



Scouts du District de Québec
22 rue de Courcelette, Québec, Qc
G1N 4T3
Tél. : (418)-529-8884
info@scoutsdequebec.qc.ca

Le Groupe Scout

Ce document contiendra les informations officielles et obligatoires du groupe scout. Si cette trousse peut être modifiée d'une année à l'autre, ses principes élémentaires doivent l'être aussi d'une année à l'autre.

Telle que la politique sur le commissariat le précise, tout groupe scout doit respecter et appliquer les éléments indiqués ci-dessous.

Cette trousse contient :

1. Le présent document
2. Un exemple de règlements généraux de groupe scout

Table des matières

Le Groupe Scout	1
Le conseil de gestion :	2
La Maîtrise :	2
Les unités :	3
Les règlements généraux :	4
Les assurances :	4
Stratégies pour un groupe scout en santé :	5

L'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 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.

Le conseil de gestion :

Le conseil de gestion est le centre administratif d'un groupe scout. Le conseil de gestion assure la qualité de la gestion des affaires financières du groupe, supervise les activités de financement et valide le recrutement des animateurs scouts au sein du groupe.

Le conseil de gestion est une entité démocratique, en ce sens où ses membres ont tous un droit de vote lors des réunions.

Le conseil de gestion est présidé par le chef de groupe (voire trousse du chef de groupe). Dans certains cas, des rôles spécifiques peuvent être créés dans le conseil de gestion (responsable du matériel, responsable du financement, etc.) qui ont des mandats spécifiques en plus de la gestion régulière du groupe.

Le conseil de gestion ne décide pas de matières d'animation et est là pour assurer le soutien administratif des unités scoutées afin de leur permettre de faire vivre aux jeunes du scoutisme de qualité.

En résumé, 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 sur recommandation du chef de groupe
- 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 du groupe.

Constitution : Le conseil de gestion est constitué des parents représentants des unités, ainsi que du chef de groupe et ses adjoints. Des parents représentants ou des bénévoles cooptés doivent prendre le rôle de secrétaire et de trésorier du groupe.

Convocation : Une réunion de gestion doit être convoquée un minimum de 2 semaines d'avance.

La Maîtrise :

La maîtrise ou groupe-maîtrises est constituée des animateurs scouts de toutes les unités du groupe et est présidée par le chef de groupe. La maîtrise se rassemble pour discuter et décider de sujets importants au sein du groupe (ouverture d'une unité, etc.). Lors d'une rencontre de maîtrise, tous les sujets qui relèvent de la maîtrise peuvent être débattus et les membres de la maîtrise possèdent chacun un vote dans ses actions.

La maîtrise est responsable de créer des activités communes ou continues pour assurer la montée d'un jeune d'une unité à une autre.

La maîtrise est aussi responsable de s'assurer que les unités vivent des défis appropriés et qu'il y ait une évolution et un développement d'une unité à une autre.

Cette responsabilité s'étend aussi sur l'organisation de camporee, de jamboree et de toutes autres activités inter-unités.

En résumé, 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.

Constitution : Tous les animateurs scouts du groupe et le chef de groupe.

Convocation : Une réunion de maîtrise doit être convoquée un minimum de 2 semaines d'avance par le chef de groupe, qui décidera de l'ordre du jour.

Les unités :

Un groupe scout est composé d'unités. Un groupe scout se doit d'avoir un minimum de deux unités, lesquelles doivent couvrir les âges de 9-11 ans et de 12-13 ans.

Constitution : Une unité est animée par un animateur responsable et ses animateurs scouts (voire trousse de l'animateur). Elle est constituée des jeunes dans les âges indiqués. Un parent, nommé parent responsable, sert de conseiller et de relais au sein de l'équipe. Ce dernier, cependant, ne peut en aucun cas être impliqué dans l'équipe d'animation.

Régularité : L'unité doit tenir des réunions et des camps scouts selon des bases pré-déterminées (normalement une réunion par semaine et minimum 3 camps par année).

Ratio : Bien qu'aucun ratio dur ne soit exigé, une unité scout devrait tourner autour de ratio adultes/enfant selon les suivants :

7-8 ans : 1 pour 4

9-11 ans: 1 pour 6

12-13 ans : 1 pour 8

14-17 ans : 1 pour 10

12-17 ans : Entre 1 pour 8 et 1 pour 10 selon si l'unité est plus jeune ou plus vieille.

Bien sûr, on peut comprendre qu'une unité désire avoir un minimum de 2 animateurs scouts, mais un poste pionnier de 8 jeunes ne devrait jamais avoir 3 animateurs, etc.

Fonctionnement : L'unité doit fonctionner tel que décrit dans les documents appropriés du district et de l'association.

Les règlements généraux :

Un groupe scout se doit d'avoir des règlements généraux. Ceux-ci doivent respecter les règlements généraux du district de Québec comme ceux de l'Association des Scouts du Canada. Ils doivent comporter tous les éléments de la réglementation du groupe scout. Avec cette trousse parvient un exemple de règlements généraux, lesquels sont tirés des règlements du 41^{ème} Ste-Anne de Beaupré.

Les assurances :

Tous les scouts membres et reconnus par le district de Québec sur son territoire disposent d'assurances responsabilité civile. Ces assurances permettent aux scouts d'effectuer les activités qu'ils désirent. À ce niveau, les adultes du groupe doivent se rappeler que ces assurances sont un outil. Elles permettent de couvrir les animateurs et autres adultes participants de façon à leur laisser TOUT* le champ libre afin de faire vivre des aventures extraordinaires aux jeunes.

Ainsi, leur signification est simple : si un adulte du mouvement se comporte par rapport à ses jeunes en bon père de famille, il sera déclaré non coupable en cas de poursuite au civil. Dans le cas où l'animateur se serait trompé, aurait omis un détail de sécurité ou aurait fait faire à ses jeunes une activité dangereuse et qu'il serait déclaré coupable, l'assurance couvrira l'animateur et ce dernier s'en sortira indemne.

L'objectif est donc de permettre aux adultes de faire faire *n'importe quoi* aux jeunes, tant que c'est triplant pour ceux-ci. Rappelez-vous qu'une aventure n'est pas une aventure s'il n'y pas d'inconnu ni de risques pour les jeunes. Affronter le danger et les épreuves, en quantité raisonnable, aide à forger le caractère des jeunes.

Notion du bon père de famille : Cette notion évoquée plus haut est en fait la base d'agir correctement lorsque nous sommes responsables d'enfants. Le risque zéro n'existe pas et n'existera jamais. En fait, la notion du bon père de famille relève simplement de la bonne foi et de la préparation. Si vous savez ce que vos jeunes font et avez les moyens d'intervenir, si vous les avez préparés à faire l'activité d'une quelconque façon, si vous leur avez expliqué les règles du jeu et de sécurité et que vous pensez raisonnablement qu'ils peuvent faire l'activité, vous avez agi en bon père de famille.

Preuve d'assurance : Il est possible pour un groupe scout de contacter le district afin de recevoir une preuve d'assurance lors de contextes où des contrats faits avec le groupe scout le nécessitent.

*La notion de tout est relative, en ce sens que quelques rares activités ne sont pas couvertes par les assurances de l'Association des Scouts du Canada. Pour plus de détails, vous pouvez consulter le *Guide de la Gestion du Risque*, disponible sur le site internet des scouts du District de Québec.

Stratégies pour un groupe scout en santé :

Ici se trouvent une série de petites stratégies pour que le groupe scout soit en santé. En appliquant ces stratégies de façon continue, cela assure relève, dynamisme et santé au groupe. Si les indications ci-dessous ne sont pas des règles dures, tous les groupes scouts doivent avoir celles-ci comme objectifs à moyen terme (3 ans) afin que le groupe se développe et devienne plus fort.

Le commissariat se réserve le droit d'intervenir dans un groupe qui ne tendrait pas vers cela.

Le travail d'équipe : La gestion comme la maîtrise sont des équipes. Si ceux-ci travaillent ensemble pour les gros projets comme la kermesse du groupe, le recrutement et camporee, il est certain que le résultat sera au rendez-vous. Il faut savoir développer le travail d'équipe.

La relève au chef de groupe : Le chef de groupe est souvent la personne la plus importante du groupe en ce sens que beaucoup de responsabilités reposent sur elle. Souvent, un chef de groupe quitte sans relève et le groupe se disloque et meurt ou, pire encore, un chef de groupe fatigué continue son mandat car il sait qu'il n'a pas de relève, et achève le groupe à petit feu.

Parmi le conseil de gestion, il doit toujours y avoir au moins un, sinon deux, futur chef de groupe, lequel se fait déléguer peu à peu des tâches par le chef de groupe. Lorsque le travail d'équipe est bien effectué, il est simple de remarquer qui possède le talent et la motivation de prendre la place.

Avoir toutes les branches d'âge : Surtout au niveau des adolescents. Au niveau superficiel, un groupe scout ayant des jeunes de tous les âges a plus de ressources : il perçoit plus de cotisations, vend plus de calendriers, etc. Mais le véritable intérêt à cela est que les jeunes qui font leurs éclaireurs puis leurs pionniers (ou tous leurs aventuriers) ont tendance à être récupérables comme animateurs scouts à la fin de leur cheminement. Lorsque ces jeunes deviennent animateurs scouts, ils ont une expérience de scoutisme non négligeable, expérience qui leur permet d'être souvent de bons animateurs scouts en commençant.

La priorité sur les unités adolescentes : Les animateurs mineurs doivent obligatoirement être dans l'unité adolescente de son âge (soit aventurier, soit pionnier) afin qu'ils complètent leur parcours de jeunes. S'ils veulent animer, cela doit être complémentaire, avec une priorité sur l'unité d'origine. Si les jeunes animateurs ne peuvent concilier les deux, alors leur droit d'être animateur doit leur être révoqué jusqu'à ce qu'ils soient majeur.

Des animateurs dynamiques : Un groupe scout, pour prospérer, se doit d'avoir des animateurs vivants et emplis d'entrain. Pour cela, il y a plusieurs stratégies simples :

-Les animateurs se doivent d'être jeunes. Une période idéale est entre 18 et 25 ans. À cette période, les animateurs sont pleins d'énergie, d'idées et de motivation. Ils sont aussi présents pour des raisons désintéressées.

-Éviter les animateurs parents : Trop souvent, des animateurs viennent animer car leur enfant est présent dans l'unité. Comme sous-entendu ci-haut, ces gens sont présents pour des raisons intéressées. Bien qu'il puisse y avoir d'excellents parents comme animateurs, souvent ceux-ci sont à risque d'agir comme des parents avant d'agir comme des animateurs. L'animation qu'ils fourniront sera souvent de moindre qualité.

-Savoir remercier ses animateurs : Il faut savoir reconnaître quand un adulte bat de l'aile dans son animation, quand il n'est plus motivé ou lorsqu'il ne fait plus la tâche correctement. Un groupe scout doit donc s'assurer d'un roulement de ses animateurs et savoir conserver ses adultes au bon endroit ou bien mettre fin à leur participation, tout en les remerciant de tous les efforts effectués dans le passé.

-Savoir souligner l'implication et le bon travail des animateurs : Ceux qui travaillent forts et qui mettent des énergies doivent se faire encourager à continuer en ce sens afin que ce soit cet exemple qui soit suivi dans le reste de l'unité. Autant il faut savoir sévir, autant il faut faire du renforcement positif.

Au bout du compte, le groupe doit toujours réaliser qu'une équipe qui n'est pas intéressante n'attire pas des gens intéressants. Une équipe qui n'est pas dynamique n'attirera pas et ne conservera pas ses animateurs dynamiques. Pire encore, les jeunes s'ennuieront et quitteront.