



**DATES, HORAIRES, CONTENUS ET COÛTS DANS L'AGENDA OU SUR NOTRE
SITE INTERNET www.scoutsmm.qc.ca**

1

En présence d'un chef de groupe, d'un chef de regroupement ou d'une personne désignée et reconnue par le district (RENCONTRE DE 1 HEURE 30) :

- A) **Je formule MES INTENTIONS et convient de ce que pourrait être MON IMPLICATION;**
- B) **Je remplis le formulaire « VÉRIFICATION DES ANTÉCÉDENTS JUDICIAIRES »** (pièce jointe);
- C) **Je remplis le formulaire « OUVERTURE DE DOSSIER »** (pièce jointe).

N.B. JE NE PEUX ÊTRE EN PRÉSENCE DES JEUNES OU ANIMER AVANT D'AVOIR REMPLI LE FORMULAIRE DE VÉRIFICATION DES ANTÉCÉDENTS JUDICIAIRES.

2

Session accueil

Dans le premier mois suivant l'arrivée. Sans frais / UNE SOIRÉE : 2 HEURES 30

Pour la possibilité des reconnaissances d'acquis, il faut contacter le service des ressources à l'animation au 514 849-9208, poste 234.

3

Session d'initiation au scoutisme (SIS)

Dans les 6 mois suivant l'arrivée / UNE FIN DE SEMAINE (+ 20 heures)

4

SESSION NOEUD DE GILWELL (animation)

CABESTAN VERT (gestion)

Dans les 6 à 14 mois suivant l'arrivée / UNE FIN DE SEMAINE (+ 20 heures)

5

SESSION BADGE DE BOIS (animation)

CABESTAN VIOLET (gestion)

Dans les 12 à 24 mois suivant l'arrivée / UNE FIN DE SEMAINE (+ 20 heures)

6

SESSIONS TECHNIQUES optionnelles / animation et gestion

Horaire variable, selon les techniques.

- Techniques de base traditionnelles / ▪ Techniques de base avancées
- Secourisme général RCR / DEA / ▪ Secourisme général en région éloignée
 - Brevet en scoutisme d'hiver de base
- Brevet en camping d'hiver lourd / ▪ Brevet en camping d'hiver léger



SCOUTS DU MONTRÉAL MÉTROPOLITAIN

Profil de formation

2 SESSION D'ACCUEIL <i>1er mois de l'arrivée</i>	3 SESSION INITIATION AU SCOUTISME (SIS) <i>Dans les 6 premiers mois</i>	4 SESSION NOEUD DE GILWELL CABESTAN VERT <i>Entre 6 et 14 mois</i>	5 SESSION BADGE DE BOIS CABESTAN VIOLET <i>Entre 12 et 24 mois</i>	6 VOLET TECHNIQUE <i>Optionnel</i>
Tous les adultes	Animateurs et gestionnaires	Animateurs et gestionnaires	Animateurs et gestionnaires	Animateurs et gestionnaires
Une soirée : 2 heures 30	Fin de semaine :+ / - 20 heures	Fin de semaine :+ / - 20 heures	Fin de semaine :+ / - 20 heures	Variable selon le choix
<p><u>ANIMATION ET GESTION</u></p> <p><u>SOC 1004</u> Adultes dans le scoutisme</p> <p><u>SOC 1005</u> Principes fondamentaux</p> <p><u>ANI 1026</u> Programme jeunes 1</p> <p><u>GES 1010</u> Gestion d'un groupe scout</p> <p><u>SOC 1007</u> Structure et organisation</p> <p><u>FOR 0001</u> Plan de formation personnel</p> <p>Remise du plan de formation personnalisée</p>	<p><u>ANIMATION</u></p> <p><u>ANI 2026</u> Programme jeunes 2</p> <p><u>TEC 1028</u> Jeu dans le scoutisme</p> <p>Selon le groupe d'âge choisi :</p> <p><u>ANI 1021</u> Jeunes 7-8 ans</p> <p><u>ANI 1022</u> Jeunes 9-11 ans</p> <p><u>ANI 1023</u> Jeunes 11-14 ans</p> <p><u>ANI 1024</u> Jeunes 14-17 ans</p> <p><u>ANI 1025</u> Jeunes 17-21 ans (12-16 ans / 17-25 ans)</p> <p><u>GESTION</u></p> <p><u>TEC 1403</u> Publicité</p> <p><u>GES 1304</u> Matériel / équipement</p> <p><u>GES 1042</u> Ressources adultes</p> <p><u>GES 1043</u> Recrutement</p> <p><u>GES 1044</u> Gestion financière 1</p> <p><u>GES 1045</u> Gestion information</p> <p><u>ANIMATION ET GESTION</u></p> <p><u>SMM</u> Jeu de l'Explorateur</p> <p><u>SMM</u> Valise de l'adulte</p> <p><u>TEC 1047</u> Recrutement</p>	<p><u>ANIMATION ET GESTION</u></p> <p><u>ANI 1102</u> Coéducation 7-11 ans</p> <p><u>ANI 1103</u> Coéducation 11-17 ans</p> <p><u>ANI 1104</u> Jeunes en difficulté</p> <p><u>ANI 1105</u> Éduquer aujourd'hui</p> <p><u>ANI 1002</u> Les jeunes d'abord</p> <p><u>GES 1012</u> Financement 1</p> <p><u>TEC 1030</u> Camps et sorties</p> <p><u>GES 1011</u> Sécurité / assurances</p> <p><u>GES 1306</u> Planification</p> <p><u>ANI 1027</u> Relation adulte/jeune</p> <p><u>ANI 3026</u> Programme jeunes 3</p> <p><u>ANI 1107</u> Grands jeux</p> <p><u>SOC 1008</u> Histoire du mouve.</p> <p><u>SOC 1006</u> Dévelop. spirituel</p> <p><u>TEC 1404</u> Exp. feu camp</p> <p><u>SMM</u> Tech. d'animation</p>	<p><u>ANIMATION ET GESTION</u></p> <p><u>SOC 1009</u> Scout. communauté</p> <p><u>SOC 1203</u> Scout. environnement</p> <p><u>GES 1305</u> Reconnaissance</p> <p><u>SOC 1201</u> Symboles / traditions</p> <p><u>ANI 1001</u> Anim. groupe</p> <p><u>ANI 2001</u> Dynamique</p> <p><u>ANI 1041</u> Anim. adultes</p> <p><u>ANI 1003</u> Communication</p> <p><u>SOC 1204</u> Scoutisme / parents</p> <p><u>GES 1303</u> Règle. de conflits</p> <p><u>GES 2012</u> Financement 2</p> <p><u>SMM</u> Interculturalisme</p>	<p><u>CAMP TECHNIQUE</u></p> <p><u>PLEIN AIR AVANCÉ</u></p> <p>Formule expédition</p> <p><u>CAMP TECHNIQUE DE</u></p> <p><u>BASE</u></p> <p>Modules optionnels</p> <p><u>Module obligatoire:</u></p> <p><u>TEC 1029</u> Pédag. techniques</p> <p><u>TECHNIQUES</u></p> <p>Secourisme RCR/DEA</p> <p>Secourisme région éloignée</p> <p>Scoutisme d'hiver</p> <p>Camping léger</p> <p>Camping lourd</p>
Possibilité de reconnaissance des acquis ou équivalences	<p><u>Formateur-conseiller</u> Assigné au groupe</p> <p><u>Suivi de l'animateur</u> Statut d'animateur</p> <p><u>Suivi du gestionnaire</u> Noeud de Cabestan bleu</p>	<p><u>Formateur-conseiller</u> Assigné au groupe</p> <p><u>Suivi de l'animateur</u> Noeud de Gilwell</p> <p><u>Suivi du gestionnaire</u> Noeud de Cabestan vert</p>	<p><u>Formateur-conseiller</u> Assigné au groupe</p> <p><u>Suivi de l'animateur</u> Badge de bois</p> <p><u>Suivi du gestionnaire</u> Noeud de Cabestan violet</p>	<p>Reconnaissance des techniques (Attestation)</p> <p>Compétences démontrées</p>
SANS FRAIS	POUR CONNAÎTRE LE COÛT DE CES SESSIONS, VOUS RÉFÉRER À L'AGENDA.			