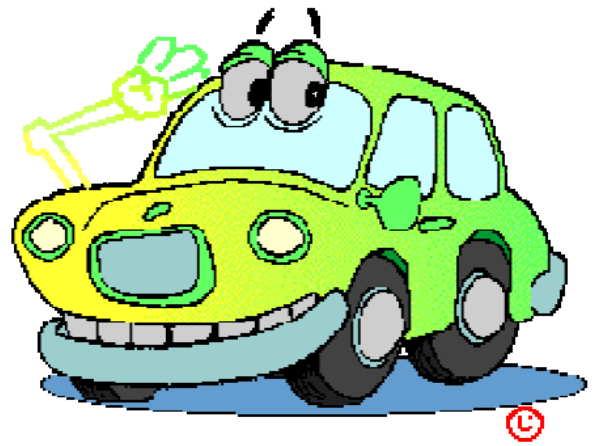


# LE SCOUT Car

véhicule de liaison  
des scouts de québec



Volume 04 Numéro : 1

Avril 2016

## **Nous joindre:**

### **Comptabilité et bases de plein-air**

André Marchand

Tel: 418-529-8884 (103)

scouts@scoutsdequebec.qc.ca

### **Support à l'animation et magasin scout**

Alexandre Ménard

Tel: 418-529-8884 (105)

Alexandre.menard@scoutsdequebec.qc.ca



“Une difficulté n’en est plus une, à partir du moment où vous en souriez, où vous l’affrontez.”

“Une mauvaise habitude est comme une mauvaise dent. Arrache-la.”

-Robert Baden Powell

# Table des matières

Activités à venir	3
Une équipe en mouvement	3
Éditorial	4
Des jeux de guerre	6
3 minutes et Formateurs brevetés	7
Magasin Scout	8



# Mot du commissaire

Lors des Assises de l'ASC plusieurs nouvelles ont été partagées. Au niveau national, le membrariat n'a pas changé depuis trois ans, ce qui est très semblable à la situation du district. Le président du Conseil National a répété son objectif concret de deux nouveaux membres par groupe.

Cet objectif est simple et réaliste.

L'OMMS a lancé une campagne pour mieux intégrer des représentants jeunes dans l'organisation (OMMS, Régions, ONS, et sous-division). Donc, l'ASC regarde la possibilité d'intégrer deux membres permanents qui représenteraient les jeunes. Ces membres auraient entre 18 et 30 ans.

Au plan mondial, la progression du scoutisme continue, nous sommes maintenant 40 millions, nous étions 38 millions lors du centenaire. Le centenaire des Louveteaux est en préparation.

Plus près de nous, le MOOT d'Islande en 2017 est ouvert. L'équipe canadienne du MOOT nous en a présenté les grandes lignes. Le MOOT est ouvert aux routiers et aux animateurs de 18 à 25 ans. Il faut planifier un budget de 4 000\$ et le transport en sus (environ 600\$).

Le Jamboree international organisé conjointement par le Canada, les États-Unis et le Mexique se tiendra aux États-Unis en 2019. Il se tiendra à la Réserve « Summit Bechtel ». C'est une base de plein air de 14 000 acres (5665.52 hectares) des Scouts états-uniens. Cette base est adjacente à un parc national de 70 000 acres (28 327.6 hectares) ce qui permet de faire le plein de nature. La petite vidéo présentée était à couper le souffle.

L'OMMS commencera un audit de l'ASC lorsqu'elle aura terminé celui de Scout Canada. L'audit portera non seulement sur l'aspect administration mais aussi sur l'encadrement de l'animation. Le commissaire national a mentionné le nombre anormal de méthodologies offertes aux membres de l'ASC.

Toujours à propos de l'ASC, au cours de la dernière année avec un spécialiste de la Montérégie, ils ont procédé à une révision complète de leurs politiques. Nous devrions avoir la nouvelle mouture d'ici décembre 2016. Les politiques ont été simplifiées, harmonisées entre elles et adaptées aux méthodologies actuelles. L'ASC envisage diverses avenues pour harmoniser les formations offertes au niveau des Districts. Un code d'éthique ou une politique sont envisagés.

Pierre Moineau

Commissaire de District

# Activités à venir

## Mai :

6-7-8 Mai : Coupe du Monde Scoute

13-14-15 mai : Activité exploratrice

## Juillet :

17-23 juillet : Camp Technique Éclaireurs



# Une équipe en mouvement

Pierre Moineau (Commissaire de District)

[Pierre.moineau@scoutsdequebec.qc.ca](mailto:Pierre.moineau@scoutsdequebec.qc.ca)

Danielle Gauthier (Présidente District)

[Danielle.gauthier@scoutsdequebec.qc.ca](mailto:Danielle.gauthier@scoutsdequebec.qc.ca)

## **Commissariat de branche Castor**

Vacant.

## **Commissariat de branche louveteau**

[Louveteaux@scoutsdequebec.qc.ca](mailto:Louveteaux@scoutsdequebec.qc.ca)

Félix Guay (Commissaire de branche)

Pierre-Emmanuel Boutin (Commissaire-adjoint)

Guillaume Ross (Commissaire-Adjoint)

## **Commissariat de branche exploratrices**

[exploratrices@scoutsdequebec.qc.ca](mailto:exploratrices@scoutsdequebec.qc.ca)

Raphael Pelletier (Commissaire de branche)

David Burac (Commissaire adjoint)

Valérie Des-Trois-Maison (Commissaire-adjointe)

## **Commissariat des branches adolescentes**

[eclaireurs@scoutsdequebec.qc.ca](mailto:eclaireurs@scoutsdequebec.qc.ca)

Louis Desrochers (Commissaire de branche)

Léa Morin (Commissaire-adjointe)

## **Support à la formation:**

Sylvain Bouchard (Formation  
louveteau/approfondissement)

# Éditorial

## Retour sur la montée...

*Valérie Picard, commissaire-adjointe exploratrice*

### La Montée

Il semble que chaque groupe ait développé ses méthodes pour la montée et que certains les ont mises aux oubliettes.

Il y a plusieurs facteurs de réussite. Il ne s'agit pas de monter l'Éverest, et si c'est votre objectif, il faudra y aller étape par étape.

En premier lieu, voyons le groupe scout comme une chaîne puisque j'aime bien faire des analogies. Pour bien forger une chaîne, il faut se renseigner sur les principes du métier. Le chef de groupe est le forgeron en chef et il a d'autres forgerons à ses côtés. Peu importe les chaînons que l'on ajoute à une chaîne, l'anneau du bout est un élément des plus importants. Grâce à l'expérience de chaque forgeron, ils assureront ensemble la solidité de chaque maillon et permettront son utilité finale. Proverbe connu : "C'est en forgeant que l'on devient forgeron."

Il semblerait que certains soient bien dans leurs vieilles pantoufles et que d'autres veulent sortir de leur coquille. Être en retrait veut dire ne pas se reposer sur ses lauriers. Décider de chercher à obtenir des résultats uniques ; à faire plus et mieux. Ne laissez surtout pas vos chaînes ternir ; gardez les attrayantes.

Il y a plusieurs façons de captiver les jeunes. Voici quelques idées : montez une montagne et laissez les plus vieux poursuivre plus haut avec leur nouveau groupe ; rassemblez les unités dans un repas hot-dog en laissant leur nouveau groupe leur faire vivre une nouvelle aventure ; montez une chaîne humaine pour rassembler l'unité et prendre une photo du haut d'un édifice. Cela renforcera le sentiment d'engagement. Ne laissez pas aller vos jeunes ; laissez plutôt aller votre imagination ; laissez les nouvelles idées prendre leur envol. Il est aussi possible de retourner à la source après de grands changements; cela peut aussi être

rafraîchissant.

**Le premier secret de la réussite, c'est innover.**

Il semble que certains partagent leur savoir dans des rencontres de groupe et que d'autres gardent leur génie bien caché.

Exhorter veut dire être le guide des autres. Les meilleurs d'entre nous peuvent partager leurs aptitudes et peuvent servir d'incitation pour leurs confrères. Vous n'avez besoin d'aucun camarade, certes, mais restez près du réseau pour partager vos réussites et comme vos défaites pour collaborer à renforcer le groupe. Préconisez les procédés de votre succès et qui sait, il pourrait en ressortir des chaînes d'amitié indestructibles. Il fait partie des tâches du forgeron d'assembler les pièces pour former une chaîne complète ; faire en sorte que le jeune soit inspiré par les jeunes de son nouveau groupe. Saviez-vous que nul besoin de payer pour consulter des experts ? La lecture d'un livre à la bibliothèque ou d'un article web est une façon complètement gratuite d'accéder à des sources d'expérience.

**Le second secret de la réussite est demander conseil à l'externe.**

Il semble que certains aient prévu un avenir alors que d'autres soient trop préoccupés par le présent.

Orchestrer demande de l'expérience. Avec le temps, un groupe stable tisse des chaînes plus solides. Établissez une structure pour monter vos jeunes dans l'unité suivant leur âge. Projetez-vous dans un avenir proche: prévoyez en début d'année l'expérience que vous ferez vivre à vos jeunes dans leur nouvelle unité. Qui n'aime pas se sentir plus important où plus vieux? Ha oui, les vieux comme moi! Nos jeunes comme les vieux ont par contre tous le besoin de se sentir accueillis, écoutés, acceptés, salués, fêtés, reçus et admis dans leur nouvelle équipe.

En appliquant ce procédé, vous pourrez apprécier la maturation du groupe.

Progrès = Montée

**Le troisième secret de la réussite c'est d'avoir un plan solide et de mesurer ses progrès.**

Il semble que certains aillent à la pêche au meilleur animateur tandis que certains se contentent de ce qui leur est offert.

Les meilleurs savent faire beaucoup avec peu de ressources. Pour renforcer vos troupes, vous pouvez aller dans des activités, ou dans des fêtes de quartier comme, par exemple, ☺ à la pêche sur glace du Lac Delage avec les autres unités de votre groupe. Aller à la pêche demande de la patience, mais parfois nous revenons avec de belles prises. La montée se fait plus naturellement avec une équipe qui développe de la camaraderie.

Ne partez pas seul à la pêche : soyez préparés. Il est possible de réparer les maillons faibles. Néanmoins, il faut le faire promptement. Il y a plusieurs solutions qui s'offrent à vous; le renforcer avec des nouvelles formations et, en dernier recours, écarter les maillons faible pour les remplacer par de nouveaux plus solides. C'est ce que fait un bon forgeron.

Il n'y a pas de mauvaises personnes, juste des gens au mauvais endroit au mauvais moment. Dirigez votre "team" où vous voulez qu'elle soit.

**Le quatrième secret de la réussite, c'est embaucher les meilleurs et savoir les mobiliser. L'argent ne suffit pas.**

Il semble que certains développent des liens avec d'autres unités et que d'autres restent isolés.

La montée est importante pour conserver nos acquis. Vous pouvez planifier l'organisation de votre financement avec une unité plus vieille ou plus jeune. Gardez en tête de renouveler la clientèle également. Découvrez de nouvelles rues avec vos unités ; il se peut que certain nouveaux parents ou jeunes vous remarquent. Entretien vos relations avec les gens de votre quartier ; soyez avertis des activités qui s'y passent. Pour faire entrer de nouveaux maillons, il

faut savoir où s'approvisionner. Les endroits sont multiples ; posez vous la question : où sont les jeunes actuellement ?

Sur leur ordinateur : ils jouent à des jeux en réseau. Gardez votre site en vie et donnez leur le goût de rejoindre votre groupe. Offrez aux parents des autres unités une soirée congé de plus, invitez les éventuels prospects à venir découvrir leur future unité et un monde plus amusant pour leur âge. C'est de plus le meilleur outil de recrutement.

**Le cinquième secret de la réussite c'est de développer des liens solides avec ses principaux fournisseurs.**

Il semble que les scouts aillent beaucoup à offrir aux jeunes d'aujourd'hui et de demain. Montrez leur le chemin à prendre.

**Nous devons guider nos jeunes au sein de leur prochaine unité.**

Peu importe l'origine, la couleur ou le modèle de vos maillons, ce qui va faire de votre chaîne une réussite c'est quelle soit bien enlignée, solide, ravissante et affichée. Soyez de ceux qui réussissent la montée de leurs jeunes: Innovez ; les jeunes doivent être attirés. Informez ; ils doivent connaître l'expérience qui les attend.

Préparez ; vous devez tisser des lien d'amitié avec vos prospects.

Rassemblez ; c'est à vous de les réunir ! Allez les chercher où il sont.

Affichez ; les jeunes doivent découvrir votre existence pour avoir le désir de vivre l'ascension.

Comment ne pas perdre de maillons ?

**Soyez résolu afin de monter chaque pièce à sa place pour unir votre groupe .**

En souhaitant que votre chaîne devienne une chaîne d'amitié solide qu'elle soit de fer, d'argent, d'or, de perle ou de diamant!

# Des jeux de guerre

J'entends souvent « il ne faut pas de violence » dans les scouts. Sans aller dans la philosophie profonde, il faut se rappeler que la violence est un acte causant des blessures (physiques ou mentales). Lorsqu'on fait un jeu de guerre, qui peut représenter des actes de violence, ils n'en sont pas pour autant violents. Les jeunes ont besoin de jeux qui leur permettent de se défouler et de s'amuser, tout en mettant au défi leur esprit d'équipe, leur sens tactique et leur leadership. Voici quelques exemples de jeux de ce type:

**1- La guerre des drapeaux.** Équipez vos jeunes d'armes (épée mousse, fusil à l'eau, fusil à fléchette, etc.). Donnez un drapeau à chaque équipe, lequel doit être placé dans leur base et donnez leur un cône, lequel sera leur endroit de « réapparition » à chaque fois qu'ils sont morts. Assurez-vous que le cône soit un peu loin du drapeau. L'équipe qui ramène un drapeau à son camp gagne un point, après quoi l'équipe s'étant fait voler son drapeau doit retourner le chercher en étant hors jeu et le ramener à son camp. Être touché tue et force le jeune à réapparaître au cône de son camp. Être touché avec le drapeau en main force de le laisser par terre et de retourner aussi réapparaître. Simple, efficace.

**2- Les conquérants.** Jeu très simple pouvant se faire en plusieurs parties. Équipez vos jeunes d'armes (voire ci-dessus) et séparez-les en 2 clans ou plus (les sizaines font déjà bien le travail). Les équipes se font donner des camps où commencer, se replier et etc. Ces camps sont (ou pas) des zones neutres sans combat. Lorsqu'une personne d'une équipe est tuée, elle écarte les jambes et si quelqu'un passe à quatre-pattes entre ses jambes, elle ressuscite le participant tué, lequel rejoint l'équipe de son sauveur. Lorsqu'une personne est morte et qu'il n'y a personne autour d'elle pour la ressusciter, elle retourne au camp de son équipe d'origine pour y revivre. Le jeu cesse lorsqu'il ne reste plus qu'une équipe...et les jeunes peuvent se retrouver à faire des alliances entre sizaines ou patrouilles afin d'éliminer une équipe plus forte que les leurs! Encouragez ces initiatives, c'est cela qui permet de développer leur esprit critique et leur sens de l'initiative.

**3- Le premier ministre.** Jeu très simple, il utilise un peu le même principe que les conquérants, sauf que les morts ne reviennent jamais à la vie et...petite surprise, il faut tuer le premier ministre de l'équipe adverse. Chaque équipe se définit un premier-ministre. Si une équipe tue le premier ministre de l'autre équipe, elle gagne. À faire attention, cela peut se transformer en longues chasses à l'homme autant qu'en batailles extrêmement rapides. Petite subtilité additionnelle, chaque équipe choisit un garde du corps. Celui-ci doit rester à 5 mètres et moins du premier ministre de son équipe et ne peut pas mourir lorsqu'il est touché. Cela lui permet de protéger son chef, mais s'il s'éloigne à plus de 5 mètres, il perd son invulnérabilité.

Ces trois grands jeux sont très simples; ne demandent que très peu de préparation (en comparaison à un grand jeu zombis ou une chasse au trésor) et assureront un plaisir fou à vos jeunes pour une bonne partie de la soirée. Vous pouvez facilement leur donner de tels jeux pendant la moitié ou la totalité de leur réunion scoute. L'important, comme d'habitude, c'est d'être attentif à l'intérêt de vos jeunes et de vous adapter.

Alexandre Ménard

Animateur Permanent

## **Juste 3 minutes!**

Salut tout le monde!

Ce mois-ci, je ne dirai pas grand choses puisque le thème de cette édition est "les grands jeux" et que je sais pertinemment que d'autres personnes auront donné un avis semblable au mien sur le sujet. À la place, j'ai pris 3 minutes de recherche pour prouver que ce n'est pas dur de trouver des idées. Voici donc le résultat de ma recherche :

Need for speed

"1) On divise les scouts en deux équipes ( ou 3); ils sont deux équipes de tuning concurrentes. Tout d'abord, une équipe va chercher un faux permis de conduire à un type qui se trouve à un endroit donné (faire une épreuve ou pas). Pendant ce temps, l'autre équipe, qui est restée au local ( garage - mise en scène!); choisit sa voiture de base parmi une panoplie de voitures de course de base (porsche, chevrolet,etc..imprimer photo!). Ensuite cette équipe va chercher un faux permis de conduire, pendant que l'autre choisit également une voiture.

2)Une fois que les deux équipes ont le faux permis et une voiture, ils doivent gagner de l'argent durant la deuxième partie du jeu, afin d'acheter des pièces afin de tuner leur voiture.( ce déroule au moyen d'épreuves de type: course contre la montre, stabilité, vitesse, etc..)

3)Ayant récolté suffisamment d'argent, ils partent, séparément, à la recherche du revendeur de pièces détachées qui se cache dans le village. Une fois qu'ils l'ont trouvé il achète une pièce. Il retourne immédiatement au garage(local) et tune leur voiture. Ensuite il reparte à la recherche du revendeur.( par exemple l'image d'un gros moteur coupée en 3 morceaux, donc ils devaient le trouver 3 fois). Mais attention, les flics tournent en vélo (ou à pieds) et si ils attrapent des tunners, ils doivent payer une amende ou alors faire des épreuves.

4) Une fois que les deux équipes ont tunné leur voiture (3 pièces du moteur). Ils vont faire une course de tuning. Ils reçoivent une carte avec trois points de passages, ou ils doivent récupérer une affiche équipe 1 ou 2.(donc 3 affiches à rapporter). Les deux équipes passent par les mêmes points, mais dans le sens inverse!! La première équipe à revenir au point de départ remporte le jeu. MAIS attention les flics patrouillent toujours et peuvent les ralentir!!!"

Tiré du site Tabou.be

Pierre-Emmanuel Boutin.

## **Formateurs brevetés:**

Pierre Moineau, Commissaire

Lors du dernier Conseil des chefs, j'avais partagé une préoccupation importante avec les chefs de groupe : le District de Québec n'avait pas suffisamment de formateurs brevetés. Les conséquences de ce manque sont :

- Limitations de l'offre de formation (On ne peut offrir qu'une formule)
- Délais et retards dans les reconnaissances d'acquis
- Limitation de la disponibilité dans le tutorat

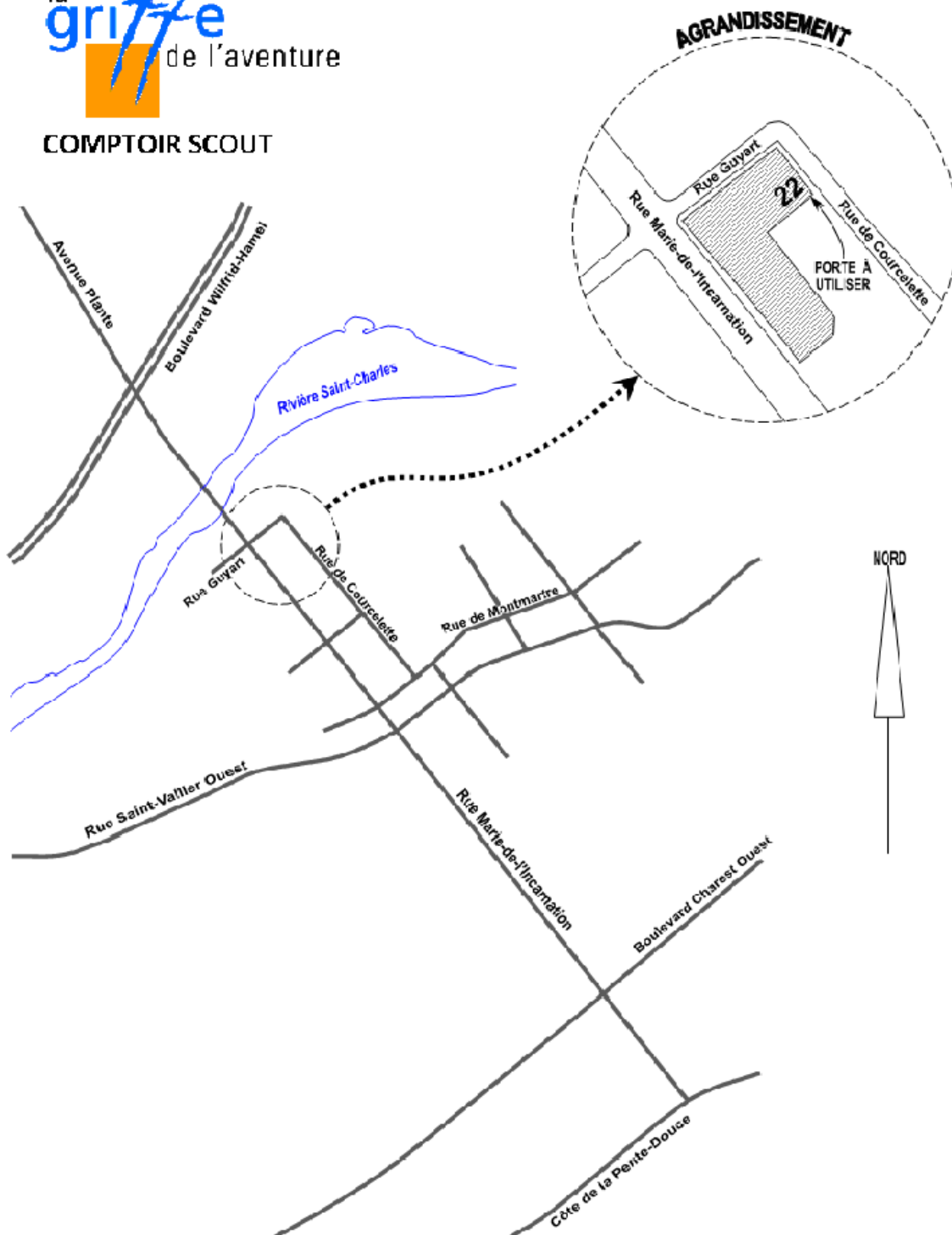
Cette formation est ouverte aux personnes qui ont leur badge de bois.

Les bonnes nouvelles:

-Plusieurs membres actuels et futurs du commissariat ont généreusement accepté de suivre les formations pour devenir formateurs brevetés.

À ce jour, une personne d'un groupe a mentionné son intérêt à suivre la formation.

Je prends l'opportunité pour remercier ces personnes qui ont à cœur notre district et qui sont prêtes à investir temps et efforts pour soutenir le scoutisme!



**Horaire du Magasin**

Mardi: 16:00 à 18:00  
Jeudi: 17:00 à 20:00  
Samedi: 10:00 à 15:00

**Coordonnées:**

22 rue de Courcellette, Québec  
G1N4T3  
<http://scoutsdequebec.qc.ca>  
Tel. : 418-529-8884  
Courriel:  
[alexandre.menard@scoutsdequebec.qc.ca](mailto:alexandre.menard@scoutsdequebec.qc.ca)