



LA PROPOSITION PÉDAGOGIQUE ÉCLAIREURS

LA TROUPE

La proposition pédagogique ÉCLAIREURS est offerte aux jeunes de 11 à 14 ans. La *troupe* est l'unité de base des Éclaireurs. Elle peut être composée de garçons uniquement, ou de garçons et de filles (on dit alors que c'est une troupe en *coéducation*). Le nombre de jeunes peut varier, se situant habituellement entre 10 et 20. L'équipe d'adultes éducateurs est composée de quelques adultes. Les Éclaireurs sont répartis en *patrouilles*, chaque patrouille comprenant de quatre à six jeunes.

Entre septembre et juin, la troupe se réunit une fois par semaine pour une durée d'environ deux heures. Les réunions comprennent des activités très variées, qui correspondent aux intérêts des jeunes de cet âge. Certaines activités se déroulent en patrouilles, d'autres ont lieu en troupe. À l'occasion, la troupe effectue des sorties ou des camps.

La pédagogie scout, fondée sur la participation des jeunes à toutes les étapes des activités qu'ils veulent réaliser, est naturellement adaptée à des jeunes de 11 à 14 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. Les activités auxquelles s'applique cette démarche s'appellent *grands-projets*. Chaque grand-projet comporte six étapes: *avant-projet, conseil de lancement, mandat d'expédition, expédition, grand conseil final* et *grand boum*.

LA PROGRESSION PERSONNELLE

Les Éclaireurs 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 des «principes» et une devise: *Sois prêt!*

Chaque Éclaireur est invité à suivre un parcours de progression personnelle, jalonné de badges appelés *labels*. Ce parcours comprend les étapes Intégration (*label Brousse*), Participation (*label Piste*), Partage (*label Sentier*) et Service (*label Route*). Au terme de la première étape, l'Éclaireur fait sa *promesse*, s'engageant devant tous les autres «à vivre les trois principes Éclaireurs». Par ailleurs, les Éclaireurs peuvent obtenir sept brevets de compétences, appelés *repères*: Plein air, Expression, Sécurité, Orientation, Nature, Sport, Technique.

Au terme de leur séjour à la troupe, les Éclaireurs sont invités à «monter» au groupe d'âge suivant, où on leur offre de participer au programme des Pionniers. Comme témoignage de leur expérience chez les Éclaireurs, ils obtiennent le brevet *Éclaireur*.

LOI DES ÉCLAIREURS

Principes des Éclaireurs

Nous sommes dignes de confiance.

Nous sommes tous amis.

Nous partageons notre foi.

Promesse

Sur mon honneur, avec l'aide de Dieu et de mes frères, je m'engage à vivre les trois principes Éclaireurs

L'uniforme des ÉCLAIREURS

Chemise bleu marine

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

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

ou nœud PRAAS

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. Bande de S.P. (rouge) ou de C.P. (verte)
7. Étoile de fonction (atteste qu'il s'agit d'un S.P. ou d'un C.P. en fonction; quand il n'est plus en fonction, il garde la bande, mais enlève l'étoile)
8. Triangle des labels de parcours (incluant le label Brousse)
9. Label Piste
10. Label Sentier
11. Label Route
12. Repères (les fixer autour du Triangle dans l'ordre indiqué)
13. Badge Ours polaire (vert, rouge ou bleu) (on peut porter plus d'un badge Ours polaire, un à côté de l'autre)
14. Insigne de secourisme de la Croix-Rouge canadienne
15. Insigne de branche éclaireurs ou insigne de SCOUTS MARINS
16. Croix de promesse argent (épinglette)
17. Brevet mondial de protection de la nature, étape verte
18. Insigne spécial (doit être autorisé par l'Association; se porte pendant une période maximum d'un an)



PUBLICATIONS

ÉCLAIREURS



Parcours d'Éclaireurs

Guide d'animation pour la branche Éclaireurs
(11-14 ans)

2^e édition, 1998
164 pages



Sois prêt!

Carnet de l'éclaireur

2^e édition, 1999
102 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.

BREVET MONDIAL DE PROTECTION DE LA NATURE

INTRODUCTION

Le Brevet mondial de protection de la nature a été créé en 1974 par l'Organisation mondiale du Mouvement scout en collaboration avec le Fonds mondial pour la nature. Il est diffusé dans plus de 40 pays, où les associations scouts nationales ont considéré que c'était un bon moyen pédagogique pour inciter les jeunes à la connaissance et à la protection de l'environnement. L'Association des Scouts du Canada offre ce programme depuis 1991.

Ce Brevet doit être perçu comme un symbole d'engagement et d'implication en vue d'améliorer l'environnement. Comme la plupart des brevets dans le scoutisme, en particulier les badges de compétence, il doit se mériter par des actes concrets et démontrer une disponibilité à servir: le louveteau, l'exploratrice, l'éclaireur, l'intrépide, le pionnier et la pionnière qui portent le Brevet mondial de protection de la nature sur leur uniforme doivent savoir qu'on compte sur eux pour respecter davantage l'environnement et inciter les autres à faire de même.

PANDA ET FLEUR DE LYS



Le Brevet mondial de protection de la nature affiche en avant-plan un panda géant en noir et blanc. En arrière-plan se trouve l'emblème mondial du scoutisme, une fleur de lys de couleur violette. Le contour de l'insigne est également violet et le fond se présente en brun, vert ou bleu selon le groupe d'âge: brun pour les louveteaux et les exploratrices, vert pour les éclaireurs et les intrépides, bleu pour les pionniers et les pionnières.

Le panda géant, une mascotte nommée Chi-Chi, est l'emblème du Fonds mondial pour la nature, une organisation internationale fondée en 1961 pour sauvegarder les richesses naturelles, en particulier la faune et la flore menacées. Le dessin du panda est l'oeuvre de l'écologiste britannique Sir Peter Scott.

L'ANIMATION DE LA DÉMARCHE

La préoccupation pour l'environnement ne va pas de soi, même si on en parle beaucoup. Aussi faut-il d'abord susciter un intérêt. En début d'année, l'équipe d'adultes éducateurs peut présenter aux jeunes le Brevet mondial, en leur montrant l'insigne qui correspond à leur niveau et en expliquant brièvement ce dont il s'agit. Elle peut insister sur le fait que plusieurs milliers de scouts dans le monde ont déjà obtenu le Brevet et qu'il y a une certaine fierté à faire partie de ce groupe international. Le Brevet mondial de protection de la nature est d'ailleurs *le seul badge mondial scout pour les jeunes*, reconnaissant un intérêt et des compétences dans un champ d'action déterminé.

Pour favoriser la participation à ce programme, l'équipe d'adultes éducateurs peut invoquer le devoir pour tous les scouts, quel que soit leur âge, de respecter et protéger la nature. Si les jeunes veulent vraiment démontrer la qualité de leur engagement en faisant quelque chose pour l'environnement, le Brevet mondial de protection de la nature leur offre une occasion en or.

Dans les groupes d'âge 9-11 ans et 11-14 ans, le Brevet est attribué à des jeunes qui se regroupent en équipe; chez les pionniers et pionnières, c'est un projet de poste. La démarche exige ainsi une volonté commune de participation et les exigences requièrent une certaine préparation. Il ne faudrait pas



cependant que la réalisation des activités requises pour l'obtention du Brevet perturbe les activités régulières de l'unité et chambarde la composition des sizaines, patrouilles ou équipes déjà constituées.

Normalement, la démarche ne devrait pas s'étaler sur plus d'un semestre. Il est même souhaitable qu'elle se concentre sur quelques semaines. Bien qu'il soit du devoir des équipes d'adultes éducateurs de promouvoir ce programme auprès des jeunes, l'initiative doit venir des jeunes eux-mêmes. Dès lors, un adulte pourra encadrer leur démarche, les aider et les encourager au besoin.

Il appartient à l'équipe d'adultes éducateurs de décider si les jeunes ont satisfait aux exigences. Comme pour les autres brevets, une évaluation permettra aux jeunes de se prononcer eux-mêmes sur ce qu'ils ont fait, même si la décision finale doit être celle des adultes. Il faut quand même que chaque exigence ait été satisfaite, même si tout n'a pas été réussi parfaitement.

La remise du Brevet devrait faire l'objet d'une cérémonie bien spéciale, le plus tôt possible après la décision d'accorder le Brevet. Si possible, on y invitera une personnalité dont l'intérêt pour l'environnement est manifeste et dont la présence soulignera davantage l'importance du Brevet.

SUR L'UNIFORME

Le Brevet mondial de protection de la nature se porte sur la poche de la chemise de l'uniforme officiel de l'Association des Scouts du Canada.

CONDITIONS D'ATTRIBUTION

Le Brevet mondial de protection de la nature s'adresse aux jeunes des branches Louveteaux, Exploratrices, Éclaireurs, Intrépides et Pionniers. Chez les 9-11 ans et les 11-14 ans, au moins deux jeunes doivent s'associer pour satisfaire aux exigences; il n'est pas nécessaire que les jeunes proviennent de la même sizaine, patrouille ou équipe. Chez les Pionniers, le Brevet ne peut être attribué qu'au terme d'une entreprise, c'est-à-dire une activité en poste.

Note sur les «présentations» à l'unité. Quand on demande aux jeunes de faire une présentation à leur unité, cela ne veut pas dire qu'ils doivent faire un exposé. Une présentation peut être effectuée sous diverses formes: sketch, jeu, projection de diapos ou vidéo, exposition avec tableaux, etc.

GROUPE D'ÂGE 11-14 ANS (INTRÉPIDES, ÉCLAIREURS) - ÉTAPE VERTE**PRENDRE CONSCIENCE**

Les jeunes doivent réaliser une des activités suivantes ou une activité similaire à l'une d'entre elles:

- visiter une usine d'épuration des eaux, une usine de recyclage, un incinérateur ou tout autre établissement voué à la conservation des ressources, et faire une présentation à l'unité;
- dresser une carte de la nature environnante, indiquant notamment les composantes géographiques (forêt, marais, lac, rivière, montagne...), les principales espèces vivantes et les sources de pollution (voir *50 Activités en groupe sur l'environnement*, activité n° 30);
- choisir une espèce végétale en péril et faire une présentation d'au moins 15 minutes sur cette espèce devant l'unité, à l'aide de documents visuels ou écrits, de dessins, d'affiches, etc.
- découvrir les causes locales de la pollution des eaux et de l'air, et faire une présentation à l'unité;
- découvrir des produits fabriqués à partir d'animaux en péril, et faire une présentation à l'unité.

FAIRE PRENDRE CONSCIENCE

Les jeunes doivent réaliser une des activités suivantes ou une activité similaire à l'une d'entre elles:

- écrire et présenter un sketch à l'unité sur la chaîne alimentaire en montrant comment la disparition ou la dégradation d'un des éléments peut affecter l'ensemble;
- monter une exposition sur l'environnement (dessins, messages, cartes, démonstrations) et la présenter au groupe scout ou à des scouts d'autres unités;
- concevoir un tableau ou une affiche de 10 comportements à adopter en camping pour protéger l'environnement et expliquer à l'unité pourquoi il faut privilégier ces comportements;
- montrer à l'unité comment fabriquer du compost;
- organiser un grand jeu sur l'environnement pour des plus jeunes (voir *50 Activités en groupe sur l'environnement*, activité nos 20 à 27);
- organiser un rallye environnement à bicyclette pour l'unité (voir *50 Activités en groupe sur l'environnement*, activité n° 19);



- organiser pour l'unité une activité de découverte et de sensibilisation dans un sentier d'interprétation de la nature;
- organiser pour l'unité un atelier de bricolage avec des éléments de la nature et fabriquer quelques échantillons;
- dresser un liste d'organismes de protection de l'environnement, connaître la raison d'être de ces organismes et faire une présentation à l'unité;
- faire passer à des jeunes de l'école ou à des scouts d'autres unités le test «Êtes-vous un pollueur en camping?» (voir *Aventure Camping*, page 313).

ÊTRE UTILE

Les jeunes doivent réaliser une des activités suivantes ou une activité similaire à l'une d'entre elles:

- nettoyer une berge de lac ou de rivière, et faire le tri des détritiques pour récupérer les produits recyclables ou réutilisables;
- embellir un lieu servant au groupe scout ou à d'autres unités scoutes à l'aide d'éléments de la nature;
- construire une installation de camp écologique: four polynésien, douche solaire, réchaud fait d'un vieux bidon de métal, incinérateur-maison, trou-égout, feuillées, etc. (voir *50 Activités en groupe sur l'environnement*, activité n° 50).

L'éclaireur ou l'éclaireuse qui mérite le Brevet mondial de protection de la nature reçoit en même temps son repère Nature s'il ne l'a pas obtenu auparavant. L'intrépide qui mérite le Brevet mondial de protection de la nature reçoit en même temps sa rubrique Nature et Environnement si elle ne l'a pas obtenue auparavant.

LE PROGRAMME DE L'OURS POLAIRE

L'Ours polaire est un programme destiné à favoriser la participation des jeunes au camping d'hiver, à compter du groupe d'âge 11-14 ans. Il comporte l'attribution de badges pour trois types ou champs d'expérience:

Camping lourd sous tente chauffée

Camping léger fixe sans chauffage

Camping léger itinérant

Chaque champ comporte une série d'exigences techniques. Cela suppose un apprentissage théorique avant de faire l'expérience de camping proprement dite.

Les trois champs sont accessibles à tout jeune des branches Éclaireurs, Intrépides, Pionniers et Scouts-Aînés, pourvu que l'encadrement requis sont disponibles et que les règlements de district soient respectés. *Les champs ne sont pas conditionnels l'un à l'autre ni reliés à l'une ou l'autre branche.*

Par exemple, des éclaireurs pourraient décider de faire l'expérience du camping léger fixe sans chauffage même s'ils n'ont pas obtenu l'Ours polaire pour le camping lourd sous tente chauffée. De même des pionnières pourraient-elles tenter d'obtenir l'Ours polaire pour une expérience en camping lourd sous tente chauffée.

L'Ours polaire est un badge individuel, mais les apprentissages théoriques et l'expérience de camp doivent évidemment se faire en groupe. Ce peut être aussi bien en équipe qu'en unité, ou même en groupe spécialement constitué.

Toute expérience de camping d'hiver doit être effectuée en présence d'un adulte qui déteint le brevet approprié au type d'expérience (brevet Camping lourd d'hiver pour l'expérience de camping lourd sous tente chauffée, brevet Camping léger d'hiver pour l'expérience de camping léger fixe ou itinérant). Si aucun adulte de l'unité n'est qualifié, le district doit veiller à ce qu'un autre adulte qualifié, ou un moniteur accrédité, soit présent.

La distribution des badges est placée sous l'autorité des districts.

LES EXIGENCES POUR LE CHAMP CAMPING LOURD SOUS TENTE CHAUFFÉE



(badge Ours polaire, fond vert)

- Savoir installer la tente et le dispositif de chauffage, et participer à leur installation.
- Passer une nuit dans la tente chauffée.
- Connaître les premiers soins pour engelures, hypothermie, cécité des neiges et brûlures.
- Savoir faire un feu sur la neige à des fins de réchauffement ou en cas d'urgence.
- Savoir s'habiller adéquatement selon la température et pourquoi; durant le camp, adapter sa tenue vestimentaire selon la température et les activités.
- Savoir utiliser une traîne sauvage à des fins de transport des bagages.
- Connaître une technique de locomotion sur la neige (raquettes ou skis) suffisamment pour des courtes randonnées et l'expérimenter lors du camp si l'épaisseur de la neige le permet.
- Connaître et observer les règles de protection de l'environnement s'appliquant au milieu naturel en hiver.
- Participer activement au montage du camp, aux activités et au démontage.

LES EXIGENCES POUR LE CHAMP CAMPING LÉGER SANS CHAUFFAGE**(badge Ours polaire, fond rouge)**

- Connaître deux manières de s'installer: tente et abri *ou* deux techniques d'abri, et participer à l'installation de la tente et/ou à la construction des abris.
- Passer deux nuits dans la tente et/ou l'abri.
- Savoir faire un feu sur la neige à des fins de réchauffement ou en cas d'urgence.
- Connaître une technique de cuisson.
- Savoir s'habiller adéquatement selon la température et pourquoi; durant le camp, adapter sa tenue vestimentaire selon la température et les activités.
- Connaître une technique de locomotion sur la neige et une technique de transport de matériel.
- Connaître les premiers soins pour engelures, hypothermie, cécité des neiges et brûlures.
- Connaître et observer les règles de protection de l'environnement s'appliquant au milieu naturel en hiver.
- Participer activement au montage du camp, aux activités et au démontage.

LES EXIGENCES POUR LE CHAMP CAMPING LÉGER ITINÉRANT**(badge Ours polaire, fond bleu)**

- Savoir installer une tente sans chauffage ou savoir construire un abri, et participer à l'installation de la tente ou à la construction de l'abri.
- Connaître une technique de locomotion sur la neige et une technique de transport de matériel.
- Passer deux nuits dans la tente et/ou un abri en deux emplacements différents, nécessitant un déplacement à skis, en raquettes ou en traîneau à chiens.
- Savoir faire un feu sur la neige à des fins de réchauffement ou en cas d'urgence.
- Savoir préparer un menu approprié.



- Connaître une technique de cuisson.
- Savoir s'habiller adéquatement selon la température et pourquoi; durant le camp, adapter sa tenue vestimentaire selon la température et les activités.
- Connaître les premiers soins pour engelures, hypothermie, cécité des neiges et brûlures.
- Connaître et observer les règles de protection de l'environnement s'appliquant au milieu naturel en hiver.
- Connaître une technique d'orientation en forêt.
- Participer activement à toutes les activités du camp.

LA SIGNIFICATION DU BADGE OURS POLAIRE

Le badge Ours polaire atteste qu'un jeune a effectué une expérience de camping d'hiver à la satisfaction d'un adulte qualifié qui l'accompagnait.

L'Ours polaire est un symbole très connu d'adaptation au froid.

De forme ovale, le badge Ours polaire présente une couleur de fond distincte pour chaque champ d'expérience:

Fond vert = camping lourd sous tente chauffée

Fond rouge = camping léger sans chauffage

Fond bleu - camping léger itinérant

Le badge Ours polaire se porte sur l'uniforme, à l'emplacement indiqué dans le feuillet sur l'uniforme scout, publié annuellement par l'Association des Scouts du Canada. Le jeune peut porter plus d'un badge Ours polaire s'il a satisfait aux exigences dans plus d'un champ.