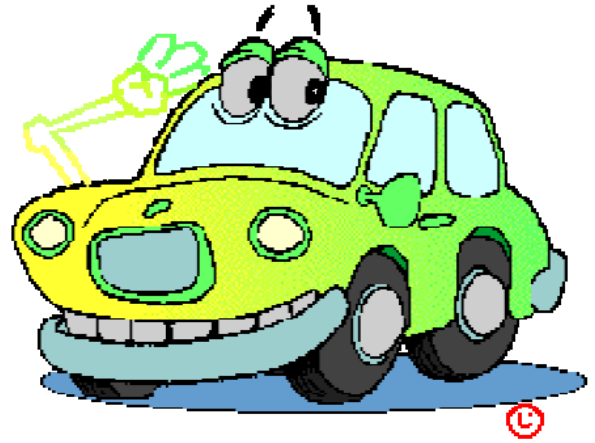


LE SCOUT Car

véhicule de liaison
des scouts de québec



Volume 10 Numéro : 2

Octobre 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)

Période estivale: 418-829-3311

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

Calendrier de District 2016-2017	4
Une équipe en mouvement	4
Introduire sa thématique de camp	5
Avant de partir et durant...un camp scout	6
La fin de semaine 21-22-23 octobre	7
L'effet WOW!	8
Si ça se fait au parc...	10



Mot du commissaire

Bonjour à tous, je me nomme Sylvain Bouchard et j'assumerai l'intérim comme commissaire au district de Québec. Certains d'entre vous me connaissent déjà, d'autres non et c'est pourquoi je vais tenter, dans les mois qui vont suivre, de vous faire connaître ma vision du scoutisme. J'espère que vous la partagerez et que tous ensemble, nous puissions faire du district de Québec un leader de ce mouvement.

Laissez-moi d'abord vous raconter un fait vécu, lequel est arrivé il y'a un peu plus de 20 ans... Trois délégués du district ainsi que moi-même sommes à une assemblée de la Fédération Québécoise du Guidisme et du Scoutisme, laquelle se déroule dans les environs de Hull. Dans une salle d'hôtel bondée, tous les représentants de tous les districts du Québec se retrouvent, nous sommes au-delà de 300 personnes. Le problème de rétention des jeunes dans le mouvement est criant, la fédération a donc demandé à quelques anciens scouts de venir expliquer pourquoi ils avaient quitté le mouvement. C'est donc 7 à 8 jeunes de 10 à 16 ans qui s'installent devant une salle bondée et commencent à nous donner les raisons de leur départ, répondre à nos questions, etc..

Ici, je vous demande de bien prendre quelques minutes, le temps de réfléchir à la situation avant d'aller plus loin. Prenez le temps d'imaginer le courage de ces jeunes, prenez le temps d'imaginer les raisons de leur départ et prenez le temps d'imaginer la réponse qu'ils ont obtenue. Arrêtez-vous de me lire maintenant et ne revenez à la suite de cet article que lorsque vous aurez fait le tour des questions qui précèdent.

60, 59, 58,30, 29, 28, 3, 2, 1, 0....

Voilà, maintenant que vous avez évalué le tout, voici maintenant ce qui s'est passé... je ne reviendrai pas sur le courage de ces jeunes car je suis convaincu que tous, autant que vous êtes, avez convenu qu'il aura fallu beaucoup de « guts » à ces jeunes pour « oser » venir nous dire les raisons de leur départ, particulièrement parce que nous représentions le leadership de ce mouvement – ceux qui avaient le pouvoir de faire changer les choses - et que nous étions plus de 300 à les écouter alors qu'il n'étaient que 7.

Je ne serais pas surpris si la majorité d'entre vous ont imaginé que ces jeunes nous ont dit avoir quitté le

scoutisme parce qu'ils trouvaient cela « Plate », « Quétaïne » et autre qualificatifs similaires et VOUS AVEZ RAISON. C'est ce que ces jeunes nous ont dit dans leurs mots : « On passe toutes nos réunions à parler de l'entreprise de cet été (Pionniers) », « C'est comme à l'école, les animateurs nous font asseoir pi y faut qu'on apprenne des noeuds qui servent à rien », « Dans la publicité que j'ai vue, y construisaient des cabanes dans les arbres, j'ai même pas le droit de prendre une scie, encore moins une hache! », « L'uniforme est laid pi on est obligé de l'avoir », « on passait notre temps dans le local » « les animateurs jasaient entre eux pendant qu'on attendait » et j'en passe beaucoup.

Le tout a duré près de 2 heures pendant lesquelles, ces jeunes nous ont livré le fond de leur pensée, ont répondu aux questions, etc. Deux très belles heures ou tous, ont cru que le scoutisme vivrait un changement important et que le futur serait à la croissance du mouvement. Vient le temps de la fin, les jeunes nous quittent et alors qu'ils sont tous debout, au milieu de la salle, se dirigeant vers la sortie, l'un de nous se lève et dit « Ces jeunes-là ont fait preuve d'un grand courage, d'une belle détermination. On se doit de les féliciter et je vous propose donc de leur faire un ban, levons-nous tous et faisons le ban de l'amour ». Alors, sans que moi et quelques autres n'ayons le temps de rien faire, la salle au complet (moins une vingtaine d'individus) se lèvent et entonnent en coeur le traditionnel La La la la la la la! La la La! La la la! pendant que les jeunes quittent en se disant certainement : Mais quelle bande de cons! Après le ban, quelques-uns ont tenté de rattraper le tout, mais ce que ces jeunes ont vu leur a prouvé qu'ils avaient bien raison de quitter le mouvement, qu'ils avaient eu tort de penser qu'en venant nous parler, ils pourraient peut-être changer quelque chose. Ce qu'ils ont vu, c'est une salle pleine (parce qu'ils n'ont malheureusement pu voir ceux qui ne se sont pas levés et même s'ils les avaient vus, nous étions trop minoritaires pour changer leur opinion) qui leur a fait un ban quétaïne plutôt que de les remercier par une salve d'applaudissements. Tout ce qu'ils avaient vu de nous pendant 2 heures, c'était une façade, une fausse image d'intérêt, un semblant d'écoute.

Ces jeunes ont fait des petits : Leurs amis ont appris que le scoutisme était quétaïne et ils ne se sont pas inscrits, les amis de leurs amis, les frères, sœurs, cousines, cousins, connaissances. Et encore aujourd'hui, ces jeunes ont probablement fait des petits qui ne vivront certainement pas le scoutisme étant donné ce que leurs parents ont vécu.

Ce qui s'est vécu à cette assemblée se vit encore de nos jours dans plusieurs unités de la province et à Québec. Quand on perpétue des traditions en prétendant que c'est du scoutisme (Noeuds, brêlage, feux, prière, totémisation, etc.) on ne fait plus de scoutisme, on le dénature. BP n'avait rien contre les traditions, en autant qu'elles soient et qu'elles restent des moyens pour animer les jeunes. Mais voilà, beaucoup d'entre nous ne font plus de scoutisme, mais ils font des traditions par contre et tout cela, juste parce que ce que nous connaissons de ce mouvement (ou ce que nous avons connu) a pris le pas sur l'intérêt réel, les besoins réels de notre clientèle : Les JEUNES. Si BP avait à rebâtir le mouvement aujourd'hui, il serait très différent. Pourquoi alors tentons nous de perpétuer le passé plutôt que de nous tourner vers l'avenir?

Ma vision du scoutisme maintenant : Un mouvement où les jeunes peuvent pleinement se réaliser, sans toutes les contraintes imposées actuellement dans notre société. Un mouvement où nos jeunes peuvent vivre des Aventures qui ne leur sont pas permises ailleurs, un endroit où ils peuvent se regrouper avec leurs chums, former une Gang trippante et qui trippe à être ensemble chez les scouts. Un mouvement où tout endroit, tout Milieu est prétexte à vivre le scoutisme, le quartier avoisinant, la ville, la forêt, le centre commercial, l'arène, le parc, etc. Un mouvement où ce sont les jeunes eux-mêmes qui choisissent d'y être, qui s'Engagent à y être.

Cela vous tente d'embarquer avec moi?

Calendrier de District 2016-2017

Novembre :

19 novembre : Activité Louveteau à l' Aquarium de Québec
25-26-27 novembre : Approfondissement partie 1.

Janvier :

27-28-29 : Découverte Partie 2

Mars :

Samedi 11 mars : Journée obligatoire
Mardi 28 mars : Conseil des chefs

Avril :

Mardi 18 avril : Rencontre de branche
22-23 avril : Approfondissement partie 2

Mai :

5-6-7 mai : Coupe du Monde Scoute

Juin :

9-10-11 juin : DistriQc Fest



Une équipe en mouvement

Sylvain Bouchard (Commissaire de District)

Sylvain.bouchard@scoutsdequebec.qc.ca

Danielle Gauthier (Présidente District)

Danielle.gauthier@scoutsdequebec.qc.ca

Commissariat de branche Castor

Vacant

Commissariat de branche louveteau

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

Raphael Pelletier (Commissaire de branche)

David Burac (Commissaire adjoint)

Valérie Des-Trois-Maison (Commissaire-adjointe)

Commissariat des branches adolescentes

eclaireurs@scoutsdequebec.qc.ca

Louis Desrochers (Commissaire de branche)

Léa Morin (Commissaire-adjointe)

Introduire sa thématique de camp

Cherchez-vous une activité pour introduire votre thématique de camp? Une occasion pour responsabiliser vos sizeniers/seconds ou chefs/seconds de patrouille? Un moyen de moins animer pendant une réunion? Ne cherchez plus! Un grand jeu pourrait bien être la solution! Avec seulement quelques heures de préparation, il est possible de transformer votre prochaine réunion en grand jeu.

Un grand jeu est simplement un jeu imaginé en plus grand. Par exemple, une chasse au trésor dans le parc pourrait être un grand jeu. Une olympiade en trois activités pourrait en être un autre. C'est assez simple et pour beaucoup d'animateurs seul le temps de planification supplémentaire est une complication. C'est pourquoi ma suggestion est d'utiliser votre temps de planif de camp pour imaginer votre grand jeu. De cette manière vous aurez déjà une thématique sur laquelle appuyer votre grand jeu et le lien entre celui-ci et le camp sera plus fort.

Plusieurs activités se prêtent à merveille au grand jeu:

- Une chasse au trésor
- Un rallye (différent de la chasse au trésor car on a déjà la liste des étapes)
- Des Olympiades (ou toute variante demandant la réalisation d'épreuves/compétitions consécutives)
- Un entraînement (Similaire aux Olympiades mais sans l'aspect compétition inter-équipes)
- Un jeu à grand déploiement (Impliquant par exemple que les équipes partent à la recherche de "monnaie" pour progresser dans le jeu)
- Tout autre jeu s'étirant pendant une réunion au complet (et plus)

Mon grand-père m'a déjà raconté qu'ils ont fait un grand jeu qui s'étalait sur une semaine, voire même un mois. C'était un grand jeu qui demandait aux jeunes de se réunir en dehors des heures de réunion pour amasser des indices à différents endroits de leur ville et les menait ultimement à une découverte en lien avec le camp. Je trouve cette idée super intéressante, surtout si vous êtes prêts en tant qu'animateur à planifier un jeu d'une telle envergure! L'intégration avec le milieu dans lequel les enfants évoluent rend le jeu encore plus prenant et les implique, de manière autonome, dans

une aventure qui dépasse les heures régulières des rencontres.

Sans avoir de plan déjà fait, je voudrais en terminant vous suggérer des éléments de base à intégrer dans un futur grand jeu, accompagnés d'exemples :

- Une thématique en lien avec un camp passé/futur
 - Le retour du méchant d'un camp passé pour prendre sa revanche ou mettre en mouvement un autre plan diabolique
 - Un appel à l'aide pour un camp futur
 - Fabrication d'un objet important pour le prochain camp en amassant des matériaux dispersés dans le quartier

- Des activités impliquant un travail d'équipe par hutte/sizaine/patrouille
 - Décodage de messages codés
 - Communication via walkie-talkie entre deux parties de la sizaine
 - Distribution de "rôles" dans les équipes (Comme dans Donjons et Dragons ou un équipage de vaisseau)

- Utilisation de l'environnement des jeunes
 - Sortir du local pour trouver l'endroit vu dans une photographie mystérieuse
 - Se rendre à la bibliothèque et demander un livre étrange à la réception
 - Se rendre à la bibliothèque et récupérer un papier caché dans un livre
 - Sonner à une maison pour y donner un code secret et récupérer un colis

- Des activités qui rejoignent tout le monde
 - Activités plus physiques
 - Activités plus intellectuelles
 - Activités plus artistiques/d'expression

Tout cela bien entendu en utilisant des costumes et peut-être quelques personnages.

Bon grand jeu!

Guillaume Ross
Commissaire adjoint à la branche Louveteaux

Avant de partir et durant ... un camp scout



Voici quelques astuces avant de partir en camp.

Avant de partir pour une fin de semaine de camp, si votre gang de jeunes n'est pas familière avec certaines particularités de votre camp comme dormir à l'extérieur, faire cuir de la bouffe sur un Coleman, ou encore faire un feu de cuisson, ben faites les pratiquer au local. C'est ben beau de la théorie, mais c'est en se pratiquant que les jeunes vont apprendre et c'est par leurs erreurs qu'ils s'amélioreront.

Si vous faites une petite randonnée, et que vos jeunes ne sont pas des grands marcheurs, ben allez faire un petit tour dans un parc municipal ou dans une base de plein air pour les faire dégourdir.

N'hésitez pas à prendre des notes sur les points forts et plus faibles de vos jeunes, vous saurez sur quoi les faire travailler pour les améliorer et les amener à se surpasser.

Pendant la préparation du camp, soyez enthousiastes et les jeunes le verront et seront motivés à

vous voir prendre plaisir à préparer le camp. Impliquez-les aussi, donnez leur selon leurs capacités, des responsabilités qu'elles soient petites ou plus grandes comme faire le menu, les activités, ou encore organiser le bivouac. Dites leur aussi d'amener des jeux qu'ils ont chez eux. On s'entend que ça peut être un jeu de cartes, de rôle ou un article de sport avec lequel un jeune pourra partager avec d'autres.

Pendant le camp, soyez bien organisés : restrictions, contraintes, limites du terrain, où sont les bécosses, etc. Donnez des responsabilités aux plus vieux, dites aux jeunes de remettre les choses à leur place pour éviter (en espérant un miracle) un chaos ou l'anarchie.

Si votre camp se passe dans un parc en particulier et qu'il y a de la flore ou beaucoup de vie animale, ben alors profitez en pour en montrer à vos jeunes. Juste le fait de visiter une ferme et de les faire traire une vache, peut les combler.

Si pendant un temps libre, les jeunes se trouvent un jeu, ben laissez-les aller le temps qu'il faut. Par exemple, si une gang est en train de tirer des roches dans un lac pour les faire rebondir le plus possible, ben organisez un concours.

N'oubliez pas de vous lâcher lousse quand vous partez en camp, et j'espère que ces petites astuces pourront vous être utiles.

Louis Desrochers
commissaire éclaireurs

Offres de financement

Bougie du Carnaval: Les groupes intéressés et qui ne font pas déjà la campagne de la Bougie du Carnaval peuvent se rendre à [ce lien](#) pour consulter les informations à ce sujet, s'ils désirent s'approprier de cette campagne de financement.

Campagne de financement Michaud:

La Compagnie Michaud, une pâtisserie faisant des bûches de Noël, offre une campagne de financement pour les scouts, où il s'agit de la vente de bûches de Noël. Une campagne de financement avec des Bûches de Noël est appréciée par les membres c'est rapide et lucratif. Michaud peut faire la présentation chez vos membres ainsi qu'une dégustation. Par la suite, ils vous remettront toute l'information nécessaire.

Contactez Dominic Baillargeon pour plus d'informations.

Bureau :1800 613-3712 POSTE 238

Tél res 418 822-1020

dominique.baillargeon@patisseriemichaud.com

La fin de semaine 21-22-23 octobre

La fin de semaine du 21 au 23 octobre se tenait la première fin de semaine du stage découverte ainsi que la journée obligatoire pour les nouveaux animateurs.

Lors de cette fin de semaine, nous avons vu des animateurs engagés qui étaient là avec l'objectif de faire « tripper » leurs jeunes dans leurs unités respectives et c'est aussi dans cet esprit que nous avons orienté nos discussions, ateliers et autres activités de formation lors de cette fin de semaine.

Mais nous avons aussi vu beaucoup plus que cela... Nous avons vu des animateurs jeunes qui débutent dans ce mouvement en tant qu'adultes et je ne saurais trop vous dire que j'en suis extrêmement content car c'est à vous que le scoutisme appartient maintenant. J'ai roulé ma bosse longtemps dans ce mouvement et j'ai eu ma chance d'agir. Aujourd'hui, je tiens à ce que ce soit vous qui preniez cette chance et je vous promets de tout faire pour que vous puissiez l'avoir.

Nous avons aussi vu naître un sentiment d'appartenance au district chez plusieurs des participants, ne serait-ce que par l'acceptation du message qui vous a été livré, mais aussi par votre grande participation à la formation et surtout, à la soirée du samedi où plusieurs d'entre vous ont choisis d'y assister même si vous n'en aviez pas l'obligation.

Nous souhaitons que les animateurs scouts du district de Québec se regroupent et se parlent dans le plus d'occasions possibles. C'est pourquoi nous tentons d'en créer quelques-unes comme par exemple, la sortie à l'aquarium de Québec pour les unités louveteaux (en novembre), la coupe du monde Éclaireur, le DistriQc Fest, les visites d'unités, les rencontres inter-unités, etc.

Parmi les outils que nous vous offrons pour échanger entre animateurs, nous avons aussi créé la page Facebook pour les animateurs du district de Québec, lequel regroupe déjà 251 membres.

Nous vous invitons grandement à vous y rendre car c'est en se parlant qu'on peut voir nos différences, nos réalités, nos façons de faire, se questionner, changer, etc. Et de ces discussions naîtront des pratiques d'animation plus fortes, plus créatives, plus en accord avec les buts et moyens que privilégie le mouvement scout. Chacun de notre côté, nous ne sommes que des groupes scouts éparpillés mais si on commence à se côtoyer, nous pouvons être une force majeure du scoutisme au Québec, une force dont chacun d'entre nous bénéficiera.

(Retrouvez le groupe sur Facebook: Animateurs scouts – District de Québec)



Le facteur WOW !

Bon ! Plusieurs doivent se demander comment faire un grand jeu dans une réunion à la place de faire les traditionnels petits jeux qui s'enchainent. Le grand jeu est vraiment l'outil de prédilection pour exploiter entièrement le GAME. Pour qu'un grand jeu soit réussi, il faut une aventure qui se trouve à être le A du GAME. Dans chaque aventure, il y a une part de surprise afin d'éveiller l'intérêt de vos jeunes. Il est donc important de créer un WOW lors de vos grands jeux!

Voici donc quelques idées pour créer un WOW chez vos jeunes et les accrocher aux grands jeux :

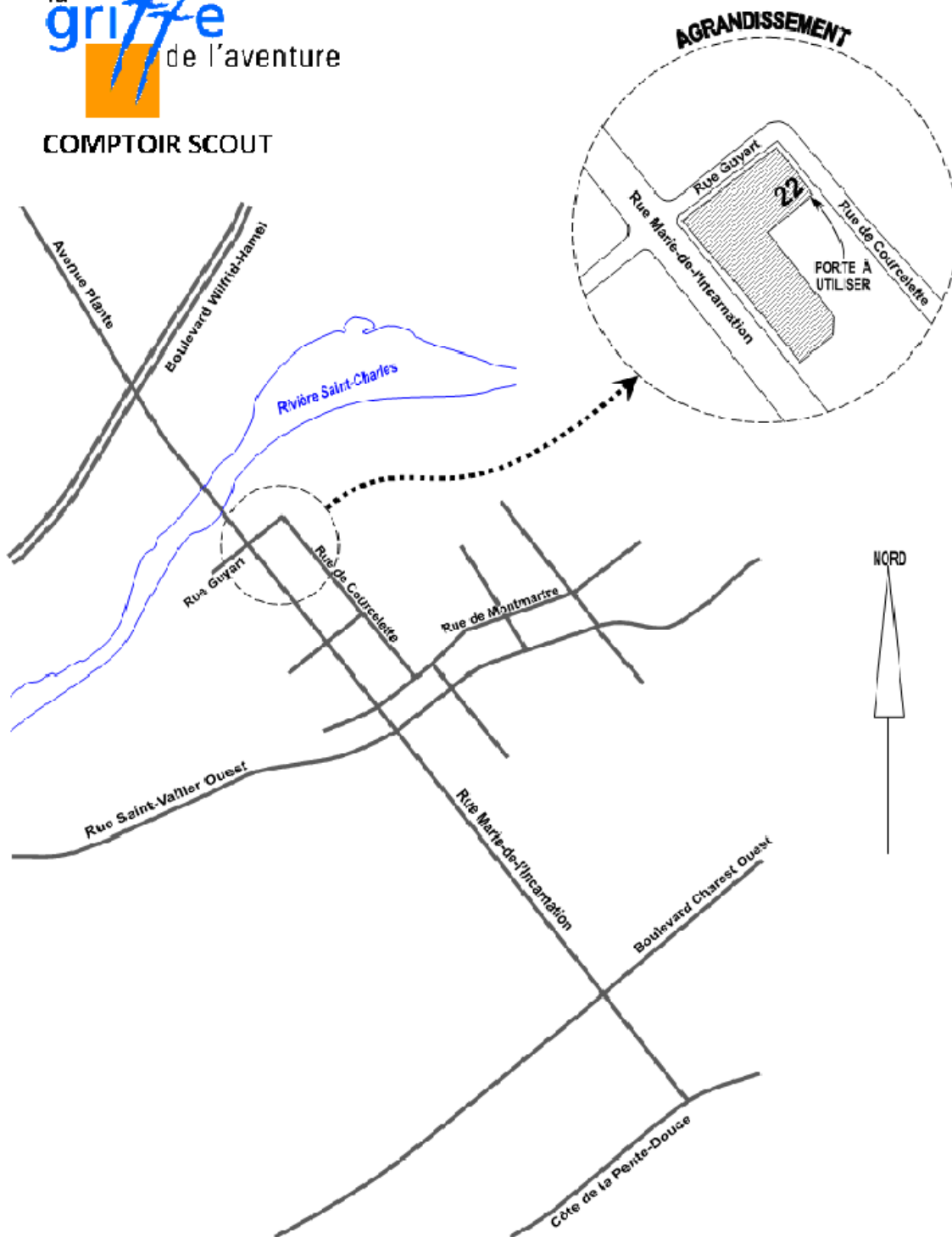
- Pourquoi ne pas arriver déguisé à une réunion, vous choisissez une thématique pour votre grand jeu et pour l'introduire chaque animateur arrive déguisé selon le thème.
- Invitez des personnages à votre réunion, ces derniers sauront déjà qu'est-ce qu'ils auront à dire aux jeunes pour lancer le grand jeu.
- Pourquoi ne pas faire une réunion où vous avez été enlevés ou quelque chose comme ça, les jeunes arrivent à votre local et il n'y a personne, juste une lettre avec des consignes. Une excellente idée à faire avec des louveteaux et plus vieux ! Pour ceux qui s'inquiètent, il y a toujours la possibilité de demander à un proche, un ami ou un collègue de travail de suivre de loin les jeunes pour s'assurer de leur sécurité. Pour l'avoir fait, c'est vraiment génial et les jeunes adorent.
- Servez-vous d'autres moyens que le traditionnel « bon aujourd'hui les jeunes on va faire un grand jeu ! » Envoyez leur une lettre les invitant à un endroit ou encore leur donnant des consignes. Cela peut aussi être par courriel ou par téléphone. Cela piquera leur curiosité.
- Souvent vos jeunes vont à la même école de quartier, pourquoi ne pas envoyer un personnage dans la classe de vos jeunes afin d'introduire votre prochain grand jeu.
- Vous commencez la réunion en disant que vous avez reçu un colis étrange, vous avez décidé de l'ouvrir avec vos jeunes. Le colis peut renfermer des coordonnées pour un endroit précis, un dvd avec un vidéo qui introduit votre grand jeu, etc.
- Vous pouvez aussi commencer la réunion comme à la normale et là un personnage X débarque, que ce soit quelqu'un qui a besoin d'aide ou encore un méchant qui vient kidnapper quelqu'un, etc.



Vous voyez il y a plusieurs façons d'introduire un grand jeu lors d'une réunion afin de créer le facteur WOW ! Le meilleur truc est une bonne rencontre d'animation et de laisser aller votre imagination, vos jeunes ne triperont que plus encore !!!

Sur ce, je vous laisse avec ces idées et je vous souhaite de bons grands jeux lors de vos réunions !

Félix Guay,
Commissaire de branche louveteau



NORD

Horaire du Magasin

Mardi: 16h à 18h

Jeudi: 17h à 20h

Samedi: 10h à 15h

Pour les groupes ayant des commandes plus grosses, prière de les transmettre par courriel pour qu'elles vous soient préparées d'avance.

Coordonnées:

22 rue de Courcellette, Québec

G1N4T3

<http://scoutsdequebec.qc.ca>

Tel. : 418-529-8884

Courriel:

alexandre.menard@scoutsdequebec.qc.ca

Si ça se fait au parc

Ce texte est une réitération d'un du même nom et du même thème que j'avais fait auparavant, mais je le trouve toujours aussi pertinent...

Est-ce que ce que vous faites faire à vos jeunes est intéressant? Est-ce quelque chose d'assez unique ou spécial pour leur donner envie de revenir encore et encore? Est-ce assez particulier pour qu'ils en tirent des conclusions, des apprentissages sans même que vous n'ayez à leur faire apprendre des choses de façon académique?

Le scoutisme est un mouvement de développement du jeune par l'action. Au district de Québec, nous vendons la notion du GAME, qui se veut de faire vivre en petites Gang d'amis, des Aventures en exploitant le Milieu accessible tout en faisant vivre aux jeunes le sens de l'Engagement.

Or, trop souvent, les animateurs se fourvoient dans l'enseignement de techniques ou dans les enchaînements de jeux simples, banaux et sans mortier qui les lient les uns aux autres.

Pour me questionner et éviter les pièges, les facilités et les erreurs communes, j'approche toujours le sujet de la sorte :

Peuvent-ils déjà le faire entre eux ailleurs (parc, cours d'école, cour d'un ami), sans porter un uniforme « moche », sans être surveillés par des adultes et sans se faire imposer d'équipes qu'ils n'aiment pas?

Si vous répondez oui à quelques-uns de ses critères, c'est que votre activité ne respecte pas le GAME.

Les jeunes ne s'inscrivent pas dans les scouts pour être séparés de leurs amis, ne s'inscrivent pas dans les scouts car ils trippent à porter une chemise verte fluo ou rouge sang sur-oxygéné. Ils ne s'inscrivent pas pour supporter la supervision paranoïaque d'adultes et le tout, encore moins pour faire des activités qu'ils peuvent déjà faire sans vous.

Les jeunes s'inscrivent dans les scouts pour avoir du « fun avec leurs chums » et pour vivre des choses nouvelles qu'ils ne pourraient vivre sans les scouts. Alors commencez, même aux pionniers, de créer des camps, des aventures et des activités auxquelles les jeunes ne s'attendent pas. Si vous leur demandez de le préparer, c'est pas une aventure.

C'est un projet.

Si vous leur demandez de choisir tout eux-mêmes, ils vont faire le choix de rester chez eux ou avec leurs amis hors des scouts, où ils peuvent déjà décider de ce qu'ils veulent faire, sans porter d'uniforme ni supporter la surveillance des adultes.

Soyez une voie, une offre unique!

Alexandre Ménard,
Animateur permanent