



**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)

## Parcours de formation : Nœud de Gilwell

Ce document a pour objectif d'expliquer le contenu de la formation Nœud de Gilwell aux animateurs scouts et cadres de groupe.

Tout d'abord, le contenu de la formation des Scouts du District de Québec est basé sur le cursus en animation créé par l'Association des Scouts du Canada. Les parcours de Formation de l'Association peuvent être trouvés [ici](#).

Le Nœud de Gilwell des Scouts du District de Québec comprend donc la Formation Générale ainsi que les modules du Nœud de Gilwell. Au District de Québec, les différents modules sont intégrés et dispersés selon des thématiques appropriées aux besoins du terrain.

Ces thématiques sont, pour la plupart, vécues entre animateurs d'une même branche. Ce faisant, la formation de chaque méthodologie scout (louveteau, castor, etc.) est donc spécialisée afin d'outiller au maximum les animateurs de la branche en question.

**Déroulement** : Faire le Nœud de Gilwell au complet prend un total de 2 fins de semaine complètes qui comprennent les différentes thématiques abordées en animation dans notre district. Une fois toutes les thématiques de la formation Nœud de Gilwell complétées, le District de Québec reconnaît à ses membres l'ensemble des modules de celui-ci.

**Minimum** : Il est possible pour un animateur désirant se limiter dans sa formation personnelle de ne faire que la Journée Obligatoire, laquelle doit être faite lors de la première année d'animation du bénévole. La journée obligatoire sera détaillée plus bas.

Vous êtes encouragés à suivre la formation Nœud de Gilwell dans son entier, puisque celle-ci outille efficacement les bénévoles à fournir une animation variée et de qualité aux enfants, qui sont la priorité du mouvement. De plus, un haut niveau de formation dans un groupe fait partie des facteurs importants de la pérennité du scoutisme sur son territoire.

Contenu :

Cette section du document explique le contenu de la Formation Nœud de Gilwell du District de Québec.

Nœud de Gilwell Partie 1 :

**Vendredi Soir :**

**L'équipe d'animation et le rôle de l'animateur :** Explication du rôle de l'animateur dans une unité, de ses responsabilités et des standards qu'il doit atteindre. Le rôle de l'animateur responsable y est aussi touché.

**Les bivouacs :** Toutes les informations (et la pratique) pour effectuer un bivouac, de son contenu à sa préparation, aux pièges à éviter.

**Journée Obligatoire :**

**Initiation au GAME :** Le GAME (pour Gang, Aventure, Milieu, Engagement) est la base du scoutisme. Ce module explique l'origine du scoutisme, son histoire et ses méthodes privilégiées. Il est une initiation car le GAME sera traité constamment durant le Nœud de Gilwell.

**Les réunions scouts :** Comment organiser une bonne réunion, le contenu souhaitable, garder l'intérêt dans celles-ci, etc.

**Le grand jeu :** Les activités iconiques du scoutisme. Comment les préparer, les détails auxquels penser, comment aller plus loin qu'un jeu ordinaire, etc.

**Les équipes :** Le scoutisme se vit en petites équipes dont la nomenclature varie selon la branche (sizaine, hutte, patrouille, etc.). Ce module aide à les former, les exploiter et les développer.

**Le dimanche :**

**La progression :** Du nom des badges et leur signification en passant par des trucs pédagogiques efficaces. Les possibilités de la progression adulte y sont aussi expliquées.

**Les activités sans adultes :** Comment les organiser et s'assurer de leur sécurité ainsi que les limites et les possibilités de ces activités.

**Le recrutement :** Des réalités simples et des techniques efficaces pour augmenter le nombre de jeunes dans une unité.

Nœud de Gilwell Partie 2 :

Il n'est pas nécessaire de faire la partie 1 en premier pour effectuer la partie 2. C'est la complétion des deux qui donne le Nœud de Gilwell. Un animateur qui a fait son Nœud de Gilwell Partie 2 doit quand même suivre sa journée obligatoire.

### **Vendredi soir :**

**Relations harmonieuses avec les parents :** Comment approcher les parents de façon à en faire des alliés et des supports incontournables pour le scoutisme tout en les rassurant par rapport aux défis à faire vivre aux enfants.

**Les dernières années :** Comment maximiser la présence comme l'expérience des jeunes de dernière année et les outils disponibles pour s'assurer de leur passage à l'unité suivante.

### **Journée secondaire :**

**Le Camp Scout (Partie 1) :** L'organisation d'un camp scout inoubliable. Les choses auxquelles penser et la programmation des activités. Comment approcher la participation des jeunes dans son élaboration.

**La thématique :** Comment approcher les thématiques et les histoires afin de donner de la profondeur et des techniques pour les rendre vivantes peu importe les âges, que ce soit pour des camps, des excursions ou des réunions.

**Le Camp Scout (Partie 2) :** La préparation du plan de camp et la répartition des tâches pour son accomplissement.

**Les excursions :** L'organisation de sorties et d'activités de courtes durées, dans le cadre de camps scouts, de réunions ou d'activités spéciales.

**L'art des cérémonies :** La préparation de promesse, de montées et d'autres moments formels. Comment les rendre non seulement agréables mais utiles et souhaitables.

### **Dimanche :**

**Module de branche :** Ce module fait le tour de certaines spécificités incontournables de la branche et de besoins spécifiques à celle-ci.

**Les techniques :** Comment intégrer les techniques dans la vie scout et les rendre utiles et agréables pour les jeunes. Comment provoquer leur apprentissage par le jeu.

Horaire des formations :

Les formations sont données à l'avance sur le calendrier du district et rappelé plusieurs semaines d'avance par courriel aux adultes. Bien que la formation soit en deux parties (Partie 1 et Partie 2), il est possible de ne suivre que la journée obligatoire, comme mentionné plus haut. Celle-ci, bien qu'elle soit à priori le samedi de la partie 1, est souvent donnée à part à un autre moment de l'année pour que les bénévoles aient le plus de chances possibles de suivre la journée obligatoire.

Un animateur qui n'a pas suivi la journée obligatoire ou la partie 1 de la formation pourrait quand même venir suivre la partie 2 en premier lieu, tant qu'il suit sa journée obligatoire par la suite. Le plus tôt un animateur est formé, le mieux c'est!