



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

Le Gestionnaire :

Le gestionnaire dans un groupe scout est un membre du conseil de gestion. Le conseil de gestion est défini clairement dans *Le Groupe Scout*. Dans le présent document, l'objectif est davantage de donner les minimums à accomplir par un gestionnaire ainsi que les types de postes qui peuvent exister à ce niveau.

Qu'est-ce que contient cette trousse :

1. Le présent document.
2. Un exemple d'ordre du jour pour les réunions du conseil de gestion
3. Annexes A et B pour les VAJ des groupes de Québec
4. Annexe C pour résumer les VAJs des groupes de Québec

Table des matières

Le Gestionnaire :.....	1
Rappel : Qu'est-ce que le scoutisme.	1
Responsabilités du gestionnaire :.....	4
Mandats spécifiques au sein du conseil de gestion :	4
Des stratégies :	7

Rappel : Qu'est-ce que le scoutisme.

C'est en 1907 que le mouvement a pris son essor et il progresse encore aujourd'hui dans une majorité de pays dans le monde. 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 buts, principes et méthodes tels qu'ils ont été conçus par le Fondateur.*

Il s'agit donc d'un mouvement pour les jeunes, lesquels sont accompagnés par des adultes. Il s'agit de la plus grosse organisation de ce type dans le monde et a fait de la jeunesse sa spécialité!

Buts et moyens privilégiés :

Le scoutisme a pour objectif le développement global des jeunes (développement physique, intellectuel, affectif, social et spirituel) par les moyens suivants : la GANG, l'AVENTURE, le MILIEU, l'ENGAGEMENT (qu'on simplifie souvent par G.A.M.E., ou des fois J.E.N.E.F.; jeu, équipe, nature, engagement, fête). Voilà sûrement une façon aussi simple et complète qui soit de concevoir le mouvement et cette définition est la même pour tous à la grandeur de la planète.

GANG : Le système de vie en petits groupes est un élément fondamental du Scoutisme. Ce fonctionnement 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. Laissez-les être entre amis et trouvez une façon d'équilibrer vous-mêmes les disparités entre sizaines/patrouilles/équipes.

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. Rappelez-vous que chaque réunion doit être surprenante.

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 bien vous aider dans votre rôle d'adulte, une méthodologie, propre à la branche de chaque jeune, existe 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, système de sanction de la progression individuelle, uniforme, etc.) pour aider les animateurs. Au Canada, c'est l'Association des Scouts du Canada qui en est mandatée.

C'est donc le mouvement qui éduque par les valeurs de la Loi scout et vous, vous encadrez les adultes du groupe.

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, vous bénéficiez 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 ce, en toute quiétude; ILS SONT ASSURÉS. Dans l'éventualité de poursuites, l'Association des Scouts du Canada vous fournira donc un avocat et, dans l'éventualité où votre responsabilité est mise en cause et que l'Association perd, nous sommes assurés. Donc si l'Association (son membre : vous) 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 :

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

-La capacité d'intervention : Être capable d'intervenir en cas d'accident ou de danger, c'est non seulement savoir quoi faire, mais aussi pouvoir le faire.

-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 pour l'inaction et la passivité. Sachant ce qui précède, vous devriez maintenant laisser animer en toute confiance. Ces assurances sont là pour vous permettre de faire vivre des activités à vos jeunes, même avec un risque relatif pour que l'aventure prenne tout son sens, et non pas vous en empêcher.

Comme vous avez pu le lire, il y a deux types d'assurance, donc tout le reste n'est pas assuré. Il n'y a pas d'assurances pour le matériel personnel ou d'unité, d'assurances-salaire, d'assurances-auto-mobile, d'assurances feu ou vol, etc.

Deux conditions pour être assuré : Être membre et agir en bon père de famille. N'hésitez pas à contacter le district si certaines activités vous font remettre tout cela en question, mais ne vous empêchez pas de les faire avant d'avoir la réponse.

Responsabilités du gestionnaire :

Les responsabilités indiquées ici sont celles communes à tous les membres du conseil de gestion d'un groupe scout. Bien sûr, des tâches additionnelles seront couvertes plus bas, selon des exemples de mandats du groupe scout.

Présence aux rencontres du conseil de gestion : Le conseil de gestion doit viser à se rencontrer aussi souvent que nécessaire. Durant ces rencontres se discutent les points déterminés à l'ordre du jour par le chef de groupe et se prennent les décisions administratives. La tâche première d'un gestionnaire est d'être présent à ces rencontres.

Gestion régulière du groupe : Les gestionnaires seront appelés à entériner le choix des animateurs et valider le fait de les démettre de leurs fonctions des animateurs, d'allouer des budgets pour la formation obligatoire et l'approfondissement de leurs membres. Ils auront aussi à planifier de concert avec les animateurs les activités de financement des jeunes et prendre certaines décisions cruciales en conseil de gestion. Le gestionnaire se doit donc d'être prêt à donner son avis et le défendre tout en acceptant de se rallier à la décision du conseil lorsque celle-ci est prise.

Support à l'animation : Le gestionnaire n'est pas là pour décider ce qui se passe dans les camps scouts ou dans les réunions. Son rôle, en fait, est de travailler d'arrache-pied pour fournir aux animateurs scouts les ressources dont ils ont besoin pour effectuer leurs activités.

Par ressources nous entendons le matériel, l'argent, les contacts et tout ce qui s'y rapporte. Le gestionnaire n'a donc aucun pouvoir sur l'animation faite par une unité. Son rôle est de s'assurer que l'unité puisse effectuer son animation.

Mandats spécifiques au sein du conseil de gestion :

Les mandats ci-dessous sont des tâches qui doivent être couvertes par le conseil de gestion. Certaines tâches seront divisées en plusieurs personnes et d'autres, inversement, seront confiées en grand nombre à une seule personne. Tout dépend de la taille du groupe scout et de ses besoins. Dans tous les cas, l'ensemble des tâches ci-dessous doit être effectuée au sein des groupes, même si les mandats indiqués ci-dessous ne sont pas nominalement appliqués.

Président :

Ce rôle est normalement occupé par le Chef de Groupe. Le président est généralement la figure officielle du conseil de gestion et vu comme étant le chef de celui-ci. C'est pourquoi il est recommandé de combiner ce rôle avec celui du chef de groupe (voire trousse du chef de groupe).

- Prépare l'ordre du jour de chaque conseil de gestion en collaboration avec le/la secrétaire.
- Préside les réunions du conseil de gestion et de l'assemblée générale.
- Récolte les idées émises et en dégage une vue d'ensemble.
- Voit à ce que les décisions des membres et des administrateurs soient réalisées.
- Voit à ce que tous les dossiers en cours soient traités à temps.
- Prend les décisions nécessaires à la continuité et à la bonne marche du groupe entre les réunions du conseil de gestion, sujet à ratification par le conseil de gestion.
- Représente le groupe auprès de la communauté locale et des instances supérieures du mouvement.
- Informe les membres du conseil de gestion des faits et événements pertinents au fonctionnement du groupe (Venant du district ou de la communauté)

Vice-président :

Ce rôle est aussi parfois appelé chef de groupe adjoint, dans le même ordre d'idée que chef de groupe pour le président. Son mandat est assez concis mais peut évoluer beaucoup selon les besoins du conseil de gestion.

- Se tient au courant des dossiers de la présidence.
- Remplace le président en cas d'absence.
- Prend la responsabilité de tout autre dossier jugé pertinent.

Trésorier :

Le trésorier est le responsable de la gestion financière au sein du groupe scout. Il supervise de près le côté financier du groupe scout.

- Préparer, selon les instructions du conseil de gestion, les prévisions budgétaires et les proposer à l'assemblée générale pour fins d'approbation.
- S'assurer d'un système comptable adéquat et voit à ce que les sommes dues ou à recevoir soient acquittées à temps.
- Préparer les rapports financiers périodiques et annuels et les présenter au conseil de gestion.
- Effectue le suivi pour les cotisations et les activités de financement.

- S'occupe des assurances du groupe s'il y a.
- S'assure d'une administration courante de tous les biens meubles et immeubles du groupe, selon le cas, en conformité avec les directives du conseil de gestion, en relation avec le responsable des équipements et le directeur du financement.

Secrétaire :

- Convoque les réunions au nom du chef de groupe
- Rédige les procès-verbaux de tous les conseils de gestion et de soutien, ainsi que celui de l'assemblée annuelle.
- Fait les photocopies pour remettre les procès-verbaux aux personnes concernées.
- S'occupe de la liste des présences aux différentes réunions
- Est responsable du recensement annuel et de la mise à jour des inscriptions.
- Prépare une liste des membres du conseil et des animateurs et la tient à jour.
- S'occupe du courrier durant l'année.
- S'occupe de faire le classement des dossiers officiels du groupe (Recensement, rapports aux instances gouvernementales et municipales, etc.)

Responsable du matériel :

- En collaboration avec les équipes d'animation et le chef de groupe supervise l'utilisation des équipements
- Assure la disponibilité des équipements
- Apporte au conseil de gestion des points de réflexion concernant les besoins en équipement
- Assure le bon fonctionnement des équipements

Parent représentant :

Le parent représentant est la personne désignée pour représenter le point de vue et l'opinion des parents dans les actions d'une unité. Le parent représentant est membre à part entière de l'équipe d'animation sans toutefois faire de l'animation directe auprès des jeunes. Il peut toutefois servir d'aide de façon exceptionnelle.

- Il participe régulièrement aux rencontres de l'équipe d'animation
- Il participe régulièrement aux rencontres de gestion
- Il copréside avec l'équipe d'animation les rencontres des parents des jeunes de l'équipe concernée

Responsable du financement :

- Apporte au conseil de gestion des réflexions concernant les moyens de financement
- Recherche des collaborateurs et subventions
- Supervise les activités de financement

Responsable des VAJs :

- Fait remplir par les animateurs tous les documents de Vérification des Antécédents Judiciaires
- Applique la politique sur les Vérifications des Antécédents Judiciaires, trouvable dans le cahier des politiques du commissariat.

Des stratégies :

Pour qu'un conseil de gestion fonctionne bien, il y a des stratégies à adopter. Ici-bas se trouvent des standards à mettre en place qui assureront au groupe scout un bon fonctionnement au niveau administratif. D'autres peuvent être adoptées selon les besoins.

Avoir un conseil d'une taille raisonnable : Certains groupes vont dans l'excès de gestionnaires, d'autres en ont trop peu. Avoir trop de gestionnaires a tendance à alourdir les réunions, ralentir le processus de décisions et aussi, imposer un trop gros poids monétaire au groupe scout. En effet, gestionnaires comme animateurs doivent payer la cotisation au district de Québec. Ce sont des montants importants dont peut se passer le groupe scout. Inversement, n'avoir que trop peu de bénévoles dans le conseil de gestion peut surcharger les quelques uns présents à faire le travail, limitant la qualité de leur travail.

Convoquer les réunions d'avance : À la fin de chaque rencontre du conseil de gestion, déterminez la date du prochain conseil et assurez-vous que chaque membre du conseil soit au courant de celle-ci. Autrement, un minimum de deux semaines ou même un mois est à encourager pour convoquer la prochaine rencontre et indiquer la prochaine date aux membres du conseil.

Ordre du jour : L'ordre du jour, devant être fait par le président du conseil de gestion a pour raison d'être de déterminer un ordre précis des points devant être traités (souvent du plus prioritaire au moins prioritaire) ainsi que de garder de l'ordre dans la réunion. Pour que ce soit bien fait, assurez-vous de toujours recevoir l'ordre du jour de la prochaine réunion 10 jours avant celle-ci.

Disponibilité du procès verbal : Le procès verbal est simplement un résumé regroupant tous les faits importants de la dernière rencontre. Il permet notamment de relire les directives

déterminées par le conseil et les tâches à effectuer. Le secrétaire devrait toujours envoyer à tous les membres le procès verbal dans les 48 heures suivant la rencontre.

Ainsi, avant la réunion, il est possible de se remémorer ce qui a été dit à la dernière rencontre avant d'ensuite voir la matière de la prochaine et de s'y préparer.

Un exemple d'ordre du jour est fourni dans cette trousse.

Campagnes de financements : Plusieurs campagnes de financement sont offertes aux scouts de façon à remplir les coffres du groupe pour permettre aux jeunes de vivre les aventures qui leur sont propres. Bien que le calendrier en soit une excellente, il existe souvent plusieurs autres possibilités. N'hésitez jamais à faire des essais de taille raisonnable afin de voir si vous disposez de créneaux intéressants. Certains quartiers sont très propices à certaines activités et d'autres non, c'est toujours une question de culture locale mais, aussi, de comment c'est organisé. Voici quelques exemples de campagnes de financement qui, pour peu d'investissement, peuvent être très payantes :

-Lave-auto à la main. Souvent les gens vont sauter sur l'occasion; c'est pour une bonne cause et ça rend leur voiture propre. Chargez moins cher que le prix du marché et vous devriez avoir quand même pas mal de clients. Après une journée ou même une fin de semaine de lave-auto, vous pouvez avoir amassé un petit montant intéressant, tout en rendant cela intéressant pour vos jeunes.

-Les activités de quartier : Souvent les quartiers organisent des activités qui leur sont propres (kermesses, fête de la Saint-Jean Baptiste, etc.) où il est possible d'avoir des kiosques de diverses natures. Organiser un kiosque à hot dogs/barbe à papa, etc. peut amener son montant d'argent.

-La collecte de bouteilles : Certains groupes scouts organisent une visite de tout le quartier avec leurs jeunes et ils vont aux maisons pour collecter les bouteilles consignées. Non seulement cela fait une bonne activité de financement pour les scouts, mais c'est aussi une action envers la Terre en assurant un certain niveau de recyclage dans le quartier. Les groupes divisés pour la collecte se rejoignent ensuite au local, rapportent ce qu'ils ont collecté pendant que des adultes font le tri des bouteilles par catégories et calculent le nombre de cannettes qu'il y a dans chaque sac.

-Il est souvent possible d'avoir une entente pour obtenir plus de sous de la cannette que celles-ci donnent normalement auprès des machines.

-Une activité comme celle-ci qui se répète toujours à même date finit par créer dans le quartier l'habitude d'accumuler quelques bouteilles pour les donner aux scouts ce jour-là.

Autrement, il est souvent à se demander quel est le pourcentage d'autofinancement qu'une unité devrait effectuer, des chiffres semblables à ceux-ci seraient à appliquer :

- 0 % aux Castors – sauf la vente du calendrier ;

- 20 % aux Louveteaux et aux Exploratrices ;
- 50 % aux Éclaireurs et aux Intrépides ;
- 80 % aux Pionniers et Pionnières.
 - Dans le cas des aventuriers, c'est à mi-chemin entre les pionniers et les éclaireurs, selon la réalité de l'âge des jeunes.
- 100% aux Routiers.

Il faut bien sûr apporter un bémol pour les activités de type jamboree et autres événements à grands déploiements, qui peuvent nécessiter des ressources financières un peu plus importantes et donc une plus grande participation de la part de chacune des unités.

La raison de ce pourcentage est que le but du scoutisme reste avant tout de permettre aux jeunes d'avoir du plaisir et de se développer ce faisant. Une activité de financement peut parfois être ennuyante ou longue et cela devient pire s'il y en a beaucoup dans l'année. Ceci dit, un groupe qui parvient à transformer chaque activité de financement en une fête ou une aventure palpitante pour les jeunes pourra adapter le nombre d'activités de ce type en conséquence.

Ces pourcentages sont donc faits de sorte à correspondre à la capacité et la discipline qu'ont les jeunes selon leur âge face à une activité de financement.