



LA PROPOSITION PÉDAGOGIQUE CASTORS

LA COLONIE

La proposition pédagogique CASTORS est offerte aux enfants de 7-8 ans. La *colonie* est l'unité de base des Castors. Elle peut être composée de garçons uniquement, ou de garçons et de filles (on dit alors que c'est une colonie en *coéducation*). Le nombre d'enfants peut varier, allant jusqu'à une vingtaine. L'équipe d'adultes éducateurs est composée de quelques adultes. Les enfants sont répartis en *huttes*, chaque hutte comprenant habituellement cinq castors.

Entre septembre et juin, la colonie se réunit une fois par semaine pour une durée d'environ une heure et demie. Les réunions comprennent des activités variées, incluant notamment des jeux, des bricolages et des activités d'expression (chansons, danses, pantomime, etc.). Certaines activités, qu'on appelle *barrages*, se déroulent en huttes, d'autres ont lieu en colonie. À l'occasion, la colonie effectue des sorties ou des camps. Ces activités de plus grande envergure sont appelées *découvertes*.

La pédagogie scout, fondée sur la participation des jeunes à toutes les étapes des activités qu'ils veulent réaliser, est naturellement adaptée à des enfants de 7 et 8 ans. Ceux-ci sont conviés à choisir, à préparer, à réaliser, à évaluer et à fêter leurs activités en compagnie des adultes qui les encadrent.

LA PROGRESSION PERSONNELLE

Les Castors sont les plus jeunes des scouts, mais tout comme les plus âgés, ils font des activités qui ont pour but de favoriser leur développement physique, intellectuel, affectif, social et spirituel. Ainsi apprennent-ils à devenir plus autonomes et plus responsables. Ils ont une loi: *Le Castor joue avec et comme les autres*; ils ont un mot d'ordre: *Effort*.

Chaque Castor est invité à suivre un parcours de progression personnelle, jalonné de badges. Les *niveaux de plongée* - c'est le nom de ce parcours - comprennent les étapes Intégration (niveau *Source*), Participation (niveau *Ruisseau*), Initiative (niveau *Cascade*) et Partage (niveau *Étang*). Au terme de la première étape, le Castor fait sa *promesse*, s'engageant devant tous les autres «à faire des efforts pour jouer avec et comme les autres».

Par ailleurs, les Castors peuvent obtenir deux brevets de compétences: la *bûchette Sécurité* reconnaît leur préoccupation de sécurité, la *bûchette Environnement* reconnaît leur intérêt pour la protection de l'environnement.

LE CADRE SYMBOLIQUE

Le thème des Castors est largement exploité à la colonie. L'Association des Scouts du Canada a publié une bande dessinée, *Les Aventures de Cartouche et Namor*, qui fournit de nombreux éléments d'animation sur ce plan. Cartouche et Namor sont deux castors en quête d'un élixir magique destiné à mettre fin à la pollution de la rivière qui maintient la vie de la colonie. Au long de leur périple, ils font la rencontre de personnages bien étranges...



Au terme de leur séjour à la colonie, les Castors sont invités à «monter» au groupe d'âge suivant, où on leur offre de participer au programme soit des Louveteau, soit des Exploratrices. Comme témoignage de leur expérience chez les Castors, ils obtiennent l'insigne *Castor découvreur*.

LOI DES CASTORS

Loi des Castors

Le castor joue avec et comme les autres.

Promesse

Je m'engage à faire des efforts pour jouer avec et comme les autres.

UNIFORME

L'uniforme des CASTORS

Chandail jaune
(le bas du chandail se porte à l'intérieur du pantalon)

Foulard de l'Association des Scouts du Canada, jaune et bleu*

Bague de foulard tressée de l'Association des Scouts du Canada

Ceinture scoute

Pantalon de couleur Toundra

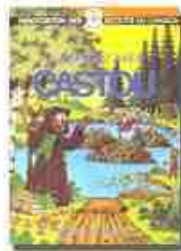
Insignes

1. Insigne du district
2. Insigne d'unité ou de groupe
3. Insigne mondial
4. Bande de l'ASC
5. Insigne de la Fédération
6. Niveau de plongée Source
7. Niveau de plongée Ruisseau
8. Niveau de plongée Cascade
9. Niveau de plongée Étang
10. Bûchette Sécurité
11. Bûchette Environnement
12. Insigne de branche Castors
13. Croix de promesse argent sur tissu
14. Insigne spécial (doit être autorisé par l'Association; se porte pendant une période maximum d'un an)
15. Insigne de secourisme de la Croix-Rouge canadienne

PUBLICATIONS

CASTORS**Castors en plongée**

Guide du Programme des jeunes pour la branche Castors
(7-8 ans)
2^e édition, 2000
204 pages

À l'effort avec Castou

Carnet du castor
1993, réimpression 1999
56 pages

**Les Aventures de Cartouche et Namor
(bande dessinée)**

Histoire thématique pour la branche Castors
1993
48 pages

LE PROGRAMME DE RECONNAISSANCE DES ANNÉES D'AVENTURES SCOUTES**DESCRIPTION**

Ce programme vise à reconnaître la durée du vécu de chaque jeune dans le Mouvement scout et à l'encourager à poursuivre sa progression d'un groupe d'âge à l'autre. Il veut favoriser le sentiment d'appartenance, la motivation et la continuité, et permettre aux jeunes qui persévèrent de servir de modèle aux autres.

Le PRAAS consiste à attribuer aux jeunes des noeuds de foulards qui soulignent différentes étapes correspondant à des années d'aventures scout. Le comptage de ces années commence dès que le jeune entre dans le Mouvement, quelle que soit la branche. On distingue quatre niveaux : 2 ans (Noeud de foulard bronze), 5 ans (Noeud de foulard argent), 8 ans (Noeud de foulard rouge), 10 ans (Noeud de foulard or). Chaque noeud s'accompagne d'un certificat. Le jeune porte le noeud dès qu'il le reçoit, jusqu'à l'obtention d'un noeud soulignant l'étape suivante.

ATTRIBUTION

Il appartient à chaque district de déterminer la procédure d'attribution sur son territoire. Les districts peuvent remettre les noeuds et les certificats directement aux jeunes ou les distribuer aux groupes pour que ceux-ci les remettent aux jeunes, de préférence à la fin de l'année scout. Les noeuds et les certificats de ce programme ne peuvent être vendus dans les magasins scouts.