrouille pour mettre à profit sa compétence dans ce domaine. Pour ce faire, nous proposons aux jeunes des azimuts ayant des liens avec la vie de la troupe mais ce jeune pourra lui aussi proposer ses propres réalisations en consultant les animateurs.

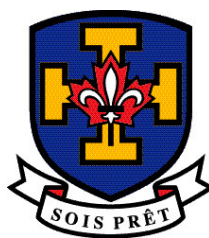




## LE PARCOURS EN UN CLIN D'ŒIL

LES LABELS DE PARCOURS			EN UN COUP	D'ŒIL	
Étapes	Valeurs	Cheminement-	Durée	Reconnaissance	
1. Cheminer	Intégration	Accueil	3-4 mois	Label	Brousse
dans la		Défi 1	(incluant		
brousse		Défi 2	un grand		
		Défi 3	projet)		
		Promesse			
2. Explorer	Participation	Défi 1	6-8 mois	Label	Piste
les		Défi 2	(de la		
sentiers		Défi 3	promesse au		
			Camp d'été)		





3. Parcourir	Partage	Défi 1	6-12 mois	Label	Sentier
les		Défi 2			
sentiers		Défi 3			
4. Suivre sa route	Service	Défi 1	6-12 mois	Label	Route
		Défi 2			
		Défi 3			
		Montée		Brevet Éclaireur	





ERROR: undefined  
OFFENDING COMMAND: f'~

STACK: