



AIDE – MÉMOIRE (CAMP)

Adopté par le conseil de gestion le 16 décembre 2003



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

OBJECTIFS DU DOCUMENT	3
DÉMARCHE A SUIVRE POUR L'OBTENTION DU PERMIS	4
GÉNÉRALITÉS POUR TOUS LES GROUPES D'ÂGE	6
LES ACTIVITÉS	6
UTILISATION D' ARMES	6
FEUX D' ARTIFICE	6
FEUX	6
ARBRES	6
CIRCULATION EN FORÊT / EXCURSION	6
SÉCURITÉ.....	6
RECOMMANDATIONS.....	6
GÉNÉRALITÉS SPÉCIFIQUES AUX GROUPES D'ÂGE.....	7
LIEUX.....	7
DURÉE.....	7
FORME.....	7
CONTENU.....	8
PERSONNEL.....	8
SÉCURITÉ.....	9
CONTENU D'UN PLAN DE CAMP	11
1 - PAGE COUVERTURE.....	11
2 - IDENTIFICATION DE L'UNITÉ ET INFORMATION SUR LE CAMP	11
3 - TRAJET ET TRANSPORT	11
4 - LISTE DES CAMPEURS ET CAMPEUSES	12
5 - RÈGLES DE VIE.....	12
6 - LISTE DES EFFETS DES JEUNES.....	12
7 - LISTE DU MATÉRIEL DE L'UNITÉ.....	12
8 - TÂCHES	13
9 - MENU DÉTAILLÉ.....	13
10 - SIGNAUX CONVENTIONNELS	14
11 - EXPLICATION DU THÈME.....	14
12 - CHANT THÈME	14
13 - OBJECTIFS DU CAMP	14
14 - FRÉQUENCE ET MOYEN D'ÉVALUATION	15
15 - SYSTÈME D'ÉMULATION	15
16 - GRILLE SYNTHÈSE.....	15
17 - VCPREF	16
18 - HORAIRE DÉTAILLÉ	16



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

Objectifs du document

Le camp..... Un projet emballant

Le camp est un événement que les jeunes et les équipes d'animation attendent avec anxiété. Il se vit dans la joie, c'est une fête. Il est aussi une partie essentielle de notre projet éducatif auprès des jeunes.

Le camp permet de vivre des aventures et des expériences qui sont difficiles, voir impossibles à vivre dans le cadre de nos réunions hebdomadaires.

Comme le veut notre mouvement, les jeunes sont au centre de leurs apprentissages, ils contribuent à leur progression. Ils sont toutefois encadrés d'adultes.

Dans l'élaboration d'un programme de camp, on se doit de retrouver les **domaines de développements personnel et les éléments essentiels** qui sont la base de notre scoutisme qui se veut un mouvement éducatif.

L'équipe d'animation doit être prête à vivre plusieurs jours et ce 24 heures sur 24 heures avec les jeunes de son unité. En plus de vivre elle-même, l'équipe d'animation doit faire vivre le programme et ce de façon à ce que toute l'unité en retire le plus possible. Les jeunes vous font confiance, si vous savez bien vous préparer, vos jeunes vivront davantage ce programme. C'est un partenariat tout en étant un travail d'équipe.

Pendant quelques jours, vous avez la chance de connaître personnellement vos jeunes, ce qui n'est pas possible durant l'année. Vous aurez à surmonter quelques difficultés tout le monde ensemble. C'est à vous de démontrer votre savoir-faire tout en y mettant un peu de savoir-être pour que le camp se déroule dans la bonne humeur et que par des complicités les jeunes reviennent emballés au point de poursuivre leur cheminement dans notre organisme.

Vous trouverez dans les pages qui suivent **les outils qui pourront vous aider** à élaborer votre programme de camp selon la branche que vous animez. C'est aussi **un outil** très précieux pour les groupes car il vous permet de comprendre l'optique dans lequel vos unités travaillent.

N'hésitez pas à contacter votre responsable de secteur si vous avez des points d'interrogation. Ils sont là pour vous soutenir et vous aider en tout temps.

Un merci très spécial est adressé à tous les membres du service animatif du District St-Jean de 1995 à 2003 ainsi qu'aux personnes ayant participé au comité de révision 2003 soit : Mathieu Beaudry, Denis Bissonnette, Christiane Le Floc, Carl Marquis, Sylvie Plante et Daniel Poirier.



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

Démarche obligatoire pour le permis de camp

- Aucune unité ne peut partir en camp sans une autorisation d'un représentant de l'équipe de district et de son conseil de gestion.
- Toute activité qui comporte un coucher ou plus nécessite automatiquement la demande d'un permis de camp.
- Toute demande d'autorisation doit avoir été recommandée par le responsable de secteur avant d'être expédiée au conseil de gestion.
- Sur le plan de l'animation, le plan de camp reconnaît aux yeux des parents et du public en général :
 - la valeur éducative du camp
 - le sérieux de sa préparation
 - la compétence de ses responsables
 - la sécurité
 - l'appoint des conditions matérielles

C'est une responsabilité du district et du conseil de gestion de groupe de vérifier ces différents points chaque fois que l'unité va en camp, sous peine de négligence grave de l'une de ses obligations les plus sérieuses. S'il y a litige, les deux parties sont appelées à se rencontrer et elles peuvent convoquer l'équipe d'animation pour obtenir plus de renseignements.

Le permis de camp valide l'activité ou le camp comme étant une activité éducative scoute. C'est important pour la couverture par l'assurance de l'association, qui protège quant aux accidents possibles et qui couvre l'équipe d'animation en vertu des responsabilités civiles en cas d'éventuelles poursuites.
- L'autorisation des parents pour les participants de moins de 18 ans doit être signée à chaque camp.
- La fiche de santé doit être mise à jour en tout temps.



Démarche a suivre pour l'obtention du permis

- Après la rédaction de votre plan de camp, vous devez présenter celui-ci à votre responsable de secteur **en incluant 3 copies de la formule «permis de camp » incluant la grille d'évaluation**¹. Le responsable de secteur fera une première évaluation et vous guidera sur le contenu du plan de camp.
- Vous présenterez ensuite votre plan de camp, incluant les modifications que vous auriez pu faire suite à la première évaluation ainsi les formules, à votre conseil de gestion selon la démarche de votre groupe. Il pourrait arriver que votre groupe, malgré la préparation qui a été fait au préalable avec votre responsable de secteur, demande des ajouts ou modifications à votre plan de camp. Ces changements devront être faits pour recevoir l'autorisation.
- **Les délais de remise suivants doivent être respectés :**
 - Camp de 3 jours et moins : 15 jours à l'avance : responsable de secteur**
12 jours à l'avance : responsable du groupe
 - Camp de 4 jours et plus : 30 jours à l'avance : responsable de secteur**
25 jours à l'avance : responsable du groupe
- Si les délais ne sont pas respectés, chacun des paliers peut refuser d'évaluer le camp.
- Durant la période estivale, il serait recommandé de vérifier les périodes de vacances des personnes concernées.
- Les camps à l'extérieur du Canada doivent revenir, après la démarche avec la branche et le groupe, au commissaire à l'animation au moins 3 mois à l'avance. Ce camp doit être approuvé par le commissaire international de l'association.²
- Après l'autorisation finale, le groupe s'assurera de retourner une copie du permis et de la grille d'analyse à l'unité avant de partir en camp et **une copie au district dans les deux semaines suivant le camp.**

¹ Voir le cahier «annexes et formulaires – Camps »

² Voir le cahier de fonctionnement «camp hors du pays »



Généralités pour tous les groupes d'âge

Les activités

Les activités doivent être adaptées à l'âge des jeunes et tiennent compte de la sécurité physique et émotive du groupe d'âge. En plus de se conformer aux normes générales suivantes, chaque unité doit aussi se soumettre aux normes particulières de la branche concernée.

Utilisation d'armes

L'utilisation d'armes à feu ou à air comprimé et les armes blanches sont interdits. L'utilisation des canifs et hachettes est permise lors des camps ou activités contrôlées.

Le tir à l'arc doit être encadré par des gens qualifiés.¹

Feux d'artifice

L'utilisation des feux d'artifices sous toutes les formes est strictement interdite.

Feux

L'équipe d'animation s'assure d'avoir l'autorisation du propriétaire.

L'équipe d'animation s'assure qu'il n'y a pas d'interdiction régionale due à la sécheresse.

Les feux sont toujours faits à des endroits sécuritaires et d'une ampleur raisonnable.

L'équipe d'animation s'assure d'avoir à sa disposition à proximité du feu, tout ce qu'il faut pour l'éteindre.

Les feux ne doivent pas être laissés sans surveillance.

Arbres

Aucune coupe d'arbre vivant ne doit se faire et en plus il faut faire attention de ne pas en abîmer (ex. écorce de bouleau, planter des clous ou autres).

Circulation en forêt / excursion

Un plan d'excursion est établi à l'avance et une personne (ex. propriétaire du camp) qui n'y participe pas en est informé au préalable.

L'équipe d'animation doit avoir à sa disposition : un sifflet, une gourde, une trousse de premiers soins et une lampe de poche.

Sécurité

Au moins un animateur ou animatrice doit posséder une qualification en premiers soins valide².

Au moins un animateur ou animatrice doit posséder un brevet activités d'hiver.

L'unité au complet (tous les participants sans exception) doit compléter une fiche de santé³ et en faire la mise à jour avant de partir en camp.

L'unité doit avoir une autorisation signée des parents pour tous les participants de moins de 18 ans.³

Toute activité à haut risque doit respecter les exigences techniques.¹

Recommandations

Chaque unité doit posséder une autorisation écrite pour le prêt ou la location d'un camp ou d'un terrain intégrant les conditions d'utilisation du propriétaire.

Une visite des lieux est recommandée en vue d'éviter de mauvaises surprises.

Un budget doit être établi et il tient compte de toutes les activités, la location, le transport et les dépenses imprévues.

¹ Se référer au cahier de fonctionnement technique « activités à haut risque »

² Se référer au cahier de fonctionnement technique «secourisme »

³ Voir le cahier «annexes et formulaires – Camps »

Voir annexe « activités à risques »



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

Généralités spécifiques aux groupes d'âge

Lieux

Castors, Hirondelles	Installation adéquate aux activités.
Louveteaux, Exploratrices	S'assurer que l'eau est potable.
Éclaireurs, Intrépides	Doit y avoir un endroit approprié et dégagé pour les jeux.
Castors, Hirondelles seulement	Le camp se déroule en chalet ou sous la tente, dans ce cas avec l'accord de tous les paliers : parents, groupe et district. ¹
Louveteaux, Exploratrices seulement	Le camp se déroule sous la tente ou dans un chalet. ¹
Éclaireurs, Intrépides seulement	Terrain adéquat aux activités. Terrain boisé avec aire de jeu. Un abri pour les repas et la pluie car les équipes doivent construire leurs abris. Coupe sélective d'arbres avec autorisation et de faire de feux (bois mort).
Pionniers, Pionnières Aînés	Le choix du site est laissé à l'initiative du poste avec l'accord de l'équipe d'animation et du représentant du groupe. Lors des camps volants, on doit savoir où ils sont situés tout au long du trajet.

Durée

Castors, Hirondelles	5 couchers plus possibilité de coucher pour activités spéciales.
Louveteaux, Exploratrices	Entre 6 et 9 jours, maximum 7 couchers consécutifs.
Éclaireurs, Intrépides	Entre 8 et 12 jours, maximum 8 couchers consécutifs.
Pionniers, Pionnières	Selon l'entreprise : Le camp peut-être d'une fin de semaine, d'une semaine ou même plus selon le choix et la disponibilité des membres du poste.
Aînés	Selon le service : L'idéal est une semaine, mais le camp peut prendre forme selon la disponibilité des membres du carrefour.

Forme

Castors, Hirondelles	Un thème de camp est nécessaire
Louveteaux, Exploratrices	Une activité voulue, choisie, préparée, réalisée, évaluée et fêtée par les jeunes. (suivant les applications spécifiques aux groupes d'âge)
Éclaireurs, Intrépides	Camp fixe. Camp volant peut-être accepté pour une troupe de moins de 15 jeunes. Pour un « 24 heures » consulter le cahier de fonctionnement ²
Pionniers, Pionnières Aînés	Camp fixe Camp volant : bicyclette, pédestre, canot etc. N.B. le "pouce" est interdit Une activité voulue, choisie, organisée, préparée, réalisée, évaluée, fêtée par les jeunes.

¹ Se référer au cahier de fonctionnement «coucher sous la tente pour les 7 à 11 ans »

² Se référer au cahier de fonctionnement «24 heures pour les 12 à 14 ans »



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

Contenu

Castors, Hirondelles	Les jeux de nuit sont défendus entre 21hrs et 7hrs. Des activités sont prévus en cas de mauvaise température et doivent se rapporter si possible au thème. Au moins 9 heures de sommeil chaque nuit. Période de repos d'au moins une heure à chaque jour. Prévoir des activités de courtes durées. Un camp répondant aux défis des jeunes Contenu répondant aux domaines de développement et les éléments essentiels. Des activités de développement spirituel doivent être vécues lors du camp. (soc 1006)
Louveteaux, Exploratrices	Les jeux de nuit sont défendus entre 22hrs et 7 hrs. Des activités en cas de mauvais temps ou d'imprévus sont incluses et doivent s'adapter au thème. Au moins 9 heures de sommeil chaque nuit. Période de repos d'au moins une heure chaque jour dans un camp d'été et facultative dans un camp de fin de semaine. Prévoir des temps libres dans toutes les journées. Un camp répondant aux normes méthodologiques de la branche. Contenu répondant aux domaines de développement et les éléments essentiels. Des activités de développement spirituel doivent être vécues lors du camp. (soc 1006)
Éclaireurs, Intrépides	Respecter 7 heures consécutives de sommeil. Jeu de nuit. Contenu répondant aux domaines de développement et les éléments essentiels. Des activités de développement spirituel doivent être vécues lors du camp. (soc 1006)
Pionniers, Pionnières	Préparé par les pionniers/pionnières. Un camp répondant à la méthodologie pionnier/pionnière Contenu répondant aux domaines de développement et les éléments essentiels. Des activités de développement spirituel doivent être vécues lors du camp. (soc 1006)
Aînés	Préparé par les membres du carrefour. Un camp répondant à la méthodologie aînée. Contenu répondant aux domaines de développement et les éléments essentiels. Des activités de développement spirituel doivent être vécues lors du camp. (soc 1006)

Personnel

Castors, Hirondelles Louveteaux, Exploratrices Éclaireurs, Intrépides	L'animateur ou animatrice responsable est âgé de 21 ans et plus. Un homme et une femme seront présents en tout temps pour les unités en coéducation. L'âge des animateurs ou animatrices est de 18 ans et plus. Le cuisinier responsable aura 21 ans et plus. Les auxiliaires auront 17 ans et plus. Au moins un adulte doit savoir très bien nager. Ce n'est pas un camp familial. Les conjoints (es) et enfants ne faisant pas partie de l'unité ne devraient pas être au camp.
Castors, Hirondelles	Le ratio est d'un animateur ou animatrice pour 5 jeunes en tout temps.
Louveteaux, Exploratrices	Le ratio est d'un animateur ou animatrice pour 6 jeunes en tout temps.
Éclaireurs, Intrépides	Le ratio est d'un animateur ou animatrice pour 6 jeunes en tout temps Un maximum de 6 adultes seront présents au camp, cuisiniers non inclus.
Pionniers, Pionnières	L'animateur ou animatrice responsable est âgé de 25 ans et plus. L'âge des animateurs ou animatrices est de 21 ans et plus. Un homme et une femme seront présents en tout temps pour les unités en coéducation. Le ratio est d'un animateur ou animatrice pour 8 jeunes en tout temps Si une personne ressource est nécessaire, elle sera âgée de 21 ans et plus.
Aînés	Les accompagnateurs seront âgés de 25 ans et plus L'association favorise l'accompagnement mixte car le carrefour vit dans la mixité. Le carrefour peut demander à des personnes auxiliaires de leur aider dans certaines occasions.

¹ se référer au cahier de fonctionnement technique «canot»



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

Salubrité

Castors, Hirondelles Louveteaux, Exploratrices	Tente avec toile de fond. Eau potable. Toilettes à eau courante ou toilettes sèches bien entretenues. Les toilettes sèches doivent être profondes et enterrées plusieurs fois durant la semaine avec de la chaux vive.
Éclaireurs, Intrépides	Tentes avec toile de fond ou lits de camp brûlés si possible. Eau potable ou prendre les mesures pour qu'elle le soit Toilettes à eau courante ou toilettes sèches bien entretenues. Les toilettes sèches doivent être profondes et enterrées plusieurs fois durant la semaine avec de la chaux vive.
Pionniers, Pionnières Aînés	Eau potable ou prendre les mesures pour qu'elle le soit. Pour un camp stable, avoir des toilettes adéquates ou un bloc sanitaire. Pour les autres camps on s'informe à l'avance des possibilités sur les lieux.

Sécurité

Castors, Hirondelles Louveteaux, Exploratrices Éclaireurs, Intrépides	Le transport des jeunes au camp doit être sécuritaire. Un endroit sécuritaire pour la baignade et les équipements de sauvetage bien accessibles. Tous les médicaments sont gardés par l'équipe d'animation sauf en cas d'exception comme par exemple : allergie sévère, asthme sévère etc. Ne jamais laisser les jeunes sans surveillance. Lieu officiel identifié pour tout rassemblement d'urgence. Tout matériel dont l'utilisation comporte certains risques doit être gardé par l'équipe d'animation hors de portée des jeunes. Il est essentiel qu'un membre de l'équipe d'animation récupère toutes les cartes d'assurance maladie de tous les jeunes et de tous les adultes. S'il y a co-voiturage, les cartes d'assurance maladie seront récupérées à l'arrivée au camp. Le jumelage des jeunes pour la baignade est obligatoire.
Pionniers, Pionnières Aînés	Le transport des jeunes au camp doit être sécuritaire. Une surveillance constante à chaque activité et selon l'activité. Prévoir une méthode de secours rapide et efficace pour les excursions. Pour les activités sportives particulières voir la section "pratique des activités sportives particulières" pour posséder les bons renseignements au sujet des pré-requis et trouver le matériel nécessaire. En embarcation ne pas surcharger et ne pas voyager lors de mauvais temps. Ne jamais prendre des risques inutiles. La prévention est de rigueur. Le jumelage des jeunes pour la baignade est obligatoire. Ne jamais laisser les jeunes sans supervision adulte.



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

Notes :

Castors, Hirondelles Louveteaux, Exploratrices	<u>Coucher sous la tente :</u> L'unité pourra faire un camp complet sous la tente si elle a l'accord de tous les paliers : parents, groupe et district. L'unité se conformera aux exigences du cahier de fonctionnement ¹ Deux membres de l'équipe d'animation dormiront avec les jeunes. Se conformer aux exigences pour les activités à risques ³ . En aucun cas les jeux et les grands jeux ne devront prendre l'aspect d'un jeu de peur et/ou d'angoisse. Une visite du camp par les animateurs (trices) est fortement recommandée pour la planification et éviter les surprises.
Éclaireurs, Intrépides	Le camping d'hiver est autorisé pour toute l'unité avec un adulte ayant un brevet ours polaire en relation avec l'activité (lourd ou léger) ² . Une visite du camp d'été par les CP avant le séjour définitif serait souhaitable. Une visite du camp par les animateurs (trices) est fortement recommandée pour la planification et éviter les surprises. Se conformer aux exigences pour les activités à risques ³ . En aucun cas les jeux et les grands jeux ne doivent prendre l'aspect d'un jeu de peur et/ou d'angoisse.
Pionniers, Pionnières Aînés	Notre méthode prévoit une très grande liberté d'action, mais il est important que chaque animateur, animatrice (membres pour les aînés) fasse preuve de maturité, de sagesse et de responsabilité à chaque camp. Se conformer aux exigences pour les activités à risques ³ . En aucun cas les jeux et les grands jeux ne doivent prendre l'aspect d'un jeu de peur et/ou d'angoisse. L'unité doit se conformer aux exigences pour le camping d'hiver (Ours Polaire) ² .

¹ Se référer au cahier de fonctionnement «coucher sous la tente pour les 7-11 ans »

² Se référer au cahier de fonctionnement technique «camp Ours Polaire»

³ Se référer au cahier de fonctionnement technique «activités à risques»



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

Contenu d'un plan de camp

1 - Page couverture

Tous	Elle représente le thème du camp et elle est idéalement préparée par les jeunes. Elle indiquera le nom de l'unité ainsi que les dates du camp. Elle sera suivie d'une table des matières.
-------------	---

2 - Identification de l'unité et information sur le camp

Tous	Permis de camp.
Pionniers, Pionnières Aînés	Si le camp est mobile, veuillez donner les informations complètes pour chaque campement.

3 - Trajet et transport

Tous	<p>Trajet :</p> <ul style="list-style-type: none">• Description claire et précise du trajet.• Une carte routière du trajet si disponible. <p>Mode de transport :</p> <ul style="list-style-type: none">• Information précise sur le ou les modes de transport employé(s) pour se rendre au camp. <p>Autobus:¹</p> <ul style="list-style-type: none">• Adresse complète et numéro de téléphone de la compagnie de transport ou de location.• Numéro de téléphone d'urgence en dehors des heures d'ouverture pour rejoindre la compagnie ou le locateur. <p>Co-voiturage:²</p> <ul style="list-style-type: none">• Prévoir une liste de toutes les voitures utilisées avec une description (marque, couleur et licence)• Nom du chauffeur• Noms des passagers <p>Identifier le ou les véhicules qui resteront en permanence au camp et leurs propriétaires en cas d'urgence.</p>
-------------	--

¹ Voir annexe

² Voir annexe



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

4 - Liste des campeurs et campeuses

Tous	Pour tous jeunes présents au camp compléter une feuille où l'on retrouve les renseignements suivants : <ul style="list-style-type: none">• Nom• Adresse• Numéro de téléphone• Date de naissance
-------------	--

5 - Règles de vie

Tous	Unité : <ul style="list-style-type: none">• Elles doivent autant que possible être formulées de façon positive.• Être prévues pour être affichées à la vue de tous. Toucher les aspects suivants : <ul style="list-style-type: none">• le fonctionnement (lever, coucher, temps libre, évaluation etc.).• la sécurité (utilisation du matériel, des outils, et la connaissance du terrain).• la nourriture et les repas.• les consignes en cas d'évacuation (plan d'évacuation si possible). Site: Vous devez prendre en considération les règlements précis que vous impose l'endroit que vous avez choisi pour votre camp et les faire appliquer à vos jeunes. Il est nécessaire que ces règlements soient respectés autant que ceux de l'unité.
Éclaireurs, Intrépides Pionniers, Pionnières Aînés	La charte de l'unité devrait être présente.

6 - Liste des effets des jeunes

Tous	C'est une liste qui décrit les vêtements adéquats en quantité suffisante. Cette liste énumère aussi tout ce que les participants et participantes ont besoin pour le séjour au camp. Elle comporte aussi la fiche de santé dûment remplie ou corrigée, l'autorisation de camper de la part des parents et d'avoir en sa possession sa carte d'assurance maladie. ¹ Elle demande aussi les médicaments que l'enfant pourrait avoir besoin en quantité suffisante avec la posologie claire et précise.
Aînés	L'autorisation de camper de la part des parents est requise que pour les participants de moins de 18 ans.

7 - Liste du matériel de l'unité

Tous	Liste d'équipement couvrant l'ensemble des besoins de fonctionnement de l'unité. L'unité doit prévoir de vérifier la quantité et la qualité des équipements. Trousse de premiers soins : date de mise à jour et vérification de l'inventaire. ¹ Trousse compacte pour toutes activités distantes du campement : date de mise à jour et vérification de l'inventaire. Fiches de santé de tous les participants présents au camp, dûment remplies (tel que demandé dans la liste des jeunes).
-------------	--

¹ Voir le cahier «annexes et formulaires – Camps »



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

8 - Tâches

Castors, Hirondelles Louveteaux, Exploratrices	<p>Jeunes : Les tâches individuelles ou d'équipes effectuées par les jeunes sont fixées avant le départ pour le camp. Faire un horaire de la répartition des tâches à effectuer par les jeunes durant le camp.</p> <p>Adultes: Les tâches se divisent en trois phases</p> <p>Avant: l'unité doit se répartir les tâches au niveau de :</p> <ul style="list-style-type: none">• Matériel (équipements, matériel d'animation etc.)• Planification (plan de camp, permis de camp, chaîne téléphonique d'urgence)• Transport (réservation, organisation, etc.)• Santé (fiches de santé, inventaire des trousse)• Achats (épicerie, matériel manquant) <p>Les responsabilités au niveau des activités seront mentionnées dans l'horaire détaillée.</p> <p>Après : On mentionne qui est responsable du retour du matériel et toute autre responsabilité qu'il pourrait y avoir.</p>
Éclaireurs, Intrépides	<p>Pour les jeunes :</p> <ul style="list-style-type: none">• Les tâches que les jeunes auront à faire dans le but de se préparer au camp. Ex. Partie de l'épicerie à faire, matériel de leurs activités, matériel de patrouille à préparer, coffre de patrouille etc.• Les tâches individuelles ou de patrouilles effectuées par les jeunes sont fixées avant le départ pour le camp. Ex. vaisselle, corvée de bois, d'eau, de feu, de toilette, cuistôt etc.• Il est souhaitable qu'elles soient présentées dans une grille.• Après le camp : remisage du matériel, lavage des coffres etc. <p>Pour l'équipe d'animation : Avant-Pendant-Après</p> <ul style="list-style-type: none">• Une répartition des tâches entre les membres d'une équipe d'animation permet une organisation plus efficace des activités et permet une vie d'équipe soucieuse de justice et de sérénité ;• Responsabilités des activités• Responsabilités des journées• Responsabilités des patrouilles• Achat du matériel• Préparation du matériel• etc. <p>Pour les auxiliaires :</p> <ul style="list-style-type: none">• Aucune animation à faire• Aucune responsabilité face à un groupe de jeunes• Rôle se limitant à la préparation du matériel et à la cuisine.
Pionniers, Pionnières	<p>Les tâches que les jeunes auront à faire dans le but de préparer le camp et durant le camp. Les tâches individuelles ou en équipes seront définies avant le camp.</p> <p>Pour l'équipe d'animation une répartition des tâches entre les membres permet une organisation plus efficace des activités et permet une vie d'équipe soucieuse de justice et de sérénité.</p>
Aînés	<p>Il est important qu'une répartition équitables des tâches entre les membres soit mentionnée et respectée.</p>

9 - Menu détaillé

Tous	<p>Autocuisine: Présentation détaillée du menu avec repas équilibrés</p> <p>Liste d'épicerie avec quantités.</p> <p>Cafétéria:</p> <ul style="list-style-type: none">• L'équipe d'animation s'assure de la qualité et de l'équilibre des repas• Inclure les détails reçus du camp si possible <p>Signalez toute allergie alimentaire au responsable de la cafétéria ou à votre responsable de votre propre cuisine.</p>
Éclaireurs, Intrépides Pionniers, Pionnière Aînés	<p>Assurer des repas équilibrés lors des excursions et camps mobiles.</p>



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

10 - Signaux conventionnels

Tous	Liste des signaux auditifs et ou visuels utilisés lors des activités durant le camp. Liste des signaux auditifs et ou visuels utilisés en cas d'urgence (baignade, évacuation du chalet, rassemblement d'urgence, etc.). Que ce soit par sifflet ou autre, s'assurer que tous les participants en connaissent la signification.
-------------	---

11 - Explication du thème

Tous	Le thème est l'élément déclencheur pour une semaine de camp emballante. Il faut donc expliquer son sens et dire comment vous l'exploitez durant votre séjour. Il faut toujours établir le lien nécessaire entre vos journées et vos activités. Vous pouvez utiliser des moyens pour agrémenter votre thème soit par du vocabulaire, costumes etc.
-------------	---

12 - Chant thème

Castors, Hirondelles Louveteaux, Exploratrices	C'est un chant choisi pour continuer à exploiter votre thème de camp dans plusieurs occasions. On peut le composer sur un air connu ou on pourrait le choisir à travers les chansons déjà existantes.
Éclaireurs, Intrépides Pionniers, Pionnières Aînés	Il est facultatif.

13 - Objectifs du camp

Tous	Ce sont les objectifs du camp que l'unité s'est fixée et qui donneront les couleurs scoutées à vos activités. C'est l'explication des valeurs que l'unité s'est fixée à partir <i>des domaines de développement et des éléments essentiels</i> , et qu'elle vivra à travers les activités du camp ¹ .
Pionniers, Pionnières Aînés	Ces objectifs doivent être un élément de progression pour chaque jeune et se conformer aux domaines de développement et des éléments essentiels ¹ .

¹ Voir annexe, 5 domaines 7 essentiels.



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

14 - Fréquence et moyen d'évaluation

Tous	C'est une explication des moyens utilisés pour favoriser l'expression du point de vue des jeunes sur une activité, une journée ou un camp. Celle-ci doit être bâtie de façon positive et l'on doit considérer la justice et le respect de l'autre. Elle doit apparaître dans l'horaire détaillé.
Castors	Digue de partage
Pionniers, Pionnières	C'est un moyen concret choisi par les jeunes pour les stimuler de façon constante pour la durée du camp. C'est un encouragement qui est conçu de telle façon que les jeunes puissent identifier leurs progrès personnels.
Aînés	Éléments de progression personnelle et du carrefour : C'est un moyen concret choisi par les membres pour les stimuler de façon constante pour la durée du camp. C'est un encouragement qui est conçu pour identifier leurs progrès personnel ou à travers le groupe.

15 - Système d'émulation

Castors Louveteaux, Exploratrices	C'est un moyen concret pour stimuler les jeunes de façon constante pour la durée du camp. C'est un encouragement quotidien qui est conçu de telle façon que le ou la jeune puisse identifier les progrès de sa sizaine ou de son équipe selon des critères préétablis par le ou la jeune ou l'équipe d'animation pour la durée du camp. Ce système est en rapport direct avec le thème pour y ajouter de l'attrait. Optionnel pour un camp de fin de semaine.
Éclaireurs, Intrépides Pionniers, Pionnières Aînés	<i>Sans objet</i>

16 - Grille synthèse

Tous	C'est un tableau présentant les activités de chaque journée . On y trouvera les éléments suivants : <ul style="list-style-type: none">• les titres des activités sans détails• les thèmes, valeurs, lois (etc.) exploités pendant cette journée ou activité Elle permet de retrouver rapidement le cheminement global du camp tel que les points forts du camp, courbe de journée et évolution du camp dans son ensemble. Elle sert de guide à l'équipe d'animation pour bâtir l'horaire détaillé et, au besoin, modifier durant le camp pour garder le cheminement global de celui-ci. La grille synthèse est requise que pour les camps de 5 jours et plus, elle est conseillé pour les camps plus courts.
-------------	---



LES SCOUTS DU DISTRICT DE ST-JEAN

AIDE MÉMOIRE (CAMP)

17 - VCPREF

Castors, Hirondelles	C'est l'ensemble du travail d'équipe au niveau des adultes. Lors de la préparation des activités par les jeunes (ex. jeu, chant, danse, ban etc. ou une activité spéciale) il faut que l'équipe d'animation encadre et respecte les idées des jeunes et s'assurent que ces activités seront vécues au camp.
Louveteaux, Exploratrices	Explication détaillée des moyens utilisés pour vivre le VCPREF (voulu, choisi, préparé, réalisé, évalué et fêté) en précisant la participation des jeunes pour chacune des étapes.
Éclaireurs, Intrépides	17A. Activités de l'unité préparées par la maîtrise Lors de la préparation du programme de camp, il est normal que la maîtrise prépare une partie des activités en vue de compléter la progression des jeunes. Toutes les parties préparées par la maîtrise doivent être identifiées. Les activités sont aussi détaillées que celles qu'on demande aux jeunes et elles doivent être rattachées au thème du camp. 17B. Activités préparées par les jeunes Lors de la préparation des activités par les jeunes, il faut que les animateurs (trices) encadrent et respectent les idées des jeunes. Toutes ces activités doivent être identifiées comme étant préparées par les jeunes dans le programme et elles doivent se rapporter au thème de camp. Les activités doivent être détaillées, car si l'équipe d'animation ne pouvait se rendre au camp, les jeunes vivraient leurs activités quand même avec une équipe d'animation de relève (animateurs d'expérience approuvés par le conseil de gestion).
Pionniers, Pionnières	Lors de la préparation du camp par les jeunes, il faut que l'équipe d'animation encadre et respecte les idées des jeunes. Pourquoi avoir voulu ce camp ? Pourquoi avoir choisi ce camp ? Qui a préparé quoi ? Comment fêterons-nous ?
Aînés	Lors de la préparation du camp par le carrefour, il faut que l'accompagnateur respecte les idées des membres et il peut demander des précisions pour voir si le projet est valable et le sérieux des membres. Pourquoi avoir voulu ce camp ? Pourquoi avoir choisi ce camp ? Qui prépare quoi ? Quel sera l'ampleur du service ? Est-ce un camp pour s'amuser et se détendre ?

18 - Horaire détaillé

Tous	Horaire chronologique du déroulement de chaque journée incluant les explications précises relatives à chacune des activités comme par exemple : endroit, matériel, règlements, responsables. Il faut que les journées soient claires et précises. Il faut que les journées soient reliées au thème et qu'elles suivent une bonne courbe d'intensité.
-------------	--