

AVENTURIERS



AVENTURIERS 12-17 ans

Les jeunes apprennent par l'action à se débrouiller en forêt, à planifier leurs activités et tout cela, par le travail d'équipe.

La proposition pédagogique

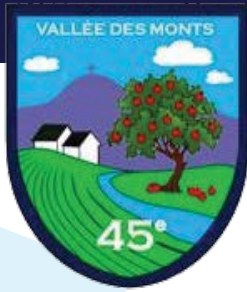
Ce programme est offert aux jeunes de 12 à 17 ans (avant le 30 septembre). La **troupe** est l'unité de base des Aventuriers. Elle est composée de garçons et de filles. Le nombre d'enfants peut varier, allant de 10 à 20 jeunes dont le ratio est d'un adulte pour 8 enfants. Ils sont encadrés par des adultes bénévoles formés. Les Aventuriers sont répartis en **patrouilles** et chaque patrouille comprenant de quatre à cinq jeunes.

Il y règne un climat de franchise, de bienveillance, de respect, de loyauté et de liberté dans la troupe. On s'y amuse beaucoup, la bonne humeur y est de mise. Ce climat repose pour une grande part sur la confiance des jeunes envers l'équipe d'adultes éducateurs et sur la complicité de ces derniers avec les 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, des camps et des extra jobs (activité d'autofinancement pour financer les grands Boums).

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 leur âge. Ceux-ci sont conviés à vouloir, à choisir, à préparer, à réaliser, à évaluer et à fêter (VCPREF) leurs activités en compagnie des adultes qui les encadrent. Les activités auxquelles s'applique cette démarche s'appellent **expédition**. Chaque expédition comporte six étapes: avant-projet, conseil de lancement, mandat d'expédition, expédition, grand conseil final et grand boum.

Pour les jeunes **Aventuriers**, le mot d'ordre c'est d'être « **Toujours Prêt** ». Prêt en tout point, et à tous les niveaux par leur préparation dans ce qu'ils vont vivre, prête à relever des défis, prêts pour l'aventure, prêt dans la sécurité de ce qu'ils font. Les Aventuriers vivent leur réunion la plupart du temps à l'extérieur dans la nature, mettant à profit la vie en patrouille, la débrouillardise, le respect de la nature et le jeu.





Les Aventuriers font des activités qui ont pour but de favoriser leur développement physique, caractériel, affectif, intellectuel, spirituel et social (PICASSO). Ainsi apprennent-ils à devenir plus autonomes et plus responsables. Il s'agit d'un programme conforme et reconnu par le ministère de l'Éducation du Québec.

Ils ont des principes, suivent la loi scout et une devise « **Sois prêt!** » Voici le code d'honneur que chaque aventurier, à sa promesse, s'engage à vivre:

LE RESPECT

Je fais preuve de respect envers moi-même, les autres et l'environnement.

LA CONFIANCE

Je crois en moi, j'apprends à compter sur les autres et je mérite confiance.

LA JUSTICE

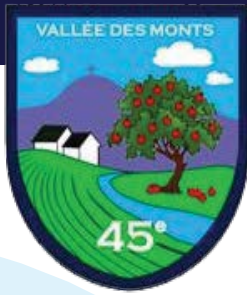
J'agis avec les autres pour un monde ouvert, juste et solidaire.

LE DÉPASSEMENT

Je progresse avec enthousiasme et créativité tout en cherchant à me dépasser.

Valeurs sous-jacentes: l'oubli de soi, l'effort soutenu, le dépassement, l'amitié, la solidarité, le partage, la charité. C'est Baden-Powell fondateur du mouvement scout qui a inventé cette devise à partir des initiales de son nom :

B.P. = Be Prepared ou en français, **Sois Prêt!**



La progression personnelle, les Badges.

Chaque Aventurier est invité à suivre un parcours de progression personnelle, qui l'amènera à toujours se dépasser pour tirer le meilleur de lui-même.

Aux scouts Aventuriers, le jeune évolue selon un système de progression balisé par la remise de cuirs à différentes étapes du parcours. Pour chacun des cuirs, il devra se situer à un certain niveau par rapport aux objectifs fixés, accomplir certains défis et s'approprier davantage la Loi scouts. Au terme de la première étape, l'Aventurier fait sa promesse, s'engageant devant tous les autres « à vivre les trois principes Aventuriers ».

Les repères

Par ailleurs, les Aventuriers peuvent obtenir sept brevets de compétences, appelés repères: Plein air, Expression, Sécurité, Orientation, Nature, Sport, Technique.

Pour cela, chaque repère doit permettre à l'aventurier de développer des habiletés, de cultiver la débrouillardise, d'acquérir une meilleure estime de soi et de se valoriser sur le plan personnel. Pour mériter un repère, l'aventurier doit effectuer des réalisations. Ces réalisations sont appelées azimuts. On peut regrouper les conditions d'obtention de chaque repère en trois catégories:

1. **Acquisition de compétences**
2. **Des actions concrètes**
3. **Utilité à la troupe**

