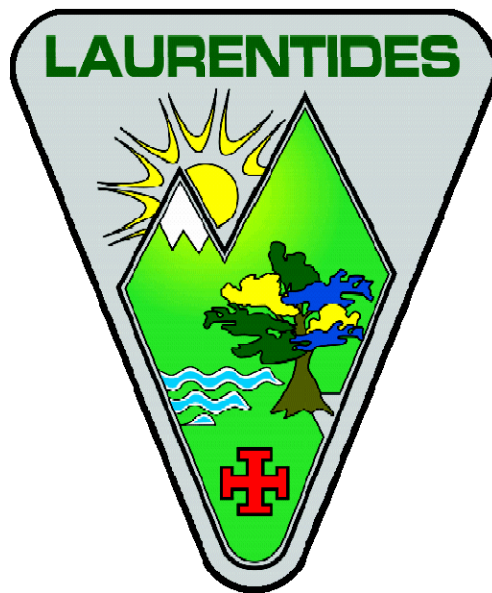


DISTRICT SCOUT DES LAURENTIDES

Une présence active à la grandeur du territoire des Laurentides



Section N

Normes et Politiques sur les camps et les activités avec coucher

(Édition 2008)

Table des matières

Généralités	1-N
Permis de camp.....	2-N
Castors et hirondelles	3-N
Castors et hirondelles (suite).....	4-N
Louveteaux et exploratrices.....	5-N
Louveteaux et exploratrice (suite).....	6-N
Éclaireurs et intrépides	7-N
Pionniers et pionnières	8-N
Aînés (es).....	9-N

Le masculin a été employé dans les textes afin de ne pas alourdir le document.

GÉNÉRALITÉS :

Il ne s'agit pas de limiter le jeune dans ses apprentissages mais ce dernier doit respecter une certaine évolution selon le groupe d'âge à qui il appartient.

Le groupe d'animation saura le guider pour qu'il désire approfondir ses connaissances ou ses expériences en lui donnant le goût de s'impliquer dans les branches supérieures.

On doit penser à une progression au niveau de la branche et aussi au niveau du mouvement.

À la branche *Castors et Hirondelles* (7 et 8 ans)

- le jeune **découvre** certaines activités.

À la branche *Louveteaux et Exploratrices* (9 - 10 - 11 ans)

- le jeune **s'initie** à ces activités.

À la branche *Éclaireurs et Intrépides* (12 - 13 - 14 ans)

- le jeune **vit** ces activités avec des animateurs **qualifiés**.

À la branche *Pionniers et Pionnières* (14 - 15 - 16 - 17 ans)

- l'adolescent **s'aventure** dans des activités plus approfondies.

À la branche *Aînés* (17 à 21 ans)

- le jeune adulte se prend en main.

ACTIVITÉS STRICTEMENT INTERDITES : (à toutes les branches)

Parachutisme

Parapente

Paravoile

Vol en ultra-léger ou autre activité similaire

Bungee

Combat dans la boue

Toute course de véhicules motorisés

Vente de pièces d'artifice

Paintball ou autre activité similaire où les participants lancent des projectiles sur leurs adversaires.

* Jeu de nuit

*** (en aucun temps, on ne réveille un jeune dans son sommeil. Un jeune doit avoir au moins 9 heures de sommeil. Les activités ne doivent pas empiéter sur les heures de sommeil).**

PERMIS DE CAMP

Suivre les procédures du formulaire 2.1-A pour votre permis de camp.

Camp d'hiver

Pour tenir un camp ou un cantonnement, l'équipe d'animation doit avoir **en main** son permis de camp **signé** par son responsable de branche (*et/ou le chef de groupe si accrédité pour le maïeur et par le moniteur en scoutisme d'hiver pour toutes activités de camping d'hiver*) **Prévoir 2 semaines pour les signatures.**

Afin de mieux vivre votre camp, diverses techniques sur le scoutisme d'hiver sont disponibles. (information au district)

Camp d'été

Pour tenir un camp ou un cantonnement, l'équipe d'animation doit avoir **en main** son permis de camp **signé** par son responsable de branche et/ou par le chef de groupe si accrédité pour le maïeur. On fait parvenir le plan de camp au responsable de branche **1 mois avant le Bla-Bla (mi-juin).**

Si le camp a lieu avant le Bla-Bla (mi-juin), la remise doit se faire **1 mois avant l'activité.**

Tout camp tenu sans ce permis signé ne sera pas reconnu comme un camp scout et tous les parents concernés recevront une lettre de non conformité par le District scout des Laurentides.

De même, tout délai non respecté de la remise de votre plan de camp, pourrait occasionner un retard à votre départ.

Le plan de camp devra être présenté selon le **formulaire 4-A « Procédure à suivre pour activité avec coucher »** (*voir formulaire d'animation*) **et on s'assurera d'avoir reçu les vérifications des antécédents judiciaires de chaque participant adulte pour le camp.**

Dans les pages suivantes, vous trouverez les détails pour chaque branche.

Votre livre de méthodologie peut vous être très utile dans la préparation de votre plan de camp. N'hésitez pas à le consulter pour plus d'informations, contactez votre responsable de branche.

IL EST TRÈS IMPORTANT DE FAIRE VIVRE LE V.C.P.R.E.F. EN CAMP.

BON CAMP!

CASTORS ET HIRONDELLES

Le castor ou l'hirondelle est à la base de la pyramide du mouvement scout. Nous ne devons pas les sous-estimer dans la capacité d'apprentissage. Bien au contraire, nous devons leur faire découvrir un monde en pleine évolution où ils auront le goût d'aller plus loin et ce, par l'entremise du mouvement et de sa progression.

DURÉE SUGGÉRÉE

Vous référer à la méthodologie P. 45 (Castors) et 134 et 144 (Hirondelles).

HÉBERGEMENT

Vous référer à la méthodologie P. 137 (Hirondelles)

PERMIS DE CAMP

Pour toutes activités avec coucher et camp de fin de semaine, les demandes de permis de camp doivent être remises à son responsable de branche et/ou son chef de groupe si accrédité pour le maître 2 semaines avant l'activité.

Pour le **camp d'été**, les demandes de permis de camp doivent être remises 1 mois avant le Bla-Bla.

Si le camp est avant le Bla-Bla, la remise doit se faire 1 mois avant l'activité.

ENCADREMENT

Un ratio d'un (1) animateur pour six (6) jeunes doit être respecté. Si le besoin est, faire appel à d'autres **adultes** pour préparer les repas.

Les cuistots sont exclus de ce ratio.

CASTORS ET HIRONDELLES

ACTIVITÉS

Activités d'hiver (raquette, ski de fond, glissade, patin)

Pour les jeux sur glace, s'il s'agit d'un lac ou d'un cours d'eau, s'assurer auprès des responsables du camp si ce dernier est sécuritaire. Pour les différentes pistes, s'assurer de leur distance. Une randonnée d'une (1) heure peut être considérée comme satisfaisante pour des jeunes de 7 et 8 ans. **Un minimum d'une (1) personne possédant le brevet scoutisme d'hiver de base est exigé.**

Activités d'été

Baignade : se référer aux normes ou aux règlements du camp que vous avez loué et il y a obligation de la présence de l'équipe d'animation. **Si la plage est sans surveillance, il n'y a pas de baignade.**

Excursion : on doit penser que nous avons des jeunes de 7 et 8 ans. Cette excursion peut englober une collation ou un lunch.

Hébertisme : il serait fort souhaitable de parcourir le trajet afin de connaître la piste avant de la faire avec les jeunes. Elle peut nous réserver des surprises.

Activités spéciales

Découverte du tir à l'arc :

Début de connaissance sur le sujet donné par une personne qualifiée et accompagnée des animateurs.

Découverte de l'escalade :

Début de connaissance des techniques sur le sujet donnée par une personne qualifiée et accompagnée des animateurs (un muret de 10 à 12 pieds pourrait faire l'affaire)

Découverte nautique :

(Chaloupe, pédalo, rabaska, ponton, canot de lac, voir méthodologie). **Toutes autres formes d'embarcations sont interdites.** Les enfants doivent être accompagnés d'un **adulte dans l'embarcation** et le port du gilet de sauvetage est obligatoire en tout temps. Le groupe doit être accompagné par une personne qualifiée.

LOUVETEAUX ET EXPLORATRICES

INITIATION AU CANOTAGE

À la branche louveteau et exploratrice, l'initiation au canot est permise avec un animateur ayant suivi une technique offerte par le district ou par une personne qualifiée. Le groupe doit être accompagné par les animateurs de l'unité.

TIR À L'ARC ET INITIATION À L'ESCALADE

Ces activités ne seront permises que si elles sont données par des instructeurs qualifiés et accompagnées des animateurs de l'unité.

AUTRES TECHNIQUES

Toutes techniques pour le niveau louveteau et exploratrice doivent être données sur une base d'initiation. (Exemples : brélage, survie, premiers soins, etc.)

PERMIS DE CAMP

Pour toutes les activités avec coucher et camp de fin de semaine, les demandes de permis de camp doivent être remises à son responsable de branche et/ou chef de groupe si accrédité pour le maître 2 semaines avant l'activité.

Pour le **camp d'été**, les demandes de permis de camp doivent être remises 1 mois avant le Bla-Bla.

CAMP D'ÉTÉ

Comme la plupart des jeunes peuvent camper sans trop de problème, on choisit le camping de préférence au chalet même si les deux permettent le confort. Il faut se préoccuper du confort et de la sécurité des jeunes : les tentes seront concentrées en un même endroit et non dispersées dans la forêt, les installations seront solides, l'équipement en bon état. Dans les deux cas, les installations seront visitées et on s'assurera de la sécurité des installations (cuisine, électricité, alarme de feu, sortie d'urgence, etc.)

CAMP D'HIVER

Une fin de semaine dans un chalet sécuritaire et chauffé. ***Un minimum d'une (1) personne possédant le brevet de scoutisme d'hiver de base est exigé.***

LOUVETEAUX ET EXPLORATRICES

DURÉE DU CAMP SUGGÉRÉE

Hiver : fin de semaine

Été : 5 à 7 jours

ENCADREMENT

Un ratio d'un (1) animateur pour huit (8) jeunes doit être respecté.

Les cuistots sont exclus de ce ratio.

VOILE ET RAFTING

Ces activités sont **strictement défendues**.

ÉCLAIREURS ET INTRÉPIDES

CANOTAGE

À la branche éclaireur et intrépide, le canotage est permis avec un animateur ayant suivi une technique offerte par le district ou par une personne qualifiée. Le groupe doit être accompagné par les animateurs de l'unité.

TIR À L'ARC

Pour la branche éclaireur et intrépide, ces activités ne seront permises que si elles sont données par des instructeurs qualifiés et avec les animateurs de l'unité.

AUTRES TECHNIQUES

Toutes techniques de compétence autre que initiation doivent être données par des instructeurs qualifiés (Exemple : spéléologie, escalade verticale, plongée sous-marine).

PERMIS DE CAMP

Pour toutes activités avec coucher et camp de fin de semaine, les demandes de permis de camp doivent être remises à son responsable de branche et/ou chef de groupe si accrédité pour le maître 2 semaines avant l'activité.

Pour le **camp d'été**, les demandes de permis de camp doivent être remises 1 mois avant le Bla-Bla.

DURÉE DU CAMP SUGGÉRÉE

Hiver : 1 fin de semaine

Été : de 7 à 10 jours

SCOUTISME D'HIVER

Un (1) animateur de l'équipe d'animation devra obligatoirement avoir suivi la technique de scoutisme d'hiver soit : camping léger ou camping lourd, selon le cas.

RAFTING

Cette activité est strictement défendue.

ENCADREMENT

Un ratio d'un (1) animateur pour huit (8) jeunes doit être respecté.

PIONNIERS ET PIONNIÈRES

DURÉE DU CAMP SUGGÉRÉE

Camp d'été : de 7 à 10 jours
Autres camps : une fin de semaine

SCOUTISME D'HIVER

Un (1) animateur de l'équipe d'animation devra **obligatoirement** avoir suivi la technique de scoutisme d'hiver soit : camping léger ou camping lourd, selon le cas.

ENCADREMENT

Un ratio d'un (1) animateur pour dix (10) pionniers doit être respecté.
(Pour les camps, un minimum de 3 adultes, peu importe le nombre de jeunes).

PERMIS DE CAMP

Pour toutes activités avec coucher et camp de fin de semaine, les demandes de permis de camp doivent être remises à son responsable de branche et/ou chef de groupe si accrédité pour le maître 2 semaines avant l'activité.

Pour le **camp d'été**, les demandes de permis de camp doivent être remises 1 mois avant le Bla-Bla.

ACTIVITÉS SPÉCIALES

Voir le responsable de branche.

Toutes formes d'embarcations sont permises.

INTERDIT

Saut à l'élastique (bungee), parachute, deltaplane et toutes autres activités dangereuses (voir page 1-N).

AÎNÉS(ES)

DURÉE DU CAMP SUGGÉRÉE

Camp d'été : de 7 à 10 jours

Autres camps : une fin de semaine

SCOUTISME D'HIVER

Un (1) accompagnateur devra **obligatoirement** avoir suivi la technique de scoutisme d'hiver soit : camping léger ou camping lourd, selon le cas.

ENCADREMENT

Un (1) accompagnateur pour dix (10) aînés.

PERMIS DE CAMP

Pour toutes activités avec coucher et camp de fin de semaine, les demandes de permis de camp doivent être remises au commissaire et/ou chef de groupe si accrédité pour le maieur 2 semaines avant l'activité.

Pour le **camp d'été**, les demandes de permis de camp doivent être remises 1 mois avant le Bla-Bla.

ACTIVITÉS SPÉCIALES

Voir le commissaire.

Toutes formes d'embarcations sont permises.