

Castor en plongée

*Guide de référence pour
la mise en place de la
pédagogie Castors*

MARS 2024

Association des Scouts du Canada



Castor en plongée

ISBN

978-2-922138-32-0

Date d'écriture : **2024-03**

Date de dernière révision: **2024-07**

Ce document intitulé Castors en plongée est le guide de référence pour les adultes de l'Association des Scouts du Canada impliqués dans la mise en place de la pédagogie Castors. Il peut être reproduit à des fins de formation ou de documentation pourvu que la source soit mentionnée.

Mise en page: **Florence Simard**

© 2023, Association des Scouts du Canada.

Table des matières

Avant-propos	6
--------------	---

Partie 1 : Qui sont les jeunes de 7-8 ans? 6

Les jeunes de 7-8 ans	6
Le développement physique	7
Le développement intellectuel	7
Le développement du caractère	8
Le développement affectif	8
Le développement spirituel	9
Le développement social	10
Les jeunes de 7-8 ans et les écrans	11

Partie 2 : La pédagogie Castors 12

La pédagogie Castors : une introduction au scoutisme	12
Le pourquoi : les objectifs éducatifs pour les 7-8 ans	12
Le comment : la méthode scout appliquée aux 7-8 ans	13
Loi et promesse	13
La loi des Castors	14
Le premier plongeon et le grand plongeon	14
Les symboles de l'engagement	15
Le cadre symbolique	15
Vocabulaire de l'étang	16
Histoire thématique	16
Les familles de castors	16
Les personnages	17
Les thématiques de camp	19
Progression personnelle	19
Les niveaux de plongée	20
Les bâchettes	22
Le cahier du jeune : l'outil pour soutenir la progression personnelle	22
Éducation par l'action	23
Développer le leadership chez les 7-8 ans	23
Les projets : faire vivre le VC(i)PRÉF aux Castors	23
Partenariat éducatif	24
Les parents-animateurs	24
Les stagiaires en animation	24
Contact avec la nature	25
Système des équipes	25
Engagement dans la communauté	26
La bonne action quotidienne	26
Les badges Cadre monde meilleur	27

Comment organiser son année Castors?	27
Les grands barrages : des cycles de projet VC(i)PREF	28
Les rapides	31
Les réunions	32
La première réunion	32
Les blocs des réunions	32
Le petit claquement	34
Les moments de la progression personnelle	34
Les outils de l'équipe d'animation	35
Les cris des castors	35
Les chants	35
Les règles de vie	35

Partie 3 : Annexes **36**

Annexe 1 – Les familles	36
--------------------------------	-----------

Annexe 2 – Les plongeurs	42
Le premier plongeur	42
Le grand plongeur	43

Annexe 3 – Les chapitres de l'histoire thématique	44
Chapitre 1 – La rencontre de Bivouac et Réflex	44
Chapitre 2 – La rencontre des autres castors	44
Chapitre 3 – Suivre le ruisseau	45
Chapitre 4 – Naviguer dans le torrent de la cascade	45
Chapitre 5 – S'établir dans la nouvelle colonie	45
Chapitre 6 – En route vers la jungle	45

Annexe 4 – Les personnages	46
-----------------------------------	-----------

Annexe 5 – Les bûchettes	53
---------------------------------	-----------

Annexe 6 – VC(i)PREF pour les grands barrages	56
Réussir son barrage	57

Annexe 7 – La montée	58
Exemple d'une montée de groupe	58

Annexe 8 – Première réunion	59
------------------------------------	-----------

Annexe 9 – Réunions de suivi de la progression	60
Exemple 1	60
Exemple 2	60

Annexe 10 – Chants	61
Chant d'invitation à la minute Castor	61
Chant pour la pause cascade	61
Au pied du grand barrage *	61
Chant de plongeur	62
Chant du moment libellule	62

Glossaire	63
------------------	-----------

Références	65
-------------------	-----------

Avant-propos

Si le scoutisme, à partir des toutes premières troupes d'éclaireurs imaginées par Baden-Powell, s'est ensuite développé selon une arborescence de branches distinctes, c'est que le mouvement reconnaît et adapte la méthode scout suivant les caractéristiques uniques de chacune des tranches d'âge que traverse le jeune au cours de son développement. Ainsi, la branche Castors, comme entendu par l'ASC comme branche d'entrée du scoutisme, regroupe généralement des jeunes âgés de 7 à 8 ans, peu importe leur genre.

Les premières colonies canadiennes francophones se sont formées en 1977 dans une pédagogie principalement inspirée par ce qu'avait développé Scouts Canada du côté anglophone.

Sa première mise à jour importante a été faite dans les années 1990. On y a découvert les *Aventures de Cartouche et Namor* et le livre d'animation *Castors en plongée*.

Trente ans plus tard, une actualisation de la pédagogie Castors a été entreprise afin d'assurer qu'elle continue à répondre aux besoins des jeunes d'aujourd'hui et de demain.

En 2019, l'Association des Scouts du Canada a lancé un comité bénévole composé d'animateurs et d'animatrices castors qui a mené des consultations auprès des membres sur les besoins de la pédagogie. Avec le soutien de ce comité, ainsi que d'unités prototypes puis pilotes, l'Association a développé, entre 2021 et 2024, une version mise à jour de la pédagogie Castors.

Ce document intitulé *Castors en plongée* est le guide de référence pour les adultes impliqués dans la mise en place de la pédagogie Castors.

Bonne année scout chez les Castors !

Partie 1 : Qui sont les jeunes de 7-8 ans?

Les jeunes de 7-8 ans

Les jeunes de 7-8 ans connaissent de grands changements sur tous les plans de leur développement. Dans une période d'apprentissages fondamentaux qui leur ouvrent une nouvelle vision du monde qui les entoure, ils acquièrent une plus grande conscience de l'autre et d'eux-mêmes. Âge du jeu, du rêve et du merveilleux, ces jeunes se distinguent des autres branches par les caractéristiques suivantes :

- Apprennent en expérimentant.
- Posent des questions existentielles et cherchent à comprendre le « pourquoi ? ».
- Aiment bouger et changent souvent d'activité.
- Apprennent à écouter et donner leur opinion.
- Se détachent des parents et sortent de l'égoïsme.
- Ont besoin d'un cadre pour grandir en confiance.

Voici où se situent les jeunes de 7-8 ans dans leur développement et comment l'équipe d'animation peut soutenir les jeunes dans chaque sphère.

Le développement physique

Les jeunes de 7-8 ans sont en pleine croissance. Ils ont tendance à être actifs et actives et à préférer les jeux physiques qui impliquent de courir, sauter, grimper et jouer avec des ballons. Ils sont également plus habiles dans leurs mouvements et ont une meilleure coordination.

Leur capacité à se concentrer et à se tenir en équilibre s'améliore, ce qui leur permet d'effectuer des tâches plus complexes et de s'engager dans des activités sportives. Leur capacité pulmonaire et cardiaque augmente également, ce qui les rend capables de prendre part à des activités physiques plus intenses et prolongées.

Sur le plan de la motricité fine, ils peuvent écrire de manière plus lisible et plus précise, ainsi que découper avec plus de précision. Ils commencent également à perdre leurs dents de lait et leurs dents permanentes commencent à pousser.

Enfin, les jeunes de 7-8 ans ont tendance à être plus conscients et conscientes de leur apparence physique et de celle des autres, et ils commencent à se comparer avec leurs pairs.

Soutenir le développement physique chez les 7-8 ans :

- Encourager la pratique régulière d'activité physique, l'alimentation saine, une bonne hygiène et des heures régulières de sommeil.
- Proposer constamment de nouvelles activités qui mélangent des besoins de motricité fine, coordination, équilibre, déplacement, d'exploration des sens, etc.
- Encourager la fierté de son corps et de son apparence pour les aider à développer une image corporelle positive.
- Faire découvrir les manières de se garder en sécurité dans la pratique d'activités.

Le développement intellectuel

À cet âge, les jeunes acquièrent la logique et leur pensée est orientée vers le concret. Ils deviennent plus souples et peuvent considérer les choses d'un autre point de vue que le leur. De plus, ils découvrent une certaine logique dans les règles qui gouvernent le monde physique. Ils sont capables de se représenter mentalement l'inverse d'une action, de comprendre la relation hiérarchique entre les éléments et de catégoriser les objets en considérant plusieurs caractéristiques à la fois. De plus, leurs pensées sont organisées de manière plus cohérente, ce qui leur permet de faire des liens entre différents éléments, d'établir des relations de cause à effet et de comprendre que leurs actes peuvent avoir des répercussions sur les autres.

Le développement de la pensée logique contribue à augmenter la capacité de raisonnement des jeunes de 7 à 8 ans. Ils peuvent amorcer une conversation, écouter et répondre aux autres, exprimer leurs opinions, soutenir leur point de vue et poser des questions. Ils sont en mesure de raconter des histoires en utilisant le temps de verbe approprié à la chronologie des événements. Leurs arguments manquent encore un peu de substance et ils ont plus de difficulté à faire preuve d'esprit critique vis-à-vis de ce qu'ils entendent. Les jeunes de cet âge ont une grande volubilité, mais leur égocentrisme diminue avec l'avènement de la pensée logique.

Enfin, l'acquisition de la métalinguistique permet aux jeunes de 7 à 8 ans de comprendre que les mots peuvent parfois signifier autre chose que leur sens propre. Cette aptitude leur permet de comprendre des expressions comme « le temps, c'est de l'argent ».

Soutenir le développement intellectuel chez les 7-8 ans :

- Stimuler leur curiosité, leur créativité et leur raisonnement logique à travers des activités pratiques ou artistiques où les jeunes sont au cœur de l'action.
- Encourager à s'exprimer et stimuler le partage d'idées en utilisant un vocabulaire plus soutenu, mais adapté à leur niveau.
- Faire vivre la magie dans les événements, activités et histoires et permettre aux jeunes de s'immerger dans l'imaginaire.
- Donner des occasions de jouer sans structure pour les laisser explorer le monde et inventer leurs propres aventures.
- Donner des casse-têtes à résoudre ou des problèmes à régler.

Le développement du caractère

Le développement du caractère des jeunes de 7 et 8 ans est influencé par leur environnement et les adultes autour d'eux. Ils restent impressionnés par les adultes et ont tendance à imiter les pratiques, émotions et réactions qu'ils voient autour d'eux. À mesure qu'ils grandissent, les jeunes acquièrent de l'autonomie et se définissent en tant qu'individus distincts.

Ils développent également un sentiment de compétence, qui se définit comme l'ensemble de croyances envers leurs capacités à réussir une tâche ou à entreprendre un défi. Les réussites accumulées par les jeunes leur procurent un sentiment de fierté et les encouragent à persévérer dans leurs activités, à exprimer leurs opinions et à assumer leurs actes.

Les jeunes de 7 à 8 ans bénéficient d'une certaine marge de liberté balisée par les adultes responsables. Les jeunes essaient de nouvelles choses, vivent des réussites et des échecs et seront fiers de leurs accomplissements, même s'ils ne sont pas parfaits. Ces essais contribuent à leur développement personnel. Le développement du caractère des jeunes de 7 à 8 ans se fait à travers l'acquisition de l'autonomie et du sentiment de compétence, qui les aident à devenir des agents actifs de leur communauté.

Soutenir le développement du caractère chez les 7-8 ans :

- Être un modèle pour les valeurs qu'on veut véhiculer aux jeunes, soit le respect, la justice, le dépassement et la confiance.
- Souligner leurs forces de manière objective pour cultiver leur sentiment de compétence et leur estime de soi.
- Proposer des défis à leur portée et les encourager à persévérer en leur rappelant leurs réussites antérieures.
- Encourager la responsabilité pour développer leur sentiment d'autonomie.
- Mettre l'accent sur les réalisations personnelles et sur la fierté d'avoir accompli quelque chose, plutôt que sur la compétition et la comparaison aux autres.
- Leur laisser le temps d'apprendre et de réaliser leurs tâches ou de trouver une solution à leur problème.
- Accepter leurs erreurs et en évitant d'agir à leur place sous prétexte que cela irait plus vite.

Le développement affectif

Les jeunes de 7-8 ans ont une variété d'émotions qu'ils doivent apprendre à reconnaître et à exprimer de manière saine et respectueuse. Ces apprentissages sont cruciaux pour maintenir des relations sociales positives, passer les épreuves de la vie, prendre de bonnes décisions et développer des qualités clés pour le bien-être à long terme, comme l'empathie, la résilience et l'affirmation de soi.

À l'âge de 7 ans, les jeunes commencent à développer leur estime de soi en intégrant différents aspects de leur vie pour former une image globale de leur propre valeur. Le niveau d'estime de soi dépend de l'auto-évaluation du jeune et du soutien qu'il reçoit de ses proches. Elle est notamment construite à partir de la perception du jeune de son niveau de compétence dans les domaines qui lui tiennent à cœur, telle que l'école, le sport, l'apparence physique et les relations sociales.

Le soutien familial et celui des amis aident les jeunes de 7 à 8 ans à se sentir aimés et acceptés, même avec leurs défauts et leurs échecs, ce qui renforce leur estime de soi.

Le stress est également un élément important à considérer dans le développement affectif des jeunes de cet âge. Les facteurs de stress sont les mêmes pour les jeunes et les adultes, mais les situations qui génèrent du stress diffèrent pour chaque jeune.

Soutenir le développement affectif chez les 7-8 ans :

- Encourager l'expression saine des émotions et les valider pour aider les jeunes à comprendre que de vivre des émotions est normal et sain.
- Être un modèle comme adulte pour la gestion des émotions et montrer des stratégies pour les exprimer (ex. : parler, faire de l'art) et les gérer (ex. : respirer, aller marcher).
- Donner aux jeunes des moments de détente et de recueillement pour les aider à connecter avec leurs émotions.
- Aider les jeunes à contrôler leur réponse au stress en répondant à leurs besoins, en leur donnant un certain sentiment de contrôle, en favorisant l'intégration de chacun dans le groupe et en minimisant l'imprévisibilité.

Le développement spirituel

Les jeunes de 7 et 8 ans commencent à se poser des questions sur le monde qui les entoure et sur leur place dans celui-ci. À cet âge, ils commencent également à se forger leur propre système de valeurs et de croyances, lesquelles peuvent être influencées par leur environnement familial, culturel et religieux.

Le développement spirituel de ce groupe d'âge est caractérisé par une curiosité accrue pour des sujets tels que la vie après la mort, la signification de l'existence et la notion de bien et de mal. Ils sont souvent à la recherche de réponses concrètes à ces questions, mais sont également capables de penser de manière abstraite et symbolique.

Les jeunes de cet âge sont également plus enclins à se connecter avec les autres et à développer un sens de compassion et d'empathie. Ils commencent à comprendre les sentiments des autres et à apprendre à être gentils et bienveillants avec eux.

Enfin, le développement spirituel des jeunes de 7 et 8 ans est influencé par leur capacité à se connecter avec leur propre être intérieur. Ils commencent à comprendre l'importance de l'écoute de soi et de l'intuition, et à développer leur propre sens de la conscience et de la présence. Cela peut les aider à mieux gérer leur stress et leur anxiété, ainsi qu'à trouver un sens de la paix intérieure.

Soutenir le développement spirituel chez les 7-8 ans :

- Encourager l'exploration, la curiosité et le questionnement en donnant aux jeunes des occasions d'explorer différentes croyances et pratiques spirituelles, religieuses, culturelles ou traditionnelles.
- Favoriser un sentiment d'émerveillement en explorant le monde naturel.
- Mettre l'accent dans des activités, des histoires, ou des réflexions sur les valeurs scouts de respect, justice, dépassement et confiance.
- Donner des occasions de célébrer des fêtes, traditions ou rituels religieux ou culturels pour explorer le sentiment d'appartenance à la communauté et à quelque chose de plus grand qu'eux-mêmes.
- Encourager le respect de la diversité en donnant des chances de rencontrer des personnes différentes d'eux.

Le développement social

Les jeunes de 7 et 8 ans se trouvent à un stade caractérisé par des interactions plus complexes avec les autres jeunes et les adultes. Au fur et à mesure qu'ils grandissent, ils développent une compréhension plus fine des émotions et des motivations des autres, ce qui leur permet de mieux s'adapter à une variété de situations sociales.

L'amitié est un aspect important du développement social des jeunes de cet âge. Ils commencent à développer des amitiés plus solides et à préférer passer du temps avec des pairs plutôt qu'avec des adultes. Ils sont également plus conscients de l'importance de l'inclusion sociale et sont souvent plus disposés à aider et à coopérer avec les autres.

Ils commencent aussi à se comporter de manière plus stratégique dans leurs interactions sociales et sont en mesure de penser plus profondément à leurs propres émotions et à celles des autres. Ils peuvent également être plus conscients des attentes sociales et de l'importance de se conformer à ces attentes dans certaines situations.

Les jeunes de cet âge commencent à comprendre les concepts de bien et de mal, de justice et de responsabilité, et sont en mesure de réfléchir de manière plus critique aux actions et aux conséquences de leurs choix. Cependant, leur compréhension morale peut varier en fonction de leur environnement et de leur culture, et certains peuvent encore avoir besoin d'aide pour comprendre les normes et les valeurs morales de leur communauté.

Soutenir le développement social chez les 7-8 ans :

- Aider les jeunes à s'intégrer dans le groupe en encourageant la socialisation entre tous les membres de l'unité.
- Privilégier les activités coopératives et les activités où on joue pour le plaisir et que tout le monde peut gagner en travaillant ensemble.
- Faire découvrir des outils en résolution de conflits comme l'écoute et le compromis.
- Encourager les comportements positifs à la place de la punition : bien communiquer les attentes et limites, parler de manière respectueuse si le recours à la discipline est nécessaire, engager le jeune dans la résolution du problème qui cause les comportements négatifs. Des conséquences logiques, comme faire un geste de réparation, peuvent aussi être appliquées dans une perspective d'éducation positive.
- Favoriser l'empathie en encourageant les jeunes à se mettre dans les souliers des autres.
- Encourager le partage et la prise de tours de parole pour comprendre la justice et le respect des besoins des autres.
- Offrir des opportunités de redonner à la communauté à travers des services ou des dons et en faisant une bonne action quotidienne.

Les jeunes de 7-8 ans et les écrans



Dans notre société actuelle, les jeunes de 7 et 8 ans sont quotidiennement exposés à des écrans, que ce soit lors de leurs loisirs, pour communiquer avec leur entourage, apprendre ou créer. Cette omniprésence pourrait avoir des impacts négatifs sur la santé et le développement des jeunes, que ce soit en affectant le sommeil ou en réduisant le temps disponible pour les activités physiques actives.

La Société canadienne de physiologie de l'exercice recommande aux jeunes de 5 à 11 ans de limiter leur temps d'écran à un maximum de deux heures par jour¹. En ce sens, le scoutisme représente une activité de loisir toute désignée pour permettre aux jeunes de déconnecter et de vivre des activités hors ligne. Cela dit, il n'est pas impossible d'inclure des activités numériques dans le cadre des activités de la colonie. Au contraire, l'utilisation périodique des technologies pourra servir de modèle et d'inspiration afin que les jeunes puissent développer une relation positive avec les écrans et élargir leur utilisation au-delà du divertissement. Les technologies connectées sont aussi des leviers du changement pour la paix et pour un monde meilleur.

Soutenir les jeunes de 7-8 ans vis-à-vis les activités dans le monde virtuel :

- Lors d'une minute-castor, si des jeunes partagent souvent que leurs activités de loisir tournent autour du visionnement d'écran ou de jeux vidéo, proposez-leur de nommer une activité physique réalisée dans la semaine.
- Organiser un moment-libellule autour de la thématique des technologies pour réfléchir aux impacts positifs de la technologie.
- Organiser un défi sans écran avec les jeunes et leur famille pendant une période déterminée dans l'année.
- Prêter une trousse d'activité physique (ballon, cônes, etc.) pour encourager les jeunes à l'utiliser pendant la semaine avec sa famille et son entourage.
- En progression personnelle, proposer un défi avec l'un des personnages afin de remplacer du temps d'écran par du temps d'activités hors ligne (création plastique, activité physique, codes, spectacles, etc.).

¹ Le temps d'écran, une autre habitude de vie associée à la santé (inspq.qc.ca)

Partie 2 : La pédagogie Castors

La pédagogie Castors : une introduction au scoutisme

Le scoutisme est un mouvement d'autoéducation progressive pour les jeunes. Selon l'approche éducative du scoutisme, chaque personne est née avec un potentiel unique qui peut être développé dans un sens constructif. Faire de la réalisation de ce potentiel une réalité implique de développer toutes ses capacités : physiques, intellectuelles, affectives, sociales et spirituelles, ainsi que son caractère. On arrive à ce résultat en proposant un environnement d'apprentissage sûr qui stimule chaque jeune et le met au défi de toujours apprendre de nouvelles choses.²

La pédagogie Castors est une introduction au programme des jeunes et donne aux jeunes un premier goût du scoutisme. Elle vise à faire découvrir le milieu scout pour que les jeunes veuillent continuer à grandir à travers le mouvement.

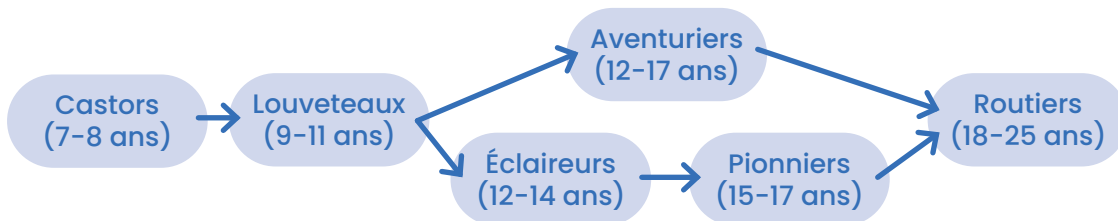


Figure 1 Le parcours à travers les branches de l'ASC

Le pourquoi : les objectifs éducatifs pour les 7-8 ans

Pourquoi existe-t-il un programme des jeunes et une pédagogie pour la branche? Comme pour chaque branche, la pédagogie Castors est une manière d'atteindre le but du scoutisme, qui est de contribuer au développement positif des jeunes et de leur permettre d'acquérir des compétences pour la vie. Ces compétences pour la vie se traduisent en une série d'objectifs terminaux, regroupés par champs de développement de la personne : **physique, intellectuel, caractère, affectif, spirituel et social**, connu sous le mnémonique **PICASSO** dans l'Association des Scouts du Canada.

Des objectifs éducatifs intermédiaires adaptés au stade de développement des 7-8 ans permettent aux jeunes Castors de développer un premier niveau de compétence. Ils sont établis à partir des mêmes objectifs terminaux pour que les jeunes progressent d'une branche à l'autre.

Le rôle des équipes d'animation est de favoriser la poursuite et l'atteinte de tels objectifs en les adaptant aux caractéristiques personnelles de chacun des jeunes. La pédagogie Castors est ciblée pour aider les équipes d'animation à soutenir les jeunes dans leur cheminement vers ces objectifs.

Les objectifs éducatifs pour les 7-8 ans sont inclus dans l'[Annexe 1 – Les familles](#).

Le comment : la méthode scout appliquée aux 7-8 ans

Comment aider les jeunes à atteindre ces objectifs éducatifs comme équipe d'animation ? La **méthode scout** est le système d'autoéducation qui distingue le mouvement et un outil essentiel pour organiser ses activités scout.

La **pédagogie Castors** est structurée afin d'adapter l'application de la **méthode scout** aux besoins et aux caractéristiques des jeunes de 7 à 8 ans.

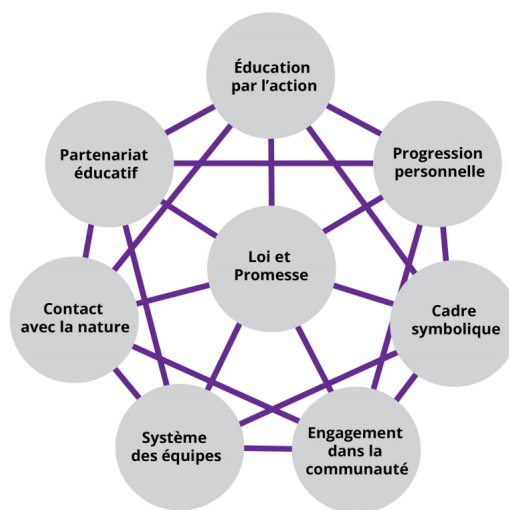


Figure 2 Les huit éléments de la méthode scout

Chez les Castors, **la méthode scout se vit principalement à travers le jeu**. Cette orientation est d'ailleurs incarnée dans la devise Castors, qui est de « jouer avec et comme les autres ».

Les sections de ce guide exposeront les spécificités de l'application de la méthode scout pour la pédagogie Castors.

Loi et promesse

La loi et la promesse sont cœur de la méthode. C'est l'engagement que chaque scout prend à vivre selon les valeurs scout. Cet élément influence donc tous les autres éléments de la méthode.

La promesse scout et l'engagement envers la loi scout sont faits autour de l'âge de 12 ans, aux Éclaireurs ou aux Aventuriers. Comme initiation au scoutisme, les Castors sont donc aussi une initiation à l'engagement. Le jeune vit pour la première fois la notion de suivre des valeurs autant chez les scouts, qu'à l'extérieur. Cette première étape de l'engagement fait aussi grandir un sentiment d'appartenance et de pertinence chez le jeune et le prépare à sa promesse comme adolescent. Cette adaptation à l'âge des castors répond au stade de développement du jeune ainsi qu'aux principes d'éducation progressive et continue de la méthode scout.

Sans que le castor s'y engage formellement, l'équipe d'animation peut faire ressortir les valeurs de la Loi scout dans tous les volets de son animation et de l'expérience scout, soit le respect, la justice, la confiance et le dépassement.

La loi des Castors

Chez les Castors, l'accent est mis sur une valeur qui facilitera la découverte progressive de toutes les autres : l'effort.

Le maître-mot des Castors sera donc "à l'effort!", d'où la formule : "Castors... à l'effort !"

Le plus important est la démonstration, de la part de chaque jeune, d'un effort soutenu pour s'améliorer et pour intégrer à son rythme les éléments du scoutisme, sans brûler d'étapes et en étant valorisé à chaque stade de sa progression.

Outre ce maître-mot, il existe chez les Castors une loi informelle qui s'articule autour de la maxime suivante: "Le castor joue avec et comme les autres". Chacune des composantes de cette maxime peut être décomposée ainsi pour prendre sens au sein de la branche :

Le castor joue...

Le jeu est un moyen éducatif remarquable. C'est le premier grand éducateur, disait Baden-Powell. À la colonie, c'est même l'activité prédominante : c'est par le jeu que le castor va apprendre et qu'il va progresser.

Jouer est également une action; or, c'est dans l'action que les jeunes vivent vraiment les valeurs, selon le principe d'éducation par l'action de la méthode scout.

... avec [les autres] ...

L'un des objectifs éducatifs majeurs de la vie à la colonie est la socialisation du jeune. L'intégration de chacun est une condition essentielle de cohésion et d'apprentissage, surtout dans la perspective où chez les Castors, l'accent est mis sur la création de liens solides à l'échelle de la colonie entière, plutôt qu'en équipes, comme c'est le cas dans les branches adolescentes.

... et comme les autres.

L'acceptation et le respect de règles communes conditionnent la réussite et le plaisir de tous. Jouer « comme les autres » ne signifie cependant pas que les jeunes doivent adopter le même comportement et viser à se ressembler tous; au contraire, les différences constituent un atout pour la vie collective : il faut apprendre à reconnaître et à respecter les différences dans un souci de justice et de partage, tout en s'entendant sur un système de règles qui permettra ce climat de partage.

Le premier plongeon et le grand plongeon

Le premier plongeon et le grand plongeon sont des moments symboliques qui font progresser le jeune dans le monde de l'étang. Plutôt que d'être des cérémonies formelles, ce sont des moments de jeux et d'activités adaptés aux 7-8 ans. De cette manière, les jeunes s'initient à l'engagement, sans s'ennuyer ni répéter le cérémonial et l'importance de la promesse qui sera faite à l'adolescence.

Au premier plongeon, le jeune reçoit sa **chemise scout**. Sa chemise représente symboliquement une peau de castor et l'entrée officielle du jeune chez les Castors. Typiquement, les jeunes nouvellement arrivés vivront leur premier plongeon vers la fin octobre.

Au grand plongeon, le jeune reçoit son **badge de branche**, son **foulard scout**, ainsi que son **niveau Source** de la progression personnelle. À partir du grand plongeon, le jeune peut commencer à faire le **signe des Castors**. Avant le grand plongeon, le jeune salue les autres scouts avec la main droite ouverte.

Le **grand plongeon** est un moment symbolique fort dans la vie du jeune, tant dans l'histoire thématique que dans son parcours scout. En effet, le grand plongeon marque le départ de l'odyssée des castors vers un nouvel étang, en plus d'être l'occasion pour les jeunes de s'engager dans le mouvement scout.

Un modèle de premier plongeon et de grand plongeon est inclus dans l'[Annexe 2 – Les plongeurs](#).

Les symboles de l'engagement

La chemise scoute

La **chemise scoute** est un symbole de l'appartenance au mouvement scout. Elle est un symbole d'égalité et de communauté. Elle sert également pour suivre la progression personnelle du jeune avec la collection de badges.



La symbolique de la peau de castor est donc celle d'un passage de la vie de groupe vers une perspective élargie d'appartenance à un mouvement au niveau national. Cela témoigne aussi que la « transformation » de la jeune personne en castor est complétée, qu'elle a intégré tous les éléments nécessaires à sa participation dans l'unité et qu'elle s'engage maintenant à jouer avec et comme les autres.

L'uniforme est porté à chaque rencontre et événement scout. Pour de grands jeux et des camps, les jeunes peuvent enlever leur uniforme et se changer dans un chandail scout ou non-scout.

L'uniforme vert suivra la jeune personne jusqu'aux Éclaireurs ou Aventuriers, avec de nouveaux badges aux Louveteaux.

Le signe des castors



Le **signe des castors** est fait avec la main droite. Le jeune tend la main gauche devant, et montre sa main droite avec deux doigts repliés.

Les deux doigts repliés représentent les dents du castor. Puisqu'ils sont deux, ils rappellent la loi des Castors de jouer avec et comme les autres. C'est aussi son engagement à toujours être à l'effort.

Le badge de branche

Sur l'uniforme, le **badge de branche** identifie la jeune personne à la branche 7-8 ans de l'ASC. Ce symbole représente le fait qu'elle soit devenue castor, mais aussi qu'au-delà de sa colonie, elle fait maintenant partie d'une communauté active de castors partout au Canada.

Le foulard scout

Le **foulard scout** marque l'appartenance à la grande fraternité scoute et agit comme symbole de l'appartenance à un groupe (local ou national). Recevoir et porter un foulard veut donc dire que la personne adhère aux valeurs du mouvement scout et décide de s'y intégrer. Sous forme d'activité symbolique, les jeunes pourront recevoir celui de leur groupe lors de cet événement.

Le cadre symbolique

En comparaison aux branches plus âgées, le cadre symbolique prend une place plus importante chez les Castors et met en place une thématique dans laquelle des éléments imaginaires vont amener les jeunes à se développer à travers les huit éléments qui composent la méthode scoute.

Le cadre symbolique s'appuie sur le goût des jeunes de 7-8 ans pour l'imagination, l'aventure, la créativité et l'invention. C'est un moyen pour donner du sens et de l'attrait aux activités tout en faisant comprendre les valeurs du scoutisme.

À l'ASC, pour la branche des 7-8 ans, le cadre symbolique est basé sur la vie des castors et l'étang. Ainsi, plusieurs expressions ou désignations des unités Castors feront référence aux mœurs de l'animal. À cela s'ajoute une histoire thématique qui plonge les jeunes dans un univers fantastique, où ils et elles partiront à la rencontre de personnages colorés qui les accompagneront dans leur développement tout au long de leur odyssée chez les Castors.

Vocabulaire de l'étang

Pour mettre en place le cadre symbolique, un vocabulaire spécifique a été élaboré pour nommer certains aspects de la méthode scoutée adaptée aux Castors, ainsi que pour des symboles et traditions qui sont propres à la pédagogie.

Le lexique employé reprend les éléments naturels de la vie d'un castor (hutte, barrage, colonie, etc.) ainsi que des néologismes ayant une sonorité et/ou une signification cohérente avec l'univers des castors (grand barrage, minute castor, moment-libellule, etc.).

Une liste complète est incluse dans le [Glossaire](#).

Histoire thématique

Notre histoire thématique en est une d'aventure et qui place les jeunes au centre des intrigues qui seront dévoilées au cours de leur parcours. Les jeunes deviennent alors les héros et héroïnes de leur odyssée.

Plutôt que d'être dans un récit linéaire aux péripéties ordonnées et communes à l'ensemble des unités, la trame narrative de la nouvelle pédagogie débute par une mise en contexte commune, mais laissera les différentes unités choisir les péripéties d'aventure de leur choix à partir d'une banque de scénarios qui pourra être agrémentée au fil du temps. Dans le style d'un jeu de rôle, le monde imaginaire est souple et adaptable aux réalités des colonies pour pouvoir mieux s'adapter aux besoins des jeunes et de leurs réalités au fil des ans.

Chaque unité compose sa propre **odyssée, basée sur les quatre niveaux dans la progression personnelle**. Les jeunes qui en sont à leur deuxième année pourront poursuivre l'histoire sans redondance.

Les chapitres de l'histoire thématique sont inclus dans l'[annexe 3 – Les chapitres de l'histoire thématique](#)

[Le cahier du jeune : l'outil pour soutenir la progression personnelle.](#)

Les familles de castors

Chez les Castors, la présence des six sphères de développement du PICASSO est détaillée par la présence de six familles :



Chacune de ces familles comporte des membres qui ont des caractéristiques et des habiletés dans le champ de développement lui correspondant.

Des fiches descriptives de chaque famille, de leurs membres et des objectifs éducatifs qu'elle poursuit sont disponibles dans l'[Annexe 1 – Les familles](#).

Les personnages

Au fil de leur odyssée chez les Castors, les jeunes auront la chance de faire la connaissance de 20 nouveaux personnages. Chaque personnage présente une variété de traits et de qualificatifs que les jeunes seront appelés à personnifier à différentes étapes de leur parcours, **en jouant "à la manière de" l'un ou l'autre des personnages.**

Les personnages font vivre les activités et devraient être présents tout au long de la programmation. Ainsi, les personnages peuvent intervenir directement pour animer une activité (quelqu'un qui est costumé, par exemple) ou indirectement, soit en mentionnant que l'activité est inspirée ou partagée par un personnage. Il est aussi possible de mentionner les bons coups des jeunes ou de faire des observations basées en référence aux traits des personnages. Exemple : « Je pense que Papille aimerait beaucoup goûter à ta recette » ou « Qu'est-ce que tu penses que Flocon ferait dans cette situation », etc. Ils donnent ainsi sens au *jouer avec et comme les autres*. Les jeunes vivront des activités inspirées des personnages ou avec eux.

Alors que certains personnages sont une personnification d'objectifs de développement Pi-casso, d'autres sont associés à des badges techniques. L'idée est cependant que **le personnage principal de l'histoire, c'est le ou la jeune.**

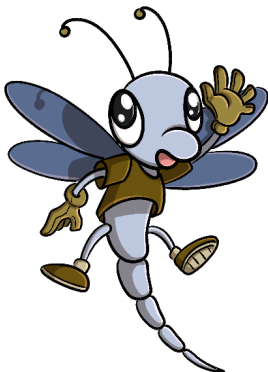
Deux personnages sortent du lot en jouant un rôle de mentorat auprès des jeunes, tout particulièrement en début de parcours. Il s'agit de Bivouac et Réflex. Des descriptions complètes des mentors sont offertes dans l'Annexe 4 – Les personnages.



Le personnage de Bivouac

Le personnage de Bivouac symbolise une introduction à la philosophie scout, à travers ses valeurs de respect, de coopération, de partage, de curiosité, d'engagement et de vivre-ensemble. Il a été réfléchi spécifiquement en lien avec le fait que la branche Castor constitue une initiation au mouvement scout, dans le but d'en faire une étape plaisante et de favoriser la poursuite du parcours dans les branches subséquentes.

Bivouac agit ainsi comme une icône du scout accompli, ouvert et enthousiaste à faire découvrir le scoutisme aux jeunes castors qui se plongent dans cet univers. Bivouac est d'ailleurs l'un des deux personnages qui accueillent le jeune au tout début de son parcours Castors.



Le personnage de Réflex

Le personnage de Réflex a été réfléchi spécifiquement en lien avec l'importance accordée à l'évaluation, étape présente dans les différents cycles de projets. En effet, durant leur parcours dans la branche, il est dans l'essence scout que les jeunes de l'unité soient amenés à réfléchir sur leur propre progression et à accompagner leurs amis et amies à travers leurs défis.

Ainsi, Réflex la libellule agit comme un fil conducteur du développement d'un jugement critique par rapport à soi et aux autres. Réflex est d'ailleurs l'un des deux personnages qui accueillent le jeune au tout début de son parcours Castors.

Les personnages de la progression personnelle

Les personnages de la progression personnelle, ayant un âge correspondant à celui des jeunes, accompagneront directement les jeunes dans leur odyssée. Leur premier contact avec les jeunes se fait après le premier plongeon, lors de leur présentation à la colonie par Bivouac et Réflex.

Au total, il y en a 12, au nombre de 2 par famille. À travers leur parcours chez les Castors, les jeunes surmonteront des défis avec chaque personnage. L'accomplissement de ces défis constitue la base de la progression personnelle menant à l'obtention des différents **niveaux de plongée**.

Une description complète de chacun de ces personnages est offerte dans l'Annexe 4 – Les personnages.

Les personnages des bûchettes

Un personnage a été affecté à chacune des six bûchettes (badges et nœud) existantes dans la pédagogie Castors. Ceux-ci font figure d'experts et d'expertes dans leur domaine technique respectif et partagent leurs connaissances auprès de la colonie. Ces castors, étant de l'âge des jeunes de deuxième année, pourront être rencontrés et découverts au fil de l'odyssée des jeunes, et ce, sans ordre précis.

Une description complète de chacune des bûchettes est offerte dans l'Annexe 5 – Les bûchettes.

Pelagerugueux	Inracinés	Croctrons	Arbrivores	Sciessapins	Soupofeuilles
LOBULE	FACETTE	EMPHASE	COLLINE	PLUME	OZONE
					
Bûchette sécurité	Bûchette intérêt personnel	Bûchette gardiens et gardiennes de l'effort	Bûchette Castor averti	Bûchette plein air	Bûchette environnement
					

Le nom des animateurs.trices

Dans la branche Castors, les animateurs et animatrices sont invités à se munir de noms inspirés du champ lexical de l'étang, reflétant ainsi les éléments de la nature présents dans l'environnement des castors. Ces noms incarnent symboliquement le rôle de soutien et de guidance que les adultes fournissent aux jeunes tout au long de leur odyssée. Comme les éléments naturels qui entourent les castors, les animateurs et animatrices agissent comme des piliers solides et bienveillants, offrant leur expertise et leur soutien pour accompagner les enfants dans leur parcours. L'équipe d'animation peut ainsi pleinement assurer son rôle d'offrir un environnement sécuritaire et stimulant pour les jeunes.

Les noms tels que «Bivouac» et «Réflex» peuvent également être choisis par les animateurs, car ces personnages agissent comme des mentors symboliques dans le cadre du programme. Ils représentent des figures inspirantes qui encouragent les jeunes à explorer, à apprendre et à grandir tout au long de leur aventure scout.

Quant aux autres personnages, qui sont des jeunes de la colonie, les animateurs et animatrices ne peuvent pas prendre leur nom, car cela pourrait créer une confusion de rôles et devenir source de méprise pour les enfants. Cependant, les adultes peuvent personifier ces personnages lors d'animations ou d'activités, si cela est souhaité, afin d'enrichir l'expérience des jeunes et de les immerger davantage dans l'univers thématique de la branche Castor. Ce choix s'appuie sur différentes raisons éducatives :

- Les jeunes ont plus de facilité à s'identifier à des pairs de leur âge, ce qui favorise une connexion émotionnelle et empathique avec les personnages. Cela stimule l'engagement et renforce les liens au sein de la colonie.
- Les jeunes sont plus enclins à suivre l'exemple de leurs pairs que celui des adultes, ce qui favorise l'apprentissage social et le développement de comportements positifs au sein de la colonie.

- Les défis et la progression personnelle dans la branche Castor sont conçus pour s'aligner sur l'âge des jeunes, ce qui rend les personnages jeunes plus adaptés pour faciliter une intégration harmonieuse dans le programme éducatif.
- Les personnages, autres que les mentors, n'ont pas les responsabilités que portent les adultes envers les jeunes, que ce soit dans l'encadrement ou d'intervention en cas de besoin. Il est donc important de séparer le rôle des personnages et des adultes auprès des jeunes.

Les thématiques de camp

Les camps sont souvent l'occasion pour les jeunes de s'immerger complètement dans un imaginaire collectif pendant plus d'une journée. Les thématiques de camp sont des occasions désignées pour mettre en place une histoire d'aventure avec certains personnages pour pleinement faire vivre le cadre symbolique. Bien que non exhaustif, les thématiques de camp proposées par les jeunes tournent généralement autour de ces 6 grandes thématiques :

- Venir en aide... (aux bonshommes de neige colorés perdus sur le continent de feu).
- Survivre à... (l'accident d'avion).
- À la recherche ... (du cristal magique de l'île aux couleurs).
- À la découverte... (du mammoth rigolo à moustache).
- En mission pour... (récupérer les codes secrets du général Caribou).
- À la manière... (des Romains au temps de l'antiquité).

Lors de la phase de planification de ces thématiques, les jeunes sont invités à partager leurs intérêts pour les activités et des idées sur l'intervention des personnages dans cette quête. Ainsi, on peut très bien imaginer l'intégration de notions de premiers soins avec Globule pour agir en situation d'urgence, faire une recette de collation nourrissante avec Papille pour la randonnée en raquettes, demander conseil à Plume pour reconnaître certaines plantes, etc. Les personnages castors vont donc eux aussi vivre ces aventures avec les jeunes et continuer à les aider au besoin.

Plus encore, les personnages peuvent vivre des péripéties dans les aventures pour que les jeunes puissent les aider à leur tour en les faisant progresser. Par exemple, Globule entend à l'aide, mais n'a pas les capacités de s'orienter seul en forêt et demande l'aide des Castors pour repérer la source de l'appel.

Progression personnelle

La progression personnelle vise à aider chaque personne à s'impliquer, de manière consciente et active, dans son propre développement. Elle permet à chacun et chacune de progresser à sa façon et à son propre rythme, d'acquérir plus de confiance en soi et de reconnaître les progrès réalisés.

Les niveaux de plongée et **les bûchettes**, représentation chez les Castors du schéma de progression personnelle, sont les principaux outils utilisés pour soutenir cet élément de la méthode scout. La jeune personne aura la chance de parcourir dans son odyssée différents niveaux grâce au soutien des personnages de l'étang : les niveaux **source**, **ruisseau**, **cascade** et **étang**. Elle aura aussi la chance de plonger dans des défis plus techniques grâce aux bûchettes **sécurité**, **intérêt personnel**, **gardiens et gardiennes de l'effort**, **castor averti**, **plein air** et **environnement**.

Les niveaux de plongée

Le niveau Source

Le premier niveau, Source, est parrainé par Bivouac et Réflex, qui feront vivre des activités d'intégration aux jeunes et leur feront découvrir le mouvement scout. Comme cette étape comporte 4 empreintes, les jeunes pourront en recevoir une par activité complétée, au choix de l'équipe d'animation. Ces étapes représentent également les premières pages du cahier du jeune.

Des activités pour les aider à compléter le niveau Source sont :

- Remplir la fiche d'identification dans le cahier et se présenter au reste de la colonie.
- Faire un jeu de piste pour découvrir les événements marquants de la vie de B.P. et du mouvement scout.
- Fabriquer une affiche par famille de castors pour apprendre à connaître les personnages.
- Faire un jeu de découverte du vocabulaire Castors.
- Etc.

Pendant cette étape de progression, les jeunes vivront leur **premier plongeon**. Les objectifs poursuivis par ce niveau devraient être atteints au moment de faire leur **grand plongeon**, puisqu'une activité leur permettra d'obtenir le badge et de poursuivre de nouveaux objectifs de développement.

Tableau 1 Tableau synthèse des niveaux de plongée

Badge	Exigences d'obtention
Source 	Accomplir les activités de Bivouac et Réflex. Ces activités permettent de recevoir les 4 premières em- preintes .
Ruisseau 	Les jeunes devront choisir 4 personnages «à la manière des- quels» ils joueront. Chaque défi de personnage permet d'obtenir une empreinte .
Cascade 	Les jeunes devront choisir 4 nouveaux personnages «à la ma- nière desquels» ils joueront. Chaque défi de personnage permet d'obtenir une empreinte .
Étang 	Les jeunes devront jouer «à la manière» des 4 personnages restants. Chaque défi de personnage permet d'obtenir une empreinte .

Les niveaux Ruisseau, Cascade et Étang

Chaque niveau subséquent de plongée représente une nouvelle étape dans le développement du jeune au sein de la colonie. Pour chacun d'eux, 4 empreintes sont nécessaires, ce qui veut dire que les jeunes doivent avoir complété 4 défis avec des personnages différents pour passer au prochain niveau.

Puisque les personnages peuvent être choisis dans des ordres différents selon les intérêts des jeunes, les défis à réaliser seront adaptés selon l'objectif du niveau en cours.

Concrètement, cela signifie qu'un jeune qui fait le défi de découvrir un nouveau sport avec Rafale le fera selon son niveau de développement actuel dans ce champ dans le but de progresser. Pour certains jeunes, le défi se réalisera dans une perspective de participation au sein de la colonie. Pour d'autres, notamment les jeunes qui sont physiquement actifs et actives, ce sera toujours le défi de découvrir un nouveau sport, mais dans la perspective de le faire découvrir aux autres, par exemple en animant une partie de ce sport aux castors de la colonie.

Des suggestions de défis sont présentées pour chaque personnage dans le cahier du jeune. Des outils supplémentaires dans la trousse d'animation sont aussi disponibles pour vous donner d'autres idées ou trouver des défis avec les jeunes.

Accompagner les jeunes dans leur progression personnelle

À travers les activités de la colonie, surtout lorsqu'elle est composée d'un grand nombre de jeunes, la progression personnelle peut représenter un défi logistique aux équipes d'animation. Voici quelques idées pour faciliter son intégration dans la planification annuelle :

- Demandez aux parents, en tant que partenaires éducatifs, de prendre part à la progression de leur jeune. En leur permettant d'avoir accès au cahier à la maison, les parents peuvent prendre un moment pour explorer celui-ci et discuter avec leur jeune du choix du prochain défi. Une fois choisi, l'équipe d'animation en est informée, au moment de la pause cascade par exemple, puis le défi est réalisé à la maison (exemple : suivre une recette ou réaliser une expérience scientifique). Une fois terminé, le ou la jeune rencontre une personne de l'équipe d'animation pour parler de son accomplissement qui est alors reconnu par une empreinte. En cas de doute, il est toujours possible de confirmer le tout avec les parents au début ou à la fin d'une rencontre.
- Encouragez les jeunes à venir vous voir avant ou après la réunion, ainsi qu'à la pause cascade pour faire un suivi des défis réalisés.
- Au début d'un grand barrage, demandez aux jeunes de choisir en colonie 2 personnages. Chaque jeune devra alors choisir un défi avec chacun de ces personnages. Ainsi, chaque personne contribuera par son défi thématique et aux activités du grand barrage pour vraiment explorer le champ en profondeur. Dans le cas de la découverte d'un nouveau sport, par exemple, chaque jeune pourrait avoir la charge d'animer un moment actif dans les prochaines réunions. Le défi peut être adapté au niveau de développement des jeunes : certains reprendront une activité connue pour la montrer à la colonie, alors que d'autres en inventeront une de toutes pièces!
- Les rapides sont également un moyen de réaliser collectivement des défis. Par exemple, pour faire un défi avec Atlas, certaines unités planifieront un échange avec une autre colonie, ou feront une réunion spéciale de dégustation de plats autour du monde avec Papille, encore une fois en ajustant la complexité du défi, en choisissant une recette simple ou élaborée, pour que les jeunes puissent se dépasser.
- Une autre stratégie pourrait être de répartir l'équipe d'animation selon le nombre de huttes. En faisant une rencontre en huttes aux 2-3 semaines par exemple, l'adulte peut alors pleinement profiter du temps en petite équipe pour faire un suivi et un partage avec les jeunes de sa hutte désignée.

Les bûchettes

Les bûchettes sont les badges d'acquisition de compétences techniques qui ont des objectifs spécifiques et sont différents des niveaux de plongée. Ces badges peuvent généralement s'acquérir de manière individuelle ou en groupe. L'équipe d'animation peut choisir avec les jeunes les techniques ou les projets en conséquence de ces défis et en faire des activités pour la colonie entière.

Dans le cadre de l'histoire thématique, ces personnages sont des castors un peu plus âgés qui sont rendus à l'étape de partage. On peut les considérer, dans l'odyssée, comme des quêtes secondaires. Leur ordre d'apparition est donc variable selon les jeunes et les colonies.

Les critères d'obtention pour chaque bûchette sont indiqués dans l'[Annexe 5 – Les bûchettes](#)

Le cahier du jeune : l'outil pour soutenir la progression personnelle

Le cahier du jeune soutient la progression personnelle des castors. Il est à la fois utile pour la jeune personne qui peut s'y inspirer pour choisir ses défis et découvrir des jeux avec les personnages, pour l'équipe d'animation qui fait le suivi des défis et des bûchettes et pour les parents ou tuteurs qui découvrent les avancées de leur jeune dans son odyssée.

Les jeunes ont généralement accès à leur cahier entre les réunions. Des exceptions peuvent être faites lors des semaines de suivi de la progression personnelle.

Les cartes à collectionner

Le matériel destiné aux jeunes comprend également un ensemble de cartes à collectionner.

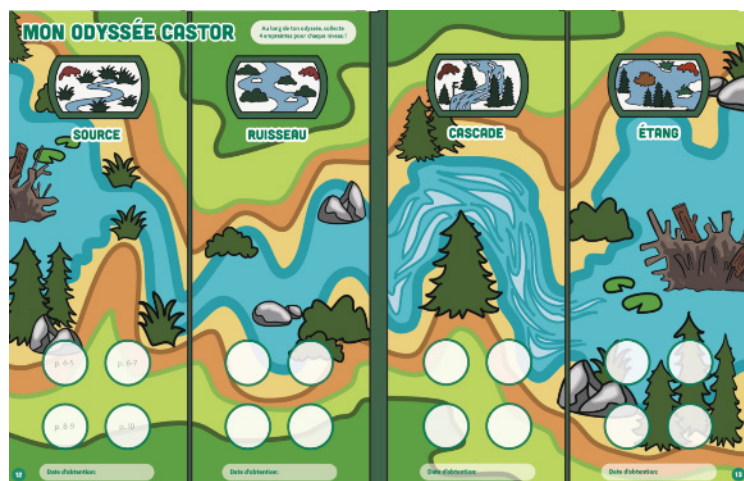
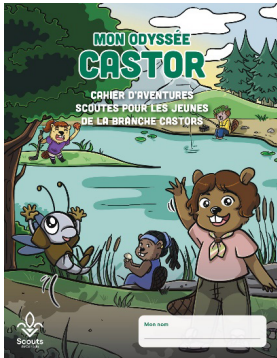
Hormis quelques exceptions (Rapides et Castor averti), les cartes sont remises lorsque le jeune commence à travailler avec un personnage ou sur une bûchette. Cette carte agit en tant que rappel sur le ou les défis en cours.

Pour ce qui est des cartes Rapides et Castor averti, celles-ci sont remises après l'accomplissement de l'activité en guise de rappel, puisqu'il s'agit d'un événement ponctuel qui aura été vécu par les jeunes et non une progression sur plusieurs périodes. Il en va de même pour les autres bûchettes si celles-ci sont vécues lors d'un atelier en groupe.

La carte d'aventure

Pour illustrer le parcours de l'histoire thématique, les Castors suivent la carte de l'étang qui représente les différentes étapes de l'odyssée Castors.

Cette carte sert également à garder des traces de la progression personnelle, en comprenant des espaces pour apposer les empreintes de progression nécessaires au passage d'un niveau de progression à l'autre.



Éducation par l'action

L'apprentissage par l'action invite les jeunes à apprendre et à se développer par la pratique au moyen d'expériences vécues. Le tout est réalisé à partir des centres d'intérêt particulier des jeunes et de leur désir d'action.

C'est donc dans le concret, par la réalisation de projets réels, que les scouts développent des connaissances, des compétences et des attitudes. Ils apprennent dans l'action et non en écoutant un exposé magistral. Le scoutisme se branche ainsi sur l'énergie des jeunes, sur leur besoin d'agir, de relever des défis et de vivre des aventures. Il leur propose un environnement qui les pousse à explorer, à essayer et à découvrir.

Pour faire vivre l'éducation par l'action avec les 7-8 ans, l'équipe d'animation peut :

- Utiliser **le jeu** et la réflexion post-jeu: les faire bouger pour garder les enfants engagés et actifs tout en apprenant.
- Encourager **l'exploration libre** en offrant aux jeunes des occasions de découvrir le monde par eux-mêmes, particulièrement en utilisant la nature comme terrain de découverte.
- Animer des **activités pratiques** où les jeunes mettent la main à la pâte. C'est la différence entre regarder quelqu'un cuisiner, et faire sa propre recette. Qu'elle soit réussie ou non, la jeune personne apprend et s'améliore.
- Donner des **problèmes à résoudre** et l'espace pour exprimer leur créativité.
- Célébrer non seulement les réussites, mais aussi **les progrès** pour les encourager à continuer d'apprendre et d'essayer de nouvelles choses.

Développer le leadership chez les 7-8 ans

Le développement des compétences en leadership commence dès les Castors !

La bûchette **Intérêt personnel** et la bûchette **Gardiens et gardiennes de l'effort** sont des bons outils pour soutenir ce processus.

Plus régulièrement, pour constamment développer le leadership chez les 7-8 ans, l'équipe d'animation peut:

- **Laisser les jeunes décider.** Que ce soit le jeu de la semaine prochaine, la chanson pour la montée, ou la collation de fin de camp, les jeunes devraient être au centre des décisions qui les affectent. Ils découvrent aussi de cette manière les bases de la prise de décisions collective.
- **Offrir des occasions de mener,** que ce soit un jeu, une chanson, un ban ou même un projet.
- Encourager les jeunes à **prendre des responsabilités** et les tenir redevables pour les aider à comprendre l'importance de l'engagement et de la confiance.
- Favoriser certains projets en **petites équipes** où les jeunes doivent communiquer efficacement et collaborer pour accomplir des tâches ou des projets.
- **Faire ressortir les compétences en leadership de chaque jeune** avec des commentaires constructifs et la reconnaissance de leurs forces, sans se limiter aux personnes qui les démontrent plus rapidement.
- **Féliciter les bons coups** en leadership.

Les projets : faire vivre le VC(i)PRÉF aux Castors

Il n'y a pas d'âge trop jeune pour commencer à vivre le VC(i)PRÉF : l'acronyme utilisé par l'Association des Scouts du Canada pour le cycle de gestion d'un projet et une des bases de l'apprentissage par l'action. Les lettres représentent un projet voulu, choisi (intégrer ou intervenir), préparé, réalisé, évalué, et fêté par les jeunes.

Le VI(i)PRÉF est toujours utile, que ce soit pour une petite initiative ou pour un grand projet. Il est à la base des **grands barrages**. La **bûchette Intérêt personnel** est un bon outil pour aider les jeunes à intégrer les étapes et s'en inspirer pour accompagner les jeunes qui réaliseront celle-ci.

Plus de détails sont inclus dans la section *Comment organiser son année Castors?* ainsi qu'à l'Annexe 6 – VC(i)PRÉF pour les grands barrages

Partenariat éducatif

Le rôle des bénévoles dans le scoutisme est d'être à la fois des **animateurs** d'activités, des éducateurs, des **facilitateurs** de la vie de groupe et des **mentors** pour la progression de chaque jeune. Même si le jeu est utilisé, le scoutisme est bien plus que l'animation de jeux, mais une proposition éducative. En d'autres mots, ils sont les premiers émissaires, les porteurs et les gardiens de l'expérience scoute. Baden-Powell résumait cette tâche en ces quelques mots : encourager le jeune dans ses efforts et lui suggérer la bonne direction à suivre.

Chez les Castors, le défi principal de l'animateur ou du parent consistera à doser adéquatement le niveau d'encadrement nécessaire pour l'unité, tout en encourageant chaque jeune à s'initier à la démarche d'autoéducation qui le suivra lors de son accession aux branches subséquentes.

Chez les 7-8 ans, deux types d'animateurs ressortent plus souvent que chez les autres branches : les **parents-animateurs**, et les **stagiaires en animation**. La tâche de ces bénévoles ne change pas, mais leur nature leur donne des particularités à prendre en compte dans le partenariat éducatif.

Les parents-animateurs

Les Castors sont un espace incroyable pour des parents et tuteurs de devenir membre d'une équipe d'animation, qu'ils aient été scouts dans le passé ou non. Cela leur permet de passer du temps de qualité avec leurs enfants, de les voir grandir, de partager certaines de leurs compétences et passions, et de vivre les aventures scoutes, qu'ils aient été scouts ou non eux-mêmes auparavant.

Comparé aux unités plus vieilles, où il y a un bénéfice pour un jeune à l'âge d'adolescence d'avoir un espace sans ses parents, les Castors sont le parfait espace d'initiation, autant pour les jeunes que pour les adultes.

Dynamiques à encourager	Dynamiques à surveiller
- Le partage de compétences : les bénévoles viennent avec un bagage d'expérience et de passions qui peuvent être partagées avec les jeunes. - Le soutien à la progression et aux défis personnels à la maison. - Le soutien avec l'administration de la colonie (trésorerie, communications, etc.).	- Les problèmes et conflits de la maison qui se continuent pendant les activités scoutes. - Un traitement préférentiel ou une surprotection de l'enfant. - La prise de parole et de décision pour son enfant au lieu d'y laisser sa voix. - Une dynamique de « surveillance » plus que de participation active.

Les stagiaires en animation

Les Castors constituent un des premiers lieux où vont animer les stagiaires en animation, c'est-à-dire les bénévoles de 16 et 17 ans qui ont fait leur formation en animation et apprennent à animer dans un groupe scout. Les stagiaires en animation sont certains des jeunes sur qui le scoutisme a eu le plus grand impact : ils sont majoritairement des jeunes qui ont fait plusieurs années dans le mouvement et veulent maintenant redonner. L'équipe d'animation peut les soutenir avec de la délégation de responsabilités et le mentorat pour qu'ils sentent qu'ils développent leurs compétences dans ce rôle et soient prêtes et prêts à assumer ces responsabilités à l'âge de 18 ans.

Dynamiques à encourager	Dynamiques à surveiller
• La délégation d'un maximum de responsabilités pour que les stagiaires apprennent à prendre leur place et se sentir en confiance dans leur rôle. • Le mentorat des animateurs d'expérience vers les stagiaires grâce à de la rétroaction constructive. • La mise en pratique des apprentissages de leur formation et le partage de nouvelles pratiques.	• Le traitement des stagiaires comme des jeunes ou des aides au lieu de membres de l'équipe d'animation. • Le désintéressement et la perte de motivation des stagiaires. • Le maraudage de jeunes de leurs unités adolescentes pour devenir membres d'équipes d'animation qui n'ont pas assez de bénévoles.

Contact avec la nature

L'environnement naturel offre un cadre idéal pour appliquer la méthode scout et permettre le développement des jeunes. Cela implique un contact constructif avec la nature en tirant parti au maximum des opportunités d'apprentissage uniques que recèle le monde naturel.

Soutenir la découverte et l'amour de la nature chez les jeunes de 7-8 ans peut les aider à développer un sens d'émerveillement et d'appréciation du monde naturel, ainsi que les encourager à devenir des gardiens et gardiennes de l'environnement.

La bûchette **Plein air** et la bûchette **Environnement** sont des bons outils pour soutenir ce processus.

Pour développer la connexion avec la nature chez les 7-8 ans, l'équipe d'animation peut :

- Faire des aventures dehors! Jeux, plein air, réunions : être dehors le plus possible, en se préparant pour n'importe quelle météo. Explorer toutes les formes de plein air avec les jeunes.
- Faire des promenades d'observations et des moments de libre exploration de la nature.
- Soutenir les jeunes à identifier les plantes, animaux et insectes et poser des questions sur ce qu'ils voient.
- Créer un journal de la nature pour noter leurs observations et leurs expériences dans la nature.
- Participer à des projets environnementaux citoyens, comme un jardin communautaire, ou le décompte d'un type de plante dans un parc.
- Présenter les principes du « sans traces » et rendre les jeunes responsables du respect de ces principes quand ils sont en activité ou en camp.
- Faire des moments-libellules sur la protection de l'environnement.
- Faire des méditations guidées en nature avec l'exploration des cinq sens.

Système des équipes

Le système des **huttes** est d'abord un mécanisme d'initiation à la vie en petit groupe. Les objectifs pédagogiques poursuivis à cette branche sont de donner l'occasion aux jeunes de 7-8 ans de développer leurs habiletés interpersonnelles de coopération, de travail d'équipe et de les encourager à prendre un rôle de leadership.

Au cours de l'année, les jeunes feront partie d'une hutte différente à chaque grand barrage (notez qu'un changement au 4^e grand barrage pour le camp d'été est optionnel). À chaque grand barrage, la composition des huttes et les objectifs poursuivis suivront une progression tout au long de l'année :

Grand barrage	Composition	Leadership
1 ^{er} grand barrage	Les adultes décident de la composition des huttes afin de les équilibrer pour avoir des jeunes de 1 ^{re} et de 2 ^e année. Il est fortement suggéré , à ce moment-ci de l'année, de laisser les jeunes ayant des affinités dans les mêmes huttes, surtout lorsqu'il s'agit de nouveaux membres.	Les jeunes de 2 ^e année.
2 ^e grand barrage	Les adultes décident encore de la composition en mélangeant tous les jeunes. Les gardiens et gardiennes de l'effort dans chacune des huttes vont être amenés et amenées à prendre une position de leadership dans leur hutte.	Les jeunes de 2 ^e année ayant leur bûchette gardien ou gardienne de l'effort.
3 ^e grand barrage	Les adultes, en concertation avec les gardiens et gardiennes de l'effort , définissent la composition des huttes selon les forces et les défis de chaque jeune.	Les gardiens et gardiennes de l'effort, mais aussi les jeunes qui travaillent sur leur niveau Étang.
4 ^e grand barrage (optionnel)	Les adultes, en concertation avec les gardiens et gardiennes de l'effort , définissent la composition des huttes selon les forces et les défis de chaque jeune pour le camp d'été.	Les gardiens et gardiennes de l'effort, mais aussi les jeunes qui travaillent sur leur niveau Étang.

La progression de l'implication des gardiens et gardiennes de l'effort a deux objectifs, soit d'amener ces jeunes à développer leurs compétences de leader, mais aussi de valoriser ceux et celles ayant obtenu cette bûchette, ce qui pourrait inspirer d'autres jeunes à s'y mettre afin de jouer un rôle dans la décision de la composition des huttes lors d'un prochain grand barrage.

Engagement dans la communauté

Nous parlons ici d'une exploration active de la communauté et du vaste monde, d'un engagement à leur égard afin de favoriser une plus grande reconnaissance et une plus grande compréhension entre les personnes. L'élément méthodologique de l'engagement communautaire consiste à aider les scouts à créer un monde meilleur. L'accent est mis sur une citoyenneté active et sur la responsabilité, qui est celle de chaque scout, de découvrir le rôle qu'il peut jouer dans la communauté.

Aux Castors, on commence à faire découvrir les communautés proches du jeune, que ce soit son noyau familial, sa famille élargie, ses amis et voisins, ou son école.

La bonne action quotidienne

La **bonne action, ou B.A.**, est l'initiation des jeunes à contribuer au bien-être de sa communauté. Une B.A. est un geste qui fait du bien aux autres ou à la planète pour lequel on n'attend rien en retour.

Encourager les enfants âgés de 7 à 8 ans à faire une bonne action chaque jour débute le processus d'engagement à leur participation citoyenne, qui continuera à grandir à travers leur parcours. C'est aussi une manière d'inculquer les valeurs scout de respect, de justice, de dépassement et de confiance.

Voici quelques façons d'encourager les jeunes à faire une bonne action tous les jours :

- Demander aux jeunes au moins une bonne action qu'ils ont faite dans la dernière semaine dans la **minute-castor** du début de la réunion.
- Faire un jeu de superhéros B.A. où chaque jeune doit faire le plus de bonnes actions possibles en 30 minutes et évaluer l'activité non pas en nommant les B.A., mais en demandant aux jeunes comment ils se sentent.
- Faire un moment-libellule sur exprimer de la gratitude et être humble pour comprendre l'importance de ne rien attendre en retour pour une B.A.
- Discuter de l'importance de la gentillesse et de l'impact positif qu'elle peut avoir sur les autres avec des exemples concrets ou des histoires.
- Faire un remue-méninge d'idées de bonnes actions quotidiennes et créer un tableau de bonnes actions à afficher dans le local scout.
- Encourager l'empathie chez les jeunes en invitant des gens différents d'eux et d'elles à venir parler dans des réunions ou en allant à la rencontre de l'autre dans des sorties. Ne pas hésiter à travailler avec des organismes de bienfaisance pour aider les jeunes à comprendre leur mission et comment ils viennent en aide aux gens qui en ont besoin.
- Donner une rétroaction positive et célébrer les bonnes actions.
- Être un modèle comme équipe d'animation en faisant également de bonnes actions et en parlant d'enjeux qui vous tiennent à cœur.

Les badges Cadre monde meilleur

Les badges Cadre monde meilleur encouragent les projets d'engagement communautaire chez les jeunes. Les castors peuvent aller chercher le badge **Messagers de la paix** et le **badge Colibri 1 goutte ou 2 gouttes**.

Pour mériter le brevet Messagers de la paix, le jeune doit réaliser un projet au service de sa communauté en suivant les étapes Inspirer, Apprendre, Réaliser et Partager.

Pour mériter le **badge colibri 1 goutte**, le jeune doit accomplir cinq heures de service communautaire à l'intérieur ou à l'extérieur des scouts. Pour mériter le **badge colibri 2 gouttes**, le jeune doit réaliser un total de 15 heures, soit 10 heures additionnelles.

Plus de détails sont inclus sur le site web de l'Association des Scouts du Canada.

Comment organiser son année Castors?

La planification annuelle chez les Castors suit l'odyssée de la colonie et de ses membres entre leur premier étang et le nouveau qu'ils cherchent. L'histoire thématique peut être utilisée tout au long de l'année pour faire progresser les jeunes dans leur aventure. Les camps, les activités spéciales et les sorties sont des occasions de quête principale et quêtes secondaires pour aider la colonie.

Une année typique est séparée en quatre périodes appelées **grands barrages** qui représentent des saisons dans l'année scout.

Au sein de ces grands barrages, des activités spéciales appelées **rapides** sont organisées. Elles peuvent représenter des sorties, des activités de financement ou des activités spéciales. Les camps, ou autres rassemblements, pourraient aussi être considérés comme des rapides si ceux-ci possèdent leur propre cycle de VC(i)PRÉF.

Chaque semaine, les **réunions** font grandir et développer la colonie. Elles sont des occasions pour s’amuser ensemble et apprendre de nouvelles techniques, faire avancer sa progression personnelle et organiser ses projets.

Les grands barrages : des cycles de projet VC(i) PREF

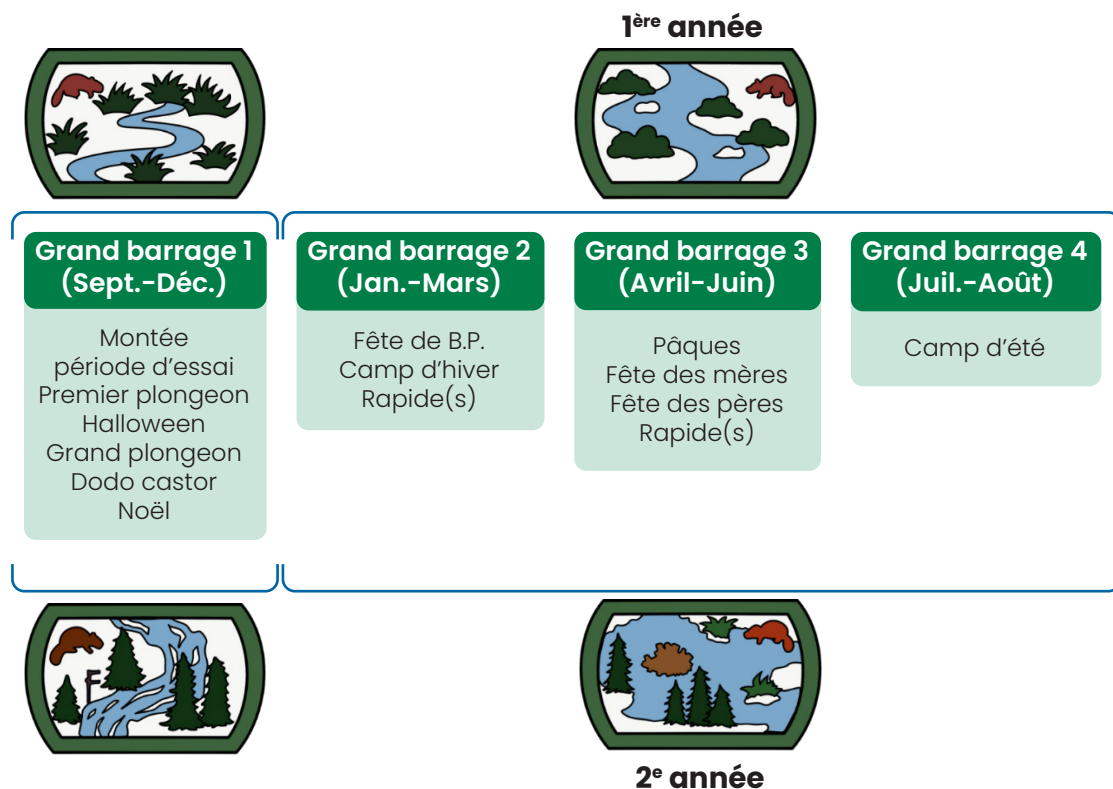


Figure 3 Résumé de la progression typique sur un cycle de vie de 2 ans en colonie

L'année scout se divise en quatre cycles qui correspondent chez les Castors à de **grands barrages**. Ces périodes de projets sont fixes et comportent des événements récurrents d'une année à l'autre. Cependant, les jeunes les vivront dans une perspective différente selon leur progression personnelle.

Ceux-ci se déroulent selon le processus circulaire du **VC(i)PRÉF**. La durée et l'intensité de chaque étape varient selon les projets, mais aussi selon les goûts, l'âge, la maturité et l'expérience des jeunes de l'unité.

Bien que ces cycles se produisent globalement de manière linéaire, il est tout à fait possible de faire appel à certains moments du cycle pour répondre à un besoin tout au long du grand barrage, que ce soit pour avoir des idées, pour évaluer une étape ou pour témoigner de la reconnaissance.

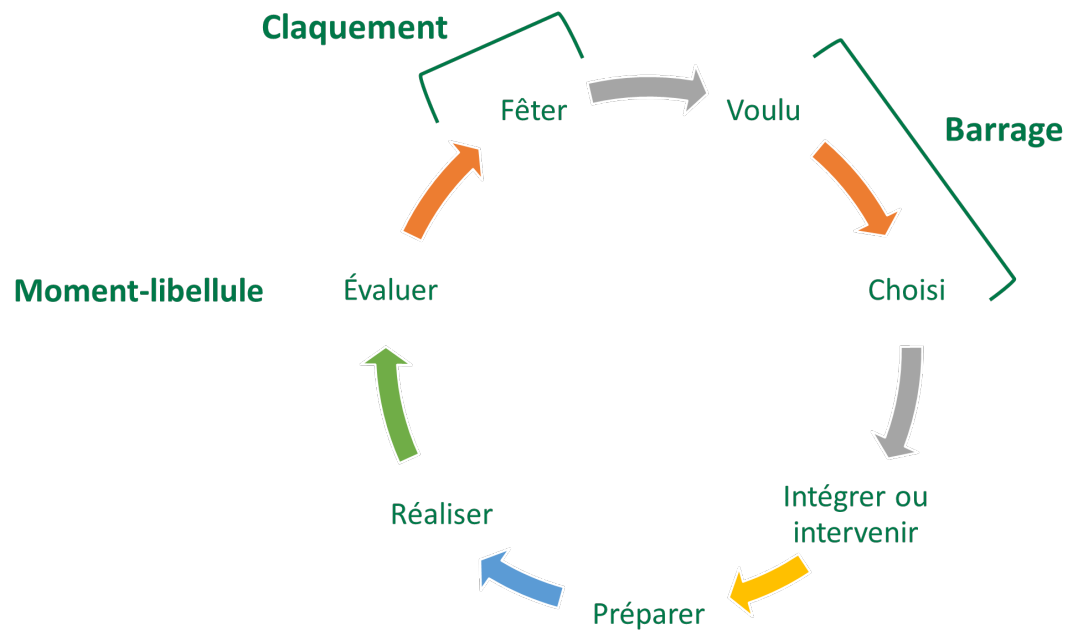


Figure 4 Cycle du VC(i)PREF avec les expressions castors associées

Des détails sur comment animer un VC(i)PREF pour un grand barrage sont inclus dans l'[Annexe 6 – VC\(i\)PREF pour](#).

Le choix du terme **grand barrage** permet de pleinement intégrer la méthode de projet dans le cadre symbolique de la branche Castors. En effet, les différentes étapes peuvent être associées à une action liée à sa construction (de la volonté de construire un barrage jusqu'à la célébration de la réussite du projet). Des supports visuels, comme des branches ou des illustrations, peuvent soutenir l'intégration de ces notions auprès des jeunes. De plus, ces constructions s'insèrent harmonieusement avec l'histoire symbolique, puisque plus les jeunes construisent de barrages (et donc progressent à travers les projets choisis), plus le niveau d'eau augmente pour en arriver à la fin de leur parcours la création d'un nouvel étang!

Grand barrage 1 (C1)	Sept		Oct	Nov	Dec
	Semaine 1	Première réunion Début de la période d'essai Chapitre 1 (an 1) de l'odyssée			
	Semaine 2	Établir les règles de vie de la colonie	Fin de la période d'essai Chapitre 2 de l'odyssée Moment-libellule de progression personnelle		Moment-libellule du GB1
	Semaine 3	Montée Chapitres 4 (an 2) et 6 (montée) de l'odyssée	Premier plongeon		Claquement du GB : Célébration du temps des Fêtes
	Semaine 4	Barrage du GB1		Rapide dodo Castor Grand plongeon	Pause des activités
Grand barrage 2 (C2)	Janv		Fev	Mars	
	Semaine 1	Pause des activités		Pause de semaine de relâche	
	Semaine 2	Chapitres 3 (an 1) et 5 (an 2) de l'odyssée			
	Semaine 3	Barrage du GB2			
	Semaine 4	Rapide Camp d'hiver Moment-libellule de progression personnelle	Journée scout du 22 février	Moment-libellule du GB2 Claquement du GB2	
Grand barrage 3 (C3)	Avr		Mai	Juin	
	Semaine 1	Barrage du GB3			
	Semaine 2			Moment-libellule du GB3	
	Semaine 3			Claquement du GB3 : Fête de fin d'année	
	Semaine 4		Moment-libellule de progression personnelle	Pause des activités jusqu'au camp d'été	
Grand barrage 4 (C4)	Juil		Août		
	Semaine 1	Rapide camp d'été (4 à 7 jours)	Pause des activités jusqu'à la nouvelle année		
	Semaine 2				
	Semaine 3				
	Semaine 4		Préparation de la nouvelle année		

Le premier grand barrage

Chaque étape du premier grand barrage présente des objectifs spécifiques pour les jeunes de première année et pour ceux de deuxième année.

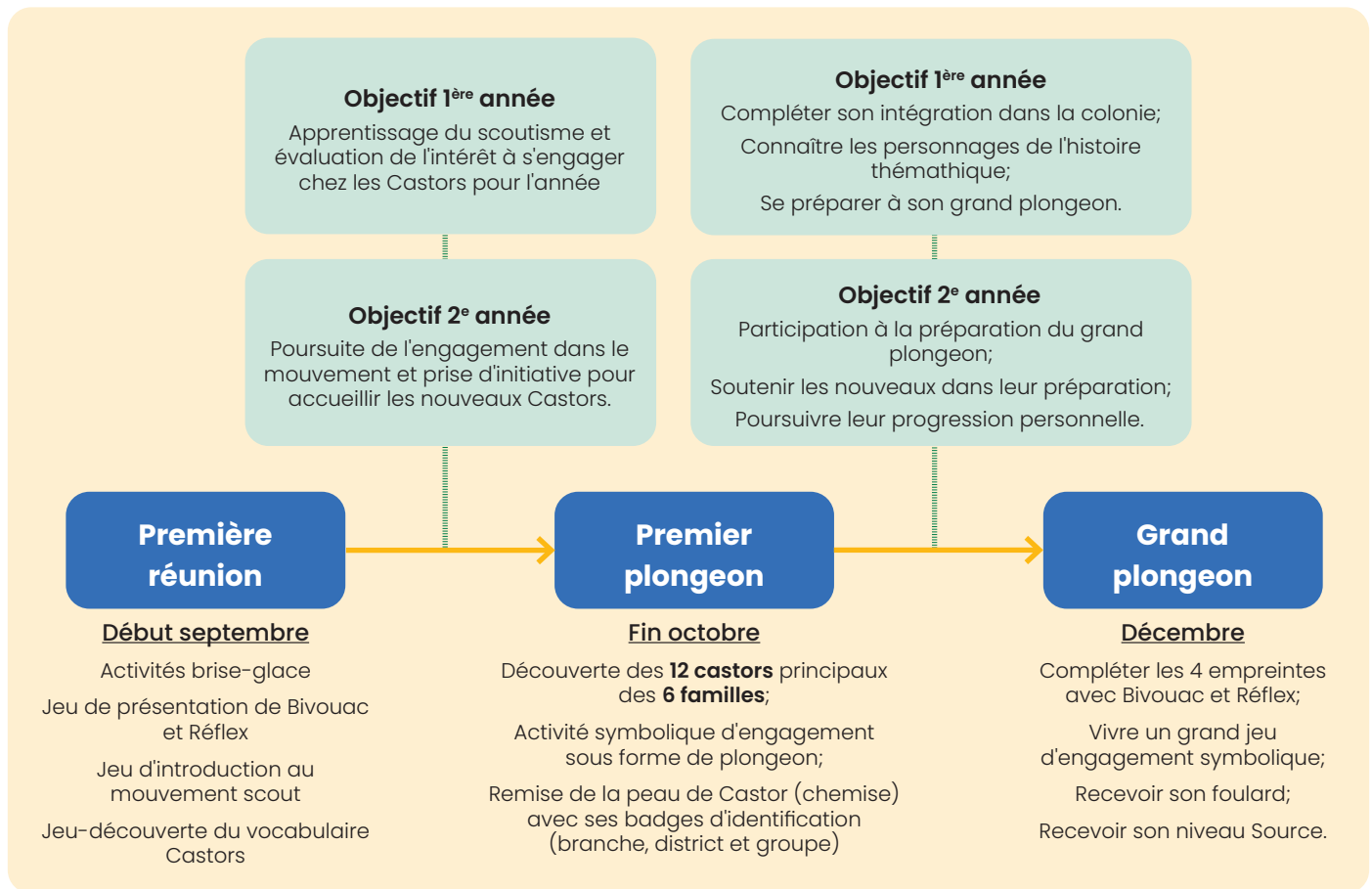


Figure 5 Vue globale du premier grand barrage et de ses objectifs

Dès le début d'une année scout, les jeunes de l'unité sont amenés à prendre des décisions par rapport aux activités et aux projets qu'ils réaliseront au sein de la colonie. Par exemple, ils pourront voter un thème pour l'aventure à vivre, parmi des options énoncées par l'équipe d'animation ou de leur propre initiative.

Les premières réunions d'une année scout peuvent donc servir à établir un projet commun pour l'année avec la colonie.

Un modèle de la montée est inclus dans l'[Annexe 7 – La montée](#).

Un modèle des plongeurs est inclus dans l'[Annexe 2 – Les plongeurs](#).

Les rapides

Les **rapides** sont des cycles VC(i)PREF limités dans le temps, mais pas en nombre. Les rapides durent le temps d'une réunion ou s'organisent sous la forme d'une activité spéciale en dehors des réunions ordinaires. Ils peuvent être organisés à tout moment de l'année à n'importe quel grand barrage.

Les rapides sont choisis avec l'aide des jeunes selon leurs intérêts et leurs défis.

Les rapides peuvent aussi être utilisés dans le cadre de la progression personnelle, c'est-à-dire pour l'obtention d'une ou plusieurs **empreintes**, ou encore d'une **bûchette**, par l'ensemble de la colonie à travers une activité spéciale.

Les types de rapides	Idées de rapides
Les réunions thématiques	Visite d'une personne spécialiste pour faire un atelier (Ex. : Soirée d'astronomie avec une astronome (FAQ))
	Réunion liée à une fête (Halloween, Journée internationale de l'eau, etc.)
	Interunité entre colonies ou dans son groupe
Les activités spéciales	Visite d'un musée
	Visite à la caserne des pompiers (par exemple, dans le cadre de la bûchette sécurité)
	Activité de financement
	Activité d'engagement communautaire
Les camps	Le dodo Castor
	Le camp d'hiver
	Le camp d'été

Pour une liste plus étoffée d'exemples de rapides, consultez la trousse d'animation.

Les réunions

Les réunions offrent un contexte hebdomadaire pour que les jeunes puissent se réunir et vivre le scoutisme tout au long de l'année. Elles permettent également aux jeunes de vivre les premières étapes des cycles de VC(i)PRÉF en vue de projets qui auront lieu à l'extérieur des réunions, comme dans le cas des camps scouts.

Chaque unité décide du jour, du lieu et de la durée de leurs rencontres. Même si ces paramètres sont variables, la structure et le contenu des réunions devraient toujours être cohérents avec l'application de la méthode scout pour les jeunes de 7-8 ans.

À cet âge, les jeunes apprennent par le jeu. Ainsi, les différentes activités d'apprentissages devraient être adaptées sous cette forme et constituer la majorité du temps d'une réunion.

La première réunion

La première réunion se distingue par le rôle qu'elle a auprès des nouveaux membres de l'unité. Pour les jeunes de première année, il s'agit fort probablement de leur premier contact avec le mouvement scout. Il s'agit donc d'une opportunité pour concevoir une réunion qui permettra aux jeunes et à leurs parents d'avoir un aperçu de ce qu'est le mouvement scout, d'avoir l'occasion de briser la glace avec les autres jeunes et l'équipe d'animation, en plus de vivre des activités ludiques qui leur donneront envie de revenir et de s'engager dans le mouvement.

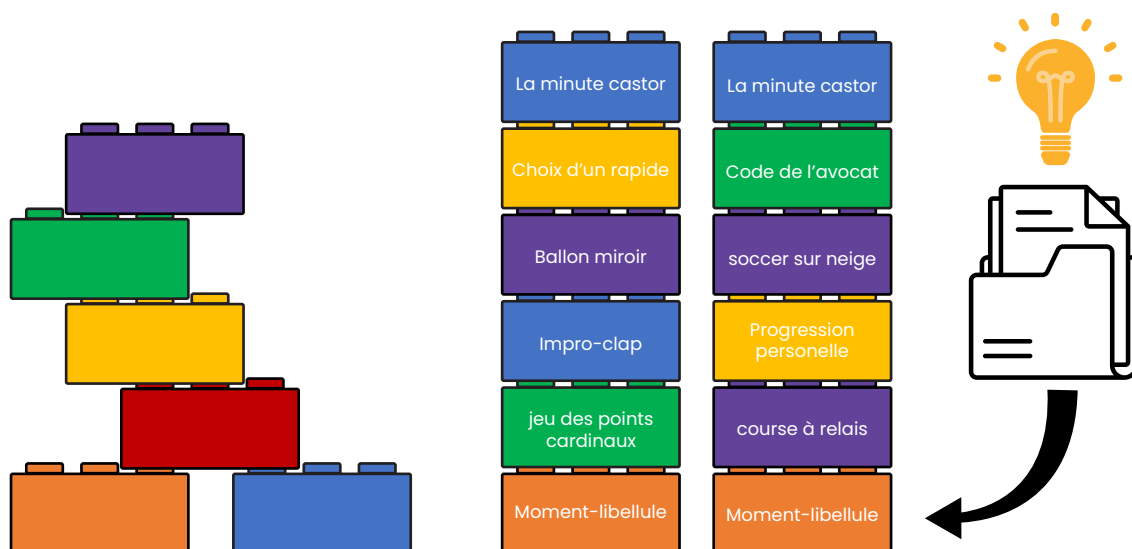
Un modèle de première réunion est inclus dans l'[Annexe 8 – Première réunion](#).

Les blocs des réunions

Afin de soutenir les jeunes dans leur développement global, les réunions devraient contenir des activités variées dans les 6 champs de développement. À l'exemple des blocs de construction, nous pouvons imaginer chaque champ avec la couleur des familles.

Pour vous donner des idées, une banque d'activités a été développée pour vous inspirer dans la trousse d'animation.

Sans être un modèle strict, voici une structure globale d'une réunion :



	Accueil des jeunes et de leurs parents à la réunion
	La digue d'ouverture - Appel à la digue avec le chant « au pied du grand barrage » - Mot de bienvenue - Minute-castor avec son chant* - Mot d'action pour commencer le bloc 1
	Bloc 1 – activités
	La pause cascade Temps de pause pour aller aux toilettes et boire de l'eau. Il est aussi possible d'utiliser ce temps pour faire des suivis de progression avec les jeunes ou de répondre à leurs questions.
	Bloc 2 – activités
	La digue de clôture - Appel à la digue - Moment libellule avec son chant* - Annonces et rappels pour la semaine prochaine - Petit claquement

**La minute-castor et le moment libellule n'ont pas besoin d'être présents à chaque réunion.*

Le petit claquement

Le petit claquement est une manière de terminer une activité ou une réunion. Celui-ci se distingue du claquement (réalisé en fin de grand barrage) et du grand claquement (vécu deux fois dans la vie du castor : à son grand plongeon et à son départ lors de la montée). Pour le vivre, les jeunes se rassemblent en cercle. Tout le monde met un genou par terre et lève une main en l'air pour représenter la queue d'un castor. Une personne (un ou une jeune, spécialement un gardien ou une gardienne de l'effort, ou un membre de l'équipe d'animation) crie : Castors! Puis, tout le monde crie : « À l'effort » en abaissant la main au sol pour faire un bruit de claquement, comme le ferait l'animal dans l'eau.



Les moments de la progression personnelle

Les réunions et les rapides sont tous de bonnes occasions pour faire ressortir la progression des jeunes. Pour aider les jeunes à trouver leurs défis ou évaluer leur avancée, l'équipe d'animation peut consacrer une ou deux réunions par grand barrage à la progression personnelle. Les rencontres plus formelles de progression se font autant en réunion qu'en camp.

Pour aider à faire un suivi personnalisé, l'équipe d'animation peut se séparer les jeunes entre eux; chaque animateur devient le mentor d'une certaine quantité de jeunes avec qui il assure tout au long de l'année le développement de la progression personnelle, autant de manières formelles qu'informelles.

Au-delà de ces rencontres formelles, la progression personnelle se fait en tout temps. Pour les suivis individuels, des moments spontanés de courte durée peuvent aussi être jumelés à des ateliers ou à la pause cascade.

Il est aussi possible et conseillé d'inclure les parents dans le processus de progression personnelle. En consultant leur cahier, les jeunes peuvent se choisir un défi avec leur famille, le réaliser, puis le partager à l'équipe d'animation lors de la prochaine rencontre.

Avec de grands groupes, il est possible de demander aux jeunes d'une même hutte de travailler sur le même personnage, même si le défi est différent. Il est alors possible pour l'équipe d'animation de rencontrer la hutte pour faire le suivi et donner la chance à ces jeunes d'explorer collectivement un des objectifs éducatifs exprimés par le personnage.

Un modèle de réunion de progression est inclus dans [l'Annexe 9 – Réunions de suivi de la progression](#).

Les outils de l'équipe d'animation

Les cris des castors

Mot d'ordre – Pour avoir l'attention :

- Castors...
- ... à l'effort !

Mot d'action – Pour inviter à se mettre à l'action :

- Y'a du boulot ...
- POUR LES CASTORS !

Pour inviter à s'asseoir :

- Cric-crac...
- CROC !

Les chants

Une copie des chants d'appel est incluse dans l'[Annexe 10 – Chants](#).

Les règles de vie

Les règles de vie de la colonie sont un outil pour faire collaborer les jeunes dans la participation, la discipline et la responsabilité de la colonie.

Les règles de vie sont un ensemble de principes et comportements que la colonie veut voir dans toutes ses activités. En faisant participer les jeunes, ils prennent la responsabilité collective de faire respecter ces règles.

Les règles de vie peuvent être incluses dans le cahier du jeune et affichées au mur du local, bien visibles à chaque activité.



Annexe 1 – Les familles

 pelagerugeux	
Membres	
Description	Rêves-tu de sauter plus haut et de courir plus longtemps? Pour mieux connaître ton corps et développer tes capacités physiques, pourquoi ne pas t'inspirer de la famille des Pelagerugeux ? Les castors de cette famille te transmettront leur curiosité pour différents types d'activités physiques, et quand tu partiras explorer la forêt, ils t'apprendront à utiliser tes cinq sens et à gérer les dangers. Même avec leur besoin d'activité physique, les Pelagerugeux aiment bien passer des moments dans le calme. Les membres de cette famille en profitent pour développer leur créativité en faisant des activités de bricolage, ce qui les aide à devenir plus habiles. Et toi, quelles activités souhaiterais-tu vivre à la manière des Pelagerugeux ?
Objectifs	
Identifier ses besoins	• Connaître les principaux organes du corps et leurs fonctions.
Se responsabiliser	• Fournir un effort pour suivre les consignes d'hygiène corporelle et alimentaire données par les adultes. • Comprendre l'importance de la sécurité lors de la participation à des activités. • Tenir compte de son environnement local.
Se maintenir en bonne santé et en forme	• Participer à des activités physiques diversifiées. • Pratiquer sa motricité fine dans des tâches demandant plus de dextérité et de coordination. • Explorer son environnement à l'aide de ses 5 sens (l'ouïe, l'odorat, le toucher, la vue et le goût).

nracinés

Membres



Description (Tel que vu dans le cahier du jeune)

Aimerais-tu comprendre comment fonctionnent les choses autour de toi ?

Les Inracinés sont des castors curieux et avides d'apprendre. Or, ce que les membres de cette famille préfèrent par-dessus tout, c'est partager leurs découvertes aux autres. Avec ces castors comme guides, tu apprendras à utiliser ta débrouillardise et ta pensée logique afin de résoudre toutes sortes de problèmes. Finalement, avec les Inracinés, tu pourras apprendre à raconter des histoires et des anecdotes originales et créatives avec enthousiasme.

Et toi, quelles activités souhaiterais-tu vivre à la manière des Inracinés?

Objectifs

Recherche et acquisition de nouvelles informations

- Être capable d'exprimer ce qu'il trouve étrange ou surprenant.
- Démontrer de l'enthousiasme vis-à-vis des activités proposées.
- Accéder facilement et connaître les informations d'urgence.

Traitement de l'information

- Raconter des petites histoires ou anecdotes en respectant la chronologie des événements.
- Interpréter un événement en formulant une opinion qui lui est propre.

Résolution de problèmes

- Proposer des moyens créatifs pour atteindre un but.

Membres

Description

As-tu déjà essayé de réaliser un grand projet?

Concevoir et réaliser des projets, c'est la spécialité des Croctroncs. Dans cette famille, les castors ont la rigueur à cœur et savent travailler en équipe. Avec l'aide de cette famille, tu apprendras à collaborer avec les autres et à accueillir des points de vue qui sont différents des tiens. En t'inspirant des Croctroncs, tu t'exerceras aussi à te fixer des objectifs qui te ressemblent en découvrant tes forces et tes faiblesses.

Et toi, quelles activités souhaiterais-tu vivre à la manière des Croctroncs ?

Objectifs

Développer son identité

- Démontrer de la curiosité envers différents sujets qui l'intéressent.
- Identifier ses forces et faiblesses.

Faire preuve d'autonomie

- Reconnaître qu'il existe d'autres points de vue que le sien.
- Apprécier ce qu'il est capable d'accomplir.

Démontrer son engagement

- Démontrer des efforts pour mener à bien les tâches qu'il entreprend.



Membres



Description

Est-ce que tu as déjà eu une chicane avec quelqu'un?

Chez les Arbrivores, les conflits ne durent pas longtemps, car tout le monde sait comment en parler ensemble. En effet, les castors de cette famille sont bien connus pour leur douceur, leur empathie et leur bienveillance. Les Arbrivores sont sociables et adorent la compagnie ! Avec les membres de cette famille, tu apprendras non seulement à identifier tes propres émotions, mais aussi à les communiquer respectueusement aux autres. De plus, tu t'exerceras à bien connaître les gens qui t'entourent et à tisser des liens solides.

Et toi, quelles activités souhaiterais-tu vivre à la manière des Arbrivores?

Objectifs

Reconnaître ses émotions pour être conscient de soi et équilibré

- Être en mesure de reconnaître et nommer ses émotions.

Exprimer ses émotions et reconnaître celles des autres

- Exprime ses émotions et ses sentiments naturellement.
- Former des amitiés et agir gentiment avec ses camarades.

Assurance de soi et respect de l'autre

- Communiquer facilement ses sentiments plus précisément ses déceptions ou frustrations par la parole et dans le respect.

Membres

Description

Sais-tu différencier ce qui est bien de ce qui est mal pour les autres et pour toi?

Dans la famille des Sciessapins, les membres savent que chaque personne est unique. Avec ces castors comme guides, tu apprendras comment accueillir les points de vue des gens qui pensent et vivent différemment de toi. Ensuite, tout en pensant au bien-être des autres, tu apprendras à faire des choix en fonction de tes propres valeurs et à écouter ton cœur. Finalement, les castors de la famille des Sciessapins t'inspireront à prendre le temps d'apprécier le moment présent et à reconnaître les choses positives qui t'entourent.

Et toi, quelles activités souhaiterais-tu vivre à la manière des Sciessapins?

Objectifs

Découverte spirituelle

- Être en mesure de reconnaître et d'apprécier une bonne action faite par un camarade.

Compréhension spirituelle et reconnaissance

- Montrer de l'intérêt pour en savoir plus sur les pratiques spirituelles de ses proches.
- Apprécier les expériences positives vécues.

Engagement spirituel

- Distinguer qu'il y a de bonnes et de mauvaises façons de faire les choses.
- Connaître le système de croyances de ses parents.

Membres



Description

Savais-tu que tes actions ont des conséquences sur les gens qui t'entourent, mais aussi sur ton environnement?

Chez les Soupofeuilles, les castors pensent constamment au bien-être commun. Pour éviter les inégalités, les membres de cette famille prennent le temps de considérer tous les points de vue et agissent toujours en premier lorsque quelque chose leur apparaît injuste. Avec leur aide, tu en apprendras plus sur la coopération et sur le pouvoir des gestes que tu poses. De plus, puisque les Soupofeuilles ont leur planète à cœur, chaque castor connaît l'importance de préserver l'environnement, un geste à la fois!

Et toi, quelles activités souhaiterais-tu vivre à la manière des Soupofeuilles?

Objectifs

Prendre conscience des autres et communiquer

- Écouter les autres lorsqu'ils parlent.
- Comprendre que ses paroles ont des répercussions sur les autres.
- Comprendre la notion de justice et d'injustice.

Coopérer et démontrer son leadership

- Penser et agir en amis dans le groupe.

Solidarité et service

- Être capable de partager.
- Intégrer des comportements de protection de l'environnement dans sa routine quotidienne.

Annexe 2 – Les plongeurs

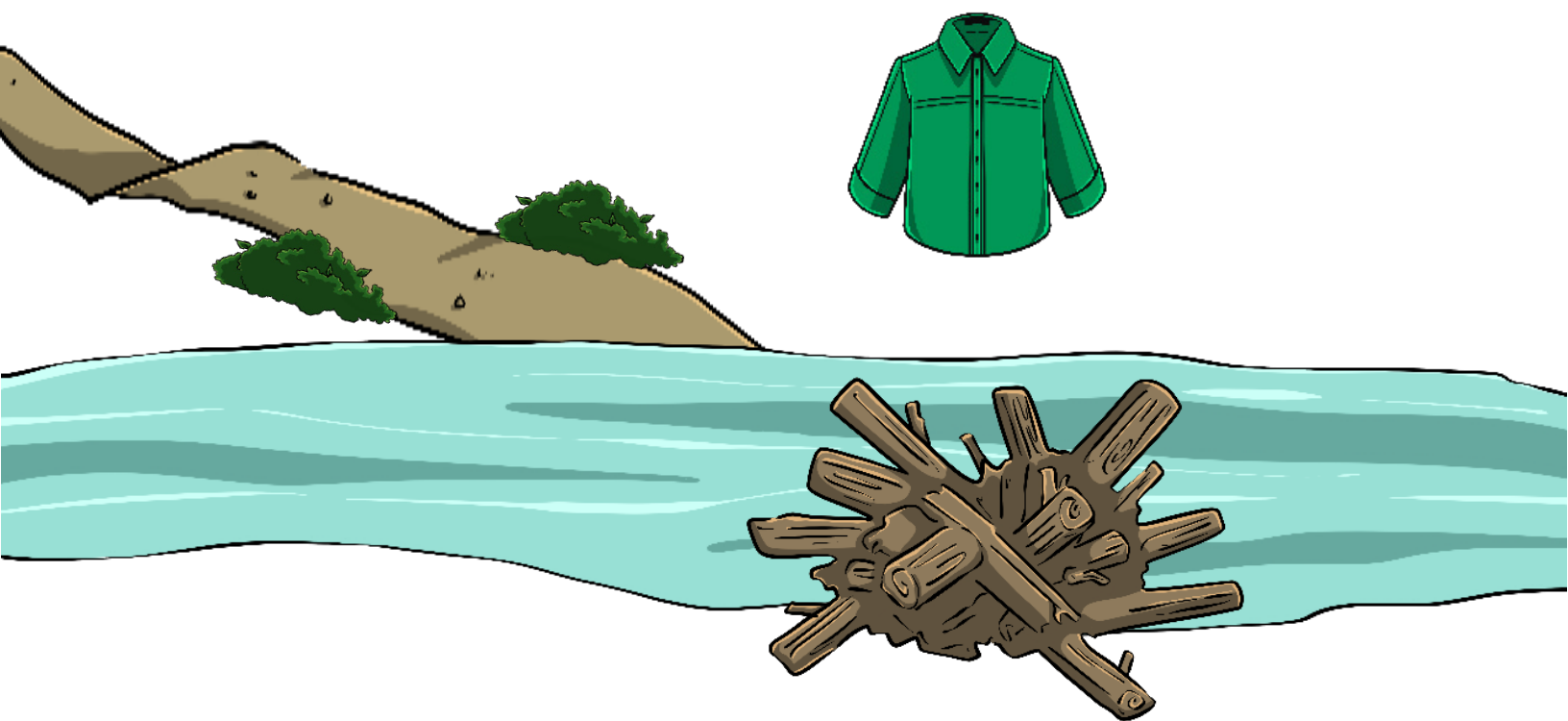
Le premier plongeur

Depuis leur première réunion, les jeunes sont habillés en civil et ne présentent aucun signe distinctif d'appartenance au mouvement scout. À l'occasion de ce moment, tel que décrit dans l'histoire thématique, les jeunes seront invités par Bivouac et Réflex au sein de la colonie pour aller à la rencontre des autres castors. Pour y parvenir, les jeunes devront plonger sous l'eau pour une première fois, une référence au plongeur que l'animal doit faire pour entrer dans sa hutte.

Ayant d'abord une forme humaine, quelque chose d'unique se produira à la sortie de l'eau : les jeunes posséderont maintenant une fourrure de castor, symbole d'apparence qui témoignera de leur accueil dans la colonie symbolique et qui prendra la forme de la chemise de l'uniforme sur laquelle se trouve le badge du district et de son groupe. Tout comme dans la nature, chaque colonie de castors possède des traits physiologiques uniques par rapport aux autres castors.

Pour réaliser cette activité d'engagement, il est proposé d'avoir une hutte (couverture brune sur une table ou une tente) devant laquelle se trouve une étendue d'eau (une serviette bleue, une bâche, etc.). Chaque jeune est alors invité à sauter dans l'eau, à aller sous la hutte pour mettre sa chemise, puis en ressortir. Cette activité symbolique peut aussi être accompagnée d'un chant, d'une théâtralisation de la part des anciens ou d'activités de pistes ou de chasse au trésor qui mènent vers l'emplacement de l'étang, gardé alors secret par Bivouac et Réflex.

L'événement finit avec le chant de plongeur, disponible dans l'[Annexe 10 – Chants](#).



Le grand plongeon

À cette étape de leur parcours, les jeunes ont complété leurs premiers défis avec Bivouac et Réflex, ont fait la connaissance des autres castors et sont prêts à partir à l'aventure. Avant de partir, la colonie organise trois activités symboliques pendant lesquelles les jeunes reçoivent le premier badge de leur progression personnelle.

Voici un exemple de déroulement de grand plongeon :

Jeu coopératif – Sculpture géante

- Pour cette activité, les jeunes devront former la plus grande représentation possible d'un castor.
- Cette activité d'entraide permet de souder des liens entre les jeunes et de symboliser leur appartenance aux castors.
- Les jeunes sont invités à utiliser des objets ou leur corps pour faire une représentation géante de l'animal.
- Le **badge de branche** est remis aux jeunes qui font leur grand plongeon, symbolisant ainsi leur appartenance aux castors, puisqu'ils ont démontré être capable de jouer avec et comme les autres.

Le grand claquement :

- Les jeunes qui font leur grand plongeon se mettent en cercle.
- Les autres jeunes, l'équipe d'animation et les adultes présents (membres du groupe, parents, etc.) forment un cercle autour de ces jeunes à bonne distance entre chaque personne.
- Les personnes qui forment le cercle claquent leurs mains sur leurs cuisses pour imiter le claquement des queues de Castors.
- Le cercle se referme tranquillement sur les jeunes en marchant doucement.
- Une fois arrivés et arrivées côte à côte, les membres du cercle extérieur font le signe Castors de la main droite pour l'apprendre aux jeunes au centre du cercle.
- Les jeunes au centre les imitent, et font leur signe Castors.
- Ensuite, ces jeunes choisissent une personne de confiance, et passent entre leurs jambes pour sortir de la hutte nouvellement formée.

Moment-libellule – le foulard scout

- Tous les castors et les adultes dans le mouvement scout présent sur place sont invités et invitées à se rassembler et à former un grand cercle pour vivre un moment-libellule particulier.
- Réflex invite alors tout les gens ayant un foulard à le retirer de son cou pour le garder dans ses mains.
- Réflex parle de la symbolique du foulard scout et des valeurs scoutes qu'il représente. Chaque personne est invitée à intervenir pour ajouter des éléments pour la réflexion sur le sujet. Cela peut être sur le « comment » sont vécues ses valeurs, des expériences dans le scoutisme, une anecdote concernant son foulard, etc.
- **Un foulard scout** est ensuite remis dans les mains de chaque castor faisant son grand plongeon. Il peut être opportun de nommer la signification des couleurs du foulard du groupe.
- À l'unisson, les jeunes sont invités à mettre leur foulard dans leur cou. Ce geste est tout aussi symbolique pour les nouveaux castors, qui font leur grand plongeon, que pour les anciens, qui renouvellent en quelque sorte leur engagement dans le mouvement.

Jeu coopératif – La chasse à la source

- Afin de débiter leur odyssée, les jeunes doivent trouver le point de départ de cette source. Pour ce faire, ils sont invités à partir dans une chasse au trésor. Sur le terrain où se déroulera leur grand plongeon, Bivouac lance les jeunes sur une première piste. À partir de ce point de départ, les jeunes trouveront le prochain repère à partir duquel

ils auront accès à un nouvel indice. Le nombre de points de cette chasse peut varier selon le terrain, le nombre de jeunes, etc. Lorsque les jeunes arrivent au dernier point, ils trouvent une boîte contenant les badges Source. Les jeunes de deuxième année accompagneront les castors de première année. En étant impliqués dans la préparation des indices et du parcours, ils seront des guides et pourront donner des indices en cas de besoin, puisqu'ils connaissent l'emplacement de la source, ayant fait symboliquement l'activité à leur première année.

- Le **badge Source** est remis à tous les jeunes de première année. Dans l'histoire thématique, les jeunes se préparent à partir vers leur nouvel étang. Bien que ce nouvel étang soit distinct, l'eau qui l'alimentera prend sa source dans leur étang d'origine. Ainsi, le badge qui leur sera remis représente à la fois le point de départ de leur propre étendue d'eau, qui grandira au fil de leur parcours, mais aussi un rappel des héritages de leur étang d'origine.
- S'ils ont accompli leurs **4 empreintes**, les **jeunes de 2^e année** pourraient également recevoir à ce moment-là leur **niveau cascade**, symbolisant par le fait même la progression de la source s'étant développée depuis leur départ.

L'événement finit avec le chant de plongeon, disponible dans l'[Annexe 10 – Chants](#).

Annexe 3 – Les chapitres de l'histoire thématique

Chapitre 1 – La rencontre de Bivouac et Réflex

Durée dans le temps : Début de la première année (mi-septembre à fin-octobre)

Objectif : Présenter le mouvement scout aux jeunes et confirmer leur volonté d'en faire partie.

Les vacances d'été tirent à leur fin. La jeune personne et sa famille organisent un voyage dans un chalet pour passer du temps en nature avant la rentrée scolaire. En arrivant sur les lieux, elle observe qu'il y a un lac et décide d'explorer les environs par elle-même. C'est alors qu'elle tombe sur deux animaux un peu spéciaux qui peuvent communiquer avec les humains. Il s'agit de Bivouac (un castor) et Réflex (une libellule). Ceux-ci expliquent aux jeunes qu'ils font partie du mouvement scout et d'une colonie de Castors. La jeune personne se fait alors inviter à découvrir leur univers (avec la permission de ses parents). Le voile « magique » qui protégeait la colonie est alors levé, juste au moment où la jeune personne accepte la proposition et désire s'engager dans le mouvement. Elle suit alors Bivouac et Réflex pour vivre son premier plongeon, moment où elle prendra les traits d'un castor et recevra sa peau de castor. Elle n'est pas seule : il y a d'autres castors qui font aussi leur premier plongeon.

Chapitre 2 – La rencontre des autres castors

Durée dans le temps : Première année, après la remise de la peau de castor (fin octobre à la fin-décembre)

Objectif : Découvrir les personnages de la progression personnelle et préparer la jeune personne au départ de son odyssée.

Les jeunes sont maintenant des castors initiés. Les autres jeunes castors de la colonie ont maintenant l'âge de quitter leur nid familial pour fonder leur propre colonie. Pour ce faire, différentes compétences seront nécessaires pour affronter les défis que les castors rencontreront tout au long de leur trajet. Pour les guider et les soutenir, Bivouac et Réflex se sont portés volontaires pour faire le voyage avec eux. Les castors font alors les préparatifs nécessaires. Avant de partir, la colonie organise un événement qui sera marquant dans la vie des jeunes. Nous l'appelons le **grand plongeon**, qui symbolise l'engagement des jeunes dans le mouvement scout et marque le départ dans l'aventure.

Chapitre 3 – Suivre le ruisseau

Durée dans le temps : Typiquement, janvier à août de la première année.

Objectif: Favoriser la participation des jeunes aux activités et à la vie de l'unité.

La nouvelle colonie en formation est maintenant en route. Au cours des prochaines étapes, les jeunes seront amenés à se choisir des partenaires de marche parmi les 12 personnages de castors afin de se développer et d'acquérir une variété de compétences utiles à la vie en colonie. Au cours de ce chapitre, les jeunes pourront vivre une ou plusieurs aventures pour explorer de nouveaux territoires, faire des rencontres et résoudre des péripéties qui leur seront présentées. Pendant ce chapitre, les jeunes auront aussi la chance de vivre des camps avec des thématiques personnalisées qui formeront les récits d'aventures de leur première année chez les castors. Au fur et à mesure de la construction de grands barrages, le niveau d'eau monte et devient alors une cascade.

Chapitre 4 – Naviguer dans le torrent de la cascade

Durée dans le temps : Typiquement, septembre à décembre de la 2^e année

Objectif: Favoriser la prise d'initiatives de la part de la jeune personne pour jouer un rôle de leader dans l'accueil des nouveaux castors.

Histoire thématique :

Cela fait déjà un an que la colonie est en marche, en quête d'un nouvel étang où s'installer. Depuis leur départ, certains castors ont pris des chemins différents, alors que de nouveaux castors se joignent à l'aventure. À cette étape de son parcours, la jeune personne de 2^e année est invitée à prendre des initiatives dans la colonie et à jouer un rôle auprès des nouveaux castors. Elle s'implique notamment dans l'accueil des castors de première année ainsi que dans la préparation du premier et du grand plongeon. Les anciens aideront également à faire connaître les différents personnages aux nouveaux et nouvelles. Au fur et à mesure de la construction de grands barrages, le niveau d'eau monte et devient alors un véritable étang.

Chapitre 5 – S'établir dans la nouvelle colonie

Durée dans le temps : Typiquement, janvier à août de la 2^e année

Objectif: Favoriser le partage de l'expérience et des compétences acquises du jeune.

Histoire thématique :

Il s'agit de la dernière étape de notre voyage. Au cours de ce chapitre, la jeune personne complètera les défis des personnages avec lesquels elle n'avait pas encore marché. Son rôle dans la colonie est alors d'être une personne-ressource, en partageant ses connaissances acquises et en étant au service de la colonie pour veiller à l'établissement harmonieux de cette nouvelle colonie.

Chapitre 6 – En route vers la jungle

Durée dans le temps : Lors de la montée vers les Louveteaux

Objectif: Établir un pont symbolique entre les Castors et les Louveteaux.

Histoire thématique :

La colonie est maintenant bien établie. La jeune personne a grandi, et la peau de castor qui lui avait été remise commence à être serrée. Or, elle a encore le goût d'aventure. En se promenant près du nouvel étang, elle aperçoit d'autres animaux qu'elle n'avait jusqu'à alors

jamais vus. Tout comme Bivouac et Réflex, ceux-ci semblent pouvoir communiquer avec les humains, puisqu'il y a d'autres jeunes avec eux. Notre castor décide alors d'aller rencontrer Bivouac et Réflex en leur exprimant cette envie de nouvelles aventures. Ces derniers disent comprendre la jeune personne, lui parlent de la jungle et des animaux qui y vivent et l'encouragent à s'y aventurer. Avant de partir, Bivouac et Réflex organisent un grand claquement d'au revoir et remettent à la jeune personne le badge du Castor découvreur, en témoignage des aventures vécues précédemment. Elle quitte alors la colonie pour rejoindre les Louveteaux et Louvettes.

Annexe 4 – Les personnages



Qualités

- Dépassement
- Justice
- Leadership

Salut, moi c'est **Bivouac**!

Mon cœur bat pour les aventures, quelle que soit leur nature ou leur durée. Mais la plus grande des aventures restera toujours celle qui guide nos pas. J'ai toujours hâte de partir à la recherche de trésors cachés et d'explorer les mystères de la forêt avec la colonie. Ma boussole n'indique pas seulement le nord, mais aussi les valeurs scoutes qui guident notre chemin.

Aussi souvent que possible, j'aime prendre des moments pour échanger des nouvelles et jouer avec les autres. Rien de tel que de partager des histoires sous un ciel étoilé autour d'un feu de camp. Chaque minute castor est toujours pour moi une source de plaisir pour partager, mais aussi d'être à l'écoute pour apprendre des autres. Ma mission est d'être là pour vous inspirer à prendre des chemins nouveaux et vous soutenir dans votre parcours tracé de vos empreintes.

Au besoin, je suis là pour vous conseiller, vous écouter et vous soutenir, tout comme l'ont été pour moi les autres adultes de la colonie lorsque j'avais votre âge.

Une grande odyssée nous attend, où, à travers nos efforts, nous pourrions repousser les limites de la découverte et créer des souvenirs qui dureront toute une vie!

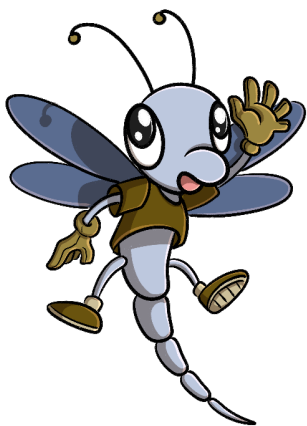
Salut, moi c'est **Réflex**!

Les libellules sont connues pour leur agilité, que ce soit pour les acrobaties aériennes ou pour leurs réflexes à traverser un parcours d'obstacles. Mon rôle dans la colonie est de vous guider dans vos propres processus de réflexion tout au long de votre grande odyssée.

Ma passion, c'est l'art de la réflexion. C'est d'ailleurs en visitant l'étang que j'ai rencontré Bivouac. Depuis notre première rencontre, nous trouvons toujours des sujets de discussion et apportons nos propres réflexions qui sont parfois différentes, puisque nos réalités le sont aussi. C'est donc sans hésitation que je me suis joint à Bivouac pour vous accompagner dans votre parcours! Comme mentor, je suis là pour vous aider à développer vos propres idées, vous poser des questions sur le monde autour qui vous entoure pour mieux le comprendre. Les libellules peuvent paraître délicates, mais c'est à travers ma délicatesse que je vais vous pousser à penser, réfléchir et grandir.

Comme une libellule agile, je vole autour de vous, prête à vous soutenir quand ça secoue un peu dans les moments plus difficiles ou lors de moments de fête, pour partager la joie et souligner les efforts fournis. Ainsi, de temps en temps et vers la fin de chaque projet, j'animerai un moment libellule pour vous offrir un espace sécuritaire qui est favorable à la réflexion.

Cette grande odyssée sera certainement parsemée de moments de doutes, de questionnement et d'expériences où il sera nécessaire de prendre un moment pour faire le point et se poser, car, comme on dit chez moi, même une libellule active ne peut pas toujours être en train de battre des ailes!



Qualités

- Confiance
- Bienveillance
- Respect



Qualités

- Dynamique
- Actif/active
- Minutieux/minutieuse

Salut, moi c'est **Rafale!**

Élevée par deux grands sportifs, j'ai toujours été entourée de gens qui aimaient bouger et qui comprenaient l'importance de rester actif. Par exemple, j'étais âgée seulement quelques jours et je savais déjà nager!

Ce qui m'allume le plus, c'est le hockey! Selon moi, rien ne peut remplacer le sentiment de faire son mieux en équipe, d'unir ses efforts et de s'encourager mutuellement. Mon rêve, ce serait qu'un jour, on organise un immense tournoi sportif entre toutes les colonies de l'étang. D'ailleurs, tu vois ce bâton : je l'ai taillé moi-même à partir d'une branche morte ! Pareil pour mon filet, que j'ai tressé de mes propres mains.

Bien sûr, je fais aussi d'autres activités. Avec mon grand frère, petite, j'aimais faire des concours de sauts de barrage, et désormais, chaque jour je plonge dans l'étang pour nager.

D'ailleurs, cette année, j'aimerais me mettre au yoga : je trouve ça important aussi de faire des activités plus calmes et de savoir relaxer, car cela fait tout autant de bien à mon corps!



Qualités

- Équilibré/Équilibrée
- Délicat/Délicate
- Gourmet

Salut, moi c'est **Papille!**

Je suis la cheffe cuisinière de la colonie des Pelagerugueux. Eh oui, ce bon fumet que tu sens jusqu'ici, c'est ma soupe à l'écorce qui mijote!

Depuis que je suis petite, j'ai toujours su apprécier un bon plat, ainsi que l'effort mis à le concocter : j'avais toujours du plaisir à aider mes parents aux fourneaux.

Ma partie préférée de mon rôle de cuisinière, c'est de choisir avec soin les ingrédients que j'utilise. Je marie les saveurs, mais aussi, les odeurs et les couleurs : après tout, la cuisine, c'est un véritable art, qui fait appel à tous les sens!

D'ailleurs, c'est en me promenant autour de l'étang que je trouve de l'inspiration pour mes recettes, car je sais flairer un nouvel ingrédient intéressant à des kilomètres!

Aussi, avec moi, on ne mange jamais la même chose! Ce que je trouve le plus important, c'est de varier mes recettes et de s'assurer qu'elles contiennent tout le nécessaire pour permettre à la colonie de traverser leurs journées bien remplies. Si c'est bon au goût autant que c'est bon pour nous, alors le tour est joué!



Qualités

- Vigilant/Vigilante
- Prudent/Prudente
- Prévenant/Prévenante

Salut, moi c'est **Globule!**

Savais-tu que mon nom vient d'une sorte de cellule très importante qui peut transporter de l'oxygène partout dans le corps, de la tête jusqu'aux pieds?

Depuis que je suis tout jeune, je suis passionné d'anatomie : le corps et son fonctionnement me fascinent vraiment! D'ailleurs, j'aimerais beaucoup devenir médecin pour la colonie des Pelagerugueux plus tard : comprendre le corps tout en aidant les gens, ce serait mon rêve!

En attendant, je me demande plein de choses : Quels organes me permettent de courir, de sauter, de danser? Que se passe-t-il à l'intérieur de moi après un effort, quand je suis essoufflé? Pourquoi avons-nous tous des corps différents? J'aimerais tellement en savoir plus!

Aussi, tu as sûrement remarqué la trousse que je traîne toujours avec moi : je me dis qu'un jour, elle servira à aider quelqu'un dans la colonie qui aura besoin de soins. Mais le plus important, c'est de s'assurer de ne pas en arriver là, et pour ça, il faut faire attention! Parce que comme on dit : « Mieux vaut prévenir que guérir » !



Qualités

- Analytique
- Perspicace
- Inventif/Inventive

Salut, moi c'est **Cortex**!

Quelque chose à propos de moi? Oh, je ne sais pas trop par où commencer! Voyons voir...

Ah oui, j'aime beaucoup les énigmes. J'adore ça même!

Ce que je préfère, en fait, c'est d'acquérir de nouvelles connaissances utiles qui m'aident lorsque j'ai un objectif à atteindre et que j'ai besoin d'information. Il m'arrive souvent que d'autres castors viennent me voir quand ils ont le « syndrome de la page blanche » pour un projet, car j'ai toujours des solutions originales à proposer!

De plus, ce que j'apprends me permet de me faire ma propre idée de ce qui m'entoure : je ne dis pas ce que je pense avant d'avoir bien réfléchi, et j'essaie toujours d'être le plus neutre possible quand je prends une décision : je n'aime pas les réponses trop faciles! C'est vrai que ça nécessite plus d'effort, mais c'est tellement satisfaisant en fin de compte d'avoir trouvé une réponse par soi-même !

D'ailleurs, c'est peut-être pour ça que j'ai toujours ma loupe avec moi : elle me rappelle qu'il est toujours bon de regarder de plus près les choses qui nous entourent avant de se faire une opinion.



Qualités

- Allumé/Allumée
- Curieux/Curieuse
- Savant/Savante

Salut, moi c'est **Facette**!

Mes parents m'ont déjà raconté que depuis que je suis petite, mon mot préféré, c'est « pourquoi ». Honnêtement, je n'ai pas de difficulté à les croire! C'est vrai que je suis toujours en train de poser des questions, mais c'est parce que j'adore en apprendre plus!

D'ailleurs, c'est moi qui possède la plus grande collection de livres de tout l'étang Castor : j'aime tellement lire !

Ma passion est de découvrir de nouvelles choses tous les jours sur une foule de sujets. Évidemment, j'adore aussi m'informer autrement qu'en lisant : j'écoute des documentaires, je pique à mes parents une nouvelle section du journal chaque semaine, je vais au musée... mais surtout, j'aime parler à des personnes qui en savent tout plein sur des choses que moi, je connais peu. Selon moi, c'est par la discussion et le partage que l'on apprend le plus !

Si un jour j'écris un livre, il portera sur le thème de la curiosité. Car après tout, apprendre, ça implique de l'effort, mais ça doit toujours débiter par le plaisir!



Qualités

- Loquace
- Imaginatif/Imaginative
- Communicateur/Communicatrice

Salut, moi c'est **Presto**!

Je suis le grand conteur de la colonie des Inracinés. J'adore raconter des histoires, et mes amis castors viennent des quatre coins de l'étang pour entendre mes récits réels ou inventés.

Depuis que je suis petit, je suis passionné des mots. Il y a vraiment un mot pour tout ! D'ailleurs, ça m'intéresse beaucoup de savoir d'où viennent les mots que l'on utilise aujourd'hui.

Ce qui est chouette avec les mots, c'est qu'ils permettent de se comprendre entre nous, de communiquer. J'adore les moments où chacun est invité à prendre la parole, c'est super de savoir ce que chacun pense ! Même dans les moments plus difficiles, selon moi, tout peut se démêler avec les mots, tant qu'on y met un peu d'effort et de la bonne volonté.

Aussi, avec les histoires, on peut captiver un auditoire, faire grossir des pupilles, grandir des sourires, provoquer des rires... c'est magnifique ! D'ailleurs, selon moi, ce qui fait une bonne histoire, c'est la façon dont elle est racontée : on rassemble chaque étape dans le bon ordre, on fait bien attention aux détails, on ajoute une touche de suspense, de l'imagination, un soupçon d'humour... et le tour est joué!



Qualités

- Enthousiaste
- Positif/Positive
- Animé/Animée

Salut, moi c'est **Emphase!**

Depuis que je suis petite, on me surnomme la « meneuse de claque ». Il est vrai que j'ai cette tendance naturelle à montrer mon enthousiasme! Ce n'est pas rare que l'on me trouve à me promener avec mes pompons et à partager ma bonne humeur un peu partout où je passe. Les autres castors de la colonie me taquent souvent, parce que je suis toujours la première, lorsqu'une activité est proposée, à sauter à pieds joints, à montrer mon plus grand sourire et à encourager les autres à faire de leur mieux. Après tout, la bonne humeur, c'est contagieux !

Évidemment, il y a quelques activités que je connais moins et qui, au départ, ont l'air plus difficiles ou moins agréables pour moi. Par contre, je me suis toujours dit que c'est en gardant une attitude positive que l'on peut se découvrir de nouvelles passions. Par exemple, quand j'étais toute petite, j'ai commencé des cours de gymnastique. Au départ, je n'étais pas très flexible, et j'avais l'impression de progresser si lentement que j'ai songé plusieurs fois à abandonner. Or, grâce à mes efforts, aujourd'hui, c'est mon activité préférée ! Désormais, je retiens de cette expérience que même quand ça paraît difficile, c'est toujours bon de participer. Ce ne sont pas toutes les activités qui nous, mais on ne sait pas avant d'essayer!



Qualités

- Patient/Patiente
- Persévérant/
Persévérante
- Déterminé/Déterminée

Salut, moi c'est **Hardy!**

D'aussi loin que je me souvienne, j'ai toujours aimé pêcher!

Par contre, comme tu le sais peut-être, la pêche, ce n'est pas une mince affaire! Avant d'attraper quoi que ce soit, il faut être prêt à se montrer patient. Chez nous, pas le choix : j'ai appris dès mon plus jeune âge combien il peut être long d'attendre pour quelque chose, mais aussi que rien ne vaut la satisfaction d'un effort soutenu !

D'ailleurs, l'été dernier, mon père et moi avons construit un système tout particulier pour piéger les poissons qui remontaient la rivière près de chez nous à partir de l'étang. Ça nous a pris une semaine entière ! Or, aujourd'hui, c'est ce système qui nous permet de nourrir plus aisément tous les castors des environs.

Dans la vie, il est vrai que certains projets prennent plus de temps ou sont plus difficiles, mais moi, je me dis toujours que plus on a travaillé pour quelque chose, plus on sera satisfait au moment où ce sera accompli. Et puis, si ça ne fonctionne pas du premier coup, on se retrousse les manches, on recommence et on s'améliore. Tout devient tellement plus amusant quand on pense comme ça!

Salut, moi c'est **Racine!**

Dès mon jeune âge, j'ai été impliquée dans la vie de ma colonie. Ma mère m'a transmis son savoir en m'emmenant partout dans ses rencontres avec les castors des familles.

Aujourd'hui, ça fait de moi quelqu'un qui connaît bien l'ensemble de la communauté de notre étang. Je comprends le rôle qu'y joue chacune des six familles. J'ai bien réalisé que nous avons chacun nos spécialités, et c'est parfait comme cela. Après tout, comme on dit, « il faut de tout pour faire un monde » !

D'ailleurs, selon moi, c'est la même chose à petite échelle : quand on travaille en équipe, chaque personne apporte sa touche personnelle, et c'est comme ça que l'on fait de grandes choses.

Depuis que j'ai réalisé cela, ça m'a donné envie d'apprendre à reconnaître dans quoi j'étais bonne et dans quoi je l'étais moins, comme c'est le cas pour les arts visuels, mais pas encore pour dessiner les traits des visages. Maintenant, je sais sur quoi concentrer mes énergies, et quand demander de l'aide à quelqu'un qui a des compétences là où je suis moins douée. D'ailleurs, j'aide aussi les autres à se questionner sur leurs forces et leurs faiblesses.

Évidemment, ça m'inspire aussi beaucoup de savoir qu'en faisant des efforts, on peut se développer dans les choses pour lesquelles on est moins à l'aise au départ, et ce, surtout avec l'aide de ses proches : c'est là que l'on constate combien c'est plaisant de travailler tous ensemble!



Qualités

- Autocritique
- Humble
- Réfléchi/Réfléchie



Qualités

- Altruiste
- Sensible
- Empathique

Salut, moi c'est **Colline**!

Depuis que je suis toute petite, j'aime écouter et accompagner les autres à vivre leurs sentiments. Avec moi, on trouvera toujours une oreille attentive et une présence rassurante.

Mais j'ai également appris l'importance de l'autoprotection contre les abus et la maltraitance. Il est crucial de reconnaître les signes d'un comportement inapproprié et de savoir dire non. Je suis là pour aider les autres à se sentir en sécurité et à trouver des moyens de protéger leurs propres émotions et leur bien-être.

Mon objectif, désormais, c'est d'aider les autres à reconnaître leurs émotions et à ne pas hésiter à en parler, même si c'est difficile et que ça demande beaucoup d'effort. Parce que ça fait tellement du bien de se sentir compris que ça en vaut vraiment la peine !

Évidemment, même si l'on en parle, ça peut être bien difficile lorsque des émotions nous traversent. Il faut alors se rappeler que toutes les émotions sont normales, et que toute peine ou toute colère s'en ira avec le temps. Mais surtout, il faut bien s'entourer pour passer au travers. Voilà ce que symbolise ma boîte à outils avec un cœur dessus : chacun aura besoin de soutien à un moment ou à un autre, et il faut donc se montrer présent ou présente pour épauler ceux que l'on aime quand ils vont moins bien.



Qualités

- En contrôle
- Respectueux/Respectueuse
- Paisible

Salut, moi c'est **Pépin**!

Quand j'étais petit, mes parents m'ont raconté que je faisais beaucoup de crises de colère et que j'éclatais souvent en larmes pour de petites choses. Depuis, ils m'ont guidé dans l'apprentissage de la gestion de mes émotions. Ça m'a demandé énormément d'efforts, mais aujourd'hui, je suis fier d'être bien meilleur avec tout cela que je l'étais auparavant.

Ce qui m'a beaucoup aidé, c'est aussi la décision de mes parents de m'inscrire à des cours de théâtre dans la colonie. J'y ai appris que parfois, il est plus facile de canaliser des émotions négatives en faisant une activité que l'on aime, et c'est exactement ce que le théâtre a signifié pour moi.

Ce qui aide aussi, c'est de savoir utiliser des mots pour décrire ce que l'on vit quand on sent que ça « bouillonne » à l'intérieur. Désormais, je comprends vraiment pourquoi c'est utile : chaque fois, c'est un vrai soulagement d'avoir pu expliquer exactement comment je me sentais plutôt que d'agir sur le coup de l'émotion.

Désormais, j'aimerais aider ma communauté en construisant une véritable école de théâtre dans ma colonie. Je suis sûr que ça pourra aider bien d'autres castors qui ont eu les mêmes défis que moi.



Qualités

- Amical/Amicale
- Chaleureux/Chaleureuse
- Inclusif/Inclusive

Salut, moi c'est **Flocon**!

Fils unique, j'ai dès mon plus jeune âge cherché à rencontrer les autres. Mes meilleurs amis et meilleures amies dans la colonie sont vite devenu(e)s comme des frères et des sœurs. Je les ai appelés(e)s des « frères et sœurs de cœur ».

Personnellement, ce que j'aime le plus, c'est faire partie du groupe et créer des liens solides avec les autres. J'aime faire sentir à mes amis qu'ils sont importants pour moi et que je tiens à eux.

De plus, puisque je sais que le sentiment d'appartenance est si important, j'ai envie que chacun et chacune le ressente de manière égale : pas question que quelqu'un se sente exclu ou exclue. De plus, je ne comprends pas pourquoi on exclurait quelqu'un : ça me semble évident que dans un groupe, tout le monde a quelque chose d'unique à apporter.

D'ailleurs, ça aussi, je trouve ça super intéressant : tout le monde a sa petite touche bien personnelle, et ce, même si ce n'est pas visible au premier coup d'œil. C'est pour ça que j'adore me faire de nouveaux amis ou de nouvelles amies : bien sûr, ça prend un certain effort d'aller à la rencontre de quelqu'un qu'on connaît moins bien, et il faut parfois vaincre sa timidité ou l'impression qu'on ne s'entendra pas bien, mais selon moi, ça vaut toujours le coup ! Après tout, il n'y a rien comme le sentiment d'avoir découvert quelqu'un de spécial et de développer une belle amitié insoupçonnée !



Qualités

- Ouvert/Ouverte d'esprit
 - Rassembleur/Rassembleuse
 - Humain/Humaine

Salut, moi c'est **Atlas**!

Petit, j'ai beaucoup voyagé avec mes parents, et je crois que c'est de là que vient mon envie de toujours rencontrer de nouvelles personnes qui proviennent de toutes les cultures du monde.

D'ailleurs, je suis très heureux lorsque des castors d'autres étangs viennent nous visiter. Ils ont toujours quelque chose de beau à nous apprendre, et ils m'inspirent avec leur manière différente de voir le monde. Des fois, c'est moi qui vais les visiter en retour, en utilisant le deltaplane que m'a construit mon ami Cortex !

Selon moi, même si les personnes que l'on rencontre ont l'air vraiment différentes de nous au premier regard, parce qu'elles viennent d'ailleurs ou qu'elles croient en des choses différentes, par exemple, il y a toujours des points communs, et c'est toujours enrichissant de les rencontrer. Après tout, nous sommes tous des humains !

D'ailleurs, mon rêve, ce serait de rencontrer des gens nouveaux toute ma vie et d'apprendre à partir de leurs histoires uniques. Je pense que c'est ça qui nous rend sages dans la vie : prendre le temps et mettre l'effort de s'inspirer réellement des autres autour de nous, au-delà des barrières. Et en plus, c'est tellement plaisant !



Qualités

- Contemplatif/Contemplative
- Introspectif/Introspective
- Symbolique

Salut, moi c'est **Comète**!

On me dit souvent que ma plus belle qualité est le fait que j'ai le don pour remarquer les belles choses de la vie. Après une journée amusante passée avec mes amis ou ma famille, je prends souvent un temps pour me rappeler les moments que j'ai particulièrement aimés, et ça me donne un immense sourire ou bien une petite boule dans la gorge... ou les deux !

Mon endroit préféré dans la colonie est un petit coin près de l'étang où se rassemblent souvent de magnifiques lucioles. J'aime penser que les lucioles peuvent représenter les petites choses qui sont simples mais belles dans la vie.

De la même manière, il est important pour moi d'être proche des gens, car je sais combien ça compte lorsque l'on pose de petits gestes spéciaux sans rien demander en retour. Aussi, j'apprends chaque jour qu'offrir, ce n'est pas forcément donner un cadeau. À un bon ami ou à une bonne amie, on peut offrir sa présence, son temps, le partage d'un moment agréable... et souvent ça compte tellement plus pour l'autre qu'un cadeau matériel!

Ce qui est chouette, c'est que quand on voit la vie de cette manière, c'est plus facile de traverser les moments un peu plus compliqués. Personnellement, après une journée difficile, je fais l'effort de penser à une petite chose qui s'est bien passée, qui m'a fait sourire, qui m'a rendu fier ou qui a aidé quelqu'un : j'appelle ça ma « luciole » de la journée!



Qualités

- Serviable
- Attentionné/ Attentionnée
- Reconnaissant/ Reconnaissante



Qualités

- Solidaire
- Juste
- Équitable

Salut, moi c'est **Plume!**

S'il y a quelque chose qui me représente bien, c'est sûrement mon amour pour la nature.

Depuis que je suis petite, l'endroit où j'aime le mieux me retrouver est une petite clairière tout près de l'étang Castor, où je peux passer des heures allongées dans les herbes hautes à regarder le soleil traverser les branches jusqu'à ce que le ciel s'assombrisse et que je sache qu'il est l'heure de rentrer. Je trouve que la nature est tellement fascinante !

Qu'il s'agisse des montagnes, de la mer, des forêts ou des rivières, j'ai l'impression que les paysages que nous offre la nature sont de véritables œuvres d'art. Par exemple, as-tu déjà observé un flocon de neige de près, avec tous ses détails ? Ou encore, t'es-tu déjà amusé à compter le nombre de couleurs qu'il y a dans un coucher de soleil ? Voilà autant d'exemples que la nature a franchement son lot de petites merveilles.

De plus, la nature nous offre, selon moi, un véritable havre de paix. As-tu déjà remarqué qu'on se sent toujours beaucoup plus calme et reposé quand on est entouré d'arbres et d'air pur ?

Or, ce qui est vraiment le mieux, c'est de pouvoir partager cet espace magnifique et surprenant avec d'autres. Voilà pourquoi mes moments préférés sont ceux où je suis entourée de mes meilleurs amis, en pleine nature. Par exemple, faire une virée en canot autour d'un grand lac bleu, dormir sous une tente avec ses parents, ou donner le dernier effort pour gravir une montagne avec ses meilleurs amis, ce sont des moments tout simplement magiques desquels on garde des souvenirs toute sa vie. D'ailleurs, je pars en camp la fin de semaine prochaine.

Salut, moi c'est **Caucus!**

Depuis que je suis petit, mes parents m'ont toujours encouragé à m'impliquer auprès des causes qui me tenaient à cœur. Très jeune, je les ai accompagnés à des campagnes de financement, des manifestations pacifiques et des événements de toutes sortes en lien avec la justice sociale.

Aussi, dès mon plus jeune âge, j'ai appris à faire équipe avec les autres et à être juste avec chacun et chacune. Avec le nombre d'individus que nous sommes dans la colonie, il fallait bien partager !

Aujourd'hui, je crois que ma famille nombreuse a fait de moi un pro du fonctionnement en groupe. J'adore trouver des solutions pour que les besoins de tous soient entendus et participer à faire une réelle différence. Je trouve que chaque effort en vaut la peine, et ce, même si notre contribution peut sembler minuscule. Après tout, comme ma mère le dit toujours, « si ce n'est pas nous, qui le fera ? »

D'ailleurs, l'an dernier, j'ai inventé un système pour faciliter les échanges avec les autres colonies, à partir de messages gravés sur des billots de bois. Depuis, nous nous sentons beaucoup plus unis, et je trouve ça merveilleux. C'est fou ce qu'on peut accomplir tous ensemble !



Qualités

- Écologique
- Soucieux/Soucieuse
- Responsable

Salut, moi c'est **Ozone!**

Mes parents aiment beaucoup jardiner et m'ont transmis leur passion. C'est comme ça que j'ai d'abord pris contact avec la nature! Aujourd'hui, j'aime prendre soin des végétaux de toutes sortes, des fruits et légumes de mon potager jusqu'aux plantes en pot que je garde chez moi.

Au fil des années, j'ai été sensibilisée à la protection de l'environnement, et cela m'a encouragée à poursuivre ma passion à plus grande échelle, en la combinant à des valeurs d'écologie.

Par exemple, l'an dernier, avec l'aide de Cortex, j'ai mis sur pied un système de récupération et de traitement de l'eau pour la colonie. J'aimerais d'ailleurs le reproduire pour mes amis dans les autres colonies!

De plus, chaque jour, j'essaie de faire autant d'efforts que possible pour réduire mon impact environnemental, que ce soit en utilisant des moyens de transport plus verts, en réduisant ma consommation, en évitant les produits alimentaires qui viennent de loin, et bien d'autres. À mon avis, il n'y a pas de meilleur moment que maintenant pour prendre soin de la planète. Qu'en penses-tu?



Qualités

- Attentif/Attentive
- Réceptif/Réceptive
- Courtois/Courtoise

Salut, moi c'est **Écho!**

Quand j'étais tout petit, mes parents ont créé une émission de radio, que je coanime désormais. Dans les épisodes auxquels je participe, j'essaie de donner la parole à tout le monde et de m'assurer que tous sont réellement entendus, car selon moi, l'opinion de chaque personne est importante!

Aussi, avec deux parents animateurs, j'ai bien vite réalisé comment la communication, c'est compliqué ! En effet, quand on veut s'assurer que tout le monde a bel et bien l'espace pour dire ce qu'il veut dire, il y a toutes sortes de petites choses que l'on doit s'assurer de faire. Avoir une vraie discussion inclusive, ça prend de l'effort!

Par contre, on est rapidement récompensé pour ce travail : une conversation où tout le monde parle équitablement, pour moi, c'est ce qu'il y a de plus précieux. D'ailleurs, on m'a dit récemment que mon émission était l'une des préférées à travers l'étang Castor! Je me dis que probablement, les gens aiment y entendre des gens à qui on laisse une vraie place pour s'exprimer.

Par exemple, j'invite souvent des jeunes comme toi et moi à venir parler des sujets qui les intéressent. Je trouve que c'est plutôt rare qu'on laisse autant de place aux jeunes dans les discussions sérieuses. Pourtant, moi, je crois que nous avons plein de choses importantes à dire, et qu'il est important de nous écouter, autant que les adultes. Qu'est-ce que tu en penses ?

Annexe 5 – Les bâchettes

BÛCHETTE sécurité

Pour obtenir la bâchette sécurité, la jeune personne doit accomplir tous ces défis :

- Je peux soigner des coupures et des éraflures mineures.
- Je connais mon adresse et mon numéro de téléphone en cas d'urgence.
- Je sais comment repérer des objets chez moi qui ne sont pas sécuritaires.
- Je connais les différents services d'urgence, je sais quand et comment les appeler et je sais quoi dire.



- J'ai appris la règle du compagnon (le système deux par deux) lorsque je suis à l'extérieur.
- J'ai appris à toujours dire à un adulte où je vais.
- J'ai muni mon sac à dos d'un sifflet pour les sorties de plein air.
- J'ai pratiqué un protocole d'urgence si je me perds lors d'une sortie à l'extérieur.
- Je sais comment assurer ma sécurité autour d'un feu de camp.
- Je sais comment me comporter lorsque je me trouve près d'animaux sauvages.

Bûchette Intérêt personnel

Pour obtenir sa bûchette Intérêt personnel, la jeune personne doit réaliser un projet personnel, à son choix, en suivant l'approche scout du VC(i)PREF. Pour soutenir les jeunes dans cette bûchette, vous pouvez vous inspirer des pistes proposées pour les grands barrages.

Les étapes proposées aux jeunes sont :

- VOULU : Quels sont tes intérêts?
- CHOISI : Quel intérêt choisis-tu pour ta bûchette?
- INTÉGRER : Demande à ton équipe d'animation de valider ton projet.
- PRÉPARER : Que dois-tu faire pour préparer ton projet?
- RÉALISER : Décris comment tu as réalisé ton projet.
- ÉVALUER : Comment s'est passé ton projet?
- FÊTER : Comment as-tu fêté la réalisation de ton projet?



Bûchette Gardiens et gardiennes de l'effort

Note : bûchette spéciale ! Cette bûchette ne s'acquiert pas après avoir complété une certaine quantité de défis. C'est une bûchette vers laquelle le jeune s'engage à prendre un rôle de leadership et mentor aux nouveaux.

Pour obtenir leur bûchette Gardiennes et gardiens de l'effort, la jeune personne doit s'engager à :

- Prendre un rôle de mentor pour tous les castors de ta colonie, et spécialement pour les personnes qui sont nouvelles.
- Transmettre aux autres tes connaissances sur le scoutisme ainsi que tes valeurs scout, et ce, avec respect et enthousiasme.
- Encourager les autres lors des activités de la colonie.
- Initier régulièrement certains chants, jeux et/ou activités pour la colonie.
- Rappeler à ton unité leur engagement à l'effort (par exemple, en initiant le mot d'ordre), et être un modèle positif d'engagement pour ta colonie.
- Prendre l'initiative en aidant l'équipe d'animation dans certaines tâches (ex. : dans les fêtes, camps, rapides, activités spéciales et thématiques).



Bûchette castor averti

Pour obtenir la bûchette Castor averti, la jeune personne doit participer aux activités de l'atelier castor averti.

La description de l'atelier est disponible dans la trousse d'animation Castors.



Bûchette plein air

Pour obtenir la bûchette plein air, la jeune personne doit accomplir tous ces défis :



- Je peux accrocher une corde pour suspendre mon linge ou mon équipement à l'aide d'un nœud.
- Je sais pourquoi je dois suivre les sentiers lorsque je suis à l'extérieur.
- Je connais trois raisons pour dormir à l'abri lorsque je suis en plein air.
- Je peux nommer trois fleurs sauvages par l'observation directe dans un champ, une forêt ou un buisson.
- Je peux ramasser du bois sec combustible pour allumer un feu.
- Je sais comment veiller à la propreté de mon camp.
- Je peux aider à faire mon sac pour le camp.
- Je sais comment m'habiller pour aller jouer dehors en toute saison.
- Je peux nommer le matériel que je dois emporter en randonnée.

Bûchette environnement

Pour obtenir la bûchette environnement, la jeune personne doit accomplir des défis dans deux étapes distinctes :

Étape 1 : Explorer...

Tu dois en choisir 2.



- Un boisé ou un lieu naturel près de chez toi.
- Les animaux qui se trouvent près de chez toi.
- Où se trouve la source de l'eau que tu bois.
- Où vont les déchets qui sont produits près de chez toi.
- Autre (*au choix*)

Étape 2 : Pour ensuite pouvoir agir en...

Tu dois en choisir 2.

- Essayant un repas sans viande.
- Préparant un sac-repas sans déchet.
- Plantant des fleurs ou des légumes.
- Fabricant un objet ou une œuvre d'art à partir de matériaux recyclés.
- Autre (*au choix*)

Le castor découvreur

Le castor découvreur n'est pas une bûchette, mais s'acquiert comme note de passage aux Castors lorsque la jeune personne monte aux Louveteaux.

Elle est acquise automatiquement si le jeune souhaite poursuivre à la branche supérieure et fait sa montée.

Annexe 6 – VC(i)PREF pour les grands barrages

Étape du VC(i) PREF	Lien avec le cadre symbolique	Objectif(s) de l'équipe d'animation	Idées pour faire vivre cette étape
V pour VOULOIR	Désir de construire un grand barrage en explorant différents lieux pour le construire.	Inspirer et donner l'occasion aux jeunes d'exprimer leurs idées et leurs intérêts envers des activités ou des thématiques pour le grand barrage à venir	Demander aux jeunes d'apporter des objets d'un intérêt qu'ils ont Organiser une tempête d'idée en groupe Réunir les jeunes en huttes et leur proposer de lancer leur idée dans le style «Dans l'œil du dragon» Personnifier l'un des personnages de la colonie
C pour CHOISIR	Sélection du lieu de construction du grand barrage	Apprendre aux jeunes à prendre des décisions en groupes pour choisir un projet ou des activités qui rallient toute l'unité	Faire un tableau de pour et contre des choix Aider les jeunes à trouver un consensus Procéder à un vote démocratique à main levée
(i) pour INTERVENIR, INTÉGRER	Validation du lieu de construction du grand barrage en tenant compte de la géographie du site.	Assurer que les activités et les projets sont une bonne opportunité d'apprentissage pour les jeunes et intègrent la méthode scout	Faire une liste de problèmes potentiels et demander aux jeunes comment on peut éviter ou régler ces problèmes Rappeler aux jeunes certains de leurs défis personnels ou de leurs intérêts
P pour PRÉPARER	Élaboration des plans de construction du grand barrage	Valoriser l'importance de la responsabilité et veiller à ce que chaque jeune comprenne la valeur de mener à bien une tâche pour le bien du projet et de son équipe	Donner un volet du projet à chaque hutte et un adulte les aide à faire une liste des tâches à faire pour le réaliser Distribuer des petites tâches à chaque jeune en mettant l'accent sur sa responsabilité Faire des équipes de deux avec un nouveau et un ancien par tâche pour favoriser le mentorat Utiliser des outils visuels pour montrer les choses à faire avec des échéanciers clairs

R pour RÉALISER	Construction du grand barrage	Susciter la participation de chacun pour profiter de ce point culminant et les aider à résoudre des problèmes si des embûches surviennent	Encourager les bons coups et célébrer chaque petit succès Observer et reconnaître les comportements positifs des jeunes : volonté de progresser, intégration des valeurs du scoutisme, conscience de leur engagement, attitude face aux difficultés, à la résolution de problèmes et à la prise de décisions
É pour ÉVALUER	Inspection du grand barrage et validation de sa construction	Faire ressortir la valeur éducative de l'expérience en offrant aux jeunes un moment de réflexion et de partage sur les apprentissages réalisés ou l'expérience vécue	Faire un moment-libellule avec Réflex à la fin de la réunion pour poser une question sur comment les jeunes ont vécu l'avancée du projet et faire un tour de table Réaliser des dessins ou œuvres plastiques collaboratives exprimant les émotions ou les impressions liées au grand barrage Préparer des sketchs sous forme de bulletin de nouvelles pour résumer le grand barrage vécu
F pour FÊTER	Organisation d'une fête et d'un claquement pour fêter l'inauguration du grand barrage.	Souligner et reconnaître les efforts de chacun et célébrer les réussites pour se motiver à entreprendre de nouveaux projets	Faire un claquement Célébrer chaque succès en soulignant la contribution de chaque personne Faire une remise de badges pour les défis réalisés Amener un dessert spécial en forme de castors à la réunion

Réussir son barrage

Le barrage peut parfois être la partie la plus intimidante ; quoi faire parmi tant d'idées? Voici des idées pour animer son premier barrage :

- Présélectionner quelques idées de thèmes/projets que les jeunes seront ensuite libres de trier, de modifier selon leurs envies ou bien de délaisser pour proposer des idées alternatives. De cette manière, les jeunes ne sont pas confrontés à un vide. En effet, il est normal que des jeunes de cet âge accueillent favorablement un soutien plutôt que de faire de façon entièrement autonome le choix d'un projet; il faut donc arriver préparée comme équipe d'animation, tout en demeurant ouverte aux suggestions!
- Récolter les intérêts globaux des jeunes avant même la première réunion de l'année scout, par exemple à même le formulaire d'inscription distribué aux jeunes. Ainsi, lors des premières réunions de l'année, on ressort les éléments de thématique les plus mentionnés par les jeunes : on économise ainsi du temps, tout en plaçant le jeune au centre des décisions qui le concernent.
- Orienter le choix des jeunes d'un projet ou d'un thème en fonction des réussites et des enjeux vécus dans les grands barrages précédents, pour éviter les grands barrages trop semblables ou bien pour construire directement sur les défis rencontrés dans le dernier grand barrage, en choisissant un projet commun qui permettra de travailler spécifiquement ces défis.

- Faire vivre le barrage sous la forme de jeu. La proposition et la modification des thèmes peuvent se dérouler sous la forme d'un mini-débat simulé où les jeunes sont appelés à justifier leurs idées ou à construire respectueusement sur celles d'autrui. Dans le cas d'échanges particulièrement riches, cette première réunion pourra même être considérée comme un rapide et faire valoir aux jeunes des empreintes PICASSO.
- Utiliser des techniques de « tempêtes d'idées » ludiques comme piger des moitiés de thématiques à assembler, à la manière d'un cadavre exquis; ou d'utiliser un dé géant sur lesquelles les faces sont des thèmes mentionnés par les jeunes.

Annexe 7 – La montée

La montée marque un moment de transition entre les unités et une importante étape de la progression personnelle du jeune. Elle se déroule pendant le mois de septembre au début de l'année scout.

L'événement se prépare conjointement avec la meute, ou dans certains groupes, avec toutes les autres unités. Les jeunes se retrouvent au cœur de la préparation de l'événement, autant chez les Castors que chez les Louveteaux. Ils peuvent s'occuper du décor, des accessoires, de l'animation des chants, des bans, des danses, ou même de l'écriture d'un texte d'au revoir pour les jeunes qui montent. C'est une bonne occasion pour l'équipe d'animation d'impliquer les jeunes qui restent dans leur unité dans un rôle de leadership dès le lancement de l'année.

Exemple d'une montée de groupe

Heure	Durée	Activité	Description
18h45	15 minutes	Accueil des jeunes et parents	
19h00	5 minutes	Mot de bienvenue	Description de la mission et du but du scoutisme, présentation du groupe scout
19h05	50 minutes	Montée	Chaque unité a 10 minutes pour présenter son unité et les réussites de l'année précédente, présenter les jeunes qui les quittent, et faire une activité d'accueil pour les nouveaux jeunes qui arrivent chez eux
19h55	5 minutes	Clôture et photo de groupe	Remerciements
20h00	30 minutes	Collation et breuvage	La montée est fêtée avec une collation pour tout le monde.

Exemples d'activités de départ et d'accueil pour les castors :

- **Un mot de gentillesse** : l'équipe d'animation prépare avec les jeunes un texte de départ pour les castors qui les quittent. Le texte souligne les forces que chaque jeune va amener aux louveteaux. Une fois le texte lu, le jeune reçoit son castor découvreur.
- **Quitter la hutte** : un parachute de jeu est ouvert pour couvrir tous les jeunes. Les jeunes qui montent se rassemblent au centre sous le parachute. L'animateur raconte le dernier chapitre de l'odyssée Castor au groupe. Quand le cri du loup est entendu, les jeunes qui montent quittent le parachute, symbolisant leur départ de la hutte. On reprend ainsi la symbolique du grand claquement vécu lors de leur grand plongeon.

- **La traversée de la rivière Wainganga** : une bâche est placée au sol pour représenter une rivière. Le jeune doit sauter par-dessus de la bâche pour aller rejoindre les louveteaux.
- **Grand claquement** : Les jeunes sont en rond et les nouveaux sont placés au milieu. Les jeunes tapent leurs mains sur leurs jambes lentement, et ensuite de plus en plus rapidement jusqu'à ce que ça sonne comme un applaudissement. Le ban est fait une deuxième fois et les nouveaux se joignent à eux, en guise de découverte des mœurs des castors et signe d'accueil dans l'étang.

Annexe 8 – Première réunion

Durée de réunion : 90 minutes

Heure	Durée	Activité	Description
18h30	15 minutes	Accueil	Présentation des animateurs Chaque jeune est accueilli individuellement, puis intégré à un jeu d'accueil
18h45	10 minutes	Appel à la digue	Première digue : Apprentissage de la digue et comment la former, de la chanson « Au pied du grand barrage », et du cri pour s'asseoir : « Cric, crac... croc. » Règles de base : respect lorsque quelqu'un parle, lever la main, respect de la digue Présenter le mot d'ordre effort et expliquer son importance
18h55	10 minutes	Jeu de présentations	À tour de rôle, chacun dit son nom en faisant un geste, par exemple : « <i>Je m'appelle xx</i> » en levant les bras au ciel. Tout le groupe dit : « <i>Bonjour xx</i> » en répétant le geste.
19h05	5 Minutes		Transition : apprentissage des cris de ralliement « Castor... à l'effort » et « Y'a du bouleau... pour les castors ! » Pause cascade (eau/toilette) – ceux qui ont fini : « Y'a un rat sur le toit... »
19h10	25 minutes	Jeu brise-glace/collaboratif	
19h35	10 minutes	Discussion : « Qu'est-ce que ça fait un scout? »	Séparer le groupe en deux (anciens/nouveaux) Nouveaux castors : discussion sur les activités, rencontres, progression générale, etc. Anciens castors : discussion sur leur rôle et attentes cette année
19h45	10 minutes	Jeu qui bouge	
19h50	5 minutes	Digue de clôture	Annonces pour la semaine prochaine et chanson de clôture

Annexe 9 – Réunions de suivi de la progression

Exemple 1

Colonie de 18 jeunes, 4 membres de l'équipe d'animation

Durée de réunion : 90 minutes

Heure	Durée	Activité	Description
18h30	5 minutes	Digue d'ouverture	Accueil des jeunes et explication du format de la rencontre : des animateurs parleront avec les jeunes un à un pendant que les autres feront une activité Expliquer l'activité à tous les jeunes. Privilégier une activité dans laquelle les jeunes peuvent venir et repartir sans problème. Exemple : bricoler un masque de castor.
18h40	80 minutes	Rotation de jeunes et activité	2 animateurs s'installent dans une salle avec la colonie et commencent l'activité pendant que 2 animateurs s'installent dans une autre salle et rencontrent chacun un jeune à la fois pour définir leur défi avec eux. 2 animateurs x 9 jeunes chaque x 8 minutes par jeune = 72 minutes pour couvrir tous les jeunes, avec 8 minutes de temps tampon L'équipe d'animation peut échanger les rôles à mi-chemin de l'activité et les personnes qui animaient l'activité deviennent les personnes qui font les rencontres.
19h25	5 minutes	Digue de clôture	Annonces pour la semaine prochaine et chanson de clôture

Exemple 2

Colonie de 24 jeunes, 4 membres de l'équipe d'animation

Durée de réunion : 60 minutes

Option 1

Inviter deux aides-bénévoles (ex. : pionniers, parents) à venir animer des activités.

Rotation de jeunes et activité de 45 minutes avec 4 animateurs qui font des rencontres.

4 animateurs x 6 jeunes chaque x 7,5 minutes par jeune = 45 minutes pour couvrir tous les jeunes

Option 2

Rotation de jeunes et activité de 45 minutes sur 2 réunions avec 2 animateurs qui font des rencontres.

2 animateurs x 6 jeunes chaque x 7,5 minutes par jeune = 2 sessions de 45 minutes pour couvrir tous les jeunes

Annexe 10 – Chants

Chant d'invitation à la minute Castor

(sur l'air de « Bonsoir, mes amis, bonsoir »)

C'est la minute Castor
Réveille ton voisin qui dort
C'est la minute Castor
Ce n'est pas le temps de faire le mort
PARLONS FORT !

Chant pour la pause cascade

(sur l'air de « Le port de Tacoma »)

C'est l'heure de la pause cascade.
Castors, castors.
C'est l'heure de la pause cascade.
Castors à l'effort!
Il faut aller aux toilettes
Castors, castors.
Boire de l'eau et se dépêcher
Pour aller jouer!

Au pied du grand barrage *

(sur l'air de « Dans la forêt lointaine »)

Au pied du grand barrage
Entends-tu le castor
Appelant à la nage
Tous les petits castors ?
Castors, castors,
À la digue, castors!
Castors, castors,
À la digue, castors!

*** Chant de rassemblement des Castors (appel à la digue)**

Chant de plongeon

(sur l'air de «Les petits poissons dans l'eau»)

Refrain

Les petits castors dans l'eau

Plongent plongent plongent plongent

Les petits castors dans l'eau

Se préparent pour le grand saut.

Plonge dans l'étang

Fait comme les grands

Mouillons nos fourrures

Partons à l'aventure.

(Refrain)

Chant du moment libellule

(sur l'air de «Pirouette, cacahuète!»)

C'est le moment libellule

Réfléchir, évaluer

C'est le moment libellule

Avec Réflex, pour nous guider

Glossaire

Le présent glossaire permet de se familiariser avec certains termes propres à la branche Castor.

Appel à la digue : court moment qui donne le ton à une réunion en introduisant la digue d'ouverture. L'appel à la digue consiste le plus souvent en un chant collectif (« Au pied du grand barrage »).

B.A. : la bonne action quotidienne est un geste qui fait du bien aux autres ou à la planète pour lequel on n'attend rien en retour qu'on encourage les castors à faire quotidiennement.

Badge : insigne de progression qui souligne le développement de compétences normées dans le scoutisme. Les bûchettes sont le nom spécifique des badges de compétences normées pour la branche Castors.

Ban : acclamation originale pour exprimer une joie, une réussite, une conclusion.

Barrage : Tempête d'idée (V) et choix (C) réalisés en début de grand barrage.

Branche : subdivision du parcours scout centrée sur une tranche d'âge et dont le cadre symbolique et les objectifs de progression sont axés sur une période clé de la vie. Ainsi, on retrouve :

- Les Castors : 7-8 ans
- Les Louveteaux : 9-11 ans
- Les Aventuriers : 12-17 ans
- Les Éclaireurs : 12-14 ans
- Les Pionniers : 14-17 ans
- Les Routiers : 18-25 ans

Bûchette : badge de compétences normées relatif à un domaine spécifique; il y en a cinq : la bûchette Sécurité, la bûchette Environnement, la bûchette Plein air, la bûchette Castor averti et la bûchette d'intérêt personnel.

Castor découvreur : badge remis lors de la montée, qui indique que le jeune a été castor.

Castor (personnage de) : personnage symbolique qui, affilié à une famille de castors, personifie certaines compétences, soit celles à développer dans un champ PICASSO donné et des compétences techniques (bûchettes). Il y a 18 personnages de castors au total, soit trois par famille de castors.

Grand barrage : nom donné à un cycle du programme Castors, qui est d'une durée approximative de 3 à 4 mois et durant lequel l'unité traverse toutes les étapes de la pédagogie de projet VC(I)PREF. Il y a quatre grands barrages fixes par année scout.

Claquement : Moment de reconnaissance, de partage et de fête vécu à la fin de chaque grand barrage. Les badges de progression sont remis à ces occasions. Les jeunes se mettent en rond et tapent leurs mains sur le côté de leurs jambes, au début très lentement, et ensuite de plus en plus rapidement. Le grand claquement représente les castors qui tapent leur queue sur l'eau.

Colonie : unité constituée de jeunes de 7-8 ans (les castors) ainsi que d'animateurs et d'animatrices.

Digue : rassemblement de la colonie. Il existe trois types de digues : les digues d'ouverture, les digues de clôture et les digues de partage.

Digue d'ouverture : rassemblement de la colonie au début d'une réunion.

Digue de clôture : rassemblement de la colonie à la fin d'une réunion.

Digue de partage : tout rassemblement de la colonie qui n'est ni une digue d'ouverture ni une digue de clôture.

Effort : mot d'ordre des Castors.

Empreinte : marque de progression personnelle récoltée par le jeune à la suite du développement de certaines compétences essentielles en jouant « à la manière » d'un personnage de castor donné. La collecte d'empreintes est le principal critère de transition d'un niveau de plongée à un autre.

Famille de castors : groupe symbolique de castors affilié à un champ de développement PICASSo (Physique, Intellectuel, Caractère, Affectif, Spirituel et Social). Il y a six familles de castors au total, dont les premières lettres des noms rappellent le champ concerné : les Pelagerugueux, les Inracinés, les Croctroncs, les Arbrivores, les Sciessapins et les Soupofeuilles. Dans chaque famille de castors, on retrouve trois personnages de castors.

Grand plongeon : Moment d'engagement des nouveaux castors.

Hutte : subdivision de la colonie en petites équipes.

Loi des Castors : formule brève, exprimant l'idéal de la branche Castors, qui se formule ainsi : « Le castor joue avec et comme les autres ».

Minute-castor : moment particulier vécu au début de chaque réunion et qui permet à tous les membres de la colonie de s'exprimer librement et spontanément sur ce qu'ils ont vécu.

Moment-libellule : Moment de co-évaluation (E du VC(i)PREF) ou de retour sur les activités, vécu en fin de réunion, avec toute la colonie, de manière régulière ou occasionnelle.

Montée : passage d'un castor chez les Louveteaux ou les Louvettes.

Mot d'ordre : expression qui résume les exigences de la vie en colonie; le mot d'ordre des castors est l'« effort ».

Niveau Cascade : troisième niveau de plongée; désigne aussi le badge qui reconnaît cette étape.

Niveau Étang : quatrième niveau de plongée; désigne aussi le badge qui reconnaît cette étape.

Niveau Ruisseau : deuxième niveau de plongée; désigne aussi le badge qui reconnaît cette étape.

Niveau Source : premier niveau de plongée; désigne aussi le badge qui reconnaît cette étape.

Niveaux de plongée : ensemble des étapes de la progression personnelle Castors, basées sur l'acquisition de compétences essentielles et de compétences normées; désigne aussi les badges qui reconnaissent chacune des étapes.

Premier plongeon : Moment d'affirmation et d'initiation au milieu du premier grand barrage où les nouveaux reçoivent leur peau de castor et découvrent les personnages des six familles.

Rapide : Cycle court de VC(i)PREF, d'une durée de quelques heures à quelques jours, qui est prévu spontanément selon les besoins de la colonie. Les rapides peuvent aussi permettre à chaque castor d'obtenir des empreintes dans un champ de développement moins populaire ou moins facilement explorable dans le cadre des réunions régulières.

Références

1. Afanasenko, D., Léveillé, D., Li, Y., Messier, L., Patel, S., Pépin, I., Provost-Bazinet, E., Trottier, M., Zerrouki, K., Saad, J. (2014). Outils TDAH en milieu scolaire. Repéré à : papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/10475/1_livvable%206_outil-2.pdf?sequence=2&isAllowed=y
2. Bourque, S. (2016). 7 à 8 ans : le développement intellectuel. Repéré à : <https://naitreetgrandir.com/fr/Etape/5-8-ans/Developpement/7-8-ans/fiche.aspx?doc=7-8-ans-intellectuel>
3. Boyd, D. et Bee, H. (2017). *L'enfance : Les âges de la vie* : (5^e éd.; traduit par Andrews, J., Lord, C. et Gosselin, F.). Montréal, Québec : Édition du Renouveau Pédagogique inc.
4. Boyd, D. et Bee, H. (2008). *Les âges de la vie : psychologie du développement humain* (3^e éd.; traduit par Gosselin, F.). Montréal, Québec : Édition du Renouveau Pédagogique inc.
5. Organisation Mondiale du Mouvement Scout. (2010). Lignes directrices pour le développement spirituel et religieux. Repéré à : <https://www.scout.org/node/6318>
6. Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants. (2009). Relations entre pairs : aider les enfants à créer des liens d'amitié. Repéré à : <http://www.enfant-encyclopedie.com/sites/default/files/docs/coups-oeil/rerelations-entre-pairs-intervenants-info.pdf>
7. Cheng, J. et Monroe, M., C. (2012). Connection to Nature: Children's Affective Attitude Toward Nature. *Environment and Behavior*, 44(1), 31-49. DOI: 10.1177/0013916510385082
8. Croisile, B. (2009). *Tout sur la mémoire*. Paris: Odile Jacob.
9. Ferland, F. (2014). *Le développement de l'enfant au quotidien : de 6 à 12 ans*. Montréal, Québec : Collection du CHU Sainte-Justine pour les parents.
10. Fréchette, N. et Morissette, P. (2011). Comportement prosocial. Récupéré à : <http://developpement.ccdmd.qc.ca/fiche/comportement-prosocial>
11. Fréchette, N. et Morissette, P. (2018). Développement de la socialisation chez les enfants de 3 à 7 ans. Repéré à : <http://developpement.ccdmd.qc.ca/fiche/developpement-de-la-socialisation-chez-les-enfants-de-3-7-ans>
12. Gouvernement du Canada. (2018). Conseils sur l'activité physique pour les enfants (5 à 11 ans). Repéré à : <https://www.canada.ca/fr/sante-publique/services/publications/vie-saine/conseils-activite-physique-enfants-5-a-11-ans.html>
13. Gouvernement du Québec. (2016). Le jeu extérieur pour explorer et s'activer! Repéré à : https://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/Famille/developpement_des_enfants/jeunes_enfants_jeu/Pages/jeu-exterieur-explorer-activer.aspx
14. Halim M.L., Ruble D. (2010). Gender Identity and Stereotyping in Early and Middle Childhood. Dans: J. Chrisler et D. McCreary (dir.), *Handbook of Gender Research in Psychology* (p. 495-525). Springer, New York, NY. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1465-1_24
15. Lantieri, L. et Goleman, D. (2010). *Développer l'intelligence émotionnelle de l'enfant*. Escaquens, France : Dangles.
16. Levine L. E., Munsch, J. (2016). *Child Development from infancy to adolescence : an active learning approach*. Thousand Oaks, CA : SAGE Publications, inc.
17. Lupien, S. (2010). *Par amour du stress*. Boisbriand, Québec: Les Éditions au Carré inc.
18. Michaelson, V. et Kingilliam Pickett, N. (2015). Comportements de santé des jeunes d'âge scolaire au Canada : Un accent sur les relations (Publication no 150150). Repéré sur le site de l'Agence de la santé publique du Canada: <http://www.canadiensensante.gc.ca/publications/science-research-sciences-recherches/health-behaviour-children-canada-2015-comportements-sante-jeunes/index-fra.php#c12a1>

19. Ministère de l'éducation de l'Ontario. (2016). Apprentissage par l'expérience axé sur la communauté : cadre stratégique pour les écoles de l'Ontario de la maternelle et du jardin d'enfants à la 12^e année. Repéré à : <http://www.edu.gov.on.ca/fre/general/elemsec/job/passport/experiential.html>
20. Ministry of Children and Youth Services. (2017). *On my way: A guide to support middle years child development*. Repéré à : <http://www.children.gov.on.ca/htdocs/English/documents/middleyears/On-MY-Way-Middle-Years.pdf>
21. Naître et grandir (2018). L'apprentissage de l'humour. Repéré à : https://naitreetgrandir.com/fr/etape/0_12_mois/jeux/fiche.aspx?doc=bg-naître-grandir-rire-apprentissage-sens-humour
22. Naître et grandir. (2016). Sommeil: les effets sur le développement et le comportement. Repéré à : <https://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/vie-famille/fiche.aspx?doc=sommeil-effets-developpement-comportement>
23. Pigeon, É. et Brunetti, V. (2016). *Le temps d'écran, une autre habitude de vie liée à la santé* (n^o de publication : 2154). Récupéré sur Institut national de santé publique du Québec: inspq.qc.ca/pdf/publications/2154_temps_ecran_habitudes_vie.pdf
24. Purper-Ouakil, D., Wohl, M., Cortese, S., Michel, G., Mouren, M-C. (2006). Le trouble déficitaire de l'attention-hyperactivité (TDAH) de l'enfant et de l'adolescent. *Annales Médico Psychologiques* 164(1), 63–72. doi:10.1016/j.amp.2005.11.003
25. Rubin, k., Coplan, R., Chen, X., Bowker, J. et McDonald, K., L. (2011). Peer relationship in childhood. Dans : M. E. Lamb et M. H. Bornstein (dir.), *Social and Personality Development* (1^{er} éd; p. 309–360). New York : Psychology Press. doi.org/10.4324/9780203813386
26. State of Victoria Department of Education and Early Childhood Development. (2016). *Victorian early years learning and development framework : For all children from birth to eight years*. Repéré à <http://www.education.vic.gov.au/Documents/childhood/providers/edcare/veyldframework.pdf>
27. Villerand, N. (2013). Comment l'accompagner? Repéré à : <https://naitreetgrandir.com/fr/dossier/je-suis-capable/comment-l-accompagner/>
28. Younger, A., Adler, S., A., Vasta, R. (2012). *Child psychology : A canadian perspective* (3^e éd.). Mississauga, Ontario : John Wiley & sons Canada, Ltd.



Association des Scouts du Canada

Centre national

7331 rue Saint-Denis,
Montréal, QC, H2R 2E5

514-252-3011 • 1 866 297-2688
infoscout@scoutsducanada.ca
scoutsducanada.ca