



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

Être un animateur scout :

Si vous lisez ceci, c'est que le rôle d'animateur scout vous intéresse. Dans ce document vous seront exprimées des réalités de base de la tâche d'animateur. Il s'agira donc du mandat et des devoirs de l'animateur, de stratégies pour les atteindre et d'informations complémentaires.

Le rôle d'un animateur scout est de mettre la vie et de faire vivre des aventures et des défis palpitants aux jeunes, le tout, dans l'optique des valeurs de la loi scout. Nombre de ressources (formation, documents, cadres, etc.) existent pour permettre à un animateur scout d'effectuer la tâche pour laquelle il a donné engagement. Ci-dessous en seront identifiés quelques-uns.

Tout ce qui est indiqué dans ce document est le contenu obligatoire du travail d'un animateur, avec des exemples de comment les exécuter. Lorsqu'un individu décide d'être animateur scout, il fait le choix et a donc l'obligation de respecter tout ce qui est indiqué ci-dessous.

Dans cette trousse tu trouveras :

1. Ce qu'est un animateur scout (En point de forme)
2. Le présent document
3. Un exemple de planification annuelle (basée sur les louveteaux)
4. Une copie du rapport d'événement à remplir en cas de problèmes.

Tous ces documents te serviront dans ta carrière d'animateurs.

Table des matières

Être un animateur scout :	1
Rappel : Qu'est-ce que le scoutisme.	2
Tâches de l'animateur scout :	4
Le GAME, ou l'ABCD du bon scoutisme :	5
Des stratégies :	7
Des mythes :	9

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 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 scoutte vous animez les jeunes.

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 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.

Tâches de l'animateur scout :

Être animateur scout, cela représente en moyenne de 12 à 16 heures de bénévolat par *mois*. Ce nombre de temps variera, parfois de 10 heures dans un mois à 18 heures dans un autre, selon les besoins et les périodes de l'année! À cela s'ajoutera aussi, environ une fois par saison, le camp scout, qui pourra aller d'une fin de semaine selon les saisons à une semaine complète (et plus si certains animateurs sont entreprenants!)

- Être présent aux réunions hebdomadaires et aux camps
- Être présent aux rencontres de préparation
- Être présent aux groupe-maîtrises
- Suivre la formation obligatoire
- Participer aux activités de groupe et de district

Réunions hebdomadaires :

À chaque semaine se tient une réunion scoute, généralement de 2 heures, laquelle est animée par les animateurs scouts. Durant celles-ci, les animateurs se devront de faire vivre des activités palpitantes et appropriées aux jeunes de l'âge qu'ils animent. Cette réunion est la base de l'engagement d'un animateur scout et, par conséquent, un animateur scout doit être présent à chacune d'entre elles mis à part quelques rares occasions.

Un animateur n'est donc pas présent à temps partiel. Il est présent à toutes les réunions ou bien il n'est pas animateur.

Rencontres de préparation et groupe-maîtrises : Une bonne réunion hebdomadaire, ça se prépare, que ce soit en prenant du temps à la fin de la réunion ou en se rencontrant une ou deux fois par mois entre membres de l'équipe d'animation. À cela s'ajoute les groupe-maîtrises, où tous les animateurs d'un groupe scout vont se rencontrer pour discuter de priorités en animation dans le groupe. On ajoute aussi les rencontres pour la préparation des camps, où les animateurs déterminent l'horaire, les menus, la logistique et les activités qui auront lieu durant le camp scout.

Présence aux camps scouts : Une unité scoute se doit de faire au moins trois camps scouts durant l'année, lesquels se dispersent sur les saisons. Le camp scout est l'un des moments où les jeunes peuvent se montrer davantage, relever de plus grands défis et s'unir entre eux. Les animateurs doivent être présents dans ces moments importants pour les jeunes.

Suivre la formation obligatoire : Une formation obligatoire minimale est exigée chez les scouts du district de Québec. Ainsi, à deux reprises dans l'année se donne la *Journée Obligatoire*, laquelle se déroule du matin au soir dans une ambiance survoltée. Un nouvel animateur scout doit suivre cette journée obligatoire à l'une des deux occasions lors de sa PREMIÈRE année comme animateur scout.

Présence aux activités de district : Le district a pour rôle de supporter le scoutisme et d'assurer la qualité de ce dernier sur son territoire. Pour cela, en plus de la formation, le district organise des activités pour les jeunes mais aussi des rencontres d'animateurs. Y être présent pour échanger et profiter des expériences des autres est un gros plus à la participation scout.

Le GAME, ou l'ABCD du bon scoutisme :

Être animateur scout, c'est être le premier moteur d'un scoutisme de qualité. C'est faire le choix de fournir des activités palpitantes et de toujours se dépasser pour que les jeunes soient accrochés et intéressés. Être animateur scout, c'est l'investissement de soi, une vocation. C'est donc l'inverse de « c'est mieux que rien » et du minimalisme.

Le GAME est un acronyme qui regroupe les qualités essentielles du mouvement. Sans l'application régulière voire constante du GAME, le scoutisme aura bien de la difficulté à rester du scoutisme.

Le GAME est donc la stratégie inhérente au scoutisme, stratégie qui se doit d'être appliquée dans toutes les activités du scoutisme.

Gang : Lorsque Robert Baden Powell a défini le scoutisme, il s'agissait de faire vivre des activités à des jeunes en équipes. L'équipe est donc le fondement premier du scoutisme. Les animateurs se doivent de sortir du schéma habituel de « séparer les amis » pour que les réunions soient « moins turbulentes ». Les jeunes viennent dans les scouts pour s'amuser entre amis, pour avoir du plaisir entre eux.

Il est du devoir et une obligation de l'animateur scout que de trouver des façons de laisser les amis ensemble pour qu'ils aient du plaisir, tout en misant sur les forces de cette équipe naturelle. Avoir des équipes naturelles assure un recrutement fluide et une rétention facile du nombre de jeunes dans une unité. Faire l'inverse...provoque l'inverse.

Ainsi, nous recommandons aux adultes de former de petites équipes (de 3 à 6), de jeunes qui ont envie d'être ensemble plutôt que de jeunes qui y sont forcés. Lorsqu'un groupe est petit (comme une meute de 6 à 15 jeunes), il vaut mieux séparer les jeunes en équipes de 3 ou 4 et ensuite les charger de se trouver des amis pour agrandir leurs équipes. Et de laisser ces amis ensemble.

Rappelez-vous, il est toujours plus facile de compenser les potentiels inconvénients d'une bande d'amis que de trouver une façon d'intéresser des jeunes qui ne peuvent pas être avec ceux pour qui ils sont venus à l'activité.

Une grande majorité des jeunes, lorsqu'interrogés, disent qu'ils viennent dans les scouts pour être avec leurs amis. Laissez-les être dans les mêmes équipes que leurs amis, sinon ils vont aller faire autre chose où ils peuvent être entre eux.

Aventure : Les jeunes peuvent jouer dans le parc, à des jeux vidéo et diverses autres activités palpitantes et ils peuvent le faire FACILEMENT sans les animateurs scouts. Ce qu'ils ont besoin, ce dont ils ont envie, c'est de vivre des aventures palpitantes et nouvelles. L'important, c'est l'aventure. Leur demander ce qu'ils veulent faire et leur donner trop de place là-dedans est de la pédagogie de projet...et les jeunes peuvent faire des projets sans les scouts. Faites leur vivre des défis et des thématiques extraordinaires, lesquels sortent de ce que leur imagination leur permet de concevoir. Trouvez toujours quelque chose de nouveau à leur faire vivre. Ainsi, ils évolueront comme individus et resteront accrochés.

La majorité des jeunes qui quittent les scouts le font à cause que « c'était plate ». Et ils ont raison; sans aventure, aller dans les scouts, c'est sacrifier soirées et fins de semaine pour faire des activités redondantes que l'on peut faire par soi-même.

La plupart des jeunes disent qu'ils adorent les camps scouts, mais qu'ils n'aiment pas les réunions *habituelles*. Pourquoi? Car souvent les camps scouts regroupent les aventures en équipe, ce qui n'est pas le cas des réunions. Exploitez votre milieu et vous pourrez leur faire vivre un camp scout plein d'aventures à chaque réunion!

Milieu : Il est stéréotype que le scoutisme se vive dans la forêt. C'est un mythe, c'est faux. Le Milieu de GAME veut dire d'exploiter à fond le milieu dans lequel les jeunes sont pour leur faire vivre des aventures. Un scoutisme de qualité peut tout autant être vécu en plein centre-ville qu'en forêt. Le scoutisme étant l'apprentissage par l'aventure et l'équipe, un rallye en autobus dans la ville de Québec est autant scout qu'un camp de survie en forêt. Par conséquent, il est possible de vivre du scoutisme de qualité en-dehors des camps scouts.

Engagement : Le scoutisme implique une loi et un engagement à la respecter, la promesse. Le scoutisme développera des citoyens et des gens sains en leur faisant vivre toutes sortes d'aventures leur inculquant le travail d'équipe si ceux-ci apprennent notamment à développer le sens de l'engagement. Cela passe du respect de la loi scout à leur responsabilisation progressive au sein de l'unité.

Il est à noter que pour que les jeunes puissent développer et vivre la notion d'engagement, une première chose à faire est d'être présent à toutes les réunions et à tous les camps ou du moins, tendre vers cela et que les cas contraires soient exceptionnels. Il est impensable de

croire qu'un jeune va faire preuve du sens d'engagement si ses modèles font l'opposé.
Prêchez par l'exemple, vous aurez des résultats en conséquence.

Finalemment...

Comme vous le voyez, le GAME veut dire que le scoutisme se vit en effectuant diverses aventures en équipe en exploitant le milieu et les ressources accessibles et ce, en développant le sens de l'engagement et de la responsabilité des jeunes.

Des stratégies :

Le GAME est la base du scoutisme, voici des façons rapides de l'appliquer efficacement :

L'équipe : Plus haut, il est recommandé de faire des équipes plus petites lorsqu'un groupe est limité en nombre. En effet, comme le G du GAME l'indique, le scoutisme doit se vivre en petites équipes. Lorsqu'une meute ne possède que 6 ou 8 jeunes et que vous en faites une seule unité, vous limitez donc votre recrutement de facto. En effet, de nouveaux participants arriveront et se retrouveront soit dans une trop grosse équipe pour se faire leur place, soit il n'y aura simplement pas d'unité de groupe.

Mieux vaut diviser votre nombre en de plus de petites équipes possibles (avec un minimum de 3 participants), où il sera important de dire aux jeunes de recruter leurs amis pour gonfler leurs rangs.

Ainsi, si vous n'avez que 9 jeunes, faites trois équipes de 3. C'est un pari risqué car en cas d'absence d'un jeune, il faudra trouver des activités pour éviter que l'équipe de 2 ne s'ennuie, mais en ayant 3 équipes de 3, vous avez 3 places libres dans chaque équipe, pour un potentiel de recrutement de 9 autres jeunes (qui doublera donc l'unité).

Si au lieu, vous faites une équipe de 5 et une équipe de 4, ce qui semble plus solide à priori, une équipe ne pourra recruter qu'un seul membre et l'autre, deux. Ainsi, vous passerez de 9 à 12. Ensuite, si d'autres jeunes se joignent aux scouts, vous devrez soit les mettre à part ou les intégrer dans une équipe trop grosse dans laquelle ils peineront à prendre leur place. La solution sera donc de briser des équipes pour reproduire le processus, ce qui n'est pas souhaitable non plus (il faut éviter de séparer les amis).

Ceci vaut donc autant pour les unités 6, 8-9, 12 et 15 et 18...une unité de 18 divisée en six équipes de trois pourrait donc, avec l'apport des jeunes, emmener un total de 18 jeunes additionnels... doubler les effectifs!

Maintenant, il faut que les activités soient intéressantes pour que les jeunes restent et que, bien sûr, vous les laissiez s'amuser en équipe! Si vos activités sont palpitantes et que la porte est ouverte à ce qu'ils emmènent leurs amis, les jeunes seront auprès de leurs camarades de classe et de leurs voisins les meilleurs recruteurs possibles et ce, peu importe les âges.

Aspirations des jeunes : Dans GAME, on parle d'aventure. Il est inutile de demander aux jeunes « qu'est-ce que vous aimeriez faire », car s'ils savaient quelle aventure ils voulaient vivre, ils trouveraient une façon de la vivre. C'est comme leur demander « Qu'aimeriez-vous faire que vous ne savez pas que vous pouvez faire? » Ridicule, non?

Dans un tel cas, vous devez donc porter attention dans vos réunions aux discussions des jeunes, aux réflexes qu'ils ont avant le début des activités et au moindre détail qui pourrait trahir leurs aspirations. Ensuite, sachant qu'ils aiment les jeux de guerre ou bien les histoires d'espionnage, concoctez-leur des réunions et des activités qui touchent à ce type d'aventure. Ce sera pour eux une aventure, car vous leur aurez développé des activités qu'ils n'auraient pu effectuer ou penser à leur âge (ou simplement car ils ne sont pas dans votre tête pour penser les mêmes choses), et cela respectera leurs aspirations.

Soyez donc conscients de ce qu'ils ont envie de faire. Il n'y a pas de barème qui dit si un castor peut dormir sous la tente ou si un routier doit partir en voyage humanitaire. Vous devez simplement leur faire vivre des aventures qu'ils ont envie de vivre, desquelles ils vont tirer quelque chose. Oui le castor pourrait faire du camping d'hiver, peut-être aimera-t-il cela, mais est-ce vraiment de son âge? Est-ce vraiment un défi dont il va profiter au maximum?

La limite de ce que vous pouvez faire faire à vos jeunes est celle de leur intérêt! Cessez de leur demander quoi faire, c'est un chemin facile qui mène à un précipice; soyez attentifs et développez en conséquence de vos observations!

De l'audace : Nous vivons dans une société où nous nous préoccuons constamment de l'opinion des autres et des médias. Pourtant, les autres et les médias portent souvent des jugements négatifs qui ne sont pas éclairés. La mentalité moderne est la crainte de tous les maux et la volonté d'atteindre un risque zéro. Tout d'abord, il est impossible de réduire les risques à 0 et encore moins est-il possible de faire vivre une aventure aux jeunes sans risque.

Il y aura toujours des gens en accord et en désaccord avec l'animation que vous allez faire. L'important, c'est de faire vivre aux jeunes des aventures nouvelles, hors des standards de ce qu'ils vivent dans la vie de tous les jours.

Écoutez le silence de la majorité de vos parents, plutôt que l'indignation d'un seul. Laissez-les grimper dans des arbres même si c'est soit disant « dangereux », faites-les faire des activités sans adultes! Laissez-les se chamailler dans la piscine ou se lancer des balles de neige! Ils ont déjà assez de règles et de limitations à suivre à l'école pour ne pas sacrifier une soirée ou une fin de semaine à s'en faire ajouter!

Soyez créatifs : Pour que le concept de l'Aventure (Voir le GAME) soit bien appliqué, il faut de la nouveauté aux jeunes. Il faut qu'ils soient toujours dans l'attente de voir de nouvelles choses. Pour cela, il faut toujours que vous vous assuriez de faire des nouveaux jeux et des activités différentes. Reprendre six fois le même jeu de ballon, même si vous le

modifiez un peu chaque fois, c'est toujours moins efficace que de créer de nouveaux grands jeux.

Laissez les jeunes prendre leur place :

Le scoutisme vise l'autonomie et le développement des jeunes par le jeu en équipe. Aussi bons puissiez-vous être pour les aider à cheminer, vous devez toujours garder conscience du fait que, peu importe leur âge, vous serez aussi le plus grand obstacle à cet objectif du scoutisme.

Cela veut donc dire que vous devez apprendre à laisser aux jeunes leur place. Cela se fait de deux façons :

1. Une équipe d'animation de petite taille : Si vous êtes 7 animateurs pour 20 jeunes, ou 4 animateurs pour 10 jeunes, vous êtes beaucoup trop nombreux. À un tel nombre, quoiqu'ils puissent vous en dire, les jeunes ne seront pas capables de prendre la place qu'ils se doivent de prendre. Soyez le moins nombreux possibles, tout en vous assurant de ne pas avoir un nombre catastrophique en cas de maladie ou d'imprévu chez un animateur.
2. FAITES DES ACTIVITÉS SANS ADULTES : Dans les documents précisant l'animation selon les branches d'âge, des exemples vous seront donnés. Ces activités ne sont pas une option, ils sont le MINIMUM à effectuer si vous voulez que vos jeunes vivent du vrai scoutisme. En l'absence d'adultes, les enfants prennent leur place, s'assument plus facilement et vont apprendre à développer une personnalité qui leur convient plutôt que celle qu'ils pensent que les adultes veulent voir. Il y a des techniques pour effectuer des jeux sans adultes, n'hésitez pas à contacter le district, mais c'est une nécessité, pas une option!

Des mythes :

Plusieurs croyances persistent depuis toujours ou presque, croyances qui sont pourtant erronées. Ce sont l'image qu'on a généralement du mouvement et un discours basé sur cette image qui expliquent cette attitude. Il faut comprendre que Baden-Powell, fondateur, est né en 1857. S'il était né en 1957 et qu'il était demeuré ce qu'il était (militaire de carrière, écrivain par choix, pédagogue et philosophe de nature), notre mouvement aurait-il la même image que celle qui est perçue?

Il faut apprendre des choses aux jeunes.

NON! Le but du mouvement n'est pas d'apprendre des choses aux jeunes, mais de leur faire découvrir les valeurs qui sont énoncées dans la Loi scout. Au moment de vivre leurs aventures (objectifs), des apprentissages (moyens), se feront probablement si l'expérience est nouvelle pour le jeune et on doit y tendre autant que possible. Mais si

l'aventure n'est pas nouvelle, seules les valeurs du mouvement pourront alors être découvertes...ce qui est le plus important.

Il y a des techniques que tous les scouts doivent connaître.

NON! Les techniques qui sont habituellement attribuées aux scouts (nœuds, boussole, etc.) ne sont pas des techniques scout. Les techniques ne sont pas une fin en soi, c'est-à-dire que le jeune n'a pas à apprendre de techniques durant son passage chez les scouts. Le jeune aura à se servir de différentes techniques selon les aventures auxquelles il sera invité à participer. Par exemple, si vous faites un pont suspendu (objectif), vous devrez bien sûr apprendre des nœuds (moyens), mais si votre pont est en béton, ce sera alors la technique de faire couler du béton qui sera à découvrir. Cette croyance vient en fait d'habitudes techniques que les scouts ont prises, ce n'est pas car il était particulièrement commun il y a plusieurs décennies de tout faire avec des cordes qu'aujourd'hui c'est encore nécessaire.

Il y a un uniforme obligatoire en toutes circonstances.

NON! L'uniforme n'est pas obligatoire en soi, ni en toutes circonstances. Chez nous, les Scouts du Canada, nous avons trois uniformes selon les groupes d'âge (vert pour les jeunes, rouge pour les adolescents et bleu pour les adultes). Il nous permet de nous reconnaître, de nous rassembler et de nous sentir membres à part entière d'un groupe. Il doit en être de même pour les jeunes. L'uniforme est d'abord et avant tout un outil qui nous permet à nous aussi d'être une gang, d'être de la gang!

Il faut que l'animateur ait fait sa promesse pour porter l'uniforme et le foulard.

NON! Comme tu as vu au début de ce document, dans la définition du mouvement selon l'O.M.M.S., c'est un mouvement **POUR LES JEUNES** accompagnés par des adultes. Par conséquent, les outils que l'animateur a sont pour les jeunes. Pour exemples, la promesse et la totémisation sont des outils mis à la disposition des adultes pour aider les jeunes à cheminer et à grandir.

Évidemment, il est vital qu'un adulte fasse siennes les valeurs de ce mouvement pour y être, mais pour ce faire, il n'est pas nécessaire de « jouer au scout »; laissons plutôt « jouer » les jeunes.

On peut être aide-animateur dans les scouts :

NON! Une unité scout est composée de jeunes, d'animateurs et d'un animateur responsable. Pour être animateur, il faut avoir 16 ans ou plus, mais du moment que nous sommes acceptés dans une équipe d'animation, nous sommes animateurs à part entière, avec les mêmes droits et devoirs que tous les autres. Si vous ne répondez pas aux exigences pour être animateur, vous n'avez tout simplement pas le droit d'animer et d'accompagner une unité scout de façon régulière.