

Les Scouts de l'Érable



NORMES D'ENCADREMENT DES UNITÉS

version septembre 2016

AVANT-PROPOS

Dans un mouvement comme le nôtre, il est essentiel de respecter certaines règles concernant l'encadrement des unités. Non pas dans le but de contrôler ce qui s'y fait, mais plutôt pour assurer une qualité toujours plus grande de la pédagogie scout.

C'est ce que nous vous présentons dans le présent document. Notre politique d'encadrement rassemble des critères qui devraient permettre à chaque jeune de profiter pleinement de ce que le mouvement scout lui offre pour son développement et sa progression personnelle.

Nous sommes persuadés que si nous tous, adultes du district de l'Érable, nous nous efforçons de mettre en pratique le contenu de cette politique, ces normes deviendront très vite un moyen de plus pour rendre l'environnement des jeunes qui nous sont confiés encore plus sécuritaire.

L'équipe du conseil de branches et l'équipe du commissariat.

TABLE DES MATIERES

Avant-propos	II
1. Âge minimum des adultes	1
1.1 Stagiaires dans un groupe	1
2. L'équipe d'animation	2
2.1 Responsable d'unité	2
2.2 Composition de l'équipe d'animation	4
2.3 Formation des adultes	6
3. Nombre de jeunes dans l'unité	6
3.1 Nature	6
3.2 L'âge des jeunes	7
4. Les activités dans l'unité	8
4.1 Les réunions	8
4.2 Les camps	15
4.3 Avis de sortie	17
4.4 Demande de permis de camp	17
4.5 Demande de permis de voyage à l'étranger	17
5. Gestion du risque	18
5.1 Activités régis par le Conseil québécois du loisir	18
5.2 Baignade	18
5.3 Activités à « haut risque »	18
5.4 Formation secourisme	19
5.5 Formations activités d'hiver et camping d'hiver	19
5.6 Coucher sous tente 7-8 ans et 9-11 ans	19
6. Demande de permis de camp par groupe d'âges	20
Hirondelle/castor	20
Exploratrice/louveteau	22
Intrépide/éclaireur	24
Aventurier	26
Pionnier	28
Routier	30
7. Nouvelle unité	32
8. Le Chef de groupe	33

1. Âge minimum des adultes

« *L'éducateur idéal serait celui qui a derrière lui une solide expérience de la vie; foyer, enfants, orientation personnelle, engagement social ou politique, etc.* » Baden Powell.

Il est vrai que le fait de simplement animer un groupe de jeunes ne requiert pas nécessairement un âge minimum. Cependant, appliquer un projet éducatif scout, voilà une lourde responsabilité. Dans le scoutisme, il s'agit avant tout d'éducation par l'animation. L'adulte devient un adulte-éducateur scout.

Il est raisonnable de dire qu'on ne peut donner ce que l'on ne possède pas et que, pour éduquer, il faut un minimum de vécu, de stabilité et d'expérience. Or, ce pré-requis ne s'acquiert qu'au fil des ans.

Lorsqu'on atteint, 15, 16 ou 17 ans, l'envie d'animer devient, quelquefois, irrésistible. Pour ce faire, la politique de l'ASC précise que les jeunes de ces âges peuvent être considérés comme animateur s'ils sont engagés dans la formation DAFA, offerte par le district. Nous pouvons donc accepter les jeunes animateurs à compter de l'âge de 16 ans (tout comme les services d'animations et les camps de vacances) pourvu que le jeune possède ou soit inscrit en démarche d'acquisition du DAFA. Un jeune de 15 ans peut s'inscrire à la formation DAFA en autant qu'il ait ses 16 ans avant le 1^{er} juin de l'année en cours. Les jeunes peuvent faire leur stage en animation dans nos groupes.

Groupe d'âge	7-8 ans	9 à 11 ans	12 à 14 ans	12 à 17 ans	15 à 17 ans	18 à 25 ans
Branches concernées	Hirondelle Castor	Exploratrice Louveteau	Intrépide Éclaireur	Aventurière Aventurier	Pionnière Pionnier	Routier
Responsable d'unité	21	21	21	25	25	25
Animateurs	16 avec DAFA	16 avec DAFA	18	21	21	N/A

Processus de dérogation possible auprès du district.

1.1 Stagiaire dans un groupe

Pour qu'un jeune de 16 ou 17 ans puisse faire un stage en animation dans une unité, il doit être engagé dans la formation DAFA. Si un jeune a fait son DAFA pour l'animation d'un camp de jour, il peut être stagiaire en animation. Dans un cas comme dans l'autre, le jeune ne peut pas être seul en charge de l'unité.

C'est à 18 ans qu'on reconnaît aux jeunes adultes, la possibilité de superviser un groupe de jeunes. Cependant, parce que nous privilégions l'aspect éducatif, nous croyons qu'il est préférable de confier cette tâche de responsable d'adultes à des personnes plus âgées.

Auprès des 15-17 ans

L'éducation d'adolescents exige une expérience de vie qui a permis d'expérimenter les problèmes propres à ces âges et assez de recul pour les analyser, comprendre, accepter et ainsi être capable d'épauler et d'accompagner les jeunes de l'unité dans leur cheminement et leur progression.

Même si 18 ans est l'âge légal, nous croyons nécessaire un écart de quelques années entre l'adulte et l'adolescent. Il serait donc normal, que chez les 15-17 ans, nous ayons des adultes de 21 ans et plus.

2. L'équipe d'animation

2.1 Le responsable d'unité :

Une personne responsable est désignée parmi les membres de l'équipe d'animation. Cependant, tous les membres de l'équipe d'animation sont responsables du mandat qu'il leur est confié. Les décisions se prennent par consensus ou par vote majoritaire.

- Établir la relation entre les responsables de branche et les autres animateurs.
- Établir la relation entre le conseil de gestion et l'unité.
- Assister à la réunion du conseil d'animation, et y présenter les activités de son unité. S'il ne peut être présent, y déléguer quelqu'un.
- Recevoir et diffuser les informations reçues concernant :
 - le programme des jeunes de sa branche,
 - les activités du groupe,
 - les activités du district.
- Assister et inciter ses coéquipiers à assister aux activités proposées par le district, notamment :
 - les escapades de branches,
 - la formation structurée (programmes de l'ASC),
 - la formation DAFA,
 - les ateliers divers,
 - les stages techniques,
 - la journée de B.P.,
 - etc.
- Consulter, au besoin, les personnes ressources mises à sa disposition dans le groupe, dans le district.
- Rédiger un rapport des activités de son unité pour la réunion du conseil d'animation et pour l'assemblée générale du groupe.
- Voir à l'application du programme des jeunes propres à sa branche.
- Coordonner l'ensemble des activités de son unité.

- Superviser et participer aux activités de son unité.
- Voir à la bonne entente de l'équipe d'animation.
- Être une personne référence plutôt que de jouer au petit « boss ».
- Préparer et convoquer les réunions d'animation. Préparer l'ordre du jour et animer les réunions en compagnie de tous les animateurs.
- S'assurer du partage des tâches en animation.
- Voir à ce que tous les jeunes se sentent bien dans la vie de l'unité.
- Communiquer avec les parents, les rencontrer ou les inviter à des réunions d'information :
 - lors des camps, des promesses, des levées de fonds,
 - pour toutes autres raisons...
- Supporter, encourager, stimuler les animateurs de l'équipe dans leur rôle auprès des jeunes.
- Animer les rencontres avec les jeunes toujours dans la joie, la détente, le respect et l'ordre.
- Planifier à l'avance certaines activités qui nécessitent une plus grande préparation.
- L'animateur responsable peut en tout temps déléguer les différentes responsabilités citées plus haut.

POLITIQUES ET RÈGLEMENTS DU DISTRICT :

Pour être reconnu responsable d'adultes il faut :

- a.) Être accepté par le conseil de gestion du groupe suite à la démarche d'adhésion du district.
- b.) Être âgé d'au moins 21 ans et de 25 ans pour les aventuriers, les pionniers, pionnières et routiers.
- c.) Faire preuve de la reconnaissance *nœud de Gilwell* (préférable).
- d.) S'engager à acquérir et développer les compétences nécessaires à son rôle via le programme de formation offert par les Scouts de l'Érable.
- e.) Être capable de diriger une équipe d'animation au service de l'unité.

2.2 Composition de l'équipe d'animation :

L'équipe d'animation se compose de tous les animateurs à l'intérieur de l'unité. C'est d'abord une équipe avec tout ce que ce mot signifie, solidairement responsable de toute la vie de l'unité.

L'équipe doit d'abord réfléchir. Réfléchir sur les buts qu'elle poursuit, sur l'évolution des jeunes, réviser les activités qui ont eu lieu, les conseils d'unité, les valeurs vécues en cours d'activité. L'équipe d'animation observe, regarde ce qui se passe. Elle est là pour stimuler les jeunes, les aider à prendre des décisions et devenir, par la suite, la gardienne des exigences que les jeunes se sont fixées. L'équipe informe et fait penser. Elle attire l'attention des jeunes sur certaines réalités que tous n'auront pas vues, dont ils n'auront pas été conscients.

Au minimum, un animateur par unité doit avoir suivi la pédagogie de sa branche.

Une équipe d'animation a des tâches bien définies. Ensemble, ces femmes et ces hommes doivent :

- Établir les objectifs de base.
- Préciser les moyens les plus appropriés pour atteindre ces objectifs.
- Déterminer une stratégie.
- Réaliser les activités fixées au programme.
- Évaluer la progression du groupe et la pertinence des moyens choisis pour atteindre ces objectifs.

Tout doit se faire en équipe et en collaboration avec les jeunes membres de l'unité, en fonction, bien sûr, de leur âge et du programme des jeunes approprié au groupe d'âge.

La présence d'une équipe d'animation auprès d'un groupe de jeunes a une grande valeur éducative. Les jeunes sentent, chez le groupe d'adultes, l'existence d'un idéal commun : le respect des autres. Les membres de l'équipe doivent être capables de se parler, de se remettre en question, de s'évaluer pour le bien-être du groupe.

L'équipe d'animation se doit d'être un support pour l'unité, de se mettre à l'écoute des jeunes et d'être prête à s'engager avec eux dans leurs projets à l'unité. Il est nécessaire que les adultes éducateurs demeurent authentiques, qu'ils soient eux-mêmes sans essayer de jouer de doubles jeux. Ils cheminent avec les jeunes et pour les jeunes.

Le tableau ci-bas démontre les ratios du nombre d'adultes versus le nombre de jeunes autant pour les activités régulières et normales de l'unité (réunions, journées techniques, etc.) que pour les activités de plus d'envergure (excursion, camp, coucher, visite, etc.). Cependant, il est important de retenir qu'un minimum de deux adultes est requis en tout temps, peu importe le nombre de jeunes.

Groupe d'âge	7 à 8 ans	9 à 11 ans	12 à 14 ans	12 à 17 ans	15 à 17 ans	18 à 25 ans
Branches concernées	Hirondelle Castor	Exploratrice Louveteau	Intrépide Éclaireur	Aventurière Aventurier	Pionnière Pionnier	Routier
Nombre d'adultes	1 pour 6 jeunes	1 pour 8 jeunes	1 pour 8 jeunes	1 pour 8 jeunes	1 pour 8 jeunes	1 pour 10 jeunes

Nous ne soulignons jamais assez l'importance d'une équipe d'animation, équipe où il y a cohésion, unité et dont les membres se complètent l'un l'autre. Le fait d'être une équipe plutôt qu'une personne seule, profite autant à celle-ci qu'aux jeunes de l'unité. Une équipe d'animation permet beaucoup plus facilement à chacun des adultes éducateurs de se confronter positivement, de s'évaluer, de se remettre en question. Une équipe d'animation permet également davantage de rejoindre chaque jeune dans ce qu'il vit, d'être à son écoute, d'être présent, de soutenir chacun dans sa démarche.

Un des rôles importants confiés à cette équipe est de témoigner, par la qualité de sa présence, des valeurs proposées aux jeunes par le mouvement. Incarner la loi scout, donner un visage, des mains et un comportement fidèle à l'idéal de BP, voilà un champ d'action dévolu aux adultes.

L'équipe d'animation est une véritable équipe aux yeux des jeunes. Elle est, pour eux, un exemple d'entraide et de collaboration. Parce que les jeunes ont besoin d'une présence féminine et masculine, nous privilégions des équipes d'animation composées de femmes et d'hommes et ce, pour toutes les unités scout.

POLITIQUES ET RÈGLEMENTS DU DISTRICT :

Pour être reconnu animateur il faut :

- a.) Être accepté par le conseil de gestion du groupe suite à la démarche d'adhésion du district.
- b.) Être âgé d'au moins 18 ans.
- c.) S'engager à acquérir et développer les compétences nécessaires à son rôle via le programme de formation offert par les Scouts de l'Érable.
- d.) Être disponible pour œuvrer bénévolement auprès d'une unité de jeunes.

2.3 Formation des adultes :

L'expérience démontre que la qualité de l'animation est, dans la plupart des cas, directement proportionnelle à la formation suivie par l'adulte-éducateur. Plus l'adulte est formé, meilleures sont ses chances de dispenser une animation de qualité.

Nous croyons que la responsabilité inhérente à l'occupation d'un poste d'animation et d'éducation scoutée demande un minimum de formation. Tous les adultes doivent avoir le souci de progresser dans leur formation individuelle.

Chaque nouvel adulte doit participer au programme structuré de l'ASC dès que possible. (Voir politiques et règlements du district).

* un programme de reconnaissance des acquis est implanté au district.

3. Nombre de jeunes dans l'unité

3.1 Nature :

L'unité est la première cellule dynamique composée de jeunes et d'adultes. Elle est placée sous la responsabilité du conseil de gestion du groupe. Elle s'engage à vivre le scoutisme et à en assurer la qualité chez elle et dans la communauté. Pour réaliser ses objectifs, une unité doit respecter le nombre de jeunes prévus dans son programme des jeunes.

Selon leur âge, on invite les jeunes à vivre le scoutisme selon le programme proposé par l'association nationale.

Notre pédagogie d'éducation active demande un minimum de membres pour être bien vécue. C'est pourquoi nous avons établi ces normes.

Lorsqu'on parle d'éduquer et d'accompagner chaque jeune dans sa démarche personnelle, d'une façon individuelle, il faut un minimum de connaissances des besoins de chaque individu et un suivi de l'évolution de chaque personne. C'est une tâche déjà difficile et importante pour les adultes-éducateurs. Par conséquent, si le nombre de jeunes par unité est trop élevé (et cela, peu importe le nombre d'adultes dans l'unité), l'accompagnement personnel risque d'être minimisé, voire inexistant. Plus il y a de jeunes à l'unité, plus il est possible que certains passent inaperçus comme, par exemple, lors d'évaluation en unité.

Groupe d'âge	7-8 ans	9 à 11 ans	12 à 14 ans	12 à 17 ans	15 à 17 ans	18 à 25 ans
Branches concernées	Hirondelle Castor	Exploratrice Louveteau	Intrépide Éclaireur	Aventurière Aventurier	Pionnière Pionnier	Routier
Minimum	6	6	6	6	4	6
Maximum	20	24	24	24	18	15

3.2 L'âge des jeunes :

Il demeure très important de s'en tenir aux divisions d'âge préconisées par l'ASC pour l'unité dont on s'occupe. Comme conséquence, c'est rassembler des jeunes d'âge psychologiquement homogène et ainsi leur assurer une méthode scout qui a été pensée pour eux.

L'expérience prouve qu'il n'est pas bon pour le jeune de sauter des étapes et de faire partie d'une unité où l'on ne respecte pas ses limites et ses besoins.

De même, retarder le passage d'une fille ou d'un garçon à une autre branche, sous prétexte que l'unité "a besoin" de membres d'expérience pour aider les nouveaux, ne peut que nuire à tous et chacun. Par le fait même, on nuit à la progression du jeune en lui confiant un rôle de « chef » au lieu de lui permettre de vivre des aventures et de progresser avec des jeunes de son âge, d'où l'importance de l'âge charnière.

Enfin, pour que le programme des jeunes propres à chaque branche soit efficace, il faut qu'il s'adresse aux jeunes pour lesquels il a été préparé.

Branches concernées	Hirondelle Castor	Exploratrice Louveteau	Intrépide Éclaireur	Aventurière Aventurier	Pionnière Pionnier	Routier
Groupe d'âge	7 à 8 ans	9 à 11 ans	12 à 14 ans	12 à 17 ans	15 à 17 ans	18 à 25 ans

De même, aucune indication ne vous est fournie en ce qui a trait au recrutement des jeunes. Nous recommandons, tout comme dans le milieu scolaire d'ailleurs, que la date du 30 septembre soit retenue comme date étalon en ce qui a trait à l'âge du jeune lors de son inscription dans un groupe d'âge donné (par exemple : le jeune devra avoir eu 7 ans, 9 ans, 12 ans, etc. au 30 septembre de l'année en cours).

4. Les activités dans l'unité

La préparation de toute activité nécessite la mise en place des moyens pour en faire un succès. Il faut en mesurer les paramètres et mettre en place et dans l'ordre, les étapes de sa réalisation.

1. Fixer les buts et les objectifs de l'activité.
2. Déterminer les moyens.
3. Trouver les composantes ou éléments nécessaires à sa réalisation et les rassembler.
4. Ordonner ces éléments en fonction du but recherché.
5. Déterminer la durée de chaque élément.
6. Réaliser l'activité.
7. Analyser le déroulement de l'activité en fonction du but (des buts) recherché(s).
8. Célébrer l'activité (qu'elle soit un échec ou une réussite).

C'est par des efforts constants que nous parviendrons à faire de ces étapes des instincts « acquis », des réflexes conditionnés. Par ce travail, les activités seront et resteront profitables et intéressantes.

4.1 Les réunions :

Que se passe-t-il dans l'unité à la réunion hebdomadaire? Comment se déroule la réunion? Est-ce que la réunion est devenue une simple routine?

L'unité devrait vivre une réunion hebdomadaire :

- Pour maintenir plus facilement l'intérêt et la motivation chez les jeunes de l'unité.
- Pour avoir le temps de vivre pleinement les différents aspects de sa propre branche.
- Pour avoir le temps d'approfondir les éléments fondamentaux propres à sa branche.
- Pour permettre aux jeunes de vivre un maximum d'activités et d'expériences de groupe.
- Pour permettre un meilleur suivi individuel de chaque jeune.

Rappelons-nous que le cadre d'activités proposé aux unités de toutes les branches, c'est le scoutisme. La réunion hebdomadaire devient donc un des moments privilégiés pour que les activités soient *voulues, choisies, préparées, réalisées, évaluées et fêtées* (V.C.P.R.E.F.) par les jeunes et pour les jeunes. Elle s'insère dans un programme plus vaste établi à partir des projets qui sont propres à chaque branche. Cette rencontre permet de vivre des activités emballantes, à la mesure des jeunes qui composent l'unité.

Comment se déroule une réunion hebdomadaire?

Dans une réunion d'unité, on devrait retrouver habituellement les étapes suivantes :

- Un temps d'accueil.
- Un début officiel.
- Une réalisation d'activité en relation avec les programmes adoptés.
- Un temps d'information.
- Un temps de révision.
- Une clôture de réunion.

Il ne faut surtout pas oublier qu'une réunion doit être emballante, amusante, afin de permettre aux jeunes de réaliser leurs rêves. Tout cela en respectant le cadre de formation scout.

Activités à l'extérieur du local

Pour en arriver à vivre le plein air au local, il faut viser à susciter une activité dans la nature au cours de chaque réunion. Ne disons pas trop vite que ce n'est pas possible. Nous avons une foule de possibilités qui s'offrent à nous; sachons les utiliser! Ne nous laissons pas arrêter par le soi-disant refus des jeunes; ils seront enchantés d'avoir pris l'air si l'activité présentée est intéressante. Faisons, avec nos jeunes, des scouts de plein air et non des scouts de local.

**LES PAGES SUIVANTES VOUS PRÉSENTENT UN EXEMPLE DE RÉUNION
PROPRE À CHACUN DES PROGRAMMES DES JEUNES.**

HIRONDELLE / CASTOR

Bien que l'horaire d'une réunion soit souple, nous devons retrouver certains éléments :
L'horaire peut être variable (durée : 1h30 à 2h00). Mais une réunion doit contenir certains éléments comme :

- ⊖ Arrivée de l'équipe d'animation.
- ⊖ Période d'accueil (ex.: salut, poignée de main, échange personnalisé).
- ⊖ Rassemblement (par un chant, un cri, un appel, etc...).
- ⊖ Prière/réflexion et inspection.
- ⊖ Travail en hutte ou en nichée.
- ⊖ Jeu extérieur ou intérieur.
- ⊖ Bricolage, technique ou activité collective.
- ⊖ Présentation individuelle.
- ⊖ Chants, danses
Minute Castor / Gazouillis.
- ⊖ Activité de développement spirituel.
- ⊖ Salutation et poignée de main.
- ⊖ Fin de la réunion.

EXPLORATRICE / LOUVETEAU

L'horaire peut être variable (durée: 1h30 à 2h00). Mais une réunion doit contenir certains éléments comme :

- θ Arrivée de l'équipe d'animation.
- θ Période d'accueil. (ex.: salut, poignée de main, échange personnalisé).
- θ Rassemblement (par un chant, un cri, un appel, inspection etc...)
- θ V.C.P.R.E.F. et progression,
- θ Jeu, chasse, exploration.
- θ Techniques, habileté manuelle, activité collective.
- θ Présentation individuelle ou réalisation en vue d'un gibier ou d'une icône.
- θ Chants et danses.
- θ Rocher du Conseil, mise à jour.
- θ Activité de développement spirituel, prière ou réflexion collective.
- θ Salutations et poignée de main scout
- θ Fin de la réunion.

INTRÉPIDE / ÉCLAIREUR

***L'horaire peut être variable (durée: maximum 3 heures, en moyenne 2 heures).
Mais une réunion doit contenir certains éléments comme :***

- θ Période d'accueil (par exemple : salut, poignée de main, échange personnalisé).
- θ Un début officiel par le l'appel au rassemblement.
- θ Le dévoilement du programme de la réunion.
- θ Une activité majeure ou une série d'activités (ex.: élaboration d'un grand projet, reportage).
- θ Une activité en équipe ou en patrouille.
- θ Une activité de détente (par exemple : un jeu, un chant, un ban...).
- θ Un temps de réflexion.
- θ Une période d'information.
- θ Une courte évaluation.
- θ La clôture de la réunion.

À chaque réunion, il faut prendre du temps pour le travail en équipe ou en patrouille (environ 15 minutes). La période de détente doit également durer entre 10 et 15 minutes pour ne pas briser le rythme.

On peut mettre la période de réflexion au début de la rencontre, mais il est préférable de laisser la période d'information à la fin de chaque réunion.

AVENTURIÈRE / AVENTURIER

***L'horaire peut être variable (durée: maximum 3 heures, en moyenne 2 heures).
Mais une réunion doit contenir certains éléments comme :***

- θ Période d'accueil (par exemple : salut, poignée de main, échange personnalisé).
- θ Un début officiel par le l'appel au rassemblement.
- θ Le dévoilement du programme de la réunion.
- θ Une activité majeure ou une série d'activités (par exemple : élaboration d'un grand projet, reportage).
- θ Une activité en équipe ou en patrouille.
- θ Une activité de détente (par exemple : un jeu, un chant, un ban...).
- θ Un temps de réflexion.
- θ Une période d'information.
- θ Une courte évaluation.
- θ La clôture de la réunion.

À chaque réunion, il faut prendre du temps pour le travail en équipe ou en patrouille (environ 15 à 45 minutes).

PIONNIÈRE / PIONNIER

L'horaire peut être variable (la durée dépend de l'ordre du jour). Mais une réunion doit contenir certains éléments comme :

- ⊖ L'ordre du jour est bâti au début de la réunion. Les membres y amenant les points que chacun veut y voir figurer.
Par exemple : présences, budget, levée de fonds, méthodologie planifiée, réflexion.
 - ⊖ Pause santé (sports, collation, jeux...)
 - ⊖ Salutations et poignée de main.
-

ROUTIER

L'horaire peut être variable (la durée dépend de l'ordre du jour). Mais une réunion doit contenir certains éléments comme :

- ⊖ L'ordre du jour est bâti au début de la réunion, les membres y amenant les points que chacun veut y voir figurer.
Ex.: présences, budget, levée de fonds, services, réflexion.
- ⊖ Les réunions ne sont pas régulières.
- ⊖ Salutations et poignée de main.

4.2 Les camps :

Le camp, c'est l'outil par excellence mis à la disposition de l'équipe d'animation. Ainsi, vivrez-vous, pendant une plus ou moins longue période chaque année, une vie de groupe d'une forte intensité avec les jeunes et les adultes de l'équipe. C'est donc ensemble que les adultes du mouvement doivent profiter de cette occasion pour intensifier cette aventure que l'on veut *voulue, choisie, préparée, réalisée, évaluée et fêtée* (V.C.P.R.E.F.) par chacun des participants. Il faut donc s'assurer d'être toujours présent, de soutenir et d'appuyer les jeunes dans leur démarche (selon le groupe d'âge).

Question de responsabilité :

Baden-Powell nous affirmait qu'on peut faire confiance aux jeunes autant qu'aux adultes, pourvu qu'on les rende responsables de leurs actes. Il avait bien raison : il y a peu de choses que les jeunes ne peuvent effectuer en ayant accès à des ressources et des connaissances, tout en étant bien accompagnés. Il faut les rendre conscients des décisions à prendre; leur exposer les paramètres, écouter leurs commentaires et les orienter. La planification d'un camp doit être encore plus méticuleuse que celle des activités. Rien ne peut être laissé au hasard.

Élaboration du programme :

Le programme de camp doit être élaboré conjointement par l'équipe d'animation et par les jeunes eux-mêmes, selon le programme des jeunes de chaque branche. Cette participation du jeune se fera principalement du côté du choix du thème et des activités majeures du camp pour les plus jeunes. La participation de l'équipe d'animation se fera principalement du côté de l'horaire, de l'équilibre du programme et, à l'occasion, des activités jugées essentielles au progrès du groupe.

Équilibre du programme :

En plus de devoir représenter l'expression du rêve des jeunes, un programme doit avoir un certain équilibre :

- Les activités doivent être à la taille des jeunes auxquels elles s'adressent.
- Les activités doivent être agencées en tenant compte de l'effort physique qu'elles exigent.
- Les activités ne doivent jamais empiéter sur les heures de repos.

Planification :

Toute l'équipe d'animation doit aider les jeunes à se préparer individuellement, à se fixer des objectifs, à préparer son bagage personnel, à se sécuriser (c'est très important pour les plus jeunes qui vont vivre un camp pour la première fois). Une attention toute

particulière doit être apportée au choix d'un thème. Le thème doit être emballant; il doit susciter l'action, l'enthousiasme et permettre de vivre des activités extraordinaires.

Comme toute autre activité, et plus encore, le camp doit être soigneusement planifié, quitte à modifier le programme, au besoin. On doit prévoir au maximum afin de ne pas être pris au dépourvu dans les situations d'urgences.

L'équipe d'animation doit donc prévoir :

- Le choix du terrain (distance, facilités, sécurité...).
Note : Pour les 7-8 ans, les jeunes sont autorisés à coucher sous la tente à la condition d'avoir un abri, un chalet ou tout autre bâtiment accessible à proximité. Pour les 9-11 ans, les jeunes sont autorisés à coucher sous la tente à la condition d'avoir un chalet ou tout autre bâtiment accessible à 5 minutes de marche.
- Le ravitaillement.
- La sécurité (les premiers soins, les hôpitaux, le transport des blessés...).
- La fiche médicale (réf. : onglet « *Formulaires* ») complétée par tous les participants.
- Les visites au camp (protection de l'environnement).
- L'hygiène.
- La discipline (encadrement, règles de vie, règlements du camp...).
- Le camping d'été (coucher sous la tente) devra se vivre à partir de la mi-juin pour les 7-8 ans. Il est important de tenir compte de la température la nuit.

La nature :

Le Mouvement privilégie la vie dans la nature parce qu'elle apprend à chacun à se débrouiller, à s'ouvrir à son environnement, à vivre pleinement une vie saine. C'est dans la nature que chacun trouvera les leçons qui le feront grandir et les forces qui l'aideront toute sa vie.

Vivre dans la nature suppose une bonne dose de courage. Il faut souvent renoncer à une vie sans cesse bercée par la douceur de nos foyers pour accepter des défis d'apprentissage, des façons de vivre différentes et apprendre à travailler en équipe à la réalisation de nos objectifs.

Sans le développement des connaissances de la nature, on ne peut espérer pouvoir comprendre notre environnement, le protéger et l'aider à s'épanouir. Nous devons prendre les moyens de préserver cet héritage, cet environnement exceptionnel qui fait notre richesse. C'est notre devoir en tant que membre du mouvement.

4.3 Avis de sortie :

Pour toutes les activités faites en dehors du cadre des réunions régulières, sans couché ou comportant une seule nuit, un avis de sortie doit parvenir au moins deux semaines à l'avance au chef de groupe ainsi qu'au responsable de la branche concernée.

Voir annexe A

4.4 Demande de permis de camp :

Pour toutes les activités comportant deux nuits et plus, une demande de permis de camp doit être complétée. La demande de permis de camp doit parvenir au moins deux semaines à l'avance au chef de groupe ainsi qu'à un des responsables de la branche concernée. Le chef de groupe doit valider le plan de camp et le responsable de branche autorise le camp.

Pour tout camp d'hiver avec coucher extérieur, la demande de permis de camp doit parvenir au responsable de branche ainsi qu'à l'équipe de formateurs en camping d'hiver, en plus du chef de groupe.

Voir annexe B

4.5 Demande de permis de voyage à l'étranger :

L'unité qui veut partir à l'étranger doit être en mesure de fournir un permis de camp signé par le chef de groupe avant de l'acheminer à un des responsables de branche concernée. De là, le commissaire de district, avec l'appui du chef de groupe et d'un responsable de branche, pourra préparer et faire parvenir la « *Demande de permis de voyage à l'étranger* » au centre national de l'association.

Voir onglet : « *Séjour à l'étranger* »

5. Gestion du risque

L'ASC fourni un manuel de gestion du risque. Les principes de base de ce manuel seront expliqués ici. En cas de questionnement, vous pouvez vous référer à la version de 2013 ou encore à celle de 2003.

Le guide de gestion du risque s'adresse à tous les adultes de l'Association des scouts du Canada. C'est un outil de référence en matière de sécurité et de gestion du risque. C'est aussi un recueil de dispositions qui doivent être appliquées par tous les membres, peu importe leur palier d'intervention (district, groupe, etc.).

5.1 Activités régis par le Conseil québécois du loisir :

Le Conseil québécois du loisir fourni un guide de pratique et d'encadrement sécuritaire d'activités de plein air. Il y a 8 activités spécifiques dont l'encadrement est spécifié : le canotage, l'escalade, le kayak de mer, la randonnée équestre, la randonnée pédestre, le ski de fond, la spéléologie et le vélo.

Pour les activités ayant d'autres encadrements légaux, tel que la navigation de plaisance en lac, nous devons respecter les normes en vigueur.

5.2 Baignade :

Pour toute baignade, nous recommandons d'avoir un sauveteur qualifié avec des cartes valides. Si aucun sauveteur qualifié n'est présent, le port du VFI (veste de flottaison individuelle) est obligatoire pour tous les baigneurs (jeunes et adultes). Il doit également y avoir un ou deux adultes en charge de surveiller la baignade.

5.3 Activités « à haut risque » non couvertes par les assurances de l'association (Gestion du risque 2013) :

- Parachutisme / parapente / paravoile
- Vol en ultra léger ou autre activité similaire
- Toute course de véhicules motorisés
- Bungee
- Paintball ou autre activité similaire où les participants lancent des projectiles sur leurs adversaires
- Manipulation de pièces pyrotechniques
- Combats dans la boue

Il est interdit de lancer des projectiles sur des adversaires mais il est possible de lancer des projectiles sur des cibles lorsqu'il y a un encadrement sécuritaire.

5.4 Formation secourisme :

Toute unité scoutie doit comprendre au moins un animateur dont le brevet de secouriste général a été émis depuis moins de trois ans. Toutefois, tous les animateurs devraient pouvoir porter secours à un jeune en danger.

Minimum exigée :

- Unités scouties de 7-11 ans : 1 animateur breveté en secourisme général.
- Unités scouties de 12-25 ans : 1 animateur breveté de secourisme en milieu sauvage et éloigné.

5.5 Formation activités d'hiver et camping d'hiver :

Chaque unité qui vit un camp d'hiver doit avoir au moins un animateur qui a suivi et réussi la formation activités d'hiver.

Chaque unité qui vit un camp d'hiver avec coucher extérieur doit avoir au moins un animateur qui a suivi et réussi le processus complet de formation en camping d'hiver pour le bon type de camping d'hiver (léger ou lourd).

5.6 Coucher sous tente en été seulement pour les 7-8 ans et les 9-11 ans :

Fait à noter :

- Pour les 7-8 ans, les jeunes sont autorisés à coucher sous la tente à la condition d'avoir un abri, un chalet ou tout autre bâtiment accessible à proximité.
- Pour les 9-11 ans, les jeunes sont autorisés à coucher sous la tente à la condition d'avoir un chalet ou tout autre bâtiment accessible à moins de 5 minutes de marche.

**LES PAGES SUIVANTES INDIQUENT CE QUE DOIT CONTENIR UN PROGRAMME
DE CAMP, SELON LE GROUPE D'ÂGE.**

HIRONDELLE / CASTOR

Contenu :

- La demande de permis de camp
- Identification de l'unité et du groupe
- Coordonnées du camp
- Dates du camp
- Type de camp
- Informations générales
- Coordonnées d'urgence
- V.C.P.R.E.F.
- Règles de vie
- Histoire
- Système de motivation
- Horaire
- Liste de jeux en cas de mauvais temps
- Liste de matériel de groupe
- Liste de matériel d'unité
- Incluant : Trousse de premiers soins
- Fiches santé
- Rapports d'incidents pour assurances
- Liste de matériel personnel
- Assurances
- Menu détaillé et collations
- Liste des allergies des jeunes et adultes
- Listes des jeunes à jour sur le SISC (incluant aide de camp si mineur)
- Listes des animateurs à jour sur le SISC et autres adultes
- Compétences adultes (secourisme, sauveteur, certifié hiver,...)
- Évaluation du camp
- Lettre aux parents ou mention d'une réunion de parents
- Renseignement d'arrivée (date, heure) pour les parents
- Renseignement de départ (date, heure) pour les parents
- Référence en cas d'urgence pour que les parents puissent rejoindre les animateurs
- Lieu et itinéraire (trajet)

Et en annexe, les renseignements suivants :

La description de tous les jeux et activités.

Points à surveiller :

- Le chef de groupe ainsi qu'un responsable de branche doit recevoir la demande de permis de camp, la fiche d'encadrement et le programme de camp au moins 2 semaines avant le départ de l'unité.
- Le chef de groupe vérifiera le programme de camp, le validera et fera parvenir sa réponse par courriel à tous.
- Le responsable de branche vérifiera et autorisera la tenue du camp par courriel en répondant à tous. Le courriel faisant office d'autorisation.

*Le **chef de groupe** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tel que :*

La sécurité du jeune :

- L'endroit du camp (adresse précise)
- Les facilités d'accès
- Le type de géographie adapté à l'âge des jeunes
- Les véhicules disponibles en cas d'urgence
- Un téléphone à proximité
- Un numéro de téléphone d'urgence
- Le nombre adéquat d'adultes respectant les normes des scouts de l'Érable et du mouvement scout

L'alimentation :

- Le respect du guide alimentaire

Le respect du jeune :

- Aucune activité ne doit en aucun cas placer le jeune dans une situation de malaise (par exemple : humiliation, peur extrême, rejet, forte compétition, etc.)

Les coûts :

- Le respect des moyens financiers du groupe
- La vérification des coûts encourus et le choix des moyens les plus économiques en regard des besoins

*Le **responsable de branche** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Les normes du programme des jeunes de la branche
- L'aspect sécuritaire
- Le nombre de personnes assistant au camp (ratio jeunes/adultes)
- La qualité de la nourriture et l'équilibre du menu
- Les activités proposées respectant l'âge et la capacité des jeunes

EXPLORATRICE / LOUVETEAU

Contenu :

- La demande de permis de camp
- Identification de l'unité et du groupe
- Coordonnées du camp
- Dates du camp
- Type de camp
- Informations générales
- Coordonnées d'urgence
- V.C.P.R.E.F.
- Règles de vie
- Histoire
- Système de motivation
- Horaire
- Liste de jeux en cas de mauvais temps
- Liste de matériel de groupe
- Liste de matériel d'unité
- Incluant : Trousse de premiers soins
- Fiches santé
- Rapports d'incidents pour assurances
- Liste de matériel personnel
- Assurances
- Menu détaillé et collations
- Liste des allergies des jeunes et adultes
- Listes des jeunes à jour sur le SISC (incluant aide de camp si mineur)
- Listes des animateurs à jour sur le SISC et autres adultes
- Compétences adultes (secourisme, sauveteur, certifié hiver,...)
- Évaluation du camp
- Lettre aux parents ou mention d'une réunion de parents
- Renseignement d'arrivée (date, heure) pour les parents
- Renseignement de départ (date, heure) pour les parents
- Référence en cas d'urgence pour que les parents puissent rejoindre les animateurs
- Lieu et itinéraire (trajet)

Et en annexe, les renseignements suivants :

La description de tous les jeux et activités.

Points à surveiller :

- Le chef de groupe ainsi qu'un responsable de branche doit recevoir la demande de permis de camp, la fiche d'encadrement et le programme de camp au moins 2 semaines avant le départ de l'unité.
- Le chef de groupe vérifiera le programme de camp, le validera et fera parvenir sa réponse à tous par courriel.
- Le responsable de branche vérifiera et autorisera la tenue du camp par courriel en répondant à tous. Le courriel faisant office d'autorisation.

*Le **chef de groupe** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tel que :*

La sécurité du jeune :

- L'endroit du camp (adresse précise)
- Les facilités d'accès
- Le type de géographie adapté à l'âge des jeunes
- Les véhicules disponibles en cas d'urgence
- Un téléphone à proximité
- Un numéro de téléphone d'urgence
- Le nombre adéquat d'adultes respectant les normes des scouts de l'Érable et du mouvement scout

L'alimentation :

- Le respect du guide alimentaire

Le respect du jeune :

- Aucune activité ne doit en aucun cas placer le jeune dans une situation de malaise (par exemple : humiliation, peur extrême, rejet, forte compétition, etc.)

Les coûts :

- Le respect des moyens financiers du groupe
- La vérification des coûts encourus et le choix des moyens les plus économiques en regard des besoins

*Le **responsable de branche** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Les normes du programme des jeunes de la branche
- L'aspect sécuritaire
- Le nombre de personnes assistant au camp (ratio jeunes/adultes)
- La qualité de la nourriture et l'équilibre du menu
- Les activités proposées respectant l'âge et la capacité des jeunes

INTRÉPIDE / ÉCLAIREUR

Contenu :

- Liste des jeunes (par patrouille)
- Liste des adultes (animateurs, cuistots et autres soutiens et invités)
- Compétences des adultes (premiers soins, etc...)
- Thème (s'il y a lieu)
- Moyens de communication en cas d'urgence
- Communication aux parents (lettre, courriel ou autres)
- Buts et objectifs (VCPREF et lois)
- Horaire avec la description des activités (si ce n'est pas du «soccer»)
- Horaire par patrouille (si le camp est en patrouille)
- Liste du matériel d'unité (inclure trousse de premiers soins, fiches de santé, formulaire et rapport d'évènement)
- Liste de l'équipement du jeune
- Trajet
- Menu
- Menu par patrouille, si c'est le cas.

Nous voulons recevoir la demande de permis de camp au minimum 2 semaines à l'avance. Cette demande est envoyée au chef de groupe et au responsable de branche.

Pour les "raids", ça prend une demande de permis de camp, s'il y a 2 couchers ou plus. Lorsqu'il n'y a qu'un coucher, il faut simplement remplir l'avis de sortie pour informer le chef de groupe ainsi qu'un des responsables de branche.

Points à surveiller :

- Le chef de groupe ainsi qu'un responsable de branche doit recevoir la demande de permis de camp, la fiche d'encadrement et le programme de camp au moins 2 semaine avant le départ de l'unité.
- Le chef de groupe vérifiera le programme de camp, le validera et fera parvenir sa réponse à tous par courriel.
- Le responsable de branche vérifiera et autorisera la tenue du camp par courriel en répondant à tous. Le courriel faisant office d'autorisation.

*Le **chef de groupe** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tel que :*

La sécurité du jeune :

- L'endroit du camp (adresse précise)
- Les facilités d'accès
- Le type de géographie adapté à l'âge des jeunes
- Les véhicules disponibles en cas d'urgence
- Un téléphone à proximité
- Un numéro de téléphone d'urgence
- Le nombre adéquat d'adultes respectant les normes des scouts de l'Érable et du mouvement scout

L'alimentation :

- Le respect du guide alimentaire

Le respect du jeune :

- Aucune activité ne doit, en aucun cas, placer le jeune dans une situation de malaise (par exemple : humiliation, peur extrême, rejet, forte compétition, etc.)

Les coûts :

- Le respect des moyens financiers du groupe
- La vérification des coûts encourus et le choix des moyens les plus économiques en regard des besoins

*Le **responsable de la formation technique** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Programme d'activités adéquat pour un Ours polaire
- Description des types d'installations/abris utilisés
- Préparation des jeunes suffisante
- Menu ajusté pour un Ours polaire
- Liste de matériel (personnel et unité) adéquat
- Présence d'un plan B (mauvais temps, urgence)
- Formulaire de demande de brevets "Ours polaire"

*Le **responsable de branche** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Les normes du programme des jeunes de la branche
- L'aspect sécuritaire
- Le nombre de personnes assistant au camp (ratio jeunes/adultes)
- La qualité de la nourriture et l'équilibre du menu
- Les activités proposées respectant l'âge et la capacité des jeunes

AVENTURIERS

Contenu :

- Liste des jeunes (par patrouille)
- Liste des adultes (y compris les aides de camp)
- Compétences des adultes (premiers soins, etc.)
- Thème (s'il y a lieu)
- Moyens de communication en cas d'urgence
- Communication aux parents (lettre, courriel ou autres)
- Buts et objectifs (VCPREF et lois)
- Horaire avec la description des activités (si ce n'est pas du «soccer»)
- Horaire par patrouille (si le camp est en patrouille)
- Liste du matériel d'unité (inclure trousse de premiers soins, fiches de santé, formulaire et rapport d'évènement)
- Liste de l'équipement du jeune
- Trajet
- Menu
- Menu par patrouille si c'est le cas

Nous voulons recevoir la demande de permis de camp au minimum 2 semaines à l'avance. Cette demande est envoyée directement au responsable de branche et au chef de groupe.

Une demande de permis de camp doit être faite s'il y a 2 couchers ou plus ou dès qu'il y a un coucher à l'extérieur l'hiver.

S'il y a seulement un coucher, un avis de sortie doit être fait pour informer le chef de groupe ainsi qu'un des responsables de branche.

Points à surveiller :

- Le chef de groupe ainsi qu'un responsable de branche doit recevoir la demande de permis de camp, la fiche d'encadrement et le programme de camp au moins 2 semaines avant le départ de l'unité.
- Le chef de groupe vérifiera le programme de camp, le validera et fera parvenir sa réponse à tous par courriel.
- Le responsable de branche vérifiera et autorisera la tenue du camp par courriel en répondant à tous. Le courriel faisant office d'autorisation.

*Le **chef de groupe** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tel que :*

La sécurité du jeune :

- L'endroit du camp (adresse précise)
- Les facilités d'accès
- Le type de géographie adapté à l'âge des jeunes
- Les véhicules disponibles en cas d'urgence
- Un téléphone à proximité
- Un numéro de téléphone d'urgence
- Le nombre adéquat d'adultes respectant les normes des scouts de l'Érable et du mouvement scout

L'alimentation :

- Le respect du guide alimentaire

Le respect du jeune :

- Aucune activité ne doit en aucun cas placer le jeune dans une situation de malaise (par exemple : humiliation, peur extrême, rejet, forte compétition, etc.)

Les coûts :

- Le respect des moyens financiers du groupe
- La vérification des coûts encourus et le choix des moyens les plus économiques en regard des besoins

*Le **responsable de la formation technique** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Programme d'activités adéquat pour un Ours polaire
- Description des types d'installations/abris utilisés
- Préparation des jeunes suffisante
- Menu ajusté pour un Ours polaire
- Liste de matériel (personnel et unité) adéquat
- Présence d'un plan B (mauvais temps, urgence)
- Formulaire de demande de brevets "Ours polaire"

*Le **responsable de branche** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Les normes du programme des jeunes de la branche
- L'aspect sécuritaire
- Le nombre de personnes assistant au camp (ratio jeunes/adultes)
- La qualité de la nourriture et l'équilibre du menu
- Les activités proposées respectant l'âge et la capacité des jeunes

PIONNIÈRE / PIONNIER

Contenu :

- Les informations générales (fiche d'encadrement)
- La description des activités
- L'implication des jeunes (ex. : menu préparé par...)
- Les buts et objectifs visés
- Le numéro de téléphone d'un animateur ou d'un jeune pour informations supplémentaires

Points à surveiller :

- Le chef de groupe ainsi qu'un responsable de branche doit recevoir la demande de permis de camp, la fiche d'encadrement et le document de camp au moins 1 semaine avant le départ de l'unité.
- Le chef de groupe vérifiera le programme de camp, le validera et fera parvenir sa réponse à tous par courriel.
- Le responsable de branche vérifiera et autorisera la tenue du camp par courriel en répondant à tous. Le courriel faisant office d'autorisation.
- L'aspect «scout» véhiculé et le but visé.

*Le **chef de groupe** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tel que :*

La sécurité du jeune :

- L'endroit du camp
- L'adresse précise
- Les facilités d'accès
- Le type de géographie adapté à l'âge des jeunes
- Les véhicules disponibles en cas d'urgence
- Un téléphone à proximité
- Un numéro de téléphone d'urgence
- Le nombre adéquat d'adultes respectant les normes des scouts de l'Érable et du mouvement scout

L'alimentation :

- Le respect du guide alimentaire

Le respect du jeune :

- Aucune activité ne doit en aucun cas placer le jeune dans une situation de malaise (ex.: humiliation, peur extrême, rejet, forte compétition, etc.)

*Le **responsable de la formation technique** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Programme d'activités adéquat pour un Ours polaire
- Description des types d'installations/abris utilisés
- Préparation des jeunes suffisante
- Menu ajusté pour un Ours polaire
- Liste de matériel (personnel et unité) adéquat
- Présence d'un plan B (mauvais temps, urgence)
- Formulaire de demande de brevets "Ours polaire"

*Le **responsable de branche** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Les normes du programme des jeunes de notre branche
- L'aspect sécuritaire
- Le nombre de personnes assistant au camp (ratio jeunes / adultes éducateurs)
- La qualité de la nourriture et l'équilibre du menu
- Les coûts du camp
- Les activités proposées respectant l'âge et la capacité des jeunes

Les coûts :

- Le respect des moyens financiers du poste. Vérifier aussi les extra-jobs qui sont associés aux activités.
- La vérification des coûts encourus et le choix des moyens les plus économiques en regard des besoins.

ROUTIER

Contenu :

- Les informations générales (avis de sortie)
- Le but et les objectifs de l'activité
- L'implication des jeunes (ex. : menu préparé par...)
- Le numéro de téléphone du routier, responsable de l'activité

Points à surveiller :

- Le chef de groupe ainsi qu'un responsable de branche doit recevoir la demande de permis de camp, la fiche d'encadrement et le document de camp au moins 1 semaine avant le départ de l'unité.
- Le chef de groupe vérifiera le programme de camp, le validera et fera parvenir sa réponse à tous par courriel.
- Le responsable de branche vérifiera et autorisera la tenue du camp par courriel en répondant à tous. Le courriel faisant office d'autorisation.
- L'aspect «scout» véhiculé et le but visé.

*Le **chef de groupe** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tel que :*

La sécurité du jeune :

- L'endroit du camp
- L'adresse précise
- Les facilités d'accès
- Le type de géographie adapté à l'âge des jeunes
- Les véhicules disponibles en cas d'urgence
- Un téléphone à proximité
- Un numéro de téléphone d'urgence
- Le nombre adéquat d'adultes respectant les normes des scouts de l'Érable et du mouvement scout

L'alimentation :

- Le respect du guide alimentaire

Le respect du jeune :

- Aucune activité ne doit en aucun cas placer le jeune dans une situation de malaise (par exemple: humiliation, peur extrême, rejet, forte compétition, etc.)

*Le **responsable de la formation technique** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Programme d'activités adéquat pour un Ours polaire
- Description des types d'installations/abris utilisés
- Préparation des jeunes suffisante
- Menu ajusté pour un Ours polaire
- Liste de matériel (personnel et unité) adéquat
- Présence d'un plan B (mauvais temps, urgence)
- Formulaire de demande de brevets "Ours polaire"

*Le **responsable de branche** prend connaissance du programme de camp et doit vérifier certains points, tels que :*

- Les normes du programme des jeunes de la branche
- L'aspect sécuritaire
- Le nombre de personnes assistant au camp (ratio jeunes/adultes)
- La qualité de la nourriture et l'équilibre du menu
- Les coûts du camp
- Les activités proposées respectant l'âge et la capacité des jeunes

Les coûts :

- Le respect des moyens financiers du clan. Vérifier aussi les entrées d'argent qui sont associés aux activités.
- La vérification des coûts encourus et le choix des moyens les plus économiques en regard des besoins.

NOUVELLE UNITÉ

Pour toute ouverture d'une nouvelle unité, le chef de groupe doit informer le responsable de branche concerné et les scouts de l'Érable en précisant les points suivants :

- Nom du groupe
- Nom de l'unité
- Nombre de jeunes
- Nombre d'animateur
- Nom du responsable d'unité
- Nom des animateurs ou accompagnateurs
- Coordonnées des animateurs

L'équipe d'animation doit s'assurer de respecter :

- L'âge minimum des adultes
- Le ratio jeunes/adultes
- L'âge des jeunes
- Le nombre de jeunes dans l'unité
- Et toute autre norme mise de l'avant par le district

LE CHEF DE GROUPE

Le chef de groupe est responsable de la qualité du scoutisme au sein du groupe et de la direction du comité d'animation. Il est membre du conseil de gestion et, s'il y a lieu, du comité exécutif. Selon le nombre d'unités dont il est responsable, le chef de groupe peut, avec l'approbation du conseil de gestion, se former une équipe pour remplir son mandat.

Voici la procédure pour sa nomination :

- Il est choisi par les animateurs, d'une façon déterminée par les animateurs (vote à mains levées, vote secret, vote à l'unanimité, etc.)
- Il est proposé lors de l'AGA et validé par l'assemblée
- Il doit avoir une expérience préalable en animation
- Il doit ou devra suivre les formations : TEC 1030 Camps et sorties, GES 1011 Sécurité et assurances et "Chef de groupe" (formation offerte par le district)

Son rôle :

- Veiller à de la qualité du scoutisme au sein du groupe
- Veiller au respect des normes d'encadrements des scouts de l'Érable
- Veiller au respect des normes d'encadrements de son groupe
- Transmettre les informations des scouts de l'Érable et de son groupe
- Faire le lien entre les diverses instances des scouts de l'Érable et de son groupe
- Et toute autre norme mise de l'avant par le district ou son groupe
- Vérifier, valider et transmettre les avis de sortie et les permis de camp