



SCOUTS
du Canada

District de la Montérégie

Au camp Les règles du jeu

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES	2
OBJECTIFS DU DOCUMENT	5
LE CAMP..... UN PROJET EMBALLANT.....	5
DEMARCHE OBLIGATOIRE POUR LE PERMIS DE CAMP	6
DEMARCHE A SUIVRE POUR L'OBTENTION DU PERMIS.....	7
QUEL DOCUMENT PRODUIRE.....	7
GENERALITES POUR TOUS LES GROUPES D'AGE	8
LES ACTIVITÉS	8
UTILISATION D'ARMES.....	8
FEUX D'ARTIFICE	8
FEUX	8
CIRCULATION EN FORÊT / EXCURSION	8
SÉCURITÉ.....	8
RECOMMANDATIONS.....	9
RESPONSABILITES DES DIVERS PALIERS.....	10
RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION	10
RESPONSABILITÉS DU GROUPE	10
RESPONSABILITÉS DU DISTRICT	10
GENERALITES SPECIFIQUES POUR LES CASTORS ET LES HIRONDELLES.....	11
LIEUX.....	11
FORME	11
CONTENU.....	11
PERSONNEL	11
SALUBRITÉ	11
SÉCURITÉ.....	12
ACTIVITÉS À RISQUE	12
NOTES :	12
GENERALITES SPECIFIQUES POUR LES LOUVETEAUX ET LES EXPLORATRICES	13
LIEUX.....	13
FORME	13
CONTENU	13
PERSONNEL	13
SALUBRITÉ	13
SÉCURITÉ.....	14
ACTIVITÉS À RISQUE	14
NOTES :	14
GENERALITES SPECIFIQUES POUR LES ÉCLAIREURS ET LES INTREPIDES	15
LIEUX.....	15
FORME	15
CONTENU.....	15

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

PERSONNEL	15
SALUBRITÉ.....	15
SÉCURITÉ.....	16
ACTIVITÉS À RISQUE.....	16
NOTES :	16

GENERALITES SPECIFIQUES POUR LES AVENTURIERS. 17

LIEUX.....	17
FORME	17
CONTENU.....	17
PERSONNEL	17
SALUBRITÉ.....	17
SÉCURITÉ.....	18
ACTIVITÉS À RISQUE.....	18
NOTES :	18

GENERALITES SPECIFIQUES POUR LES PIONNIERS ET PIONNIERES 19

LIEUX.....	19
FORME	19
CONTENU.....	19
PERSONNEL	19
SALUBRITÉ.....	19
SÉCURITÉ.....	19
ACTIVITÉS À RISQUE.....	20
NOTES :	20

GENERALITES SPECIFIQUES POUR LES ROUTIERS..... 21

LIEUX.....	21
FORME	21
CONTENU.....	21
PERSONNEL	21
SALUBRITÉ.....	21
SÉCURITÉ.....	21
ACTIVITÉS À RISQUE.....	22
NOTES :	22

CONTENU D'UN PROGRAMME DE CAMP 23

1 - PAGE COUVERTURE.....	23
2 - IDENTIFICATION DE L'UNITÉ ET INFORMATION SUR LE CAMP	23
3 - TRAJET ET TRANSPORT	23
4 - LISTE DES CAMPEURS ET CAMPEUSES	23
5 - RÈGLES DE VIE (ET CHARTE)	23
6- LISTE DES EFFETS DES JEUNES.....	23
7 - LISTE DU MATÉRIEL DE L'UNITÉ.....	23
8- TÂCHES.....	24
9 - MENU DÉTAILLÉ.....	24
10 – SÉCURITÉ ET SIGNAUX CONVENTIONNELS.....	24
11 - EXPLICATION DU THÈME.....	24
12 - OBJECTIFS DU CAMP	25
13 - FRÉQUENCE ET MOYEN D'ÉVALUATION	25

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

14- SYSTÈME D'ÉMULATION.....	25
15 -GRILLE SYNTHÈSE	25
16- VCPREF	26
17 - HORAIRE DÉTAILLÉ.....	26
18 - ACTIVITÉS EN CAS D'IMPRÉVUS.....	26
19 - DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL.....	26
20 - BUDGET	26
ANNEXE-1	27

Les Scouts de la Montérégie

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 impatience. 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, voire 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 permis de camp, on se doit de retrouver les domaines de développement 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 le camp, l'équipe d'animation doit faire vivre le programme et ce, de façon à ce que toute l'unité en profite 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 d'unité ou les différentes équipes de branches du programme des jeunes si vous avez des interrogations. (progdesjeunes@scoutsdelamonteregie.ca)
Ils sont là pour vous soutenir et vous aider.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Démarche obligatoire pour le permis de camp

Toute unité peut partir en camp uniquement après avoir reçu l'approbation de son conseil de gestion. Les camps internationaux, ceux ne se déroulant pas dans le Canada doivent être approuvés par le district et l'ASC.

Toute activité qui comporte un coucher ou plus nécessite automatiquement le dépôt d'un permis de camp. Ce permis de camp sera accompagné selon le cas d'un horaire détaillé, d'un programme de camp et d'un formulaire pour approbation des activités à risque (voir organigramme).

Sur le plan de l'animation, le programme 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 conseil de gestion des groupes 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.

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 couvre l'équipe d'animation en vertu des responsabilités civiles en cas d'éventuelles poursuites.¹

L'autorisation des parents pour les participants de moins de 18 ans doit être signée à chaque camp. La fiche de santé doit être gardée à jour en tout temps.

Pour la tenue d'un camp pour l'obtention d'un brevet en camping d'hiver, vous devez expédier votre formulaire pour approbation des activités à risque au service technique et déposer la demande de permis de camp ainsi que le programme de camp dans le SISC au moins 30 jours avant la tenue du camp. Les programmes de camp pour le camping d'hiver doivent être approuvés par la personne brevetée ou accréditée accompagnant l'unité.

¹ Obligation légale faite à une personne de réparer par tous moyens (et en particulier par des compensations financières) le préjudice qu'elle a fait subir à autrui. Le Code civil (art. 1382 à 1386) définit les cas de responsabilité : dommages causés par son fait, par sa négligence, son imprudence, par les enfants, préposés, animaux ou choses que l'on a sous sa garde.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Démarche à suivre pour l'obtention du permis

Après la rédaction de votre programme de camp, vous devez présenter celui-ci à votre conseil de gestion pour approbation

Le permis de camp, le programme de camp ainsi que tous les documents requis doivent être dans le SISC au moins dix jours avant la tenue de l'activité. Le groupe doit en faire l'approbation dans le SISC.

Pour la tenue d'un camp avec une activité à risque, vous devez joindre le document « formulaire pour l'approbation des activités à risque » dans le SISC.

Si les délais ne sont pas respectés, le district ou le groupe pourra difficilement émettre commentaires ou recommandations. Le camp pourrait devoir être annulé si les éléments essentiels de la méthode scout sont incomplets, si au moins un adulte n'a pas la formation secouriste, une formation en activité d'hiver le cas échéant ou si les vérifications d'antécédents judiciaires sont absentes.²

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 le district et le groupe, au commissaire adjoint au programme des jeunes et de la méthodologie au moins 3 mois à l'avance. Ce camp doit être approuvé par le commissaire international de l'association.

Quel document produire

La demande de permis de camp, à remplir directement dans le SISC, est l'outil utilisé afin d'alléger la préparation des programmes de camp pour les activités qui répondent à l'organigramme situé à l'annexe-1. Le groupe doit remplir la grille d'analyse de programme de camp et la joindre avec la demande de permis de camp, dans le SISC.

Voir l'organigramme afin de déterminer si le dépôt d'une demande de permis de camp, d'un formulaire pour approbation des activités à risque ainsi qu'un programme de camp complet sont nécessaires.

² Voir les notes sur la sécurité

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Généralités pour tous les groupes d'âge

Les activités

Les activités doivent être adaptées à l'âge des jeunes et tiennent compte de la capacité 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 du programme des jeunes concernée.

Utilisation d'armes

L'utilisation d'armes à feu ou à air comprimé est interdite. L'utilisation de canif et hachette est permise lors des camps ou activités contrôlées.

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

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 ont 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 doivent rester sous surveillance constante jusqu'à leur extinction complète.

Circulation en forêt / excursion

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

Au moins un animateur ou animatrice doit posséder le brevet TEC_0002 activités d'hiver.

Au moins un animateur ou animatrice doit posséder *le brevet TEC-0001 Camping d'été (si applicable)*

Au moins un animateur ou animatrice doit posséder *le module ANI-0020 Camps et sorties*

L'unité au complet (tous les participants sans exception) doit compléter une fiche de santé 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.

Toute activité à haut risque doit respecter les exigences techniques.

En cas d'incident, l'unité devra compléter un rapport d'événement et le faire parvenir à son conseil de gestion ainsi qu'au secrétariat du district qui prendra les mesures nécessaires.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

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. Il est de votre responsabilité de vérifier si le propriétaire du terrain détient une assurance responsabilité civile.

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.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Responsabilités des divers paliers

Responsabilités de l'équipe d'animation

Compléter la demande de permis de camp et les documents pertinents (ex: programme de camp) et le faire parvenir à son groupe, via le SISC, dans les délais prescrits.

Apporter les corrections demandées par le groupe.

Se conformer aux décisions prises par le groupe.

Responsabilités du Groupe

Vérifier les demandes de permis de camp et remplir la grille d'analyse.

S'il y a des demandes de modifications, il ne faut pas signer les documents avant que les corrections soient apportées. Noter les corrections apportées dans la section « commentaires généraux » de la grille d'analyse.

Une fois tous les documents intégrés au SISC, le responsable du groupe doit approuver la demande dans le SISC (équivalent de la signature)

Responsabilités du District

Offrir du support aux groupes.

Vérifier le permis de camp, les formations et les brevets, le programme de camp et émettre les recommandations via le SISC.

En tout temps, la consommation de drogues et d'alcool est interdite au camp pour tous les participants.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Généralités spécifiques pour les Castors et les Hirondelles

Lieux

Le camp se déroule en chalet ou sous la tente, avec l'accord du groupe.

Installation adéquate aux activités.

S'assurer que l'eau est potable.

Doit y avoir un endroit approprié et dégagé pour les jeux.

Forme

Un thème de camp est nécessaire.

Une activité voulue, choisie, préparée, réalisée, évaluée et fêtée par les jeunes. (suivant les applications spécifiques aux groupes d'âge).

Contenu

Les jeux de soirée sont défendus entre 21h30 et 7 heures.

Des activités sont prévues 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.

Personnel

L'animateur ou animatrice responsable est âgé de 18 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 16 ans et plus. (DAFA)

Le cuisinier responsable aura 18 ans et plus. Les auxiliaires du cuisinier 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 doivent pas être au camp.

Le ratio jeune/adulte doit être respecté en tout temps. (minimum 3)

Salubrité

Tente avec toile de fond.

Eau potable

Toilettes à eau courante ou toilettes sèches bien entretenues.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Sécurité

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. (Selon le groupe d'âge)

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 covoiturage, les cartes d'assurance maladie seront récupérées à l'arrivée au camp.

Le jumelage des jeunes pour la baignade est obligatoire.

En cas d'incident, l'unité devra compléter un « rapport d'événement ».³

Activités à risque

Le canot n'est pas permis pour les castors et les hirondelles. Les unités devront opter pour le rabaska.

Le camping d'hiver n'est pas permis pour les castors et hirondelles.

Notes :

Coucher sous la tente :

L'unité pourra faire un camp complet sous la tente si elle a l'accord du groupe et si au moins un des animateurs a suivi sa formation (TEC 0001). Les animateurs doivent coucher à proximité des tentes pour pouvoir intervenir très rapidement en cas de besoins.

En aucun cas les jeux et les grands jeux ne devront prendre l'aspect d'un jeu de peur ou d'angoisse.

Une visite du camp par les animateurs (trices) est fortement recommandée pour la planification et éviter les surprises.

Pour les unités en coéducation, le couché des garçons et des filles doit se faire dans un lieu séparé.

³ Se référer au document « rapport d'événement »

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Généralités spécifiques pour les Louveteaux et les Exploratrices

Lieux

Le camp se déroule en chalet ou sous la tente, avec l'accord du groupe.

Installation adéquate aux activités.

S'assurer que l'eau est potable.

Doit y avoir un endroit approprié et dégagé pour les jeux.

Forme

Un thème de camp est nécessaire.

Une activité voulue, choisie, préparée, réalisée, évaluée et fêtée par les jeunes. (suivant les applications spécifiques aux groupes d'âge).

Contenu

Les jeux de soirée sont défendus entre 22 heures et 7 heures.

Des activités sont prévues en cas de mauvaise température et doivent se rapporter si possible au thème.

Au moins 9 heures de sommeil chaque nuit.

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.

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 à tous les jours.

Personnel

L'animateur ou animatrice responsable est âgé de 18 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 17 ans et plus.(DAFA)

Le cuisinier responsable aura 18 ans et plus. Les auxiliaires du cuisinier 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 doivent pas être au camp.

Le ratio jeune/adulte doit être respecté en tout temps. (minimum 3 adultes)

Salubrité

Tente avec toile de fond. Eau potable.

Toilettes à eau courante ou toilettes sèches bien entretenues.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Sécurité

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 covoiturage, les cartes d'assurance maladie seront récupérées à l'arrivée au camp.

Le jumelage des jeunes pour la baignade est obligatoire.

En cas d'incident, l'unité devra compléter un « rapport d'événement ».

Activités à risque

Le camping d'hiver n'est pas permis.

Pour les activités d'escalade ou toutes autres activités présentant des risques l'unité devra compléter le formulaire activité à risque qui identifie la personne possédant les qualifications requises et le faire parvenir au District. Dans le cas où l'activité serait encadrée par le camp, l'unité devra l'inscrire sur le formulaire d'activités à risque.

Notes :

Coucher sous la tente :

L'unité pourra faire un camp complet sous la tente si elle a l'accord du groupe et au moins un des animateurs a suivi sa formation (TEC 0001). Les animateurs doivent coucher à proximité des tentes pour pouvoir intervenir très rapidement en cas de besoins.

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.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Généralités spécifiques pour les Éclaireurs et les Intrépides

Lieux

Installation adéquate aux activités.

S'assurer que l'eau est potable.

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 de faire des feux (bois mort).

Lors des camps volants, on doit savoir le parcours suivi et le calendrier correspondant.

Forme

Camp fixe.

Camp volant. N.B. le "pouce" ou « auto-stop est interdit

Une activité voulue, choisie, préparée, réalisée, évaluée et fêtée par les jeunes. (Suivant les applications spécifiques aux groupes d'âge).

Contenu

Les jeux de soirée sont défendus entre 23 heures et 7 heures.

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.

Respecter 7 heures consécutives de sommeil.

Personnel

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 18 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 doivent pas être au camp.

Le ratio jeune/adulte doit être respecté en tout temps. (Minimum 3 adultes)

Un maximum de 6 adultes seront présents au camp.

Salubrité

Tentes avec toile de fond ou lits de camp brûlés si possible.

Eau potable ou prendre les mesures pour qu'elle le soit.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

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.

Sécurité

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.

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 covoiturage, les cartes d'assurance maladie seront récupérées à l'arrivée au camp.

Le jumelage des jeunes pour la baignade est obligatoire.

En cas d'incident, l'unité devra compléter un « rapport d'événement ».

Activités à risque

Pour les activités d'escalade ou toutes autres activités présentant des risques l'unité devra compléter le formulaire activité à risque qui identifie la personne possédant les qualifications requises et le faire parvenir au District. Dans le cas où l'activité serait encadrée par le camp, l'unité devra l'inscrire sur le formulaire d'activités à risque.

Notes :

Le camping d'hiver est autorisé pour toute unité sous la supervision d'un animateur (trice) breveté ou accrédité en camping d'hiver (lourd ou léger)

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

En aucun cas les jeux et les grands jeux ne doivent prendre l'aspect d'un jeu de peur et/ou d'angoisse.

Les jeunes peuvent faire la démarche pour une reconnaissance Ours polaire (lourd ou léger)

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Généralités spécifiques pour les Aventuriers.

Lieux

Installation adéquate aux activités.

S'assurer que l'eau est potable.

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 de faire des feux (bois mort).

Lors des camps volants, on doit savoir le parcours suivi et le calendrier correspondant.

Forme

Camp fixe.

Camp volant. N.B. le "pouce" ou « auto-stop est interdit

Une activité voulue, choisie, préparée, réalisée, évaluée et fêtée par les jeunes. (suivant les applications spécifiques aux groupes d'âge).

Contenu

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.

Respecter 7 heures consécutives de sommeil.

Personnel

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 18 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 doivent pas être au camp.

Le ratio jeune/adulte doit être respecté en tout temps. (minimum 3 adultes)

Un maximum de 6 adultes seront présents au camp.

Salubrité

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.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Sécurité

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.

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 covotage, les cartes d'assurance maladie seront récupérées à l'arrivée au camp.

Le jumelage des jeunes pour la baignade est obligatoire.

En cas d'incident, l'unité devra compléter un « rapport d'événement ».

Activités à risque

Pour les activités d'escalade ou toutes autres activités présentant des risques l'unité devra compléter le formulaire activité à risque qui identifie la personne possédant les qualifications requises et le faire parvenir au District. Dans le cas où l'activité serait encadrée par le camp, l'unité devra l'inscrire sur le formulaire d'activités à risque.

Notes :

Le camping d'hiver est autorisé pour toute unité sous la supervision d'un animateur (trice) breveté ou accrédité en camping d'hiver (lourd ou léger)

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

En aucun cas les jeux et les grands jeux ne doivent prendre l'aspect d'un jeu de peur et/ou d'angoisse.

Les jeunes peuvent faire la démarche pour une reconnaissance Ours polaire (lourd ou léger)

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Généralités spécifiques pour les Pionniers et Pionnières

Lieux

Le choix du site est laissé à l'initiative du poste avec l'accord de l'équipe d'animation et du conseil de gestion du groupe.

Lors des camps volants, on doit savoir le parcours suivi et le calendrier correspondant.

Forme

Camp fixe.

Camp volant.

N.B. le "pouce" ou auto-stop est interdit.

Une activité voulue, choisie, organisée, préparée, réalisée, évaluée, fêtée par les jeunes.

Contenu

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.

Personnel

L'animateur ou animatrice responsable est âgé de 21 ans et plus.

L'âge des animateurs ou animatrices est de 19 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 10 jeunes en tout temps. (minimum 2 adultes)

Si une personne ressource est nécessaire, elle sera âgée de 19 ans et plus.

Ce n'est pas un camp familial. Les conjoints (es) et enfants ne faisant pas partie de l'unité ne doivent pas être au camp.

Salubrité

Eau potable ou prendre les mesures pour qu'elle le soit.

Pour un camp fixe, avoir des toilettes adéquates ou un bloc sanitaire.

Pour les autres camps on s'informe à l'avance des possibilités sur les lieux.

Sécurité

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.

En embarcation ne pas surcharger et ne pas voyager lors de mauvais temps.

Ne jamais prendre des risques inutiles.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

La prévention est de rigueur.

Le jumelage des jeunes pour la baignade est obligatoire. Ne jamais laisser les jeunes sans supervision adulte.

En cas d'incident, l'unité devra compléter un « rapport d'événement ».

Activités à risque

Pour les activités d'escalade ou toutes autres activités présentant des risques l'unité devra compléter le formulaire activité à risque qui identifie la personne possédant les qualifications requises et le faire parvenir au District. Dans le cas où l'activité serait encadrée par le camp, l'unité devra l'inscrire sur le formulaire d'activités à risque.

Notes :

Notre méthode prévoit une très grande liberté d'action, mais il est important que chaque animateur (trice) fasse preuve de maturité, de sagesse et de responsabilité à chaque camp.

Se conformer aux exigences pour les activités à risques.

En aucun cas les jeux et les grands jeux ne doivent prendre l'aspect d'un jeu de peur ou d'angoisse.

L'unité doit se conformer aux exigences pour le camping d'hiver (lourd ou léger).

Les jeunes peuvent faire la démarche pour une reconnaissance Ours polaire (lourd ou léger)

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Généralités spécifiques pour les Routiers

Lieux

Le choix du site est laissé à l'initiative du carrefour avec l'accord de l'équipe d'animation et du conseil de gestion du groupe.

Lors des camps volants, on doit savoir le parcours suivi et le calendrier correspondant.

Forme

Camp fixe.

Camp volant.

N.B. le "pouce" ou auto-stop est interdit.

Une activité voulue, choisie, organisée, préparée, réalisée, évaluée, fêtée.

Contenu

Préparé par les Routiers.

Un camp répondant à la méthodologie Routiers.

Contenu répondant aux domaines de développement et les éléments essentiels.

Des activités de développement spirituel doivent être vécues lors du camp.

Personnel

L'accompagnateur est âgé de 25 ans et plus.

Si une personne ressource est nécessaire, elle sera âgée de 25 ans et plus.

Ce n'est pas un camp familial. Les conjoints (es) et enfants ne faisant pas partie de l'unité ne doivent pas être au camp.

Salubrité

Eau potable ou prendre les mesures pour qu'elle le soit.

Pour un camp fixe, avoir des toilettes adéquates ou un bloc sanitaire.

Pour les autres camps on s'informe à l'avance des possibilités sur les lieux.

Sécurité

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.

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.

En cas d'incident, l'unité devra compléter un « rapport d'événement ».

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Activités à risque

Pour les activités d'escalade ou toutes autres activités présentant des risques l'unité devra compléter le formulaire activité à risque qui identifie la personne possédant les qualifications requises et le faire parvenir au District. Dans le cas où l'activité serait encadrée par le camp, l'unité devra l'inscrire sur le formulaire d'activités à risque.

Notes :

Notre méthode prévoit une très grande liberté d'action, mais il est important que chaque accompagnateur (trice) fasse preuve de maturité, de sagesse et de responsabilité à chaque camp.

Se conformer aux exigences pour les activités à risques.

En aucun cas les jeux et les grands jeux ne doivent prendre l'aspect d'un jeu de peur ou d'angoisse.

L'unité doit se conformer aux exigences pour le camping d'hiver (Ours Polaire).

Les jeunes peuvent faire la démarche pour une reconnaissance Ours polaire (lourd ou léger)

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Contenu d'un programme de camp

1 - Page couverture

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.

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

Inclure la demande de permis de camp.

3 - Trajet et transport

Trajet :

Description claire et précise du trajet pour se rendre au camp

Description claire et précise du trajet pour se rendre à l'hôpital.

Mode de transport :

Information précise sur le ou les modes de transport employé(s) pour se rendre au camp.

Autobus:

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.

Covoiturage:

Identification des véhicules (couleur, immatriculation, chauffeur, passagers). S'il ne sont pas inscrits, ils ne seront pas couverts par l'assurance de l'ASC.

4 - Liste des campeurs et campeuses

Celle qu'on retrouve aussi dans le SISC dans la demande de permis de camp.

5 - Règles de vie (et charte)

Consignes concernant la nourriture, etc...

6- Liste des effets des jeunes

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.

Elle demande aussi les médicaments que l'enfant pourrait avoir besoin en quantité suffisante avec la posologie claire et précise.

7 - Liste du matériel de l'unité

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.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Trousse de premiers soins : date de mise à jour et vérification de l'inventaire.

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).

8- Tâches

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.

Adultes: Les tâches se divisent en trois phases

Avant: l'unité doit se répartir les tâches au niveau de :

Matériel (équipements, matériel d'animation, etc....).

Planification (permis de camp, permis de camp, chaîne téléphonique d'urgence). Transport (réservation, organisation, etc.....).

Santé (fiches de santé, inventaire des trousse).

Achats (épicerie, matériel manquant).

Pendant : Les responsabilités au niveau des activités seront mentionnées dans l'horaire détaillé.

Après : On mentionne qui est responsable du retour du matériel et toute autre responsabilité qu'il pourrait y avoir.

9 - Menu détaillé

Auto cuisine (un cuistot est nécessaire pour les 7-11 ans) :

Présentation détaillée du menu avec des repas équilibrés.

Liste d'épicerie avec quantités.

Cafétéria:

L'équipe d'animation s'assure de la qualité et de l'équilibre des repas.

Inclure les détails reçus du camp si possible.

Signalez toute allergie alimentaire au responsable de la cafétéria ou à votre responsable de votre propre cuisine.

10 – Sécurité et signaux conventionnels

11 - Explication du thème

Le thème est l'élément déclencheur pour un camp emballant. Il faut donc expliquer son sens et dire comment vous l'exploiterez 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....

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

Chant thème

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.

12 - Objectifs du camp

Ce sont les objectifs du camp que l'unité s'est fixée et qui donneront les couleurs scouts à vos activités.

C'est l'explication des valeurs que l'unité s'est fixée à partir des domaines de développement et des éléments essentiels, et qu'elle vivra à travers les activités du camp.

13 - Fréquence et moyen d'évaluation

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 (Digue de partage).

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.

14- Système d'émulation

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 réalisées par sa nichée, sa hutte, sa sizaine, sa tanière, selon des critères préétablis par les jeunes et 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.

15 -Grille synthèse

C'est un tableau présentant les activités de chaque journée. On y trouvera les éléments suivants :

les titres des activités sans détails

Elle permet de retrouver rapidement le cheminement global du camp tels 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.

Les Scouts de la Montérégie

AIDE-MÉMOIRE (CAMP)

16 - Horaire détaillé

Horaire chronologique du déroulement de chaque journée incluant les explications claires et précises relatives à chacune des activités comme par exemple : endroit, matériel, règlements et responsables de l'activité

- le nom de la personne responsable de chaque journée
- les thèmes, valeurs, lois (etc....) exploités pendant cette journée ou activité.

S'il y a des activités à risques, elles sont encadrées par des personnes qui ont la formation nécessaire.

17- VCPREF

Décrivez les étapes du projet. Ex : les jeunes ont voulu aller en camp d'été, ils ont choisi le thème des pirates, ont préparés des jeux, cris de patrouilles, menu. Les jeunes évaluerons chaque jour...

18 - Activités en cas d'imprévu

Liste d'activités qui pourraient se faire dans le cas où un contretemps surviendrait.

19 - Développement spirituel

Une activité spirituelle est vécue durant le camp et apparaît dans l'horaire détaillé.

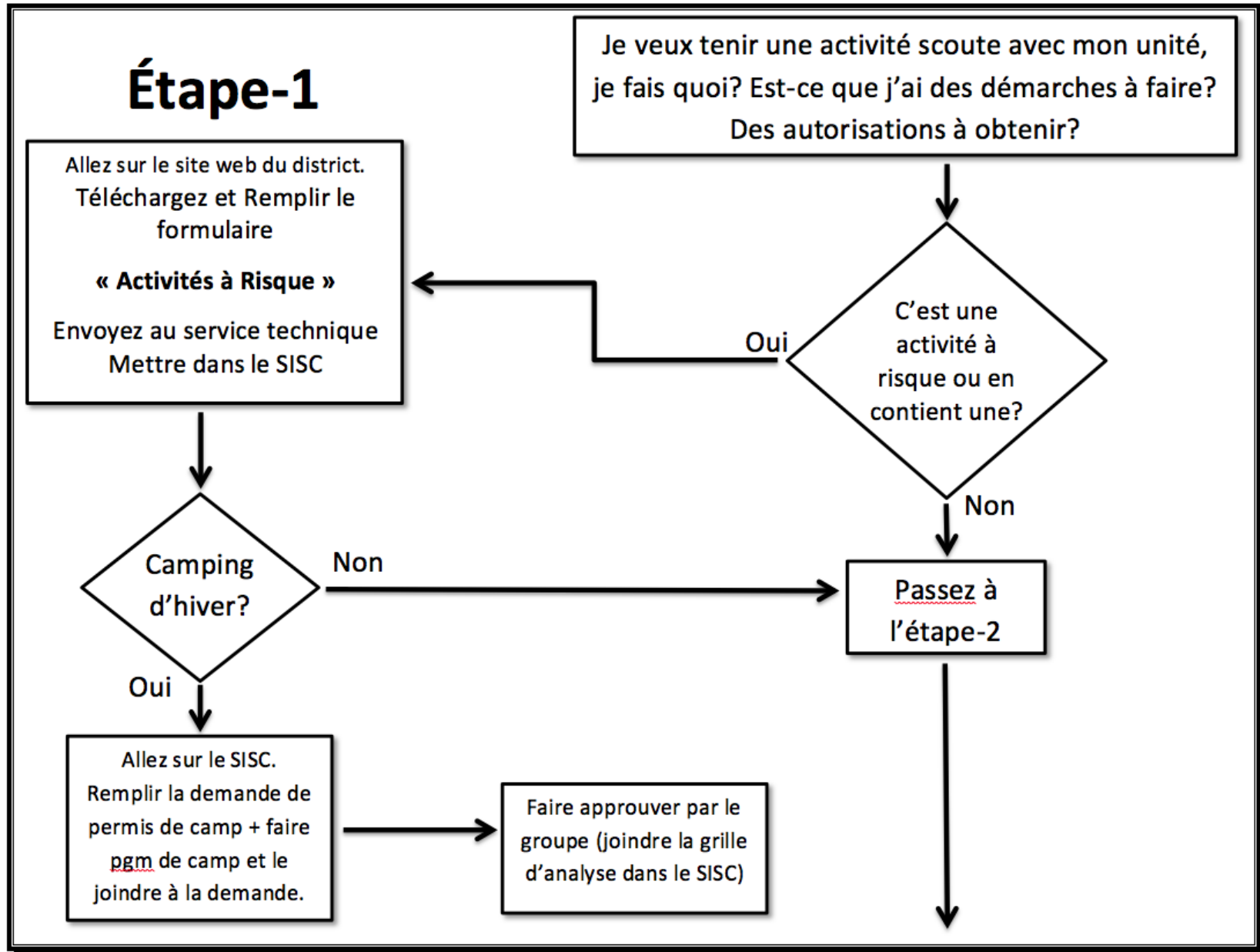
20 - Budget

Un budget du camp est inclus dans le permis de camp détaillant les dépenses relatives au matériel, au transport et à la location du site.

Ce point est facultatif. Il est laissé à la discrétion des groupes

Merci pour votre généreuse implication auprès des jeunes

Annexe-1



Étape-2

