

Série des modules obligatoires



ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

Modules obligatoires généraux

FOR 0001	Plan de formation personnel
ANI 1001	Animation d'un groupe de personnes
ANI 1002	Les jeunes d'abord
ANI 1003	Communication efficace
SOC 1004	Adultes dans le scoutisme
SOC 1005	Principes fondamentaux du scoutisme
SOC 1006	Développement spirituel
SOC 1007	Structure et organisation du Mouvement scout
SOC 1008	Histoire du Mouvement scout
SOC 1009	Scoutisme dans la communauté
GES 1010	Gestion d'un groupe scout
GES 1011	Sécurité et assurances
GES 1012	Financement 1

Modules obligatoires pour l'obtention du Badge de Bois

(L'un ou l'autre des cinq modules suivants)

ANI 1021	Les jeunes de 7-8 ans
ANI 1022	Les jeunes de 9-11 ans
ANI 1023	Les jeunes de 11-14 ans
ANI 1024	Les jeunes de 14-17 ans
ANI 1025	Les jeunes de 17-21 ans
ANI 1026	Programme des jeunes 1
ANI 2026	Programme des jeunes 2
ANI 3026	Programme des jeunes 3
ANI 1027	La relation adulte/jeune
TEC 1028	Le jeu dans le scoutisme
TEC 1029	Pédagogie des techniques
TEC 1030	CAMPS ET SORTIES

Modules obligatoires pour l'obtention du Nœud de Cabestan violet

ANI 1041	Animation des adultes
GES 1042	Gestion des ressources adultes 1
GES 1043	Recrutement des adultes
GES 1044	Gestion financière 1
GES 1045	Gestion de l'information 1
GES 2012	Financement 2
TEC 1046	Tenue d'une réunion
TEC 1047	Recrutement et accueil des jeunes

FORMATION MODULAIRE

Camps et sorties

TEC 1030

Deuxième édition
Mars 2000

Objectifs du module CAMPS ET SORTIES

Objectif général

Connaître l'ensemble des responsabilités qui se rattachent à l'organisation d'un camp scout, d'une sortie d'unité ou d'un voyage à l'étranger et se montrer capable d'organiser de telles activités.

Objectifs particuliers

1. Connaître différents types de camps.
2. Comprendre la distinction entre un camp scout et un camp de vacances.
3. Faire un budget de camp.
4. Élaborer un programme de camp.
5. Connaître les risques au camp, les moyens de prévention et les moyens d'intervention.
6. Savoir pourquoi un permis de camp est nécessaire.

Avertissement

Les documents de l'Association des Scouts du Canada sur la formation modulaire sont destinés à la *formation* des adultes de l'Association. Bien qu'ils fassent référence à des politiques et à des règlements officiels de l'Organisation mondiale du Mouvement scout et de l'Association des Scouts du Canada, ils ne remplacent pas ces politiques et règlements officiels et ne sauraient être interprétés comme tels.

Sommaire

CONTENU	3
Matière	3
1. Introduction	3
2. Types de camps	3
3. Durée et période des camps ...	4
4. Camp scout ou camp de vacances?	5
5. Le budget de camp	6
6. L'équipement	7
7. Le transport.....	8
8. Le programme de camp	8
9. Le thème du camp	9
10. La vie au camp	11
11. L'hygiène	12
12. La discipline	13
13. La sécurité et les assurances	13
14. L'alimentation	16
15. L'émulation	17
16. L'environnement	18
17. Le permis de camp	19
18. Aide-mémoire des responsables de camp	21
19. Autres types de sorties	22
20. Les voyages et les camps à l'étranger	23
Pédagogie	26
Sources et ressources	26
ÉVALUATION	
FORMATIVE	27

Note. Pour alléger le texte et faciliter la lecture, le genre masculin désignant des personnes inclut les genres féminin et masculin.

Ce module de formation scout a été conçu à l'usage des adultes de l'Association des Scouts du Canada engagés dans un processus de formation structuré. Il peut être reproduit à des fins de formation ou de documentation pourvu que la source soit mentionnée.

©2000, Association des Scouts du Canada

Contenu du module

CAMPS ET SORTIES

MATIÈRE

Camps et sorties constituent des cadres d'activités importantes par leur durée, leur coût, leurs préparatifs et le dépaysement qu'ils procurent à la plupart des jeunes.

C'est un moyen extraordinaire pour les adultes de connaître les jeunes et de les faire réellement progresser, en plus de leur faire vivre des expériences nouvelles.

1. Introduction

Même s'ils ne sont pas nombreux au cours d'une année, les camps et les sorties tiennent une place importante dans la vie d'une unité scout. Ce sont des cadres qui favorisent l'application du Programme des jeunes. À ce titre, ils s'insèrent dans un ensemble orienté vers les objectifs de développement du scoutisme et qui fait appel constamment à la méthode scout¹. Ces cadres permettent notamment aux jeunes de faire des expériences et des apprentissages qui seraient impossibles à réaliser au local ou dans le cadre des réunions habituelles.

La plupart du temps, on devra prévoir l'activité plusieurs semaines, sinon quelques mois à l'avance, ne serait-ce que pour des considérations matérielles et financières. Selon l'âge des jeunes, ceux-ci seront plus ou moins associés à la préparation, et plus ou moins à l'avance. Pour les groupes d'âge 7-8 ans et 9-11 ans, il faut se rappeler que les enfants fonctionnent dans l'immédiat, en fonction de buts concrets et rapprochés, et que l'intérêt se dilue sérieusement si l'objectif est trop lointain.

Camps et sorties constituent par ailleurs des ensembles d'activités importantes par leur durée, leur coût, leurs préparatifs et le dépaysement qu'ils procurent à la plupart des jeunes. C'est aussi un moyen extraordinaire pour les adultes de connaître les jeunes et de les faire réellement progresser, en plus de leur faire vivre des expériences nouvelles.

2. Types de camps

On n'en est plus à l'époque où le camp scout n'était qu'une base fixe où on retournait chaque année, bien que plusieurs unités aient conservé cette pratique. On ne saurait trop encourager la diversité des expériences de camp pour stimuler les jeunes et les inciter à poursuivre leur progression au sein du scoutisme.

¹ Voir le module ANI 1026 *Programme des jeunes 1*.

FORMATION MODULAIRE

De multiples possibilités s'offrent aux unités:

- camp d'été, camp d'automne, camp d'hiver, camp de printemps;
- hébergement en cantonnement ou en camping;
- camp fixe ou camp itinérant;
- camp lacustre (installations sur radeau ou sur pilotis);
- camp-voyage (découverte d'une région);
- camp à la ferme;
- vélo-camping;
- canot-camping;
- camp-chantier;
- camp à skis ou en raquettes;
- camporee, jamboree ou moot;
- etc.

Les lieux de camp en déterminent souvent le type². On peut ainsi tenir le camp:

- sur une base de plein air,
- sur une base scout,
- dans un parc public (national, provincial, régional ou municipal),
- dans un centre de vacances,
- sur une ferme,
- même en ville.

On ne saurait trop encourager la plus grande autonomie possible. Autant que possible, l'unité assurera elle-même tous les services dont elle a besoin. Cela ne veut pas nécessairement dire que ce sont les jeunes qui doivent assurer ces services; l'unité peut faire appel à un soutien bénévole à l'intérieur même du Mouvement pour certains services. Il est certain que plus les jeunes se développent, plus ils sont en mesure d'assurer eux-mêmes des services.

Une telle ligne de conduite se justifie non seulement par des impératifs pédagogiques tout à fait scouts, notamment l'importance de cultiver la débrouillardise, mais aussi par des raisons économiques. Que penser d'une unité qui réaliserait son camp sur une base de plein air super-équipée, où des moniteurs spécialisés organisent toutes les activités, mais qui devrait payer 100 \$ par jour par jeune?

3. Durée et période des camps

Un programme annuel d'unité comporte habituellement des camps de courte durée (deux ou trois jours) et un camp d'une durée plus longue, ordinairement le camp d'été. Bien qu'adultes et jeunes n'aient pas toujours toute la disponibilité voulue, il est souhaitable

² Voir aussi *Aventure Camping*, chapitre 5.

On ne saurait trop encourager la plus grande autonomie possible. Autant que possible, l'unité assurera elle-même tous les services dont elle a besoin.

Bien qu'adultes et jeunes n'aient pas toujours toute la disponibilité voulue, il est souhaitable que le camp d'été dure au moins une semaine.

À la différence d'un camp de vacances, le camp scout rassemble des jeunes qui ont déjà vécu des expériences ensemble. Il est un lieu particulier d'application de la méthode scoute.

que ce camp prolongé dure au moins une semaine. C'est une condition pour qu'une vie communautaire enrichissante puisse s'organiser et qu'une diversité d'activités permette à chacun de progresser.

Comme un camp fait partie intégrante du programme de l'unité, il ne devrait pas y avoir de long délai entre les activités courantes et le camp. Un tel délai se présente quand le camp d'été a lieu par exemple au mois d'août, soit plusieurs semaines après la fin de l'année scolaire. Si le camp doit vraiment avoir lieu à cette époque, on prévoira des réunions entre la fin des classes et le camp de façon à maintenir un certain esprit et à assurer une bonne préparation au camp.

4. Camp scout ou camp de vacances?

La différence entre un camp scout et un camp ou une colonie de vacances n'est pas évidente. La plupart des colonies de vacances ont recours à certains moyens privilégiés par le scoutisme, notamment le jeu, l'équipe et la nature. Les jeunes y campent, y vivent des thèmes et des grands jeux, y participent à une gamme d'activités de plein air et de sports très variée, font toutes sortes d'apprentissages, animent des feux de camp, partent en excursion... Dans plusieurs colonies, les équipes d'animation appliquent même une véritable pédagogie du projet: ils invitent les jeunes à choisir leurs activités et à les préparer avant de les réaliser.

Que reste-t-il donc d'original au camp scout? Sans aller immédiatement à l'essentiel, signalons quelques différences. Le camp scout rassemble, en principe, des jeunes qui ont déjà vécu des expériences ensemble. De plus, ces jeunes ont effectué une certaine préparation plusieurs semaines avant le camp; cette préparation varie selon l'âge, allant du choix d'un thème et d'activités à la collecte de fonds en passant par l'acquisition de certaines techniques, la mise au point de l'équipement et la documentation.

On en arrive à la différence essentielle: le camp scout est un lieu particulier d'application de la méthode scoute, qui, rappelons-le, combine sept éléments essentiels³. Ce n'est pas chacun des éléments qui fait l'originalité de cette méthode, c'est leur combinaison. Ainsi le camp scout est-il un lieu:

- d'éducation par l'action;
- d'activités dans la nature;
- d'intégration des valeurs de la Loi et la Promesse;
- de relation éducative adultes/jeunes;
- de progression personnelle;
- de vie en équipes;
- de référence à un cadre symbolique.

³ Voir le module ANI 1026 *Programme des jeunes 1*.

Certes une colonie de vacances peut aussi faire appel à certains de ces éléments, mais rares sont ceux qui les combinent tous ensemble dans une perspective éducative de développement complet de la personne. Dans la plupart des cas, l'organisation des colonies de vacances vise plutôt à assurer aux jeunes des vacances agréables en plein air dans le cadre le plus sécuritaire possible. Il n'est toutefois pas dit que certaines colonies de vacances ne font pas carrément du scoutisme sans le savoir, et c'est tant mieux, comme il n'est pas du tout certain que tous nos camps scouts soient davantage que de simples camps de vacances, et c'est malheureux.

5. Le budget de camp

Un camp constitue habituellement une dépense importante dans le budget annuel du groupe ou de l'unité, particulièrement le camp d'été. Il faut donc accorder une grande attention à l'aspect financier de l'organisation. Combien cela va-t-il coûter? Pour le savoir, il faut faire des prévisions budgétaires, en tenant compte de l'expérience des camps antérieurs, de l'augmentation du coût de la vie et des prix dans la région où l'on va. Il est aussi recommandé d'ajouter 10 % «au cas où».

Voici une liste des principales dépenses à prévoir:

- frais de transport (adultes éducateurs, aides de camp, jeunes, bagages);
- frais de gestion (correspondance, téléphone, papier, reproduction du programme...);
- location, achat ou renouvellement de matériel;
- location du terrain ou de locaux;
- assurances (biens et équipements)⁴;
- nourriture;
- trousse de premiers soins;
- combustible;
- dépenses éducatives (cartes, guides, visites, photographie, documentation...).

Au camp même, un adulte de l'unité (une seule personne de préférence) sera responsable de la comptabilité. Cette personne pourra payer les dépenses courantes à l'aide d'une carte de crédit ou de débit, ou encore à même une provision en liquide réservée à ces dépenses, mais il est indispensable qu'elle obtienne un reçu pour chaque achat. Il est important qu'elle ne mélange pas l'argent de l'unité avec son argent personnel.

⁴ Les membres de l'Association des Scouts du Canada sont déjà couverts en assurance responsabilité civile et en assurance accident. Voir page 15.

Pour savoir combien un camp va coûter, il faut faire des prévisions budgétaires, en tenant compte de l'expérience des camps antérieurs, de l'augmentation du coût de la vie et des prix dans la région où l'on va.

Elle fera le point tous les jours si possible: chaque dépense devra être inscrite et l'argent en caisse vérifié. Pour chaque dépense, conserver une pièce justificative: reçu, coupon de caisse, facture marquée PAYÉE... Toutes les factures devront avoir été réglées au plus tard la veille ou le jour du départ.

Au retour, on dresse un bilan détaillé des opérations. La différence entre revenus et dépenses donne le résultat: déficit, excédent ou budget bouclé.

6. L'équipement

L'équipement requis dépend du type de camp choisi, naturellement. On consultera attentivement le manuel *Aventure Camping* si le camp se déroule en camping. Voir tout particulièrement les chapitres 2, 3 et 4, le chapitre 14 pour le canot-camping et le chapitre 15 pour le vélo-camping, ainsi que les listes de matériel en annexe.

Si on a besoin d'équipement lourd, il faut examiner quelques possibilités avant d'acheter du neuf:

- peut-on louer cet équipement sur place (économie de frais de transport)?
- peut-on le louer dans sa région et le transporter à bon marché?
- peut-on acheter de l'équipement usagé en bon état?
- peut-on s'en passer sans changer de type de camp?

L'équipement lourd doit faire l'objet d'une inspection minutieuse pour s'assurer qu'il est sécuritaire et fonctionnel.

L'équipement lourd doit faire l'objet d'une inspection minutieuse pour s'assurer qu'il est sécuritaire et fonctionnel.

Si les jeunes construisent des installations, on vérifiera soigneusement leur travail en s'attardant aux risques d'inondation, d'incendie ou d'effondrement.

Le matériel léger, collectif ou individuel, est très souvent énuméré sur des listes qu'on reproduit d'année en année. Il est recommandé de vérifier ces listes (par exemple en les comparant aux listes proposées dans *Aventure Camping*) pour voir si certaines pièces d'équipement ou certains articles ne pourraient pas être supprimés ou remplacés par d'autres en fonction de préoccupations de sécurité et d'environnement.

Par exemple, on pourrait préciser que les chasse-moustiques, les déodorants en aérosol et les détergents avec phosphates sont interdits. Ou encore remettre en question les hachettes à cause de la tentation de s'en servir pour couper des branches vivantes.

7. Le transport

Le transport est la plupart du temps un poste budgétaire compressible. Hormis ces chers parents «toujours prêts» à conduire les jeunes au camp gratuitement ou presque et à retourner les y chercher, il y a plusieurs possibilités. Il n'y a qu'un seul mot d'ordre: magasinez et comparez les prix.

- Transports publics: autobus, train, avion?
- Locations: minibus, autobus, camionnette, fourgonnette?

Au camp même, il n'est peut-être pas nécessaire de disposer de plusieurs véhicules en permanence. Pourquoi pas un vélo ou un vélomoteur pour les petits déplacements? Au camp d'hiver, une motoneige peut être utile en cas d'urgence.

8. Le programme de camp

Un programme de camp est indispensable pour tout camp. C'est un document écrit qui sera utile aussi bien aux parents et aux jeunes qu'aux adultes de l'unité. On y trouvera tout ce qui peut être prévu ainsi que tout renseignement utile. Voici un exemple de contenu de programme:

- Couverture: nom de l'unité, thème du camp, dates du camp
- Renseignements généraux
 - liste des participants
 - lieu et itinéraire
 - renseignements sur le départ et le retour
 - références en cas d'urgence
- Objectifs du camp (pédagogiques, techniques, etc.)
- Présentation du programme
 - lettre aux jeunes
 - lettre aux parents
- Thème
 - description
 - chant-thème
 - costumes, installations, bricolages, etc.
 - lexique
- Activités
 - horaire-type
 - programme de chaque jour
 - description des jeux et activités (règles, matériel)
 - activités en cas de pluie

Le transport est la plupart du temps un poste budgétaire compressible.

Un programme de camp est indispensable pour tout camp. C'est un document écrit qui sera utile aussi bien aux parents et aux jeunes qu'aux adultes de l'unité. On y trouvera tout ce qui peut être prévu ainsi que tout renseignement utile.

- Encadrement technique
 - liste de matériel individuel
 - liste de matériel collectif
 - menus de chaque jour
 - trousse de premiers soins (contenu)
 - règles du camp
 - prévisions budgétaires
- Formalités
 - assurances
 - autorisation des parents
 - permis de camp
 - fiche de santé

9. Le thème du camp

Un thème de camp est un stimulant qui fait appel à l'imagination des enfants, c'est la promesse d'une belle aventure, c'est l'amorce d'une période d'attente fébrile.

On n'insistera pas sur l'importance d'un thème de camp pour les groupes d'âge 7-8 ans, 9-11 ans et 11-14 ans. Pour ces jeunes, le camp est en effet un grand jeu dont l'intérêt est grandement rehaussé par le recours à l'imaginaire. Et il est normal que ce soit les jeunes eux-mêmes qui choisissent ce thème et participent étroitement à son application. Toutefois, une équipe d'adultes éducateurs doit être consciente de la portée d'un thème et de ses possibilités concrètes d'application.

Choisir un thème, c'est s'engager dans l'élaboration d'un scénario, d'une mise en scène. Il faut greffer au thème des activités qui permettront aux jeunes de se prendre davantage au jeu.

Le choix du thème, quelque temps avant le camp, va déterminer tout le climat de la préparation. C'est un stimulant qui fait appel à l'imagination des enfants, c'est la promesse d'une belle aventure, c'est l'amorce d'une période d'attente fébrile. Évidemment, les jeunes auront tendance à proposer des thèmes qui font référence aux tendances à la mode, ce qui n'est pas forcément incompatible avec les valeurs scoutées. En tout cas, le thème choisi doit évoquer quelque chose de précis pour les jeunes, leur permettre de rêver, stimuler leur créativité. Pour parvenir à ce résultat, il est possible que les adultes aient à faire un certain travail de sensibilisation préalable.

Choisir un thème, c'est aussi s'engager dans l'élaboration d'un scénario, d'une mise en scène. Il faut greffer au thème des activités qui permettront aux jeunes de se prendre davantage au jeu. Par exemple, il ne suffit pas de quelques costumes, d'un mâ-totem et d'un tipi pour faire un camp amérindien intéressant; il faut aussi une histoire attrayante à laquelle s'intégreront fêtes, jeux, sports, cérémonies, échanges, etc.

Le choix d'un thème doit tenir compte de certains facteurs:

- Le thème est conforme aux valeurs du scoutisme. On ne retiendra pas les thèmes qui ouvrent la voie à la violence ou à la vulgarité. Posons-nous la question: «Ce thème peut-il être

FORMATION MODULAIRE

présenté aux parents ou aux autorités du mouvement sans faire sourciller?»

- Le thème convient à l'ensemble des jeunes. Un thème déjà utilisé les années précédentes peut s'avérer ennuyeux pour les plus vieux.
- Le thème permet l'intégration d'activités variées et s'accorde bien avec le cadre de vie communautaire en plein air.
- Le thème peut être exploité facilement. On peut trouver des documents pour confectionner des costumes, fabriquer des objets caractéristiques, trouver des noms, imaginer des activités.

Certains thèmes ont déjà fait leurs preuves, tant par leur capacité de séduction que par leurs possibilités d'exploitation. En voici quelques-uns:

ÉTÉ

- Amérindiens
- Astérix
- Bible
- Chevaliers
- Égyptiens
- Explorateurs
- Extraterrestres
- Gitans
- Île au trésor
- Joyeux naufragés
- Monde de Disney
- Mousquetaires
- Perdus dans l'espace
- Préhistoire
- Robin-des-Bois
- Romains
- Schtroumpfs
- Tour du monde en sept jours
- Ulysse (Odyssée)
- Voyage dans le temps

HIVER

- À la recherche du Yéti
- Conquête du pôle
- Les Inuit
- Jeux olympiques d'hiver
- Opération Pingouin.

10. La vie au camp

L'horaire quotidien d'un camp doit permettre aux jeunes de récupérer. Il doit inclure des périodes de calme (sieste ou détente, activité en petit groupe avec un adulte...). La période de sommeil est à heures fixes et d'une durée minimum de neuf heures. Les activités ne doivent pas empiéter sur les heures de sommeil. Les repas également seront pris à heures fixes sans précipitation.

Les activités peuvent être modifiées une fois sur place, surtout si les conditions du temps ne s'y prêtent pas. On n'hésitera pas à les réviser en cours de camp.

Même si elles sont inscrites au programme du camp, les activités peuvent être modifiées une fois sur place, surtout si les conditions du temps ne s'y prêtent pas. On n'hésitera pas à les réviser en cours de camp. Les adultes responsables veilleront non seulement à ce que les activités soient variées, mais aussi à ce qu'elles soient équilibrées dans le temps. Par exemple, on ne programmera pas deux activités physiquement exigeantes l'une à la suite de l'autre, on limitera les temps libres, on prévoira des activités en cas de pluie, on pensera à inclure des activités de développement spirituel ainsi que des activités de détente.

On ne modifie pas un programme d'activités pour une simple averse, mais quand leurs vêtements sont trempés, les jeunes devraient pouvoir en changer pour des vêtements secs.

Que faire en cas de pluie? Tout dépend de ce que pluie signifie. On ne modifie pas un programme d'activités pour une simple averse. Si la pluie persiste, on peut quand même faire des activités en plein air à la condition de veiller à ce que les jeunes soient habillés convenablement (imperméable et bottes de caoutchouc). Quand leurs vêtements sont trempés, les jeunes devraient pouvoir en changer pour des vêtements secs.

En cas d'orage ou de tempête, on fera preuve d'une extrême prudence. On annulera les excursions et on évitera toute activité sur l'eau ou dans l'eau. Si on se fait surprendre par un orage lors d'une sortie, on cherchera un lieu sécuritaire pour s'y abriter. Personne ne doit rester à découvert, mais on devra chercher un autre abri qu'un arbre isolé. Si la pluie persiste plus d'une journée, on organisera des activités de rechange à l'intérieur ou à l'abri comme des jeux, des bricolages, des chants, des mimes... Mais il faudrait prévoir quand même une activité en plein air au cours de chaque journée.

Il n'y a pas que la pluie qui risque de modifier le programme d'activités. Il faut aussi porter attention aux inconvénients causés par la chaleur et le soleil. Les coups de soleil et les risques d'insolation ne doivent pas être pris à la légère.

La vie au camp peut être perturbée non seulement par la pluie, mais aussi par la chaleur et le soleil, et, l'hiver, par le froid et la neige.

Il faut savoir également que certains aliments (particulièrement la mayonnaise, les œufs, la viande, la volaille et le poisson) supportent très mal d'être exposés au soleil ou à la chaleur, même pendant une courte période, et qu'ils peuvent causer des empoisonnements alimentaires.

Dans le cas où la chaleur serait très élevée, il vaut mieux annuler les activités physiquement exigeantes et prolonger la baignade. On

FORMATION MODULAIRE

veillera également à ce que les jeunes apportent de la crème solaire en quantité suffisante pour se protéger pendant toute la durée du camp.

Pour les risques dus au mauvais temps (orages et tornades), voir *Aventure Camping*, pages 208-209; pour les risques dus au soleil et à la chaleur, voir *Aventure Camping*, pages 234 à 241.

En hiver

Autant que possible durant le jour, les activités se déroulent à l'extérieur et permettent aux jeunes de bouger. S'il ne fait pas trop froid, on peut aussi faire des rassemblements, des activités d'expression (sculpture sur glace par exemple), mais ces activités doivent être brèves de façon à ne pas garder les jeunes passifs plus de 10 ou 15 minutes.

Le programme prévoira des activités de remplacement à l'intérieur s'il fait vraiment trop froid ou s'il y a une tempête de neige.

Pour les risques dus au mauvais temps (froid et blizzard), voir *Aventure Camping*, pages 209 et 226 à 234.

11. L'hygiène

Les habitudes d'hygiène, comme se laver, se brosser les dents, changer de vêtements, varient d'un jeune à l'autre. Le camp est un cadre de vie communautaire qui doit favoriser le maintien ou l'acquisition de saines habitudes d'hygiène. C'est non seulement une responsabilité envers les parents, c'est aussi une responsabilité éducative qui va de pair avec l'objectif de santé du scoutisme.

Il faut notamment s'assurer que les jeunes, au départ, ont suffisamment de sous-vêtements et de bas pour en changer chaque jour. D'autre part, l'horaire doit prévoir deux périodes par jour, le matin et le soir, pour permettre aux jeunes de faire leur toilette. Il n'est pas écologique de faire sa toilette lors des baignades car le savon et le dentifrice, même biodégradables, sont des polluants.

Par ailleurs, les adultes responsables veilleront à ce que les lieux soient propres, particulièrement la cuisine, la salle à dîner ou le réfectoire, et les toilettes. Les lits et la vaisselle doivent aussi être inspectés de temps en temps. Il est recommandé que chaque jour, de préférence après le souper, chaque équipe de jeunes s'acquitte d'une courte corvée de ménage ou de nettoyage. On effectuera ces corvées en rotation.

Le camp est un cadre de vie communautaire qui doit favoriser le maintien ou l'acquisition de saines habitudes d'hygiène pour tous et toutes.

La vie communautaire au camp exige de la discipline. On établira donc une réglementation positive qui sera bien connue et comprise par les jeunes.

12. La discipline

La vie communautaire au camp exige de la discipline. On établira donc une réglementation qui sera bien connue et comprise par les jeunes. On associera même les jeunes, autant que possible et à des degrés variant selon leur âge, à l'élaboration des règlements.

Cette réglementation sera positive. On évitera les tournures de phrase du style *Il est formellement interdit de...*, leur préférant des formules positives qui indiquent des choses à faire ou des attitudes à adopter. Par exemple:

- je fais mon lit chaque matin au réveil;
- je porte mon plateau à la cuisine après chaque repas;
- je réponds dès qu'on m'appelle;
- je demeure toujours à l'intérieur des limites du camp, sauf si j'ai la permission d'en sortir.

L'application de cette réglementation ne comportera ni sanctions ni récompenses. Pour approfondir le sujet de la discipline, voir le module ANI 1027 *La relation adulte/jeune*, deuxième édition (février 2000), pages 11 à 14.

Les risques sont réels dans la vie en plein air. C'est pourquoi on accordera une grande importance à les réduire au minimum, notamment par la prévention.

13. La sécurité et les assurances

Les risques de la vie communautaire en plein air ou dans un milieu auquel les jeunes ne sont pas habitués sont multiples. Mentionnons simplement:

- les risques dus au temps et aux éléments (tempêtes, orages, chaleur, soleil, froid extrême...),
- les risques dus au terrain (chutes, chutes de pierres, glissement de terrain, enlèvement, bris de glace en hiver, avalanches...),
- les risques dus à la faune (morsures, lacérations, attaques d'ours...),
- les risques dus aux insectes (piqûres et morsures),
- les risques d'accident (noyade, fractures, brûlures, engelures, hypothermie, commotion cérébrale, arrêt cardiaque, électrocution...),
- les risques de maladie (empoisonnement, herbe à puce, rhume, gastro-entérite, giardiase...).

Évidemment, ces risques ne se présentent pas tous en même temps, variant selon le lieu et l'époque de l'année. Et ils ne doivent pas empêcher de s'aventurer dans les bois. Mais si on sait qu'ils sont réels, qu'ils peuvent survenir, on accordera d'autant plus d'importance à les réduire au minimum, notamment par la prévention.

La sécurité des jeunes au camp est ainsi une responsabilité majeure. Outre la prévention, elle implique une capacité d'intervention et l'éducation à la sécurité.

La prévention

Prévention ne veut pas dire qu'on doit avoir constamment les jeunes sous les yeux, mais cela implique d'abord qu'on connaît chaque jeune au point de vue santé et capacités physiques, d'où l'importance de la *fiche de santé individuelle*.

En second lieu, cela signifie qu'on sait en tout temps où se trouvent les jeunes de façon à les rejoindre rapidement. La surveillance sera plus étroite dans des lieux ou des circonstances qui présentent plus de risques: sur l'eau, sur la route, en forêt, par mauvais temps.

Par ailleurs, la prévention exige de veiller à ce que l'équipement, en particulier les outils, les véhicules et les embarcations ainsi que les lieux, soient toujours sécuritaires et conformes aux lois et aux règlements en vigueur (prévention des incendies notamment).

On devrait également vérifier si les vêtements et l'équipement des jeunes sont bien appropriés au climat et aux activités; les jeans ne sont jamais recommandés, même en été, car une fois mouillés, ils perdent beaucoup de chaleur. Les jeunes doivent avoir des vêtements secs de rechange, y compris des sous-vêtements en nombre suffisant. On portera une attention spéciale aux chaussures des jeunes, car elles peuvent réserver bien des ennuis: ampoules durant l'été, engelures durant l'hiver.

Dans un camp d'hiver, il faut prendre garde spécialement aux refroidissements. Pour les jeux qui font dépenser beaucoup d'énergie, les jeunes peuvent enlever quelques épaisseurs de vêtements et les remettre ensuite s'ils restent dehors. Quand le linge est mouillé, on se change aussitôt qu'on rentre. Il est suggéré d'avoir une brosse rude en nylon pour enlever la neige et la glace sur les vêtements.

La capacité d'intervention

La capacité d'intervention signifie qu'en cas de danger ou d'incident, il faut *savoir quoi faire* et qu'il faut aussi *pouvoir le faire*. La connaissance des premiers soins pour les situations suivantes est indispensable: hémorragie externe, arrêt respiratoire, empoisonnement, brûlure, insolation, coup de soleil, fracture, foulure ou entorse, ampoule, noyade, piqûre, morsure, hypothermie, électrocu-

Prévention implique une certaine surveillance et une attention particulière à la sécurité des lieux et de l'équipement.

La capacité d'intervention signifie qu'en cas de danger ou d'incident, il faut *savoir quoi faire* et qu'il faut aussi *pouvoir le faire*.

Si le programme comprend des activités dans ou sur l'eau, l'équipe d'animation devrait pouvoir compter sur un sauveteur breveté.

Il faut que chaque jeune apprenne à devenir responsable de lui-même.

Et ce ne sont pas les assureurs qui disent quoi faire ni ce qu'il ne faut pas faire.

tion. Il faut aussi savoir traiter quelques malaises courants: rhume, fièvre, diarrhée, constipation, vomissement. On peut donner de l'acétaminophène (jamais de l'aspirine) en cas de fièvre, mais il faut éviter autant que possible d'administrer des médicaments à un jeune, à moins d'avoir une prescription du médecin traitant. Si les malaises persistent, on n'hésitera pas à aviser les parents et à consulter un médecin dans les plus brefs délais.

Si le programme comprend des activités dans ou sur l'eau, l'unité doit pouvoir compter sur un sauveteur breveté. On s'assurera aussi que les équipements de secours (embarcations, gilets de sauvetage et bouées) sont accessibles et en bon état.

Enfin, pouvoir intervenir, c'est pouvoir se rendre aisément à la victime, avoir les instruments de premiers soins appropriés (trousse de secours) et pouvoir faire appel à un secouriste professionnel (médecin, agent de police, pompier). Il est fortement recommandé qu'un adulte de l'unité détienne un brevet de secourisme récent délivré par un organisme reconnu, comme l'Ambulance Saint-Jean ou la Croix-Rouge.

L'éducation à la sécurité

Le dernier aspect de la sécurité est *l'éducation à la sécurité*. Il faut que chaque jeune apprenne à devenir responsable de lui-même, particulièrement dans un environnement qui ne lui est pas familier. Pour y parvenir, il doit être conscient des risques inhérents aux activités auxquelles il participe et qu'il comprenne bien les règles de sécurité: pourquoi il faut porter un gilet de sauvetage, pourquoi on ne peut aller jouer à tel endroit, pourquoi la baignade en dehors des limites fixées n'est pas autorisée... Les adultes responsables de l'unité ne sauraient trop inciter les jeunes dont ils sont en charge à une prudence constante.

Les assurances

Quelques mots au sujet des assurances. D'abord il faut dire que les assurances, ce n'est ni de la sécurité ni de la prévention. Autrement dit, ce ne sont pas les assurances qui vont empêcher qu'un accident se produise. D'autre part, ce ne sont pas les assureurs qui disent quoi faire ni ce qu'il ne faut pas faire.

Il arrive parfois que des responsables se demandent, à la perspective d'une activité qui comporte certains risques, «si c'est permis par les assurances». Or, ce n'est pas la bonne question. Ce qu'il faut se demander, c'est si l'activité est conforme aux lois et aux règlements, tant publics que ceux du Mouvement scout, si les jeunes ont toute la préparation voulue pour la réaliser, si l'encadrement sera adéquat et si vraiment on est prêt à tout pour réduire les risques au minimum. En fait, il s'agit de se comporter en adulte «responsable» qui a des jeunes sous sa responsabilité.

Cela dit, les assurances existent pour garantir le paiement de sommes qu'il faudrait payer par suite d'incidents, d'accidents ou de préjudices causés à quelqu'un. On distingue l'assurance responsabilité civile, en cas de préjudice causé par un membre du Mouvement à un tiers, et l'assurance accident, qui paie des indemnités aux personnes pour certains accidents. Ces deux assurances sont des services de l'Association des Scouts du Canada.

Il est important de noter que l'Association n'assure pas les biens de ses membres et que l'existence d'une assurance en responsabilité civile ne dispense pas les responsables adultes de toujours vérifier si les propriétaires des lieux et des biens qu'ils utilisent ont aussi une assurance en responsabilité civile.

Pour approfondir les questions de sécurité lors des camps, on consultera le manuel *Aventure Camping*, qui y consacre un long chapitre (pages 191 à 252), ainsi que, pour les camps d'hiver, le manuel *Scoutisme d'hiver* (voir Sécurité dans l'index). On consultera également le module GES 1011 *Sécurité et assurances*.

14. L'alimentation

Il est important que les jeunes mangent bien au camp, non seulement par souci pour leur santé mais aussi dans une perspective éducative. Il est facile de constater les mauvaises habitudes alimentaires de certains jeunes. Ce n'est certes pas un camp de quelques jours qui réussira à changer ces habitudes, mais c'est au moins une occasion de faire connaître aux jeunes de meilleures manières de s'alimenter.

Outre la régularité des repas, leur composition a une grande importance. Aussi les menus devraient-ils être conçus selon les conseils du *Guide alimentaire canadien*. Ce guide recommande que chaque jour on consomme des aliments dans chacun des quatre grands groupes alimentaires suivants: produits laitiers, viande ou substituts (œufs, poisson, légumineuses), fruits et légumes, céréales. On peut prévoir une collation légère chaque jour, en après-midi ou en soirée. Les jeunes doivent par ailleurs avoir accès à de l'eau potable en tout temps, surtout s'il fait très chaud.

Les conserves sont un expédient auquel on devrait avoir recours le moins souvent possible. On privilégiera les fruits et légumes frais, ainsi que les plats cuisinés sur place ou à l'avance à la maison.

Si les jeunes font eux-mêmes leur cuisine, il est souhaitable qu'ils apprennent autre chose qu'à réchauffer des aliments «industriels» qui ont fait l'objet de transformations et qui renferment une grande quantité de produits artificiels ou chimiques (les hot-dogs ça peut aller une fois, mais on devrait cuisiner et manger autre chose le reste du temps).

Les responsables adultes doivent toujours vérifier si les propriétaires des lieux et des biens qu'ils utilisent ont aussi une assurance en responsabilité civile.

Il est important que les jeunes mangent bien au camp, non seulement par souci pour leur santé mais aussi dans une perspective éducative.

Certains jeunes peuvent avoir des contraintes alimentaires pour cause d'allergie, de religion ou d'habitude familiale (végétarisme). Les responsables devront se montrer attentifs à ces restrictions. Les allergies peuvent être dangereuses; il faut suivre à la lettre les directives des parents. Quant à la religion ou aux habitudes familiales, c'est une question de respect des valeurs parentales. Si un jeune n'a jamais consommé de viande auparavant, ce n'est pas au camp qu'il devrait essayer d'en manger.

La réfrigération des aliments périssables est indispensable, dans un double but d'économie et de prévention. Autant que possible, tous les aliments périssables seront conservés au frais dans un lieu central, d'où ils ne seront sortis que le plus brièvement possible. Les aliments périssables non consommés (lait, beurre, œufs, restes de viande, fruits, légumes, fromage...) ne doivent pas traîner sur la table; il faut rappeler aux jeunes de les rapporter à la cantine réfrigérée le plus vite possible.

Évidemment, si le camp se déroule en camping léger, c'est une autre histoire. Voir le chapitre 8 de *Aventure Camping* à ce sujet.

En hiver

On estime que le corps humain, l'hiver en plein air, brûle environ 2000 calories de plus par jour qu'en temps ordinaire. Or, si un jeune n'absorbe pas les calories nécessaires, il en résultera:

- une fatigue accrue,
- de l'apathie (manque d'énergie),
- une résistance moindre au froid,
- un risque accru d'hypothermie.

Le menu idéal en hiver devrait se composer de 45 % de matières grasses, de 35 % de protéines et de 20 % d'hydrates de carbone (sucre); pour un menu type conforme à cette répartition, voir *Aventure camping*, p. 163. Il est très important de faire boire les jeunes fréquemment, même s'ils n'ont pas soif ou qu'ils ne se sentent pas déshydratés. Les meilleurs liquides, outre l'eau potable bien entendu, sont le jus d'orange (riche en vitamine C) et les bouillons chauds. Pour l'alimentation au camp d'hiver, voir aussi *Scoutisme d'hiver*, troisième édition, pages 50-52, 120-124 et 154-157.

15. L'émulation

Un camp scout n'est pas un lieu de compétition.

Un camp scout n'est pas un lieu de compétition. La pédagogie scout favorise plutôt la coopération, l'entraide et la progression de chaque jeune. Aussi devrait-on renoncer à toute forme d'émulation individuelle, ce terme se définissant comme un «esprit de compétition qui porte à égaler ou à surpasser quelqu'un» (Larousse).

FORMATION MODULAIRE

Les barèmes d'évaluation individuelle en termes de points n'ont simplement pas leur place dans un camp scout, essentiellement parce qu'ils ont pour objet de comparer les jeunes entre eux et qu'ils créent des rivalités. Le meilleur scout ou la meilleure scoute du camp n'existe pas. Un camp scout doit plutôt donner la chance à tous les jeunes d'être de meilleurs scouts en franchissant des étapes dans leur progression personnelle.

Le camp peut néanmoins être perçu comme un grand jeu où l'émulation entre les équipes tient une certaine place. Les objectifs de tout système d'émulation entre les équipes seront cependant limités. Une équipe ne saurait être la meilleure du camp: elle ne sera la meilleure que dans un certain nombre de domaines qu'il convient de préciser.

En se fondant sur ces principes, on peut élaborer un système d'émulation qui permet de mesurer la performance collective de chaque équipe dans les domaines convenus. On peut accorder des points de discipline, par exemple pour la propreté ou la ponctualité, mais il faudrait faire attention à ce que ces points n'occupent pas trop de place. Une équipe peut être docile et très disciplinée, mais sa participation aux activités peut être médiocre.

Comment évaluer la performance? Le problème ne se pose pas tellement pour les jeux compétitifs comme des épreuves «olympiques», mais il peut se poser pour beaucoup de domaines. Il est souhaitable que, en vertu de la pédagogie de participation que le scoutisme préconise, les adultes éducateurs associent directement les jeunes à l'évaluation. Par exemple, pourquoi ne pas demander aux jeunes de choisir l'équipe qui a réussi le meilleur numéro lors d'un feu de camp?

En conclusion, l'équipe des adultes éducateurs doit s'efforcer de trouver un système d'émulation juste, qui ne prend pas toute la place, elle doit permettre aux jeunes de participer à l'évaluation et elle doit rester consciente des limites de tout système. Et on peut se demander si un système d'émulation entre les équipes est réellement nécessaire pour réussir un camp.

16. L'environnement

Voici une autre responsabilité éducative au camp, et non la moindre. La préoccupation écologique se traduit d'abord par le respect des lois et règlements en vigueur. Il appartient aux adultes responsables de connaître les lois et règlements en matière d'environnement qui s'appliquent aux lieux où se déroule le camp. Peut-on faire des feux? Creuser des trous? Se baigner? Où doit-on jeter les ordures? Les règlements peuvent être ceux d'une municipalité, d'un parc, d'une base de plein air, d'un terrain de camping... Ces règlements devraient être affichés et expliqués aux jeunes.

Le meilleur scout ou la meilleure scoute du camp n'existe pas. Un camp doit plutôt donner la chance à tous les jeunes d'être de meilleurs scouts en franchissant des étapes dans leur progression personnelle.

Un système d'émulation entre les équipes peut être acceptable, mais ses objectifs doivent être relatifs et limités.

Le respect de l'environnement au camp est une autre responsabilité éducative importante.

En second lieu, toute unité devrait se doter de sa propre réglementation interne concernant la protection de l'environnement. Voici quelques exemples de dispositions:

- On laisse les fleurs et les plantes où ils sont; en cueillant une fleur on empêche la plante de se reproduire et de faire d'autres fleurs.
- Lors d'une randonnée en forêt, on rapporte tous ses déchets.
- Les arbres sont nos amis; lorsqu'on y plante des clous, lorsqu'on enlève l'écorce, lorsqu'on y grave son nom, on les blesse.
- Les animaux sauvages doivent se nourrir par eux-mêmes. En nourrissant un animal sauvage, on contribue à le rendre dépendant (il ne pourra plus se nourrir par lui-même) et il risque de mourir ou de devenir nuisible ou dangereux à longue échéance.
- On rebouche les trous qu'on a creusés.
- On ramasse tous les objets qu'on a laissé traîner dans la nature.

Au sujet des feux de camp, l'équipe d'animation fera preuve d'un souci d'économie des ressources naturelles. Est-il vraiment indispensable de faire un feu de camp tous les soirs? On peut remplacer les feux de camp par des veillées, des jeux de soir, l'observation des étoiles... Voir *Aventure Camping*, pages 262-263.

D'autres dispositions s'appliquent à l'équipement: les hachettes et les couteaux de chasse doivent être interdits, les chasse-moustiques en aérosol seront remplacés par des produits écologiques liquides ou en pommade, l'utilisation des canifs fera l'objet de restrictions et on rapportera les piles épuisées pour les déposer dans un centre de récupération de déchets dangereux.

On peut approfondir la question de l'environnement au camp en consultant le module optionnel SOC 1203 *Scoutisme et environnement*.

17. Le permis de camp

Tout camp scout doit être autorisé par le commissaire de district. Bien que la procédure varie selon le district, cette autorisation prend le plus souvent la forme d'un «permis de camp».

Pourquoi un tel permis? Le commissaire de district a notamment pour mandat de superviser les activités scoutées sur son territoire;

FORMATION MODULAIRE

pour ce faire, il a besoin d'être renseigné sur ces activités, en particulier celles qui revêtent un caractère exceptionnel ou de plus grande envergure que les activités courantes. Or, le camp est une activité «spéciale» qui engage particulièrement la responsabilité des adultes qui l'organisent. C'est en effet une activité de vie communautaire continue sur quelques jours, elle se déroule en dehors du cadre habituel des activités, parfois même dans un autre territoire que celui du district, et la sécurité des jeunes est un impératif auquel il faut accorder une attention particulière.

Une demande de permis de camp permet donc au commissaire de vérifier que:

- l'unité est en règle: elle est reconnue et recensée; l'âge des jeunes et des adultes est conforme aux exigences; dans le cas d'unités mixtes, l'équipe d'adultes éducateurs est mixte; l'unité se conforme aux règlements du district et de la fédération, ainsi qu'aux règlements nationaux;
- les activités choisies sont conformes aux valeurs du scoutisme et à la portée de tous les jeunes de l'unité: les objectifs peuvent être atteints, les apprentissages requis ont été acquis ou ils le seront avant le camp;
- l'unité bénéficiera d'un encadrement approprié tout au long du camp;
- les risques sont acceptables, si risques il y a;
- les propriétaires de terrains ou d'immeubles où le camp se déroulera ont les assurances en responsabilité civile requises; l'unité doit également avoir tous les permis et autorisations requis.

La demande de permis de camp permet au commissaire de district de vérifier si le projet de camp est conforme aux normes et règlements du Mouvement.

18. Aide-mémoire des responsables de camp

Préparation du camp

- Choix d'un type de camp
- Durée du camp
- Dates du camp
- Répartition des responsabilités de l'équipe d'adultes éducateurs
- Participation à des activités de formation spécialisée si nécessaire
- Choix et réservation d'un lieu de camp
- Reconnaissance du lieu
- Prévisions budgétaires
- Préparation pédagogique avec les jeunes :
 - choix du thème
 - choix des activités
 - activités techniques préparatoires
- Achat, location, emprunt ou fabrication de matériel
- Réservations pour le transport
- Demande de permis de camp au district
- Renseignements aux familles des jeunes
- Recrutement d'aides de camp au besoin
- Élaboration du programme
- Certificat de santé des participants
- Autorisation des parents
- Arrangements avec les fournisseurs
- Inventaire et réparation de l'équipement
- Vérification des assurances
- Grille des menus
- Achat des denrées non périssables
- Communiqués de presse (radios et journaux locaux)
- Expédition du matériel et des bagages
- Paiement des inscriptions
- Réglementation

Début de camp ou pré-camp

- Quelques contacts avec:
 - le propriétaire ou le gestionnaire des lieux
 - les fournisseurs locaux
 - les autorités locales (police, pompiers, service de santé)
 - le curé de la paroisse la plus proche s'il y a lieu
 - le bureau de poste
 - la presse locale

Début de camp ou pré-camp (*suite*)

- Vérification de la sécurité des lieux
- Attribution des emplacements
- Montage de l'équipement lourd s'il y a lieu
- Identification du camp
- Signalisation
 - à l'extérieur (pour les visiteurs)
 - à l'intérieur

Les derniers jours du camp

- Vérification
 - de l'état de santé des jeunes
 - des effets personnels (objets perdus, vêtements mouillés...)
 - de l'équipement
- Réparations sur place si possible
- Confirmation du transport de retour
- Règlements financiers avec les fournisseurs locaux
- Inventaire complet
- Démontage
- Nettoyage des lieux
 - tri des déchets en vue de recyclage
 - incinération des déchets combustibles
 - rapporter les déchets dangereux
 - autres déchets à la décharge publique
 - rebouchage des trous
 - replacer couvert de verdure
- Visites de remerciements
- Avis de départ aux autorités et au bureau de poste
- Dernière vérification des lieux

Au retour

- Rangement du matériel (s'assurer qu'il est bien sec, ajouter des fiches de réparation à faire s'il y a lieu)
- Bilan financier
- Développement des photos et diapos
- Classement des documents
- Rapport au groupe si requis
- Soirée-bilan (à la rentrée suivante).

19. Autres types de sorties

Le programme d'activités d'une unité scoutie peut comporter bien d'autres types de sorties que les camps. Ce seront généralement des sorties d'une journée ou d'une demi-journée, qui demandent moins de préparation qu'un camp mais qui peuvent quand même être source de découvertes pour les jeunes.

Excursions ou journées champêtres

Les sorties d'une journée en nature ont le mérite de procurer un certain dépaysement aux jeunes tout en permettant une foule d'activités: randonnée à vélo ou à pied, pique-nique, équitation, escalade, patinage, ski de fond... Même si la sortie ne dure qu'une journée, il est important qu'il y ait une certaine variété. On prévoit généralement un repas et des pauses, et on doit penser à équilibrer les activités.

Visites

Une autre sortie peut consister à découvrir un quartier, à visiter une usine, un studio de télévision, un musée, un barrage hydroélectrique, un jardin zoologique, un jardin botanique... De telles sorties peuvent constituer un élément de la préparation à une activité de plus grande envergure, ayant par exemple pour but de se documenter en vue d'un camp (on visite une réserve indienne en vue d'un camp à thème amérindien).

Certaines visites supposent des coûts qu'il faudra prévoir au budget. Il est possible que l'unité ait à réaliser une activité de financement pour couvrir ces frais. On s'assurera que les jeunes tiennent vraiment à faire cette sortie et qu'ils sont conscients qu'ils devront travailler pour pouvoir l'effectuer.

Enfin, qu'on se souvienne que les activités en public permettent aux gens de voir ce que sont et ce que font nos jeunes. C'est l'image du Mouvement scout qui est en cause.

Inter-unités

Il est toujours enrichissant pour des jeunes d'une unité d'entrer en contact avec des scouts d'une autre unité ou d'une autre branche. Cette activité peut prendre différentes formes:

- visiter une autre unité lors d'une réunion hebdomadaire;
- journée champêtre commune;
- tournoi sportif (soccer, ballon sur glace, volley-ball...);
- rallye;
- concours d'improvisation entre plusieurs unités d'un même groupe d'âge;
- parrainage d'une unité en fondation.

Le programme d'activités d'une unité scoutie peut comporter bien d'autres types de sorties que les camps. Ce seront généralement des sorties d'une journée ou d'une demi-journée, qui demandent moins de préparation qu'un camp mais qui peuvent quand même être source de découvertes pour les jeunes.

Lorsqu'on rencontre une autre unité scout, on fait preuve de courtoisie et de respect. Chaque unité n'a rien à prouver à l'autre. Ce qu'on doit chercher avant tout, c'est de fraterniser.

Autres types

Mentionnons, pour terminer, d'autres types de sorties, simplement à titre de suggestions:

- participation au Jamboree-sur-les-ondes/Jamboree-sur-Internet;
- participation à un camporee régional ou à un jamboree de fédération ou national;
- participation à des événements publics (festivals, fêtes de quartier ou de village, fête nationale, concours de sculptures sur glace, concours de décoration de citrouilles, cyclothon...);
- participation aux activités du groupe.

20. Les voyages et les camps à l'étranger

La préparation d'un camp à l'étranger doit être plus minutieuse que pour un camp chez soi, car les voyages à l'étranger requièrent plusieurs formalités et le contexte dans lequel se dérouleront les activités peut être fort différent de celui auquel on est habitué.

Certaines activités scout peuvent être réalisées dans un autre pays, ce qui leur confère un attrait supplémentaire. Il peut s'agir d'un camp à l'étranger, d'une série de visites, de la participation à un grand rassemblement scout comme le Jamboree mondial ou encore d'un service communautaire.

La préparation de ce genre de projet doit cependant être plus minutieuse que pour un camp chez soi, car les voyages à l'étranger requièrent plusieurs formalités et le contexte dans lequel se dérouleront les activités peut être fort différent de celui auquel on est habitué. Et il faut s'y prendre plus longtemps à l'avance pour se préparer: sauf pour les États-Unis, qui restent facilement accessibles, il faut généralement y penser au moins un an à l'avance.

Formalités

Le ministère des Affaires extérieures du Canada publie des brochures de renseignements sur les formalités à remplir pour se rendre à l'étranger, notamment la procédure d'obtention d'un passeport, dont le formulaire de demande est disponible dans les bureaux de poste. D'autres formalités concernent les vaccins et les visas requis. On se renseignera également sur les formalités douanières pour savoir ce qu'on peut rapporter sans payer de taxes ainsi que la procédure d'enregistrement des objets de valeur. Ces renseignements peuvent habituellement être obtenus chez les agents de voyage.

L'autorisation de séjour à l'étranger et la «Lettre internationale de recommandation»

On doit aussi obtenir une autorisation de séjour à l'étranger et la *Lettre internationale de recommandation*, sorte de passeport scout reconnu par toutes les associations membres de l'Organisation mondiale du Mouvement scout. Aucune personne voyageant à l'étranger ne peut prouver son appartenance au Mouvement si elle n'est pas munie de cette lettre. Celle-ci établit l'identité du porteur et assure son accueil; toutefois, elle ne lui donne pas droit à l'hospitalité.

La demande d'autorisation de séjour à l'étranger est un document disponible au secrétariat de district. Le projet faisant l'objet de la demande doit être approuvé par le district et par l'Association. Le commissaire international signe cette autorisation et délivre, en même temps, la *Lettre internationale de recommandation*. Dans le cas d'une unité, une seule autorisation et une seule lettre de recommandation sont délivrées.

L'Association des Scouts du Canada a fixé des normes pour l'encadrement des unités qui partent à l'étranger:

Branche	Encadrement requis
Castors Hirondelles	un responsable de 25 ans ou plus un adulte de 18 ans ou plus par 5 jeunes un minimum de 2 adultes
Louveteaux Exploratrices	un responsable de 25 ans ou plus un adulte de 18 ans ou plus par 6 jeunes un minimum de 2 adultes
Éclaireurs Intrépides	un responsable de 25 ans ou plus un adulte de 18 ans ou plus par 6 jeunes un minimum de 2 adultes
Pionniers	un responsable de 25 ans ou plus un adulte de 21 ans ou plus par 8 jeunes un minimum de 2 adultes
Scouts-Aînés	un accompagnateur de 25 ans ou plus

Assurances

Il est recommandé de prendre une assurance complémentaire aux assurances scout et à l'assurance-maladie publique en cas de maladie, d'accident ou d'hospitalisation à l'étranger.

On doit obtenir une autorisation de séjour à l'étranger et la *Lettre internationale de recommandation*, sorte de passeport scout reconnu par toutes les associations membres de l'Organisation mondiale du Mouvement scout.

Renseignements sur le pays

Parmi les renseignements à obtenir sur le pays où l'unité projette de se rendre, mentionnons:

- les facilités de transport: réseau routier, réseau ferroviaire, service d'autobus, transports urbains dans les grandes cités, tarifs...
- les facilités d'hébergement: terrains de camping, auberges de jeunesse, hôtels à prix modique, possibilités d'accueil dans des familles, conditions d'hygiène...
- la ou les langues en usage: l'anglais est ordinairement un atout quel que soit le pays, mais il peut arriver que, en dehors des centres touristiques, ni l'anglais ni le français ne soient compris; il est recommandé de posséder quelques rudiments de la langue locale ou d'avoir un lexique avec lequel on peut se débrouiller ou se dépanner;
- le taux de change: que vaut la monnaie du pays en dollars canadiens?
- les habitudes alimentaires: c'est souvent une surprise en voyage, qui peut être agréable ou désagréable; non seulement doit-on s'habituer à de nouveaux aliments, mais il faut s'attendre aussi à ce que les heures des repas ne soient pas les mêmes qu'à la maison; autre renseignement à obtenir: sera-t-il prudent de boire l'eau du robinet là où l'on va?
- le climat: il est important de connaître les variations climatiques pour savoir quoi emporter comme vêtements; il peut être utile aussi de se renseigner sur les vents et les précipitations;
- les coutumes du pays: ce qui est normal au Canada peut être mal perçu à l'étranger; certaines tenues vestimentaires acceptables ici peuvent être jugées irrespectueuses ou même immorales dans certains pays; photographier les habitants d'un pays sans obtenir leur permission peut aussi être considéré comme un manque de civilité; politesse et courtoisie sont toujours de mise si on ne veut pas heurter ou blesser ceux qui nous accueillent.

PÉDAGOGIE

- Discuter en équipe des avantages et inconvénients de divers types de camp.
- Expliquer à un autre adulte la différence entre un camp de vacances et un camp scout.
- Exercices pratiques:
 - faire un budget de camp;
 - dresser une liste de matériel collectif et individuel pour un camp;
 - rédiger un programme de camp;
 - faire un menu-type de camp d'été ou d'hiver.

SOURCES ET RESSOURCES

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Aventure camping*, 1996, 320 pages.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Scoutisme d'hiver*, troisième édition, 1997, 176 pages.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Le camp d'été*, article dans la revue *Vivre*, avril 1985.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Votre camp d'été sera-t-il écologique?* article dans la revue *Scout-Inter*, mai 1989.

FÉDÉRATION DES SCOUTS CATHOLIQUES DE BELGIQUE, *Le petit aide de camp à l'usage de l'animateur*, numéro spécial de la revue *Objectifs*, 1980, 112 pages.

FÉDÉRATION DES SCOUTS DE L'ONTARIO, *Tu vas camper*, 32 pages.

LES SCOUTS ET GUIDES DE MONTRÉAL, *Un camp d'été bien préparé: inoubliable!* 1988, 41 pages.

Évaluation formative du module CAMPS ET SORTIES

- Énumérez divers types de camps.
- Donnez les caractéristiques d'un camp scout par rapport à un camp non scout (colonie de vacances, classe verte, etc.)
- Décrivez les principaux éléments d'un budget de camp.
- Décrivez les éléments d'un programme de camp.
- Décrivez les principaux risques de la vie en plein air et indiquez des moyens de prévention.
- Donnez cinq critères d'évaluation utiles au commissaire de district pour délivrer un permis de camp.
- Vivez un camp d'au moins trois jours avec des jeunes, à la satisfaction des autorités concernées.