



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

## Le chef de groupe :

Ce document est très important pour le rôle du chef de groupe. En effet, comme la politique sur le *Rôle du Chef de Groupe* l'indique, le chef de groupe doit s'acquitter des devoirs qui sont indiqués dans le document présent. Tous les éléments ici indiqués sont donc des obligations et devoirs et non pas des options ou des conseils.

La section stratégie indique des éléments supplémentaires vers lesquels peut tendre un chef de groupe et le district considérera que tout groupe en santé devra tendre encore plus vers ces objectifs.

Il est important de savoir qu'entre les mains du chef de groupe se trouve la destinée du scoutisme de son territoire et que les choses allant comme elles sont menées, des groupes peuvent s'élever et s'effondrer par les simples actions de cette personne importante.

## Table des matières

Le chef de groupe : .....	1
Rappel : Qu'est-ce que le scoutisme. ....	1
Des assurances : .....	3
Tâches du chef de groupe : .....	4
Sélection du chef de groupe : .....	6
Les outils du chef de groupe : .....	6
Les qualités et attitudes du chef de groupe : .....	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 aider dans le 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 le chef de groupe encadre les animateurs.

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 du chef de groupe :

Le chef de groupe a plusieurs tâches inhérentes à son mandat. Celles-ci sont des actions précises et concrètes que le chef de groupe doit effectuer au sein de son groupe afin d'assurer le fonctionnement de celui-ci.

**Coordonner les actions du groupe scout :** Par les tâches ci-dessous, le chef de groupe est responsable de la coordination des efforts de son groupe scout. Pour cela, le chef de groupe doit s'assurer que la structure du groupe soit appliquée telle que définie dans la trousse sur *Le Groupe Scout*.

**Présidence du groupe-maîtrises :** Le chef de groupe est en charge des animateurs scouts. Plusieurs fois par année (nous recommandons un minimum de 2 fois), le chef de groupe doit convoquer un groupe maîtrise dans lequel l'avenir et le développement de l'animation scout au sein du groupe devra être discuté. Le document « Le Groupe Scout » précise davantage le rôle du groupe-maîtrises.

Le chef de groupe en est le président et doit veiller à ce que les discussions et décisions prises dans le contexte d'un groupe-maîtrises soient appropriées et dans l'intérêt du scoutisme. C'est un excellent moment pour le chef de groupe de rappeler à ses unités les politiques d'animation du district et de passer des messages importants sur ce qui se passe au niveau de la vie du district.

Le groupe-maîtrises se doit d'être différent et à part du conseil de gestion.

**Présidence du conseil de gestion :** Le chef de groupe est de facto le président du conseil de gestion. Il est responsable de veiller à ce que ce dernier soit au service de l'animation et qu'il soit un agent de soutien pour les unités et le scoutisme. Le chef de groupe doit s'assurer d'approcher et de recruter des gens pertinents sur le conseil de sorte à ce que ce dernier effectue toutes les tâches qui relèvent de lui. Le chef de groupe doit convoquer le conseil de gestion et préparer dans cette convocation un ordre du jour pour indiquer les points qui seront discutés. Il doit s'assurer de l'ordre et du bon déroulement de la réunion tout en rappelant les politiques du district au sein des échanges.

-Voir trousse du Gestionnaire pour les tâches s'y apparentant.

**Visite de ses unités :** Le chef de groupe étant le représentant du district au sein du groupe pour assurer la qualité du scoutisme sur le terrain, ce dernier doit visiter au moins une fois dans l'année ses unités pour voir la qualité de ce qui est fait et de s'assurer que le scoutisme y est vécu de façon conforme au GAME et à ce qui est promulgué par le District de Québec. Ces visites sont un excellent moment pour s'assurer que les politiques du district sont appliquées et pour encourager les unités à aller plus loin dans leur animation.

Avec le temps, des trousseaux sur le scoutisme selon chaque branche seront faites par le Commissariat. Ces trousseaux seront la norme pour l'unité visée et le chef de groupe devra donc s'assurer que celles-ci soient appliquées.

**Conseils des chefs et assemblées générales :** Le chef de groupe sera appelé plusieurs fois par année à des réunions importantes du district, qu'il s'agisse de l'Assemblée Générale annuelle ou des conseils des chefs, le chef de groupe se doit d'y être présent afin de discuter et de se tenir informé de ce qui se passe au district, tout en faisant part des préoccupations de son groupe au niveau du terrain.

**Former sa relève :** Un chef de groupe se doit de s'assurer en tout temps d'avoir un candidat (et deux du moment qu'il en a l'occasion) qu'il forme progressivement à devenir chef de groupe. Ce candidat doit donc recevoir certaines tâches en délégation du chef de groupe afin que d'ici sa prise de mandat, ce dernier aille bien appris le travail. Étant donné la nature du bénévolat, il est intéressant ici d'avoir deux personnes qui pourront effectuer ces tâches de temps à autre afin que si l'un quitte, le chef de groupe ne soit pas dépourvu de relève.

**Assurer le développement :** Le chef de groupe est responsable d'assurer le recrutement et l'encadrement de nouveaux animateurs afin d'assurer que toutes les unités soient éventuellement ouvertes au sein de son groupe (7-17 ans). On se rappelle qu'une fois qu'une unité possède toutes les branches d'âges (surtout au niveau adolescent), le recrutement au sein du groupe se fait naturellement et le scoutisme est d'une plus grande qualité par l'expérience vécue de jeunes qui deviennent animateurs à la fin de leurs pionniers.

**Assurer la mise à jour du SISC :** Les scouts du Canada disposent d'un système en ligne de recensement des jeunes et adultes, le SISC. Chaque groupe scout dispose d'une section qui lui est propre. Les jeunes et adultes reconnus comme étant membres des scouts sont ceux référencés dans le SISC. Ce sont donc ceux-ci qui bénéficient des assurances et tout cela. Bien sûr, un personnage de camp peut venir à un camp sans aucun problème (tant qu'il est indiqué dans le plan de camp), mais tous les membres réguliers doivent y être. Un chef de groupe doit donc bien remplir les informations demandées dans le SISC afin qu'il n'y ait aucune erreur.

**La vérification d'Antécédents Judiciaires :** Le groupe a la charge de vérifier les antécédents judiciaires. Le chef de groupe peut déléguer cette tâche à un membre du conseil de gestion, mais ces vérifications doivent être faites tel que stipulé dans la politique *Vérification des Antécédents Judiciaires* dans le cahier des politiques d'animation du district. Il en va de la sécurité des jeunes et du statut légal du scoutisme que de bien effectuer cette tâche.

**Représenter le district :** Le chef de groupe est nommé au sein du groupe pour représenter les Scouts du District de Québec et la volonté de son commissariat en matière d'animation scout et de développement du scoutisme sur son territoire. Lorsque le district émet des règles et des politiques, le chef de groupe est en droit de donner son avis au commissaire du district, mais ce dernier a surtout le devoir d'appliquer et de respecter les normes du district. Cela doit paraître dans ses actions, ses paroles et ses gestes.

Pour cela, le cahier des politiques du commissariat est fort utile afin de permettre à un chef de groupe d'être au courant de toutes les normes qui s'appliquent à son groupe et aux mandats de ceux qui s'y trouvent.

Sélection du chef de groupe :

Le chef de groupe est élu lors d'une réunion du groupe maîtrises pour un mandat de deux ans. Il doit ensuite être entériné par le Conseil de Gestion. Suite à cette élection, le chef de groupe élu doit transmettre la volonté du groupe maîtrises à l'animateur permanent afin que le Commissariat valide ou invalide cette décision. Le dernier mot sur la sélection d'un chef de groupe revient au Commissariat des Scouts du District de Québec.

Les outils du chef de groupe :

Le chef de groupe a de nombreux devoirs et engagements. Cette tâche qui peut paraître colossale a cependant l'avantage de disposer de beaucoup de support :

**Le commissaire de district :** Le chef de groupe a un lien privilégié avec le commissaire de district. Il doit se sentir à l'aise en tout temps de communiquer avec lui, de demander son avis ou de lui faire part de ses opinions.

**L'animateur permanent :** Le district dispose d'un animateur permanent afin de faire des recherches et du développement. Il est la ressource active du commissariat et du district afin de supporter et de conseiller les groupes scouts. Un chef de groupe peut communiquer en tout temps avec ce dernier afin de recevoir un support approprié à ses problèmes.

**Le secrétariat :** Le district dispose d'un secrétariat ouvert sur semaine ainsi que durant les heures de magasin. Un chef de groupe peut y venir pour accéder à la bibliothèque du district, discuter avec l'animateur permanent et tout ce qu'il considère pertinent.

**Le commissariat :** Subdivisé en commissariat de district et commissariats de branche, le commissariat est là pour appuyer, inspecter et assurer la qualité du scoutisme sur le territoire

du district. Un chef de groupe peut requérir leur aide lorsqu'un problème se présente au sein de leur groupe ou bien lorsqu'il désire avoir un point de vue extérieur sur ce qui se fait à l'interne.

**Le journal du district :** Le Scout-Car est une mine de conseils et de réflexions pour la vie scoutie sur le territoire de Québec. Un chef de groupe peut profiter de tous ces articles afin de trouver de nouvelles stratégies pour améliorer la qualité du scoutisme chez lui.

Les qualités et attitudes du chef de groupe :

Cette section comporte les traits essentiels d'un chef de groupe. En effet, le chef de groupe se doit d'être un digne représentant du scoutisme et de l'esprit de ce dernier.

Être responsable : Cela signifie d'assumer que les réussites du groupe dépendent de soi, mais aussi que ses échecs sont en bonne partie issus de ses actions. Être responsable veut dire de penser à ce que tout soit fait par qui de droit, de venir vérifier que les tâches sont bien effectuées et de prendre le relais lorsqu'il y a des manquements. Cela peut autant dire de venir prendre le contrôle d'une unité éclaireurs lorsque son équipe d'animation se fait absente à la veille d'un camp de district, ou bien d'assurer le suivi des factures et des comptes du groupe lorsque le trésorier est en vacances.

Être exigeant : Exigez beaucoup de votre équipe, vous serez surpris; soyez tolérants, vous serez déçus. Le rôle du chef de groupe est d'assurer la qualité du scoutisme et cette qualité ne peut être assurée que par un travail bien fait et sans demi-mesure. Vous devez exiger de vos animateurs et bénévoles d'effectuer leurs mandats à 100% et vous devez de les retirer de leurs fonctions lorsque ceux-ci ne font plus bien le travail. Contrairement à une culture populaire un peu trop répandue, un bénévole qui ne fait pas le travail adéquatement se doit de quitter le mouvement. C'est le travail du chef de groupe de s'assurer que cela se fasse.

Être passionné : Un chef de groupe se doit d'être passionné et motivé. Une personne intéressée et intéressante saura cultiver la même fougue et le même intérêt chez ses collègues. La passion est la base de toute bonne implication. De même, récompensez et renforcez les comportements passionnés de vos bénévoles.

Être disponible : Vous l'avez bien vu; un chef de groupe se doit de visiter ses unités, de présider des conseils de gestion et des groupes maîtrises et de prendre le relais lorsqu'une unité en a le besoin ponctuel. Le chef de groupe doit, en plus de tout cela, être présent aux activités du groupe (kermesses, camporee, etc.). Cela ne veut pas dire qu'un chef de groupe sera aussi présent et occupé qu'un animateur scout, mais il se doit d'être prêt à l'être lorsque le besoin s'en fait sentir.

Être rigoureux : Le diable est dans les détails. La plupart des groupes scouts qui se meurent à petit feu le font car des détails qui paraissent insignifiants à leurs responsables sont laissés de côté. Pourtant, il est faux de croire que l'on peut accepter qu'un animateur soit présent à temps partiel, il est faux de croire que la présence de trop d'animateurs dans une unité n'aura pas d'impact sur les jeunes, il est indécent de croire que ce n'est pas grave si les jeunes ne

font pas d'activités sans adultes. Tous ces détails font ce que l'on appelle de la *qualité*. Une voiture de qualité ne s'évalue pas par le fait qu'elle roule ou non. Une mauvaise voiture peut rouler. Une voiture de qualité s'évalue par la finesse de ses composantes, par sa durabilité, par son équilibre, par l'expérience de conduite qu'elle apporte.

Il en est de même pour la qualité d'un groupe scout. Avoir des réunions, des animateurs et des camps sont loin d'être les bases d'un scoutisme de qualité. La rigueur, c'est d'exiger toujours plus de soi-même et de ses animateurs. Rappelez-vous que plus vous êtes rigoureux, plus vos animateurs le seront et, éventuellement, votre groupe disposera d'une notable culture de rigueur et cela deviendra simplement naturel.