



DISTRICT DE QUÉBEC

www.scoutsdequebec.qc.ca
22 Courcellette, Québec, Qc G1N 4T3
418-529-8884 (105)

Répartition des responsabilités :

La structure du groupe scout est là pour aider tous les intervenants du groupe, qu'ils soient animateurs ou parents, à assumer et à assurer la qualité du scoutisme sur un territoire défini.

Assemblée Générale

L'Assemblée Générale est le regroupement de tous les adultes reconnus et intéressés par le scoutisme dans son milieu. Elle se réunit une fois l'an sur convocation du Conseil de Gestion. C'est le Chef de groupe qui préside cette rencontre avec les autres officiers du groupe.

L'Assemblée Générale doit:

- approuver le rapport de la vie scout
- approuver le rapport financier et de recevoir les prévisions budgétaires.
- approuver les règlements généraux proposé par le Conseil de Gestion
- décider du taux de cotisation annuelle des membres du groupe proposé par le Conseil de Gestion.

Conseil de gestion

Le Conseil de Gestion est formé du Chef de groupe et du Parent-représentant de chacune des unités. Le Conseil de Gestion peut s'adjoindre toute personne désireuse d'apporter un support au groupe scout, sauf si cette personne est animateur/trice au sein du groupe. Le Conseil de Gestion aura à déterminer parmi ses membres, qui sera vice-président du groupe, trésorier/ière du groupe, secrétaire du groupe, responsable des relations avec le milieu, etc.

Le Conseil de Gestion doit:

- administrer les biens du groupe
- recueillir des fonds et les répartir à bon escient
- aider les plus démunis du milieu
- choisir et nommer les animateurs
- favoriser la qualité en supportant la participation aux activités de formation
- assurer les relations avec les organismes du milieu
- apporter un support aux activités du Groupe dans le milieu
- organiser la tenue annuelle de l'Assemblée Générale
- rédiger les règlements généraux de groupe.

Groupe-Maîtrises

Le Groupe-Maîtrises est formé du Chef de groupe et de tous les animateurs et de toutes les animatrices de toutes les unités du groupe scout.

Le Groupe-Maîtrises doit:

- veiller à la continuité de la formation et au ressourcement périodique de ses membres
- assurer la planification et la coordination de toutes les activités rassemblant les jeunes du groupe
- permettre à chacun d'évaluer la qualité de son animation
- permettre le développement d'esprit de groupe
- permettre la mise en commun des besoins matériels et autres
- assurer la pérennité du groupe (expansion)
- choisir et nommer le Chef de groupe.

Chef de groupe

Le Chef de groupe est la personne qui coordonne l'ensemble des actions d'un groupe scout. Il n'a comme pouvoir que celui qui lui est conféré par le mécanisme qu'il préside. Il préside l'assemblée générale, le Conseil de Gestion et le Groupe-Maîtrises.

Animateur/trice

L'animateur/trice est une personne de plus de dix-huit ans qui accepte de travailler auprès des jeunes, au sein d'une équipe d'animation et ce, à une branche spécifique du mouvement. Au sein de cette équipe, une des personnes accepte le poste de responsable.

Équipe d'unité

L'Équipe d'unité est le mécanisme qui réunit à la fois le PARENT-REPRÉSENTANT et l'ÉQUIPE D'ANIMATION. C'est le mécanisme qui, en accord avec l'ensemble des parents des jeunes de l'unité concernée - selon les moyens que ce mécanisme se donnera - sanctionnera les actions et les activités de l'unité.

Le Parent-représentant est la personne choisie par l'ensemble des parents des jeunes réunis dans une unité et qui accepte de travailler au sein de l'Équipe d'unité, sans toutefois faire d'animation directe auprès des jeunes. Il est membre de facto du Conseil de gestion.

L'Équipe d'animation est le groupe d'adultes ayant décidé de travailler directement auprès des jeunes d'une unité définie. Elle a pour mission de tout mettre en oeuvre pour permettre un scoutisme

de qualité au plus grand nombre possible de jeunes réunis dans une unité.

L'Équipe d'animation doit:

- Planifier et coordonner toutes les activités de l'unité
- Assurer la pérennité de l'unité (recrutement des jeunes et des animateurs)

Tous les membres de l'équipe d'animation sont membres de facto du Groupe-Maîtrises