

Horaire de la réunion scout –

**Quatrième semaine**

Date : \_\_\_\_\_

Durée	Activité	Description du programme	Animateur responsable
15 min	Arrivée		_____
5 min	Accueil	(Voir la feuille Comment animer votre réunion)	_____
20 min	Jeu	Renard, poule et serpent	_____
40 min	Technique	Matériel de groupe	_____
20 min	Jeu	Le fanion	_____
25 min	Coin de patrouilles	Horaire d'une journée de randonnée	_____
10 min	Départ	(Voir la feuille Comment animer votre réunion)	_____
			_____
15 min	Période de discussion -animateurs	Évaluer la réunion et planifier la prochaine rencontre.	_____

Notes sur la réunion : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Jeu – Prise de Foulard – Renard, poule, serpent

Matériel : Un foulard de jeu pour chaque joueur.

Règles du jeu :

On divise le groupe en trois équipes. L'une est les renards, une est les poules et la dernière est les serpents. Chaque joueur place la moitié de son foulard dans son pantalon de manière à ce que l'autre moitié pende à l'arrière de chaque joueur.

Les Renards peuvent enlever le foulard des poules, les poules peuvent enlever le foulard des serpents et les serpents peuvent enlever le foulard des renard, jamais l'inverse.

Le groupe gagnant est celui qui réussi à ramasser les foulards du groupe dont il est le prédateur.

### Technique – Matériel de groupe

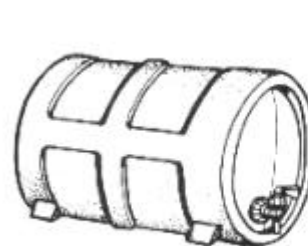
#### Présentation par les pairs

Pour cette technique, il est suggéré de faire une copie des différentes sections et de demander une semaine d'avance à certains jeunes de préparer une présentation à faire devant le groupe. Avec peu de préparation, il suffit simplement d'expliquer les textes ci-dessous, mais il est également possible d'encourager chaque jeune à élaborer davantage sa présentation.

#### I- Les contenants d'eau

La gourde est l'accessoire le plus important pour la petite provision d'eau personnelle. On choisira de préférence une gourde qui n'est pas faite en métal et dont le goulot est assez large pour qu'un bouchon de glace ne puisse se former quand il gèle. On peut cependant se contenter d'une gourde à petit goulot, qu'on rangera à l'envers en s'assurant que le bouchon est bien étanche.

Une réserve d'eau sur les lieux mêmes du campement est par ailleurs bien commode; cette réserve devrait être d'au moins deux litres. On trouve deux types de contenants conçus à cette fin : des bidons rigides ou pliants, des outres souples et compactes. Les contenants rigides seront plus appropriés au camping fixe, les outres conviendront d'avantage au camping itinérant.



BIDON RIGIDE



BIDON PLIANT

Certains modèles de bidon pliant peuvent contenir jusqu'à 10 litres. Mais même s'ils sont pliants, la plupart sont encombrants; de plus, ils sont sujets à des fuites après usage répété. Les autres sont préférables, car elles sont très étanches et très résistantes au frottement. Certains modèles sont pourvus de sacs en plastique intérieurs qu'on peut changer facilement. La plupart sont munie d'un goulot large, fermé hermétiquement par un bouchon vissant, et équipés d'un bec verseur. Certaines autres peuvent être suspendues pour servir de douche à des fins de toilette ou de lavage de vaisselle, et peuvent être adaptées à divers filtres à eau.

## II- Fanaux, lanternes et autres appareils d'éclairage

Les lanternes ou les fanaux peuvent fonctionner avec divers types de combustible. Le fanal de type Coleman, très répandu et réputé pour sa qualité d'éclairage rayonnant, est alimenté par du naphte. Comme c'est un appareil qu'on doit pressuriser, comme le combustible est explosif, on doit redoubler de précautions. Il peut être difficile de l'allumer par temps froid, mais ce type de lampe reste avantageux, et d'autant plus qu'on en trouve des modèles de différentes dimensions. D'autres lanternes fonctionnent avec des cartouches de propane ou de butane, avec les inconvénients et les avantages de ces combustibles. Là aussi des précautions s'imposent.



Il n'est pas prudent d'utiliser un fanal au naphte ou une lanterne à gaz à l'intérieur d'une tente; non seulement on risque de s'y heurter et de s'y brûler, mais le gaz ou l'essence sous pression constituent un danger mortel en l'absence d'une ventilation adéquate. Il est plus sécuritaire d'utiliser une lanterne au kérosène (ce qu'on appelle communément une lampe à l'huile), même si l'odeur peut être inconfortable et si un peu de fumée s'échappe. Il faut quand même s'assurer une certaine ventilation, car tout feu dans un espace clos consomme rapidement une part de l'oxygène du lieu. Certains modèles de lanternes sont très compacts et forts pratiques en camping itinérant.

On trouve par ailleurs toute une gamme de lanternes à bougie, conçues pour le camping itinérant. Ces lanternes ont l'avantage d'être compactes, légères et efficaces même sous le vent. Une bougie peut assurer un éclairage allant jusqu'à huit ou neuf heures.

On peut enfin avoir recours aux lanternes électriques, fonctionnant à l'aide d'une ou plusieurs piles. L'avantage, c'est la sécurité, même à l'intérieur de la tente; l'inconvénient, c'est, comme pour tous les appareils à piles, l'environnement (car il faudra bien jeter un jour les piles usées.)

Quel que soit le type de lampe, il est très dangereux de laisser une lampe allumée sans surveillance (donc de s'endormir sans s'assurer qu'elle est bien éteinte). Si on veut la suspendre au plafond de la tente, on doit le faire avec une chaîne en métal

suffisamment longue pour prévenir toute surchauffe de la toile ou encore avec du fil de fer et un réflecteur de chaleur au plafond.

## III- Équipement de sécurité

**Couvertures.** Des couvertures en laine ou en polar peuvent être utiles en bien des circonstances. Pour réchauffer et sécuriser des enfants dont l'équipement de literie serait insuffisant ou inadéquat par exemple ou pour envelopper un blessé et le réchauffer.

**Cordes.** Les cordes peuvent avoir de multiples usages en camping : installer une corde à linge, remplacer un hauban de tente, monter une bâche comme abri, joindre des perches pour certains assemblages simples (on parle alors de brêlages), suspendre des aliments hors de portée des animaux... Mais c'est aussi un équipement de sécurité important, qui peut notamment servir à repêcher un campeur tombé à l'eau ou au fond d'un ravin, à tresser une civière de fortune, à s'encorder dans des passages dangereux en montagne ou sur une glace peu sûre. Le meilleur type de corde tout usage est la corde en nylon de 7mm que l'on trouve parmi les accessoires d'escalade.

**Cartes et boussole.** On ne dira jamais assez à quel point la connaissance pratique de l'orientation en forêt peut être utile. Non seulement cette

connaissance permet-elle de ne jamais se perdre, mais elle permet aussi de retrouver des campeurs perdus.

Quand on parle de carte, il s'agit évidemment de carte topographique. Il faut choisir la carte la plus récente et à la plus petite échelle possible (ordinairement 1:50 000, mais on peut trouver pour certaines régions des cartes à 1:25 000 ou 1:20 000). Quant à la boussole, il est souhaitable qu'elle soit équipée d'un diviseur de quadrillage; une vis de réglage permettant de régler la flèche d'orientation selon la déclinaison magnétique peut être fort utile.

Il est indispensable de savoir «lire» une carte topographique (calcul de la dénivellation, interprétation des signes conventionnels, orientation de la carte) et, avec la boussole, de savoir faire le point et d'être capable de suivre l'azimut avec obstacles.

**Le GPS.** On trouve sur le marché des appareils de localisation par satellite, connus sous le nom de GPS (Global Positioning System), qui permettent de faire le point et d'emmagasiner des coordonnées de position. On peut ainsi trouver très rapidement et sans erreur un azimut de direction. Il suffit de suivre cet azimut en jetant un coup d'œil au GPS de temps en temps, car l'appareil indique quand vous en déviez. Le GPS est toutefois un instrument coûteux. Même si les prix ont



diminué depuis son apparition sur le marché, ils restent prohibitifs pour la plupart des campeurs.

Disons que l'achat d'un GPS, de l'ordre de plusieurs centaines de dollars, pourrait se justifier par de fréquentes excursions en forêt hors des sentiers battus; ce n'est pas le cas de la plupart des expériences de camping. La bonne vieille boussole reste donc l'instrument le plus sûr et le moins coûteux pour ne pas se perdre en forêt.

### Matériel Collectif

- tente (si coucher)
- scie ou hache
- ensemble d'ustensiles de cuisine (spatule, ouvre-boîtes, décapsuleur, pinces, grande cuillère, éplucheur de pommes de terre)
- gants de cuisine
- tasse graduée
- petits contenants pour aliments
- sel, poivre et épices
- sacs à déchets
- chaudrons et couvercles (un petit, un moyen et un grand)
- poêle à frire
- réchaud de camping
- lanterne
- combustible
- gourde
- système de traitement d'eau (selon l'endroit de l'expédition)
- nécessaire de réparation du matériel
- corde de nylon de 196 pieds (60 mètres)
- bâche pour s'abriter ou couvrir le matériel.

La préparation du matériel est donc très importante. Il ne faut pas négliger cet aspect de la préparation et le groupe aurait avantage à se nommer un responsable du matériel pour être certain de ne rien oublier lors de l'expédition !

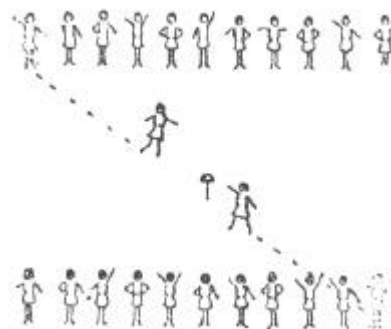
### Jeu – Le fanion

Les joueurs sont divisés en deux équipes se faisant face à une grande distance.

Au milieu du terrain se trouve une quille ou on pied sur lequel est posé un drapeau sans hampe ou un mouchoir : c'est le fanion.

Au signal, le joueur de l'extrémité droite de chaque équipe s'approche du fanion. Se surveillant mutuellement les deux adversaires attendent le moment propice pour se saisir du fanion. Celle qui réussit revient en courant vers son camp, poursuivie par l'autre joueur. S'il atteint son camp sans être pris, l'autre joueur est son prisonnier. S'il est attrapé, il est prisonnier de l'équipe adverse. Les deux coureurs prennent

place à l'extrémité gauche du camp victorieux et ceux qui se trouvent maintenant à droite jouent à leur tour.



On continue le jeu jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu 10 points ou 20, suivant le nombre des joueurs. Une équipe gagne deux points chaque fois qu'une de ses joueurs revient avec le drapeau et un prisonnier et un point si elle revient sans drapeau mais avec un prisonnier.

### Coin de patrouille – Horaire d'une journée de randonnée

À l'aide de la grille horaire proposée dans le document d'expédition, chaque patrouille devrait prendre connaissance de la section suivante et tenter de combler l'horaire et d'apporter des modifications pour faire correspondre le camp à leurs désirs et intérêts.

Il appartient toutefois toujours à l'animateur d'accepter ou non les changements proposés. Ils doivent assurer en tout temps la sécurité des participants.

### Le programme d'activités

Le programme d'activités d'un camp ou d'une expédition dépend de plusieurs facteurs : le lieu, la durée du camp, les conditions du temps, la distance de la route au site, le type d'équipement et, naturellement, les désirs des jeunes. Comme pour toute autre activité scout, c'est toujours la pédagogie du projet qui s'applique, c'est-à-dire le VCPRÉF. Faut-il un thème, par exemple? Aux jeunes d'en décider!

Cependant, les excursions d'hiver ont de sérieuses contraintes, dont jeunes et adultes doivent tenir compte avant de partir. Signalons :

- **La durée du jour** : en février ou mars, il y a à peine dix heures de clarté; la nuit tombe rapidement, en fin d'après-midi. Que fera-t-on durant les cinq ou six heures avant le coucher?
- **Le ralentissement du rythme** : en hiver dans la neige, tout se fait plus lentement, tout nécessite un plus grand effort, qu'il s'agisse de se déplacer, de monter une tente, de s'installer, de se faire à manger, de jouer...
- **La fatigue inhabituelle** : il est fort possible que des efforts plus grands qu'à l'accoutumée entraînent une

fatigue inhabituelle; ce n'est pas nécessairement une fatigue excessive, mais c'est une fatigue à laquelle il faut porter attention. Le programme doit permettre à chacun non seulement de dormir suffisamment, mais aussi de récupérer durant les heures d'activité.

En raison de ces contraintes, il est possible que le programme d'activités doive être de plus réduits, se limitant aux tâches nécessaires : se rendre au site, faire le repas, se reposer et partir...

### Suggestions d'activités

Quelles activités pourrait-on prévoir, mises à parts les tâches essentielles?

**Jeux et grands jeux.** Uniquement si l'environnement immédiat est déjà bien connu et s'il n'y a aucun risque qu'un jeune ne s'égaré. Attention à l'environnement!

**Exploration des environs.** En équipes ou en groupe, jamais seul. Rester à portée de sifflet. Rentrer au camp au moins une heure avant le coucher du soleil. Boussole recommandée. Attention aux habitats fauniques!

**Orientation.** Apprendre à faire le point avec la boussole et la carte topographique. S'orienter avec le soleil, la lune, les étoiles (l'étoile polaire), une montre...

**Veillée.** Une activité pour se divertir, s'amuser : des bans, des chants, des histoires drôles, des légendes...

### L'évaluation

Une expérience scoutie mérite une bonne évaluation. On n'hésitera pas à prendre une heure au retour pour effectuer cette évaluation. Voici quelques points sur lesquels elle pourrait porter :

- impressions des jeunes (sensations physiques en particulier,
- appréciation de la difficulté,
- acquisitions techniques,
- qualité de la préparation,
- correctifs à apporter en vue d'une nouvelle expérience.



---

### Bibliographie

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, **Scoutisme d'hiver**, Montréal, 1994, 167 pages.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, **Aventure camping**, Montréal, 1996, 319 pages.

BRUEL, C., **400 jeux pour jeunes filles et enfants**, Éditions Chiron, Paris, 1962, 256 pages.

SCOUTS CANADA, **Guide d'excursions pour le scoutisme canadien**, 424 pages.