



SCOUTS<sup>®</sup>  
du Canada

1<sup>re</sup> édition

TOUT  
LE MONDE  
DE-  
HORS  
!

Programme éducatif destiné  
aux 7-11 ans

Camp scout



## CONTENU ET RÉDACTION

Manon Ebel  
Myriam d'Auteuil

## GRAPHISME

Manon Ebel

## LOGO

Nicole Lafond

## GROUPE DE TRAVAIL DE LA VERSION INITIALE

Claude Corbeil  
Marie-Josée Bessette  
Corinne Ferrié  
Nadine Germain  
Anne Elizabeth Home  
Christian Perreault  
Émilie Robitaille

## CENTRE NATIONAL—ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

7331 rue Saint-Denis  
Montréal (Québec) H1R 2E5  
514 252-3011  
infoscout@scoutsducanada.ca  
www.scoutsducanada.ca

## ISBN 978-2-922138-28-3

Le genre masculin est utilisé dans ce document afin d'alléger le texte, mais il désigne aussi bien les femmes que les hommes.

Nul ne peut modifier le contenu de ce document en tout ou en partie, sans l'autorisation écrite de l'Association des scouts du Canada. © 2015

Pour référer ce document :

Association des scouts du Canada, *Tout le monde dehors!* Programme éducatif destiné aux 7-11 ans, 2015, 84 pages.

Pour télécharger ce document :

<http://scoutsducanada.ca/tout-le-monde-dehors/>



# TABLE DES MATIÈRES

<b>Informations générales</b> , p.4	<b>Développement des jeunes</b> , p.38
<b>Liste des participants</b> , p.5	<b>Progression</b> , p.39
<b>Plan d'urgence</b> , p.7	<b>Détail des activités</b> , p.40
<b>Informations pour l'ange-gardien</b> , p.9	<b>Répartition des tâches</b> , p.46
<b>Gestion des risques</b> , p.11	<b>Liens utiles</b> , p.47
<b>Rapport d'évènement</b> , p.13	<b>Partenaires</b> , p.48
<b>Itinéraire</b> , p.17	<b>Annexe 1 - Vaisseau spatial</b> , p.49
<b>Lettre pour les parents</b> , p.19	<b>Annexe 2 - Conduire le vaisseau</b> , p.51
<b>Liste de matériel individuel</b> , p.20	<b>Annexe 3 - Phases lunaires</b> , p.55
<b>Formulaire de participation</b> , p.21	<b>Annexe 4 - Fruit martien</b> , p.57
<b>Liste de matériel de groupe</b> , p.23	<b>Annexe 5 - Plantes martiennes</b> , p.59
<b>Trousse de premiers soins</b> , p.25	<b>Annexe 6 - Chants de bivouac</b> , p.61
<b>Budget</b> , p.26	<b>Annexe 7 - Recherche-étoiles</b> , p.65
<b>Menu</b> , p.27	<b>Annexe 8 - Message intergalactique</b> , p.69
<b>Liste d'épicerie</b> , p.29	<b>Annexe 9 - Bonjour</b> , p.73
<b>Fruits et légumes de saison</b> , p.31	<b>Annexe 10 - Progression</b> , p.75
<b>Recettes</b> , p.33	<b>Annexe 11 - Questionnaire d'évaluation</b> , p.83
<b>Horaire général</b> , p.37	



# INFORMATIONS GÉNÉRALES

Date de camp :

Nom et adresse du lieu de camp :

Numéro de téléphone du lieu de camp :

Type d'hébergement : Chalet - Refuge - Abri - Camping équipé - Camping

Type de transport : Autobus - Voiture

Accès à l'eau potable (qualité vérifiée) : Oui - Non

Accès à l'électricité : Oui - Non

Accès à une voiture pendant la durée du camp: Oui - Non

Accès à des moyens de communication : téléphone fixe - cellulaire (réseau fonctionnel) - téléphone satellite - balise

Accès à des poubelles : Oui - Non

Autorisation de faire des feux : Oui - Non

Autorisation de creuser : Oui - Non

Autorisation de couper du bois : Oui - Non

Nom de l'animateur ayant un brevet de secourisme général valide:

Nombre de jeunes participants :

Nombre d'adultes participants :





### Liste des animateurs, aides-animateurs et cuistots

Nom	Prénom	V.A.J. reçue	Numéro d'assurance maladie	Allergie	Numéro téléphone urgence



# PLAN D'URGENCE

## Numéros utiles

Urgence (Canada et États-Unis) : 9-1-1

Infosanté : 8-1-1

Assurance (Scouts du Canada) : 1-866-297-2688

(lundi au vendredi)

Centre antipoison : \_\_\_\_\_

Sûreté du Québec : 310-4141 ou \*4141 (cellulaire)

## Informations en cas d'urgence

Ville la plus proche :

\_\_\_\_\_

Lieu d'hébergement alternatif :

\_\_\_\_\_

## Autres adresses et numéros de téléphone importants

Pharmacie : \_\_\_\_\_ tél. : \_\_\_\_\_

Clinique ou CLSC : \_\_\_\_\_ tél. : \_\_\_\_\_

Secours locaux : \_\_\_\_\_ tél. : \_\_\_\_\_

Police locale : \_\_\_\_\_ tél. : \_\_\_\_\_

Garde forestier/responsable du parc ou du camp : \_\_\_\_\_ tél. : \_\_\_\_\_

Contact du groupe disponible toute la durée le camp :

\_\_\_\_\_ tél. : \_\_\_\_\_

Autres :

\_\_\_\_\_ tél. : \_\_\_\_\_

\* À conserver avec vos fiches médicales et cartes d'assurance maladie pendant le camp.





# INFORMATIONS POUR L'ANGE-GARDIEN

L'Ange-Gardien est la personne choisie pour conserver les informations importantes sur votre camp. Cette personne ne participe pas au camp. C'est cette personne qui remettra les informations au personnel d'urgence au besoin. À votre retour, il est impératif de communiquer avec elle pour l'aviser de votre arrivée.

Nom de l'ange-gardien: Voitures (modèle, année, couleur, nom du propriétaire,

Numéro de téléphone: taire, numéro de plaque) :

Adresse courriel:

Nom du responsable de la sortie:

Numéro de téléphone:

Adresse courriel:

Nombre de tentes :

Numéro de téléphone pendant la sortie:

Articles visibles de loin (ex : bâche, tentes, etc.)

Nom du site de camp:

(nombre, type et couleurs) :

Adresse:

Dates de camp :

Heure de départ :

Heure d'arrivée prévue :

Remettre l'itinéraire vers le camp et la liste des participants à l'ange-gardien.

Si le responsable n'a pas contacté l'ange-gardien 6 heures après la date et l'heure de retour prévue, communiquer avec les service de police au 911.





## GESTION DES RISQUES

Nous faisons, chaque jour, des activités qui comportent des risques. Malgré ceux-ci, nous continuons à effectuer ces mêmes activités en minimisant cependant le plus possible les risques que nous rencontrons, c'est-à-dire en gérant les risques présents. Dans le scoutisme, cette gestion des risques est nécessaire.

Exemple de gestion des risques:

Nous nous déplaçons en voiture malgré le fait que 1500 personnes meurent annuellement d'accidents de la route au Canada. Comment diminuons-nous les risques d'accident? Nous suivons le Code de la route, nous ne conduisons pas avec des facultés affaiblies, nous bouclons notre ceinture de sécurité, etc.

**Voici une liste des risques inhérents aux activités scoutés:**

Risques liés à la pratique de l'activité ou aux contacts entre individus:

Blessure due à l'utilisation du matériel  
 Chute  
 Blessure à la tête  
 Étirement musculaire  
 Foulure  
 Fracture  
 Éraflure et coupure  
 Se perdre  
 Condition médicale (asthme, diabète, allergie, etc.)

Risques liés à la météo et à l'environnement:

Coups de soleil, coup de chaleur, déshydratation  
 Hypothermie, engelure  
 Foudre  
 Pluie, grain, grêle,  
 Noirceur  
 Piqûre d'insecte  
 Herbe à puce  
 Rencontre avec des animaux sauvages

Le tableau suivant contient des exemples pour gérer certains des risques énumérés. À vous de l'adapter aux risques qui seront présents lors de votre camp. Ne pas hésiter à ajouter des risques spécifiques à votre situation.

Pour plus d'information, consulter la section gestion du risque de l'ASC à l'adresse suivante :

<http://scoutsducanada.ca/gestion-des-risques/>



# GESTION DES RISQUES

RISQUE	FACTEUR DE RISQUE	CONSÉQUENCE	PRÉVENTION
<b>Risques liés au milieu et à l'environnement</b>			
Météo	Froid	Engelure Hypothermie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apporter des vêtements chauds supplémentaires</li> <li>• Apporter des couvertures chaudes</li> <li>• Système de «copain-copain» pour les jeux extérieurs (le copain vérifie si l'autre a des engelures au visage).</li> <li>• Planifier des breuvages chauds dans le menu</li> <li>• Apporter des sachets autochauffants</li> <li>• Apporter des sacs de plastique à mettre dans les bottes mouillées</li> </ul>
Météo	Chaud	Coup de soleil Coup de chaleur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crème solaire</li> <li>• Prendre régulièrement des pauses à l'ombre</li> <li>• 1 gourde d'eau par enfant</li> <li>• S'assurer que tous les enfants aient un chapeaux</li> </ul>
<b>Risques liés à la nature de l'activité et à la personne</b>			
<b>Risques liés à la personne</b>			



# RAPPORT D'ÉVÈNEMENT

## Assurance responsabilité civile : marche à suivre

Lorsqu'un sinistre (incident ou accident) survient, que ce sinistre cause des dommages à des tiers et que la responsabilité du scoutisme peut être mise en cause, il est nécessaire de remplir un rapport d'évènement. Ce rapport doit être rempli dès que possible après le sinistre, c'est-à-dire au maximum dans les 48 heures, par un adulte en fonction de responsabilité (animateur, responsable d'unité, responsable de groupe, commissaire de district ou son délégué...), concerné de près ou de loin par le sinistre ou encore ayant assisté au sinistre.

Le rapport d'évènement a pour objet de relater les faits tels qu'ils se sont passés lors du sinistre afin que les assureurs de l'Association des scouts du Canada puissent, si l'Association ou un de ses membres est mis en cause, fournir la protection juridique requise.

Si le présent formulaire n'est pas suffisamment explicite pour relater le sinistre, inscrire tous les détails sur une autre feuille, qui doit être annexée au présent rapport.

Pour tout sinistre (incident ou accident), il faut :

- relater les faits tels qu'ils se sont produits et non les interpréter ;
- ne jamais établir sa responsabilité ou celle d'un autre, car il appartient seulement à la Cour de la Déterminer ;
- être le plus précis possible dans le rapport des faits ;
- obtenir les coordonnées des victimes et des témoins ;
- faire établir, dans la mesure du possible, un rapport du sinistre par la police locale.

Le rapport d'incident présenté dans les deux prochaines pages est disponible à l'adresse suivante :

<http://scoutsducanada.ca/centre-de-ressources/administration/la-gestion-de-risques-et-les-assurances/>

Pour toute information, prière de communiquer avec le Centre national de l'Association des scouts du Canada, 7331 rue Saint-Denis, Montréal, Québec, H2R 2E5, téléphone (514) 252-3011, télécopieur (514) 254-1946, courriel [infoscout@scoutsducanada.ca](mailto:infoscout@scoutsducanada.ca)





# RAPPORT D'ÉVÈNEMENT

## RENSEIGNEMENTS SUR LA PERSONNE RESPONSABLE

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 No civique : \_\_\_\_\_ Rue : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
 Province : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_ Courriel : \_\_\_\_\_  
 Tél. (résidence) : \_\_\_\_\_ Tél.(travail) : \_\_\_\_\_ Télécopieur : \_\_\_\_\_

## RENSEIGNEMENTS SUR L'ACTIVITÉ ET SUR L'INCIDENT OU L'ACCIDENT

Nature de l'activité : \_\_\_\_\_  
 Lieu de l'activité : \_\_\_\_\_  
 Lieu exact de l'incident ou de l'accident : \_\_\_\_\_  
 Date de l'incident ou de l'accident : \_\_\_\_\_ Heure: \_\_\_\_\_ Conditions atmosphériques : \_\_\_\_\_  
 Nom de l'animateur ou de l'animatrice responsable au moment de l'accident : \_\_\_\_\_  
 Description de l'incident ou de l'accident : \_\_\_\_\_

## COORDONNÉES DES TÉMOINS DE L'INCIDENT OU DE L'ACCIDENT

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Tél. (résidence) : \_\_\_\_\_ Tél. (travail) : \_\_\_\_\_  
 Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Tél. (résidence) : \_\_\_\_\_ Tél. (travail) : \_\_\_\_\_



# RAPPORT D'ÉVÈNEMENT

## RENSEIGNEMENTS SUR LA VICTIME

### Coordonnée de la victime ou du propriétaire du bien détruit ou endommagé\*

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Âge : \_\_\_\_\_

Indiquer le ou les répondant(s) pour la personne mineure :

No civique : \_\_\_\_\_ Rue : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Province : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_ Courriel : \_\_\_\_\_

Tél. (résidence) : \_\_\_\_\_ Tél.(travail) : \_\_\_\_\_ Télécopieur : \_\_\_\_\_

### Dans le cas de blessure(s)

Nature de la blessure :

Nom du médecin consulté : \_\_\_\_\_ Tél.: \_\_\_\_\_

Nom de l'hôpital ou de la clinique s'il y a lieu : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

### Si l'évènement a été rapporté à la police, coordonnées du poste de police

Nom (numéro) du poste de police :

No civique : \_\_\_\_\_ Rue : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Province : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

Nom du policier responsable du dossier : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_

## RENSEIGNEMENTS SUR LA PERSONNE QUI A RÉDIGÉ LE PRÉSENT RAPPORT

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Fonction dans le scoutisme :

No civique : \_\_\_\_\_ Rue : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Province : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_ Courriel : \_\_\_\_\_

Tél. (résidence) : \_\_\_\_\_ Tél.(travail) : \_\_\_\_\_ Télécopieur : \_\_\_\_\_

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

\*Si un véhicule est impliqué, fournir en annexe le nom, l'adresse et le numéro de téléphone du propriétaire et/ou du conducteur.

Redonner le formulaire à : Association des scouts du Canada, Centre national, 7331 rue Saint-Denis, Montréal, (Québec) H2R 2E5  
 infoscout@scoutsducanada.ca



# ITINÉRAIRE

Indiquer le trajet qui sera suivi vers le lieu de camp, ainsi que l'itinéraire de retour. Inclure une carte virtuelle.





## LETTRE POUR LES PARENTS

Chers parents ou tuteurs légaux,

Voici les informations à propos du camp organisé dans le cadre du programme *Tout le monde dehors!* auquel votre enfant est invité à participer.

Dates de camp :

Heure de départ prévue le vendredi soir :

Heure d'arrivée prévue le dimanche :

Lieu de rencontre pour le départ et l'arrivée :

Nom du lieu de camp :

Adresse du lieu de camp :

Mode de transport vers le camp :

Prénom et nom de l'animateur responsable :

Numéro de téléphone pour joindre le groupe en cas d'urgence :

La liste de matériel personnel se trouve au verso.

Pour plus d'information ne pas hésiter à communiquer avec le responsable du groupe au [votre numéro de téléphone].

Cordialement,

[Votre nom]



## LISTE DE MATÉRIEL PERSONNEL

Quantité	Vêtements - SVP identifiez les vêtements de votre enfant!	Dans le sac
2	T-shirt ou chandail à manches longues selon la saison	
2	Pantalons (pas de jeans svp)	
1	Chandail en polaire ou en laine	
1	Pyjama	
2	Sous-vêtements	
1	Manteau, pantalon et bottes de pluie (automne/printemps)	
1	Manteau et pantalon de neige, bottes, tuque, foulard, mitaines (hiver)	
1	Paire de souliers de course	
2	Paires de bas chauds	
1	Foulard scout	
<b>Pour la nuit</b>		
1	Oreiller ou taie d'oreiller	
1	Sac de couchage	
1	Couverture de polaire	
1	Lampe de poche et piles	
1	Livre pour la sieste	
<b>Accessoires personnels</b>		
1	Crème solaire	
1	Brosse à dents et dentifrice	
1	Nécessaire de toilette	
1	Linge à vaisselle	
1	Gourde	
1	Appareil photo (facultatif)	
1	Médication identifiée au nom de l'enfant au besoin	
1	Carte d'assurance maladie	
1	Autorisation de camp signée par les parents	



# FORMULAIRE DE PARTICIPATION

## Identification du jeune

Prénom: \_\_\_\_\_ Nom : \_\_\_\_\_

Sexe :  Masculin  Féminin Date de naissance (AAAA-MM-JJ) : \_\_\_\_\_ Année scolaire : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Province : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_ Courriel : \_\_\_\_\_

Tél. à la résidence : \_\_\_\_\_ Tél. cellulaire : \_\_\_\_\_ Tél. au travail : \_\_\_\_\_

Niveau de natation :  Ne sait pas nager  Sait nager

## Identification du premier répondant en cas d'urgence

Prénom : \_\_\_\_\_ Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Province : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

Courriel : \_\_\_\_\_ Tél. à la résidence : \_\_\_\_\_

Tél. cellulaire : \_\_\_\_\_ Tél. au travail : \_\_\_\_\_ Lien avec le jeune : \_\_\_\_\_

## Identification du second répondant en cas d'urgence

Prénom : \_\_\_\_\_ Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Province : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

Courriel : \_\_\_\_\_ Tél. à la résidence : \_\_\_\_\_

Tél. cellulaire : \_\_\_\_\_ Tél. au travail : \_\_\_\_\_ Lien avec le jeune : \_\_\_\_\_

## Renseignements médicaux

Numéro d'assurance-maladie/assurance-santé : \_\_\_\_\_ Expiration (AAAA-MM): \_\_\_\_\_

Section 1 :  Allergie  Maladie  Handicap  Médication  Autre : \_\_\_\_\_

Détails ou posologie :

Section 2 :  Allergie  Maladie  Handicap  Médication  Autre : \_\_\_\_\_

Détails ou posologie :

*(en cas d'espace insuffisant, joindre une feuille additionnelle)*

Permission pour les bénévoles d'autoriser des soins médicaux ou ambulanciers en cas d'urgence si les parents ou tuteurs ne sont pas joignables.  Oui  Non

Autorisation pour les bénévoles d'administrer, si nécessaire, des médicaments en vente libre tels qu'acétaminophène (Tylenol) et onguent (Polysporin).

Oui  Non



## Consentement à l'utilisation de photos et vidéos

Tout au long des activités, les animateurs, les parents et les employés de l'Association des scouts du Canada (ASC) prennent des photos et des vidéos des membres pendant les activités scoutées. Ces photos et vidéos sont habituellement conservées dans les albums photo des groupes et publiées sur le site Web de ces derniers. Certaines photos et vidéos sont parfois remises aux journaux locaux, à des partenaires pour la promotion du scoutisme, aux services des communications de l'Association et peuvent être utilisées pour les publications de l'ASC ou du matériel promotionnel.

**J'autorise** l'Association des scouts du Canada ainsi que ses organisations affiliées à utiliser des photos et vidéos du jeune.

**Je n'autorise pas** l'Association des scouts du Canada ainsi que ses organisations affiliées à utiliser des photos et des vidéos du jeune.

## Protection des renseignements personnels

L'Association des scouts du Canada (ASC) ainsi que ses organisations affiliées s'engagent à respecter la vie privée de ses membres. Les informations de ce formulaire seront conservées dans le « Système d'information des Scouts du Canada » (SISC), une base de données sécurisée à accès limité. Les informations seront utilisées par l'ASC ainsi que ses organisations affiliées afin d'accomplir leurs missions respectives. En signant ce formulaire, je donne la permission à l'ASC ainsi que ses organisations affiliées de divulguer ces informations en cas de besoin.

## Décharge de responsabilité matérielle

Je soussigné, renonce par la présente à toute réclamation, ainsi qu'à toute poursuite en dommage et intérêts pour tous dommages aux biens et matériel que mon enfant aura amenés lors des activités (perte, bris, vol, vandalisme).

## Autorisation à participer

Je comprends que le respect de la mission, des principes et des règlements de l'Association des scouts du Canada (ASC) est une condition essentielle à la participation. Je comprends que la participation au programme de l'ASC est volontaire et qu'elle comporte certains risques. Je reconnais avoir été informé sur les risques inhérents aux activités de l'ASC. Les risques auxquels les membres s'exposent sont, de façon particulière, mais non limitative : blessures dues à des chutes ou autres mouvements (entorse, foulure, fracture, etc.) ; blessures avec objet contondant ou coupant; hypothermie; blessures résultant de contact accidentel ou non entre les individus; allergie alimentaire; contact avec l'eau ou noyade; brûlures ou troubles dus à la chaleur.

Je suis conscient(e) que les activités offertes par l'ASC se déroulent dans des milieux semi-naturels ou naturels possiblement accidentés qui, conséquemment, sont plus éloignés des services médicaux.

Je suis conscient(e) que l'information contenue dans la présente fiche est confidentielle et vise à mieux planifier et encadrer la sécurité des activités auxquelles mon enfant participera et qu'elle permet à l'ASC de dresser un profil des participants.

Après avoir attentivement évalué les risques possibles et ayant pleinement confiance que des précautions raisonnables soient prises pour assurer la sécurité et le bien-être des membres, j'accepte ou j'autorise mon enfant ou enfant en tutelle à participer aux activités de l'ASC dans le cadre du programme *Tout le monde dehors!*

**Signature du parent ou tuteur légal :** \_\_\_\_\_ **Date :** \_\_\_\_\_



## LISTE DE MATÉRIEL DE GROUPE

Cuisine	Sécurité
Petits sacs de plastique refermables	Trousse de premiers soins vérifiée
Plats de plastique avec couvercles	Papier de toilette
Sacs de poubelle	Formulaire de participation des jeunes dans une pochette en plastique
Papier d'aluminium	Cartes d'assurance maladie dans une pochette en plastique
Linge à vaisselle	Formulaire de rapport d'incident dans une pochette en plastique
Bacs à vaisselle	Plan d'urgence dans une pochette en plastique
Éponges	Sacs-poubelle orange
Savon à vaisselle biodégradable	Ruban d'arpenteur orange
Savon antibactérien (ex: purrell)	Plan de camp
Cul de poule	Vêtements chauds de surplus
Plaque à biscuit	Itinéraire et/ou GPS
Râpe à fromage	Voiture (sur place pendant la durée du camp)
Casseroles, poêles et couvercles	Moyen de communication
Cuillères et tasse à mesurer	« Duct tape »
Ouvre-boîte ou canif	« Tie wrap »
Couteau de chef / couteau d'office	Sachets autochauffants
Passoire pour les pâtes	
Louche	<b>Matériel général</b>
Cuillère de bois	Fanaux
Batteur / fouet	Manchons pour fanaux
Moules à muffins et/ou petits contenants en papier pour muffins	Corde
Moule à pain	Bâche
Boîte à épices	1 ou 2 haches, hachettes ou sciottes
Planche à découper	Allume-feux
Essuie-tout	Allumettes ou briquet
Poignées pour le four	Glacière
Papier parchemin	Réchauds et propane (camping)
Emporte-pièce (facultatif)	Tentes (camping)
Vide-pomme (facultatif)	Papier de toilette



# LISTE DE MATÉRIEL DE GROUPE

## Pour les activités

Livres de chants  
 Costume d'astronaute  
 Assiettes en carton (2 par jeunes)  
 Feutres, ciseaux, crayons, stylos  
  
 Ficelle (pommes en apesanteur)  
 « Glowsticks » ou bougies (fil d'Ariane)  
 Fruits et légumes spéciaux (fruit martien)  
 Fiches d'observation de la nature (marche)  
 Papier plastifié autocollant ou rouleaux de « tape » larges et transparents  
 10-15 cerceaux  
 Longue corde (fil d'Ariane, pommes en apesanteur)  
 Ballons de différentes tailles  
 Terre, semences ou plantes et pots (semis)  
  
 Frisbees  
 Codes imprimés (annexe 8) et feuilles blanches  
 Cherche-étoiles imprimés pour chaque jeune (annexe7)  
 Bandeaux pour les yeux (ou foulards)  
 Colle, gommette et grand carton (pour la progression)  
 Bouts de papier « bonjour » dans plusieurs langues  
 Tapis de sol (feu de camp)  
 Certificats de participation ( 1 par jeune)  
 Dépliants promotionnels scouts (1 par jeune)  
  
 Récompenses ( 1 par jeune)  
 Formulaire d'évaluation ( 1 par jeune)  
 Cônes



# TROUSSE DE PREMIERS SOINS

- Ciseaux à bandage - acier inoxydable
- Pince à écharde - acier inoxydable
- Thermomètre
- Seringue pour l'irrigation des plaies
- Couverture de survie
- Gants d'examen
- Bandage triangulaire
- Épingles de sûreté
- Coussinet abdominal
- Rouleaux de gaze stérile
- Ruban adhésif chirurgical
- Pansements pour jointure
- Tampons de gaze antiadhésifs
- Tampons de gaze
- Points de sutures sparadrap
- Ruban - immobilisation semi-rigide (ex.: Sam splint)
- Sparadrap (plasters)
- Spenco Second Skin (ampoules et brûlures)
- Bandage élastique
- Coton-tige stérile
- Tampons antiseptiques
- Onguent antibiotique
- Rasoir jetable
- Sac pour déchets contaminés
- Masque anticontamination pour RCR

**La trousse doit être vérifiée avant chaque camp ou activité.**



# BUDGET

	Suggestion	Budget	Réal
<b>Transport</b>	\$	\$	\$
<b>Alimentation</b>	7\$/jour par personne	\$	\$
<b>Location chalet</b>	\$	\$	\$
<b>Matériel</b>	50 \$	\$	\$
<b>Autres</b>	\$	\$	\$
<b>Imprévus</b>	10 % du budget total	\$	\$
<b>TOTAL</b>	\$	\$	\$



# MENU

Voici quelques exemples de repas équilibrés, selon le guide alimentaire canadien, faciles à préparer et peu coûteux. **Privilégier les produits locaux et peu emballés!** Privilégier les fruits et légumes de la saison. Une liste de ceux-ci est disponible un peu plus loin. Cela permet d'économiser et d'avoir des pro-

duits de meilleure qualité.

Demandez quels électroménagers sont disponibles sur la base. Si vous avez un cuistot et un accès à une cuisine vous pouvez cuisiner sur place. Sinon, il sera préférable de faire les collations, les desserts et la sauce à spaghetti en avance.

Repas	Menu	Nom thématique
Collation vendredi	Maïs soufflé et eau	Astéroïdes
Déjeuner samedi	Yogourt, pain et confiture, fruits, lait et jus	Pain aux poussières d'astéroïdes, fruits lunaires, jus de Jupiter, voie lactée à manger (yogourt) ou à boire (lait)
Collation samedi matin	Pommes et jus	Pommes à manger en apesanteur
Dîner samedi	Salade de légumineuses, muffins aux carottes et eau	Salade de cailloux lunaires
Collation samedi après-midi	Galette à l'avoine et jus	Galette lunaire
Souper samedi	Soupe Pâtes aux légumes et pain aux bananes	Pâtes à la sauce martienne
Collation samedi soir	Guimauves et chocolat chaud	Météorites flambées!
Déjeuner dimanche	Œufs, pain et confiture, fromage, fruits, lait et jus	Soleil à la poêle, pain aux poussières d'astéroïdes, morceaux d'étoile, jus de Jupiter et voie lactée à boire
Collation dimanche	Restant de collations, de jus et barres tendres	





## LISTE D'ÉPICERIE

Cette liste est faite en fonction du menu présenté et les quantités correspondent à un groupe de 10 jeunes et 4 adultes.

Produits laitiers	Quantité	Repas
Yogourt	3 pots de 750 g	2 déjeuners
Lait	7 litres	2 déjeuners, souper (pain aux bananes)
Fromage	2 briques de 450g	souper et déjeuner dimanche
Fruits et légumes	Quantité	
Carottes	6	lunch (muffins)
Tomates	5	lunch (salade de légumineuses), souper
Brocoli	1 (gros)	souper
Courgettes	3 (grosses)	souper
Oignons	4	lunch (salade de légumineuses), souper
Poivrons	4	lunch (salade de légumineuses)
Concombres	2	lunch (salade de légumineuses)
Pommes	12 (2 + 1 par personne)	collation et lunch (salade de légumineuses)
Bananes	6	souper (pain aux bananes)
Fruits déjeuner	20 fruits (4 variétés)	2 déjeuner
Fruits et légumes originaux	5 fruits ou légumes différents en plusieurs exemplaires. (ex. : litchi, cerise de terre, fenouil, betterave, carambole)	jeu de découverte alimentaire (le fruit martien)
Autres produits frais	Quantité	
Jus d'oranges	7 litres	2 déjeuners, lunch (muffins)
Tofu ferme biologique <i>Ou viande hachée maigre</i>	2 briques de 450g 750 g	souper
Œufs	2 boîtes de 12	déjeuner dimanche, collation (biscuits), souper (pain aux bananes), lunch (muffins)
Beurre non salé	1 brique de 450g	collation (biscuit), souper (pain aux bananes)



Conserves		Quantité	Repas
	Sauce tomate	3 boîtes de 650 ml	souper
	Pois chiches	3 boîtes de 450 ml	lunch (salade de légumineuses)
	Haricots rouges	3 boîtes de 450 ml	lunch (salade de légumineuses)
Condiments		Quantité	
	Vinaigrette non crémeuse	1 bouteille de 475 ml	lunch (salade de légumineuses)
	Huile d'olive ou de canola	1 bouteille de 750 ml	collation (biscuits), lunch (muffins)
	Confiture	2 pots de 500 ml	2 déjeuners
Autres produits non périssables		Quantité	
	Guimauves	1 sac de 400 g	collation
	Barres de céréales	1 par personne (3 boîtes de 6)	collation
	Pâtes de blé entier	2 kg	souper
	Farine non blanchie	1 kg	collation (biscuits), souper (pain aux bananes), lunch (muffins)
	Flocon d'avoine à cuisson rapide	1 kg	collation (biscuits), lunch (muffins)
	Poudre à pâte	1 pot de 225 g	collation (biscuits), souper (pain aux bananes), lunch (muffins)
	Cassonade	1 kg	collation (biscuits), souper (pain aux bananes)
	Sel	1 petit pot	collation (biscuits), souper (pain aux bananes)
	Raisins secs	200 grammes	lunch (muffins)
	Maïs soufflé ou graines de maïs séchées	2 sacs	collation
	Chocolat chaud en poudre	Boîte de 500 g	collation
	Soupe en sachets	340 g (16 bols)	souper
Pain		Quantité	
	Pain au blé entier	Environ 42 tranches (3 par personne)	2 déjeuners



# FRUITS ET LÉGUMES DE SAISON

## DISPONIBILITÉ DES FRUITS ET LÉGUMES DU QUÉBEC

	JANV.	FÉVR.	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILL.	AOÛT	SEPT.	OCT.	NOV.	DÉC.
Ail												
Artichaut												
Asperge												
Aubergine												
Bette à carde												
Betterave												
Bleuet												
Brocoli												
Canneberge												
Cantaloup												
Carotte												
Céleri												
Céleri-rave												
Cerise de terre												
Champignon												
Chicorée frisée et scarole												
Chou chinois et nappa												
Chou de Bruxelles												
Chou-fleur												
Chou vert												
Chou rouge												
Citrouille												
Concombre de champ												
Concombre de serre												
Cornichon frais												
Courge												
Courgette (zucchini)												
Échalote française												
Endive												
Épinard												
Fenouil												
Fines herbes												





## RECETTES

### **Ingrédients :**

1 bouteille de vinaigrette non crémeuse

3 boîtes de pois chiches

3 boîtes de fèves rouges

2 pommes

2 concombres

4 poivrons

3 tomates

2 oignons

### Salade de légumineuses (Samedi midi)

**Portions :** 12 à 14

**Temps de préparation :** 45 min.

#### **Préparation :**

1. Couper tous les fruits et légumes et les placer dans un saladier ou un grand bol.
2. Ajouter les légumineuses et la vinaigrette. Mélanger bien tous les ingrédients et servir.

### **Ingrédients :**

500 ml (2 tasses) de farine non blanchie

250 ml (1 tasse) de flocons d'avoine à cuisson rapide

125 ml (1/2 tasse) de raisins secs

10 ml (2 c. à thé) de poudre à pâte

Une pincée de sel

125 ml (1/2 tasse) d'huile végétale

125 ml (1/2 tasse) de jus de carottes ou d'oranges

2 oeufs

375 ml (1 1/2 tasse) de carottes râpées

### Muffins aux carottes (Samedi midi)

**Portions :** 12 muffins

**Temps de préparation :** 15 min.

**Cuisson :** 25 min.

#### **Préparation :**

1. Placer la grille au centre du four. Préchauffer le four à 180°C (350° F). Placer 12 moules à muffins en papier ou huiler les moules.
2. Dans un grand bol, mélanger tous les ingrédients secs. Ajouter les carottes râpées.
3. Dans un autre bol, mélanger l'huile, le jus et les œufs à l'aide d'un fouet.
4. Ajouter aux ingrédients secs et mélanger délicatement à la spatule jusqu'à ce que le mélange soit humide.
5. Répartir la pâte dans les moules. Cuire au four environ 25 minutes ou jusqu'à ce qu'un cure-dent inséré au centre d'un muffin en ressorte propre. Laisser tiédir. Démouler et laisser refroidir sur une grille.



## RECETTES

### Ingrédients :

375 ml (1 1/2 tasse) de farine non blanchie

375 ml (1 1/2 tasse) de flocons d'avoine à cuisson rapide

2,5 ml (1/2 c. à thé) de poudre à pâte

Une pincée de sel

125 ml (1/2 tasse) de beurre non salé ramolli

60 ml (1/4 tasse) d'huile végétale

310 ml (1 1/4 tasse) de cassonade

1 œuf

### Biscuits à l'avoine (Collation samedi pm)

**Portions :** 14 biscuits    **Temps de préparation :** 20 min.    **Cuisson :** 12 min.

#### Préparation :

1. Placer la grille au centre du four. Préchauffer le four à 190 °C (375 °F). Tapiser de papier parchemin deux grandes plaques à biscuits.
2. Dans un bol, mélanger les ingrédients secs. Réserver.
3. Dans un autre bol, crémer le beurre avec la cassonade et l'huile au batteur électrique. Ajouter l'œuf et battre jusqu'à ce que le mélange soit homogène. À la cuillère de bois, incorporer les ingrédients secs.
4. Répartir sept boules de pâte sur chaque plaque. Presser les boules pour qu'elles aient 2 cm (3/4 po) d'épaisseur. Cuire au four une plaque à la fois environ 12 minutes ou jusqu'à ce qu'elles soient légèrement dorées. Laisser refroidir sur une grille. Servir tiède ou froid.

\*Ne pas hésiter à les faire en forme d'étoile avec des emporte-pièces pour aller avec la thématique de camp.

### Ingrédients :

2 paquets de pâtes au blé entier

2 tomates

1 gros brocoli

3 courgettes

2 oignons

3 boîtes de sauce tomates

2 blocs de tofu ferme

ou

750 g de viande hachée

### Pâtes aux légumes (Souper de samedi)

**Portions :** 12 à 14    **Temps de préparation :** 40 min.    **Cuisson :** 20 min.

#### Préparation :

1. Faire blanchir les courgettes et le brocoli.
2. Couper les oignons et les faire revenir dans une marmite avec un peu d'huile.
3. Râper le tofu directement dans la marmite. Laisser le tofu ou la viande dorer légèrement avant d'ajouter les courgettes et le brocoli coupés en morceaux. Laisser cuire à feu doux pendant 5 minutes. Pendant ce temps, démarrer une marmite d'eau pour les pâtes.
4. Couper les tomates en dés et les ajouter en même temps que la sauce tomate. Laisser mijoter la sauce pendant une quinzaine de minutes ou jusqu'à ce que les pâtes soient cuites. Ajouter les pâtes à la sauce et servir.



## RECETTES

### **Ingrédients :**

1 litre (4 tasses) de farine non blanchie

20 ml (4 c. à thé) de poudre à pâte

Une pincée de sel

250 ml (1 tasse) de beurre non salé ramolli

500 ml (2 tasses) de cassonade

4 œufs

6 bananes (2 1/2 tasses) réduites en purée

250 ml de lait (1 tasse)

### Pain aux bananes (Souper de samedi)

**Portions :** 16 portions environ (2 pains)    **Temps de préparation :** 10 min.

**Cuisson :** 1 heure

#### **Préparation :**

1. Placer la grille au centre du four. Préchauffer le four à 180 °C (350 °F). Beurrer un moule à pain de 23 x 13 cm (9 x 5 po).
2. Dans un bol, mélanger la farine et la poudre à pâte. Réserver.
3. Dans un autre bol, fouetter le beurre et la cassonade pendant environ 1 minute, jusqu'à ce que le mélange pâlisse.
4. Ajouter les œufs, puis fouetter jusqu'à ce que le mélange soit homogène. Ajouter la purée de bananes et battre à l'aide d'une cuillère de bois. Ajouter les ingrédients secs et le lait, en alternant.
5. Étaler la moitié de la pâte dans le moule. Cuire au four pendant environ 1 heure ou jusqu'à ce qu'un cure-dent inséré au centre ressorte propre. Laisser tiédir avant de démouler et de trancher.
6. Verser la seconde moitié du mélange dans le moule. Faire cuire environ 1 heure.





# HORAIRE GÉNÉRAL

## Vendredi

- 17h30 Rassemblement et chargement
- 18h00 Départ
- 19h30 Arrivée et accueil
- 19h45 Installation
- 20h00 Collation
- 20h15 Fil d'Ariane
- 21h00 Coucher
- 21h30 Couvre-feu

## Samedi

- 7h00 Levée des animateurs
- 7h30 Levée des jeunes
- 8h00 Déjeuner
- 8h45 Vaisseau spatial
- 9h45 Conduire le vaisseau
- 10h15 Collation en apesanteur
- 10h45 Suite de l'activité
- 12h00 Dîner
- 13h00 Sieste ou lecture
- 13h30 La pluie de météorites
- 14h00 Collation lunaire
- 14h15 Explorer une nouvelle planète
- 15h15 Le fruit martien
- 16h15 Plante de Jupiter
- 17h15 Souper
- 18h15 Bivouac et collation
- 20h15 Marche dans les étoiles
- 21h00 Coucher
- 21h30 Couvre-feu



## Dimanche

- 6h30 Levée des animateurs
- 7h00 Levée des jeunes
- 7h30 Déjeuner
- 8h15 Message intergalactique
- 9h00 Bonjour!
- 9h30 Remise des récompenses
- 10h00 Rangement
- 10h30 Collation
- 10h45 Retour sur le camp
- 11h00 Départ
- 12h30 Arrivée





## DÉVELOPPEMENT DES JEUNES

L'ensemble des activités présentées dans le cadre du camp de *Tout le monde dehors!* répondent à l'un ou l'autre des 6 champs de développement des jeunes visés par le scoutisme. Ceux-ci sont regroupés sous l'acronyme P.I.C.A.S.S.O. :

JE SUIS  
**PiCASSO**

**P**  
PiCASSO  
développement  
PHYSIQUE

**i**  
PiCASSO  
développement  
INTELLECTUEL

**C**  
PiCASSO  
développement  
du CARACTÈRE

**a**  
PiCASSO  
développement  
AFFECTIF

**S**  
PiCASSO  
développement  
SPIRITUEL

**SO**  
PiCASSO  
développement  
SOCIAL

<b>P</b>	Physique	Jeu de conduite du vaisseau, pluie de météorites, marche dans l'espace
<b>I</b>	Intellectuel	Message intergalactique, observation des étoiles
<b>C</b>	Caractère	Les jeux d'équipe aident à former le caractère des jeunes, leur leadership.
<b>A</b>	Affectif	Bivouac
<b>S</b>	Spirituel	Plantation martienne, observation des étoiles
<b>SO</b>	Social	L'ensemble du camp permet de développer cet aspect et particulièrement les jeux qui demandent un travail d'équipe.

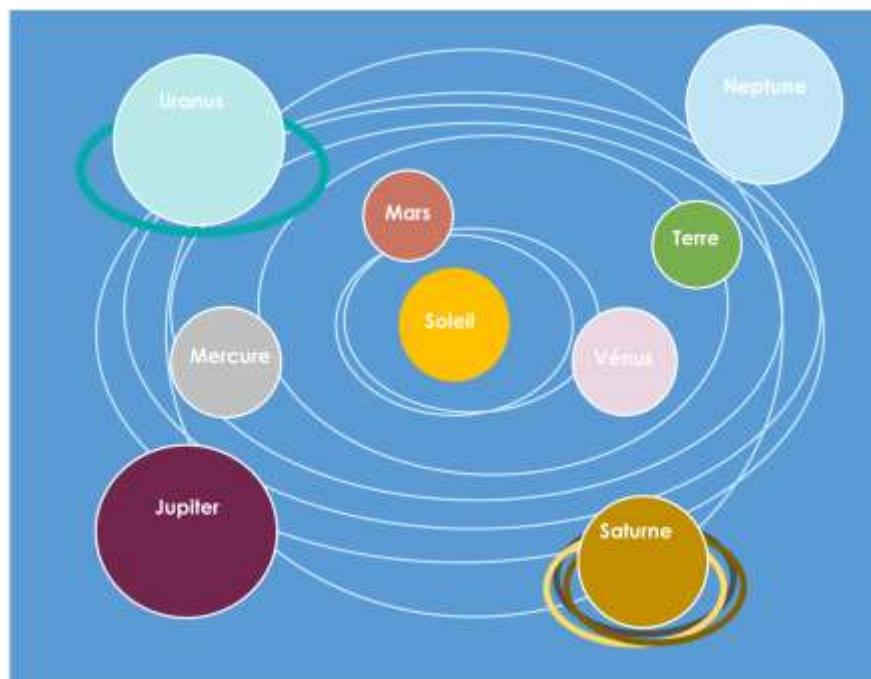
Pour plus d'information :

<http://scoutsducanada.ca/scouts/quest-ce-que-le-scoutisme/>



# PROGRESSION

Puisque le camp est composé de plusieurs défis que les jeunes doivent accomplir afin de devenir astronautes, il est important qu'ils puissent visualiser leurs avancées. Pour chaque activité réussie, les astronautes obtiennent donc le droit d'atterrir sur une nouvelle planète du système solaire. Voici un aperçu du résultat final. Pour y arriver, utiliser un grand carton coloré et découper les planètes qui se trouvent en annexe. Tracer des lignes pour représenter l'orbite de chacune des planètes et coller les planètes au fur et à mesure des activités à l'aide de gommette, de rouleau adhésif ou encore de colle. Les jeunes commencent la fin de semaine avec le soleil déjà au centre. Voir [l'annexe 10](#).



Activité	Planète	Activité	Planète
Construction du vaisseau	Mercure	Plantation d'arbres	Jupiter
Pluie de météorites	Vénus	Bonjour!	Saturne
Exploration d'une nouvelle planète	Terre	Message intergalactique	Uranus
Fruit martien	Mars	Conduite du vaisseau	Neptune



## DÉTAIL DES ACTIVITÉS

Vendredi

**19h30: Arrivée au camp : introduction à la thématique de camp**

Souhaiter la bienvenue aux jeunes et leur expliquer que ce soir un évènement spécial s'est produit et vient un peu perturber les plans du camp. Votre ami astronaute vient d'arriver sur Terre après des années passées dans l'espace. Leur dire que sa fusée vient d'atterrir dans la forêt et que tous pourront le rencontrer ce soir!

**19h45: Installation**

Attribuer aux jeunes la chambre qui leur revient en séparant les garçons et les filles. Expliquer aux jeunes les règles du camp et leur montrer les sorties d'urgence du chalet.

*Pendant l'installation et la collation des jeunes un des animateurs part se déguiser et se cacher dans la forêt ou le terrain autour du camp en laissant une trace de son passage grâce à un fil d'Ariane.*



**20h00: Collation**

**20h15: Fil d'Ariane**

Proposer aux jeunes une balade afin de rencontrer l'ami astronaute tout droit sorti de sa fusée. Il est d'ailleurs possible de créer une fusée en carton et un costume d'astronaute pour ajouter à l'histoire.

Pour trouver l'astronaute, il suffit de suivre le fil d'Ariane qui mène au terrain d'atterrissage. Grouper les jeunes deux par deux pour cette balade dans la forêt et insister sur le fait qu'ils ne doivent jamais lâcher le fil. Ils peuvent utiliser leur lampe de poche s'ils ont peur. Faire partir les groupes de deux jeunes à quelques instants d'intervalle. Une fois arrivés au bout du fil, les enfants découvrent l'astronaute. Ce dernier peut être entouré de « glowsticks » ou de bougies pour faire un bel effet visuel qui surprendra les jeunes. L'astronaute, content de voir des petits terriens, leur propose de suivre un entraînement spécial pour astronautes juniors. Il commencera dès demain matin! On retourne sur nos pas en suivant le fil d'Ariane.

**21h00: Préparation au coucher**

Commencer la préparation du coucher vers 21h et veiller à ce que les jeunes n'oublient pas de se brosser les dents. Prévoir un couvre-feu vers 21h30. Les enfants sont très excités le premier soir. Une fois les enfants couchés dans leur lit, prévoyez de chanter des ballades ou de conter une histoire pour les calmer.



## DÉTAIL DES ACTIVITÉS (SUITE)

Samedi

7h30: Levée des animateurs et des jeunes

8H00: Déjeuner

8h45: Construire un vaisseau spatial

Avant toute chose, un bon astronaute doit avoir une bonne navette! Proposer aux enfants de montrer leur côté créatif en construisant un vaisseau spatial avec des assiettes en carton. Les vaisseaux seront décorés sur le pourtour, puis un trou sera fait au centre (d'environ 10 cm de diamètre). Finalement, les assiettes seront recouvertes de plastique pour être plus résistantes et pour mieux voler. Pour plus de détails consulter [l'annexe 1](#).

9h45: Jeu de conduite du vaisseau

Avant de conduire leur nouveau vaisseau, ils vont devoir prouver leurs compétences de conducteurs grâce à deux jeux d'Équitas qui se trouvent à [l'annexe 2](#). Il est possible d'adapter le vocabulaire des jeux afin qu'il corresponde davantage au thème du vaisseau spatial. Ainsi, pour le jeu des transports aveugles les jeunes peuvent être des vaisseaux plutôt que des avions et le jeu « évitons-nous » peut avoir lieu dans l'espace où chaque jeune représente son propre vaisseau. Une fois que les jeunes ont développé une meilleure connaissance de leur environnement spatial, ils seront prêts à jouer avec le

vaisseau qu'ils ont créé.

10h15: Collation en apesanteur

Trouer des pommes de façon à pouvoir passer une corde au travers en retirant le cœur à l'aide d'un



couteau ou d'un vide-pomme. Nouer la corde autour des pommes et les suspendre dans les airs. Demander aux jeunes de manger leur collation sans les mains!

10h45: Jeu de conduite du vaisseau

Pendant la première partie de cette activité ou au cours de la collation, un des animateurs peut disposer une quinzaine de cerceaux un peu partout sur le terrain en se servant des arbres et d'autres obstacles naturels afin de créer un parcours pour le lancer de frisbee. Les jeunes commencent le parcours à différents endroits en se plaçant à une distance d'environ six pas du cerceau (adapter la distance à votre terrain). Ils lancent alors le frisbee et vont le chercher afin de le relancer de l'endroit où il est tombé. Ils doivent calculer le nombre d'essais qu'il leur ait nécessaire pour envoyer le frisbee dans le cerceau. Ils continuent le reste du parcours afin de passer dans tous les cerceaux. En ce sens, le jeu reprend le concept du golf.



## DÉTAIL DES ACTIVITÉS (SUITE)

### 12h00: Lunch

### 13h00: Sieste ou période de repos

Ce moment est dédié à la détente, après une matinée bien remplie et un bon repas. Les jeunes peuvent donc aller faire une petite sieste, faire un peu de lecture ou simplement se reposer calmement.

### 13h30: La pluie de météorites

C'est maintenant le moment de voir comment les enfants réagiraient dans une pluie de météorites!

Ce jeu est un jeu de ballon chasseur classique. Pour créer l'effet d'une pluie de météorites, mettre des ballons et des balles de différentes tailles.

### 14h00: Collation lunaire

Montrer aux enfants les différents cycles lunaires et leur demander de les reproduire en mangeant les biscuits lunaires! Voir [annexe 3](#).

### 14h15: Exploration d'une nouvelle planète

Cette marche est l'occasion de découvrir la forêt qui vous entoure. Cependant, elle a lieu sur une nouvelle planète. Les enfants doivent donc se déplacer de différentes façons : avec de grands pas lents comme lorsque l'on est dans l'espace avec l'apesanteur, à reculons, etc.

Il s'agit également d'un moment parfait pour obser-

ver ce qui vous entoure, demander aux jeunes s'ils reconnaissent des plantes ou des animaux. Il est bien d'utiliser les notions apprises lors du pro-



gramme. Ne pas hésiter à amener les fiches qui vous ont servi lors de la **6e rencontre**.

Leur demander également ce qu'ils découvrent pour la première fois ou ce qu'ils apprécient particulièrement. Le but est qu'ils redécouvrent leur environnement comme si c'était la première fois qu'ils voyaient toutes ces choses. Faire une introduction pour que les jeunes comprennent bien cet aspect de l'activité.

### 15h15: Jeu du fruit martien

L'astronaute lance un défi ; découvrir quel est le fruit mystère qu'il a trouvé dans l'espace! Ces fruits peuvent, par exemple, être une betterave, une carambole, un fenouil, une cerise de terre et un litchi. Voir [annexe 4](#) (jeu Équiterre pour découvrir de nouveaux fruits ou légumes et s'interroger sur leur provenance).



## DÉTAIL DES ACTIVITÉS (SUITE)

### 16h15: **Plantation d'arbres de Jupiter**

Décidément, les petits astronautes sont très doués ! Pour les féliciter, l'astronaute offre des semences extra-terrestres qu'il a récoltées lors de son séjour dans l'espace.

Ces semences peuvent permettre de planter des fruits, des légumes, des fleurs ou des plantes. Pour augmenter les chances de succès de la plantation, il est également possible d'acheter de petites pousses. Il est alors plus facile de les maintenir en vie. Pour la plantation, suivre les instructions particulières à l'espèce choisie et s'aider de [l'annexe 5](#). En plus d'être un cadeau pour les enfants, cela sera également un cadeau pour la Terre. Souligner bien l'importance de la végétation pour réduire les gaz à effets de serre et pour permettre à tous de respirer un air meilleur. Si des fruits ou des légumes sont plantés, souligner l'importance de manger des produits frais dont on connaît la provenance. Ils n'ont alors pas de pesticides et ont beaucoup plus de vitamines.

### 17h15: Souper

### 18h15: **Marche jusqu'au soleil**

Demander aux enfants de se vêtir chaudement et de prendre leur lampe de poche. Pour les remercier de leur compagnie et de leur aide tout au long de la journée l'astronaute veut amener les enfants dans un endroit vraiment spécial (le lieu du bivouac). Ce lieu est tenu secret et il demande donc aux enfants

de mettre un foulard sur leurs yeux et de se donner la main pour se rendre jusqu'à cet endroit magique. Les enfants doivent se déplacer avec de grands pas lents comme lorsque l'on est dans l'espace avec l'apesanteur. Cela permettra également de réduire les risques de blessures. L'astronaute guide alors les enfants en leur faisant faire quelques détours jusqu'à l'endroit où se tiendra le bivouac. Pendant cette marche dans l'espace un autre animateur se chargera de mettre en place la zone de bivouac et de préparer des collations spatiales « roches lunaires » (maïs soufflé ou guimauves).

### Bivouac et collation

Le bivouac est un incontournable de tout camp scout. C'est un moment qui permet de se rassembler après la journée et de partager des activités et des chansons autour d'un feu (un vrai ou pas, selon la météo). En plus des chansons scouts, des chansons populaires bien connues par les jeunes sont chantées au cours de ces soirées.

« Amitié, liberté », « Les aventuriers », « Avec l'esprit de B.P », « Légende indienne », « Debout les gars ! », « Fleur d'épine », « Histoire de mensonges » et « La jument Tibi » ne sont que quelques-uns des classiques des bivouacs. Voir [l'annexe 6](#).

L'ambiance des bivouacs varie selon le choix des chansons. Les chansons calmes sont souvent gardées pour la fin alors que les chants dynamiques permettent de bien commencer la soirée.



## DÉTAIL DES ACTIVITÉS (SUITE)

### 20h15: Observation des étoiles

C'est l'occasion rêvée, en compagnie d'un astronaute, d'en savoir plus sur le ciel, les constellations et la voie lactée. Prendre un moment au cours du bivouac pour regarder les étoiles.

Donner aux enfants un cherche-étoiles chacun afin qu'ils puissent identifier des constellations. Leur demander ce qu'ils savent de l'espace et ce qu'ils aimeraient savoir. Pensent-ils qu'il y a des extra-terrestres pas loin ?

Les recherches-étoiles sont disponibles à [l'annexe 7](#).

L'observation des étoiles peut également être un moment parfait pour amener les jeunes à réfléchir. Par exemple, leur demander s'ils pensent qu'il y a de la vie sur d'autres planètes ou ce que représentent les étoiles pour eux.

### 21h00: Préparation au coucher et couvre-feu

Prévoir un couvre-feu vers 21h30. À ce moment-là les lumières s'éteignent et les jeunes doivent garder le silence pour permettre à tous de trouver le sommeil.



### Dimanche

#### 7h00: Levée des animateurs et des jeunes

#### 7h30: Déjeuner

#### 8h15: Envoi de messages intergalactiques

Proposer aux enfants d'envoyer des messages aux extra-terrestres. Pour ce faire, ils devront coder leur message. Donner de quoi écrire aux enfants en leur montrant différents codes correspondant à différentes galaxies vers lesquelles leurs messages pourront être envoyés. Ces codes pourront être trouvés à [l'annexe 8](#). Avant de les envoyer, ils pourront demander à un ami de vérifier leur message. L'astronaute prend les messages et les remettra aux martiens lors de son prochain voyage.

#### 9h00: Bonjour!

Les langages extra-terrestres sont intéressants, mais il ne faut pas oublier que nous avons aussi beaucoup de langages à apprendre sur notre planète! D'ailleurs, il est primordial pour tous les astronautes de savoir parler plusieurs langues puisque les équipes sont souvent de nationalités différentes. Grâce au jeu Équitas à [l'annexe 9](#) les jeunes astronautes pourront découvrir de nouvelles langues et se dégourdir les jambes avant le retour.



## DÉTAIL DES ACTIVITÉS (SUITE)

### 9h30: Remise des récompenses

C'est le moment pour les apprentis de devenir de vrais astronautes. Pour souligner leur participation et leur réussite dans les différentes épreuves du camp et pour tout le programme, créer un moment solennel pour leur remettre leur certificat et leur petite surprise. La surprise peut être un badge de l'espace, des bonbons en forme d'étoiles ou toute autre idée en lien avec le thème. L'idée est que les jeunes aient un petit cadeau à ramener à la maison pour se souvenir de leur camp et les inciter à en parler avec leur entourage. Il est possible de trouver le certificat sur la page internet:

<http://scoutsducanada.ca/tout-le-monde-dehors/>

Leur parler du scoutisme et leur remettre un dépliant avec les informations du groupe scout le plus près. Pour télécharger le dépliant:

<http://scoutsducanada.ca/centre-de-ressources/communications-et-marketing/outils-de-recrutement/>

### 10H00: Bagages et rangement

Un scout cherche toujours à laisser le camp un peu plus propre que lorsqu'il est arrivé!

### 10H30: Collation



### 10H45: Évaluation du camp

L'évaluation du camp est le moment de faire un retour sur les activités qui se sont déroulées et d'interroger les jeunes sur leur expérience. Profiter de ce moment pour comprendre ce que les jeunes ont aimé et ce qui pourrait être amélioré. Ne pas hésiter à nous communiquer les résultats de cette évaluation. Ils sont très importants pour nous puisque nous cherchons continuellement à améliorer le programme et à être plus proche des besoins des jeunes et des animateurs. Informez les jeunes qu'un sondage en ligne est également disponible en leur donnant le lien. Une évaluation à votre intention est également disponible, nous aimerions connaître vos impressions le plus tôt possible. Tous ces éléments sont à **l'annexe 11**.

### 11h00: Départ et poignée de main



# RÉPARTITION DES TÂCHES

Activité	Personne en charge	Quoi?	Où?	Quand?	Comment?	Avec quoi?	Pourquoi?
Fil d'Ariane							
Construction du vaisseau							
Collation en apesanteur							
Jeu de conduite du vaisseau							
Pluie de météorites							
Collation lunaire							
Marche nouvelle planète							
Fruit martien							
Plantation d'arbres							
Marche jusqu'au Soleil							
Bivouac							
Observation des étoiles							
Message intergalactique							
Bonjour!							
Remise des récompenses							



## LIENS UTILES

Voici quelques liens vers des sites internet pouvant être utiles dans différentes section de la planification du camp.

### Scoutisme

**Association des scouts du Canada :** [www.scoutsducanada.ca](http://www.scoutsducanada.ca)

**Organisation mondiale du scoutisme :** [scout.org/fr](http://scout.org/fr)

**Wikipédia des scouts :** [wikiscout.org](http://wikiscout.org)

### Recettes

**Guide alimentaire canadien :** [www.hc-sc.gc.ca/fn-an/food-guide-aliment/index-fra.php](http://www.hc-sc.gc.ca/fn-an/food-guide-aliment/index-fra.php)

**Tremplin santé:** <http://www.treplinsante.ca/recette>

**Ricardo cuisine :** [www.ricardocuisine.com](http://www.ricardocuisine.com)

### Jeux et activités

**Centre de ressources des Scouts du Canada:** <http://scoutsducanada.ca/centre-de-ressources/>

**La Toile scoute :** [www.latoilescoute.net](http://www.latoilescoute.net)

**À la rescousse des animateurs :** [resscout.espaceweb.usherbrooke.ca](http://resscout.espaceweb.usherbrooke.ca)

**La boussole du scout :** [www.laboussole.org](http://www.laboussole.org)

### Chansons

**Chansons de bivouac:** <http://chansonsdebivouac.com/>

**Scoutopédia chant scout :** [http://fr.scoutwiki.org/Cat%C3%A9gorie:Chant\\_scout](http://fr.scoutwiki.org/Cat%C3%A9gorie:Chant_scout)



## LES PARTENAIRES DE *TOUT LE MONDE DEHORS!*

La trousse *Tout le monde dehors!* inclue des activités tirées de documents pédagogiques créées par des organismes partenaires, celles-ci sont clairement identifiées comme tel. Voici donc une présentation de ces partenaires qui enrichissent notre programme.



*Equitas* est une organisation à but non lucratif qui s'attelle à éduquer aux droits humains afin de réduire les inégalités et de promouvoir la justice sociale et le respect de la dignité humaine. En plus d'offrir des outils aux défenseurs des droits humains, *Equitas* a développé des trousse éducatives dont *On ne joue pas avec les droits* à destination des enfants de 6 à 12 ans. Cette trousse est disponible gratuitement en ligne et vise notamment l'implication des jeunes dans la société. Plusieurs de ces activités figurent dans le programme *Tout le monde dehors!* [www.equitas.org](http://www.equitas.org)



*Équiterre* est une organisation visant à favoriser des choix écologiques, équitables et solidaires dans la société puisque selon sa philosophie chaque geste compte. *Équiterre* se concentre sur les aspects fondamentaux de la vie : se transporter, habiter, jardiner, consommer et manger. Pour ce dernier point, *Équiterre* a développé *À la soupe!* une trousse éducative gratuite pour jeunes visant à les sensibiliser à une alimentation responsable. *Tout le monde dehors!* a adopté plusieurs des activités de cette trousse. [www.equiterre.org](http://www.equiterre.org)



# 1

# ANNEXE

## CONSTRUCTION D'UN VAISSEAU SPATIAL

### CONSTRUIRE UNE SOUCOUBE VOLANTE

La soucoupe permettra d'aller voir ce qui se passe dans la couche d'ozone et de la réparer.

Pour ce bricolage il faut :

- 2 assiettes en carton blanc pour chaque jeune
- Des feutres de toutes les couleurs
- Des ciseaux
- Du papier collant large ou du papier plastique auto-collant pour plastifier

1. Demander aux jeunes de décorer le dessous des assiettes pour en faire de beaux vaisseaux spatiaux. Leur préciser qu'il est inutile de décorer le centre.

2. Une fois la décoration terminée aider les enfants à découper un grand cercle au centre de leur assiette, d'un diamètre d'environ 10 cm. Ce trou permettra de mieux lancer le frisbee. S'il n'y a pas suffisamment de paires de ciseaux, demander à certains de commencer par cette étape.

3. Il faut maintenant plastifier les assiettes afin de les rendre plus aérodynamiques. Pour ce faire, utiliser du papier plastique autocollant ou du papier collant pour recouvrir toute la surface courbée de l'assiette.

4. Relier les deux assiettes avec le papier collant ou le papier plastifié.



Source : <http://lesetoilesdefred.yoopa.ca/fr/le-frisbee/>



Source : <http://lesetoilesdefred.yoopa.ca/fr/le-frisbee/>



Source : <http://www.makeandtakes.com/summer-camp-for-kids-paper-plate-frisbees>



## Évitons-nous!

Âge :	6-8 ans
Durée :	30 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	15-30
Rythme :	Actif
Matériel requis :	Aucun
Valeur essentielle :	Respect
Valeur secondaire :	Responsabilité



### Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 10 – Résoudre pacifiquement les conflits;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

### Intérêt de l'activité

Faire l'expérience d'une situation de conflit et réfléchir :

- aux façons de gérer la confrontation;
- aux façons de respecter les autres.

### Droits et responsabilités

Droit d'être protégé contre toutes formes de violence (Article 19)

Pour que nous puissions jouir de ce droit, nous devons :

- respecter les autres;
- choisir d'agir de façon non violente.

### But du jeu

Chaque enfant est amené à traverser l'aire de jeu le plus rapidement possible sans se heurter à d'autres enfants.

### Déroulement

1. Le groupe est divisé en 2 équipes placées l'une en face de l'autre à une distance de 10 à 15 mètres, selon l'espace disponible. Si nécessaire, délimitez l'aire de jeu en traçant de grandes lignes sur le sol. L'espace doit être suffisamment étroit pour engendrer un peu de « confusion » lorsque les enfants des équipes se croiseront, sans toutefois empêcher leur passage.
2. À votre signal, les enfants des 2 équipes traversent l'aire de jeu le plus rapidement possible et se mettent en ligne de l'autre côté. Les enfants doivent courir droit devant eux sans se heurter aux enfants qui viennent en direction opposée.
3. La première équipe dont tous les enfants réussissent à traverser de l'autre côté est déclarée gagnante.
4. Cette activité peut aussi se dérouler sous forme de tournoi.

## Variantes

### Autres façons de se déplacer

Proposez aux enfants de traverser l'aire de jeu d'une manière particulière: en sautant, à pas de géant, en rampant, etc.

### Carré, triangle

Vous pouvez jouer sur une aire de jeu carrée. Divisez le groupe en 4 équipes. Chaque équipe se place sur l'un des côtés du carré. À votre signal, tous les enfants traversent l'aire de jeu au même moment et se rendent de l'autre côté sans se heurter à d'autres enfants.

Vous pouvez aussi jouer sur une aire de jeu triangulaire. Cette fois, divisez le groupe en 3 équipes. Chaque équipe se place sur l'un des côtés du triangle équilatéral. Les enfants changent simultanément de côté selon vos directives.

**equitas**  
Centre international d'éducation aux droits humains  
International Centre for Human Rights Education



## Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

### Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Avez-vous été bousculés, retenus ou bloqués par d'autres enfants ? Comment vous êtes-vous sentis ?
- Avez-vous bousculé, retenu ou bloqué d'autres enfants ? Comment vous êtes-vous sentis en faisant cela ?

### Réfléchir



- Avez-vous réussi à éviter les autres enfants pendant le jeu ? Comment avez-vous fait pour les éviter ?
- Était-ce plus facile de gagner lorsque vous bousculiez et bloquiez les autres ou lorsque vous pouviez passer librement ?
- Y a-t-il eu des situations de conflit ? Par exemple, un enfant a-t-il tenté de vous empêcher de passer ? Un enfant d'une autre équipe a-t-il voulu se diriger dans la même direction que vous ? Comment avez-vous résolu ce conflit ?

### Proposer des actions



De quelles façons pouvons-nous gérer les conflits avec les autres ?

*Faites ressortir les avantages de choisir la négociation et le dialogue pour gérer les conflits plutôt que la confrontation.*

Adaptation de l'activité suggérée dans le site de l'UNESCO, page Éducation pour la non violence, [http://portal.unesco.org/education/fr/rev.php-URL\\_ID=66678-URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/education/fr/rev.php-URL_ID=66678-URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html) (18 janvier 2008).

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>

# Les transports aveugles

Âge :	6-8 ans
Durée :	30 minutes
Endroit :	Extérieur
Taille du groupe :	4-20
Rythme :	Tranquille
Matériel requis :	Bandeaux
Valeur essentielle :	Responsabilité
Valeurs secondaires :	Collaboration, acceptation



## Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

## Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de ce que l'on peut ressentir quand on est aveugle et réfléchir :

- aux difficultés qu'éprouvent les personnes souffrant d'une incapacité;
- aux façons de nous entraider pour assurer notre sécurité mutuelle;
- aux façons de travailler ensemble pour atteindre nos objectifs.

## Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2); droit à la sécurité (Articles 32-38); droit des enfants handicapés de bénéficier de soins spéciaux (Article 23)

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons :

- respecter les personnes souffrant d'une incapacité;
- nous entraider pour assurer notre sécurité mutuelle.

## But du jeu

Chaque enfant est amené à guider une personne qui a les yeux bandés.

## Déroulement

Dans ce jeu, les enfants qui jouent le rôle des avions perdus doivent fermer les yeux ou avoir les yeux bandés.

1. Formez des équipes de 2.
2. Invitez les enfants à imaginer que l'aire de jeu est le ciel. Un épais brouillard s'est levé et certains avions se sont perdus dans ce brouillard. Dans chaque équipe, un enfant joue le rôle d'un avion perdu et l'autre du pilote. Les enfants qui jouent le rôle d'un avion doivent avoir les yeux fermés ou bandés et ouvrir grand les bras pour former les ailes.

3. Les pilotes se placent derrière les enfants qui font les avions, sans les toucher et en gardant le silence. Les pilotes doivent guider les avions en frappant leurs mains du côté où ils veulent que l'avion se dirige.
4. Après quelques minutes, proposez aux enfants de changer de rôle.
5. À mesure que le jeu progresse, vous pouvez placer des obstacles que les pilotes et les avions devront contourner.

### Variante

#### Un train dans un tunnel

Formez des équipes de 3 et proposez aux enfants de se tenir les uns derrière les autres en se tenant par la taille ou les épaules. L'enfant placé devant représente la locomotive du train et les 2 autres en sont les wagons. Invitez les enfants à imaginer que les trains roulent dans un tunnel. Les enfants qui jouent le rôle d'une locomotive ont les yeux fermés ou bandés et les «wagons» doivent les guider. Après quelques minutes, les enfants changent de rôle. Les 2 enfants-wagons devraient avoir la chance de jouer le rôle de la locomotive. Pour prolonger le jeu, ajoutez des wagons.

### Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

#### Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Vous êtes-vous sentis en sécurité quand vous ne pouviez pas voir ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?
- Était-ce facile de guider l'autre personne ?

#### Réfléchir



- Quelles stratégies ou astuces avez-vous utilisées pour vous déplacer ensemble en toute sécurité ?
- Si vous deviez jouer encore à ce jeu, que feriez-vous pour améliorer le déplacement de votre avion ou de votre train ?
- Que font les personnes aveugles pour assurer leur sécurité ? Et qu'en est-il pour les personnes souffrant d'une incapacité ?

#### Proposer des actions



Pensez aux endroits où notre groupe se rencontre. Que pourrions-nous faire pour faciliter les déplacements des personnes souffrant d'une incapacité ?





# 3

# ANNEXE

## LES PHASES LUNAIRES POUR LA COLLATION



Source : [http://fr.wikimini.org/wiki/Phase\\_lunaire](http://fr.wikimini.org/wiki/Phase_lunaire)

Source : <http://petitshomeschoolers.blogspot.ca/2013/09/oreo-moon-party.html>







# 4

# ANNEXE

## FRUIT MARTIEN



### 1. Inspecteur légumes !

Primaire, cycle 1 . Durée : 60 min.

Topinambour ? Céleri-rave ? Tomate noire ? Betterave blanche ? Même si les épicereries offrent très peu de variétés de légumes, il en existe énormément. Par exemple, plus de 4 000 types de pommes de terre poussent dans le monde, dont plus de 160 au Canada. L'activité ci-dessous permet d'explorer et de découvrir, à l'aide des sens, la grande variété des fruits et légumes du Québec !

#### Cette activité se réalise en deux temps :

- Le jeu de « **La pomme d'or** » vise la reconnaissance visuelle de divers fruits et légumes.
- Le jeu du « **chercheur d'indices** » permet la découverte de nouvelles et intrigantes variétés à l'aide de quatre des cinq sens.

#### Intentions pédagogiques

##### Amener l'élève à :

- reconnaître divers fruits et légumes qui se retrouvent dans nos assiettes ;
- découvrir, à l'aide de quatre des cinq sens, de nouvelles variétés de fruits et légumes ;
- distinguer les variétés qui poussent au Québec.

#### Matériel

##### JEU 1 : La pomme d'or

- Foulards, bandeaux de tissus de différentes couleurs, clochettes ou petits klaxons bruyants (1 par équipe) ;
  - Rétroprojecteur numérique ou impression des images de l'une des 2 présentations (dossier A) ;
- Suite en page 2

PLEIN AIR



ENVIRONNEMENT

TOUT  
LE MONDE  
DE-  
HORS  
!



SECOURISME



- Formez des équipes de six élèves. Chaque équipe se répartit comme suit :
  - deux « toucheurs », qui décriront l'aliment par le touché (SANS LE NOMMER);
  - deux « observateurs », qui décriront l'aliment par la vue (SANS LE NOMMER);
  - deux « renifleurs-goûteurs » aux yeux bandés qui devront deviner et nommer l'aliment sans le voir.
- Distribuer à chaque équipe un légume entier différent en vous assurant que les autres équipes ne les voient pas. Elles auront à les identifier plus tard.
- Demander d'abord aux « observateurs » puis aux « toucheurs » de décrire l'aliment à leurs coéquipiers « renifleurs-goûteurs ».
- Donner ensuite un morceau pré-coupé du même aliment aux « renifleurs-goûteurs » qui devront deviner, à l'aide des précédentes descriptions, l'aliment dont il s'agit (rappeler aux goûteurs de ne pas parler fort afin de ne pas donner de réponses aux autres équipes!).
- Répéter l'activité en effectuant une rotation des rôles au sein des équipes et en présentant un nouveau légume à chacune d'elles (faire la rotation des légumes entiers entre les équipes). Ainsi, les observateurs deviennent des toucheurs, etc., l'équipe A, qui avait la betterave blanche, prend la tomate jaune, et ainsi de suite.
- Après trois rotations (ou plus), soit lorsque chaque élève a pu jouer les trois rôles, c'est la dégustation ! Couper les légumes entiers après les avoir lavés et les servir avec les pré-coupés !\*

équiterre



# 5

# ANNEXE

## PLANTATIONS MARTIENNES

Quelques étapes de base pour la plantation de semences ou de petites pousses.

Matériel:

- Pots à yogurt, boîte d'œufs, contenant à champignons ou contenant spécialisé pour les semences
- Terreau (spécialisé pour les semences ou le repotage)
- Eau
- Semences (il peut s'agir de graines de poivron, de tomate ou de concombre, par exemple récupérées en cuisinant), des petites pousses, des fleurs ou des plantes.

### 1. Préparer les pots.

Il est possible d'utiliser des pots à yogurt, une boîte d'œufs, un contenant à champignons ou un contenant spécialisé pour les semences. S'assurer que les contenants réutilisés soient troués, s'ils ne le sont pas les trouser à l'aide de la pointe d'un couteau.

### 2. Planter et arroser !

Remplir les pots selon la quantité de terre indiquée pour chaque espèce et tasser la terre.

Déposer les semences sur la terre et les enfoncer légèrement selon les instructions propres à chaque espèce. Recouvrir les semences de terre et vaporiser de l'eau!

Pour les pousses, creuser également un trou, y verser un peu d'eau avant d'y placer les pousses auxquelles vous aurez légèrement brisé les racines. Tasser la terre près des racines et arroser!

### 3. Et après ?

Placer les semences et les pousses dans des endroits lumineux et les garder légèrement humides en les arrosant régulièrement avec des petites quantités d'eau. Idéalement les semences devraient être recouvertes d'un sac ou d'un contenant en plastique transparent afin de créer un effet de serre qui leur permettra de croître rapidement.

Pour plus d'information sur les semis, ne pas hésiter pas à consulter les sites suivants :

<http://www.consoglobe.com/quand-et-comment-faire-ses-semis-cg>

<http://www.caboucadin.com/jardinage-enfant/faire-pousser-graine-poivron.php>





# 6

# ANNEXE

## CHANSONS DE BIVOUAC

### Amitié, Liberté

Le visage inondé de lumière  
 Tourné vers des lendemains heureux  
 Nous bâtirons une cité fière  
 En chantant ce refrain joyeux

#### Refrain :

*Amitié, Amitié, Liberté, Liberté  
 Par vous l'avenir sera plus beau*

Si tu peines parmi la tempête  
 Vois, tant d'autres sont dans le ressac  
 Unis tes efforts pour tenir tête  
 Aidons-nous à porter le sac

#### Refrain

Et bien sûr quand tous les gars du monde  
 Chanteront avec nous ce refrain  
 Tous unis dans une joie profonde  
 Léger sera notre chemin

#### Refrain

### La laine des moutons

La laine des moutons,  
 C'est nous qui la tondaine,  
 La laine des moutons,  
 C'est nous qui la tondons,  
 Tondons, tondons  
 La laine des moutaines  
 Tondons, tondons  
 La laine des moutons

La laine des moutons,  
 c'est nous qui la lavaine,  
 La laine des moutons,  
 c'est nous qui la lavons,  
 Lavons, lavons La laine des moutaines

Lavons, lavons  
 La laine des moutons

Etc. avec :

Cardaine, cardons  
 Peignaine, peignons  
 Filaine, filons  
 Teignaine, teignons  
 Tissaine, tissons [ou Tricotaine, tricotons]  
 Portaine, portons [ou mettaine, mettons]  
 Reprisaine, reprisons

### Le crapaud Fi-Faille

Y'avait un crapaud qui s'appelait Fi-Faille  
 Y'avait un crapaud près du ruisseau  
 Qui s'laissait traîner les pattes dans l'eau  
 Et qui jouait du banjo.

#### Refrain :

*Fi-Faille Fi-Faille-o (ter)  
 Et qui jouait du banjo*

Tous les animaux venaient l'entendre  
 Tous les animaux disaient bien haut  
 Qu'il était le crapaud le plus beau  
 Quand il jouait du banjo

#### Refrain

Plein d'orgueil et plein de vanité  
 Not' petit crapaud s'gonfla bientôt  
 Et délaissa toutes ses amitiés  
 Pour jouer du banjo

#### Refrain

Y'avait un crapaud qui s'appelait Fi-Faille  
 Y'avait un crapaud près du ruisseau  
 Vous n'l'entendrez plus jouer du banjo  
 Car il est tombé à l'eau.



## Debout les gars

*Refrain :*

*Debout les gars réveillez-vous*

*Il va falloir en mettre coup*

*Debout les gars réveillez-vous*

*On va au bout du monde*

Cette montagne que tu vois

On en viendra à bout les gars

Un bulldozer et deux cents bras

On passera la route

Il ne faut pas se dégonfler

Devant ces tonnes de rochers

On fera un quatorz'juillet

À coup de dynamite

Encore un mètre et deux et trois

En mille neuf cent quatre-vingt-trois

Tes enfants seront fiers de toi

La route sera belle

*Refrain*

Il nous arrive parfois le soir

Comme un petit coup de cafard

Mais ce n'est qu'un peu de brouillard

Que le soleil déchire

Les gens nous prenaient pour des fous

Mais nous on passera partout

Et nous serons au rendez-vous

De ceux qui nous attendent

Et quand tout sera terminé

Il faudra bien se séparer

Mais nous on n'oubliera jamais

Ce qu'on a fait ensemble

*Refrain*

## Fleur d'épine

Ma mère qui m'a nourrie

N'a jamais connu mon nom (bis)

On m'appelle (ter)

Fleur d'épine fleur de rose

C'est mon nom.

Tra la la la la ...

Fleur d'épine fleur de rose

C'est un nom qui coûte cher (bis)

Car il coûte (ter)

Le double de la valeur

De cent écus.

Tra la la la la ...

Ne fait donc pas tant ta fière

On t'a vue hier au soir (bis)

On t'a vue (ter)

Hier au soir un grand bourgeois

Auprès de toi

Tra la la la la ...

Ce n'était pas un bourgeois

Qui était auprès de moi, (bis)

C'était l'ombre (ter)

C'était l'ombre de la lune

Qui rodait autour de moi.

Tra la la la la ...



## Le lion et la gazelle

Un grand lion d'Afrique  
 Etait amoureux  
 D'une romantique  
 Gazelle aux yeux bleus.  
 Ce lion au cœur tendre,  
 Qui l'eut, qui l'eut dit,  
 Pleurait dans la lande  
 Chantait dans la nuit

**Refrain :**

**Ma belle gazelle (ter)**

**C'est toi que je veux.**

**Ma belle gazelle, ma belle gazelle,**

**Ma belle**

**C'est toi que je veux.**

Sur mon territoire,  
 Sans risquer ta vie,  
 Tu peux venir boire  
 A l'eau de mon puits.  
 C'est fini la guerre  
 Que l'on se faisait.  
 Contre ma crinière,  
 Viens dormir en paix.

**Refrain**

Souviens-toi mon ange  
 Qu'au temps de Noé,  
 Nous vivions ensemble  
 Sans nous disputer.  
 A nous deux ma blonde  
 On peut tout changer  
 Et refaire le monde  
 Pour l'éternité

**Refrain**

Il mit tant de flamme  
 Dans son beau discours  
 Qu'même l'hippopotame  
 En pleura d'amour  
 Les étoiles au ciel  
 Jaillirent de partout

Quand la demoiselle  
 Vint au rendez-vous

**Refrain**

Les loups, les panthères,  
 Les rhinocéros,  
 Et même les dromadaires  
 Vinrent pour les noces  
 Ils se marièrent  
 Et de leur union  
 Naquirent, ma chère,  
 Des p'tits gazillons

**Refrain**

## Légende indienne

Ce soir j'ai entendu chanter  
 L'oiseau sauvage au creux du sentier  
 On aurait dit qu'il s'en allait  
 Mais je sais bien qu'il m'appelait

**Refrain :**

**Comme la voix du grand esprit**

**L'oiseau sauvage a poussé son cri**

**Vole, vole, vole, mon coeur va bien haut**

**Je suis le frère de cet oiseau, Oo, oo, oo, oo**

**Kao, Kao, Kao-a, Kao, Kao, Kao-a**

Hier j'ai mêlé pour toujours  
 Mon sang à celui de mon amour  
 Et sous la lune les sorciers  
 Ont mené la danse des guerriers

**Refrain**

Quand le tam-tam s'arrêtera  
 Sous la tente on les laissera  
 Et dans mes bras la jeune épousée  
 Doucement ira se reposer

**Refrain**

Demain quand elle s'éveillera  
 Depuis longtemps je n'serai plus là  
 Avec l'oiseau je serai parti  
 Comme l'oiseau j'aurai quitté mon nid

**Refrain**



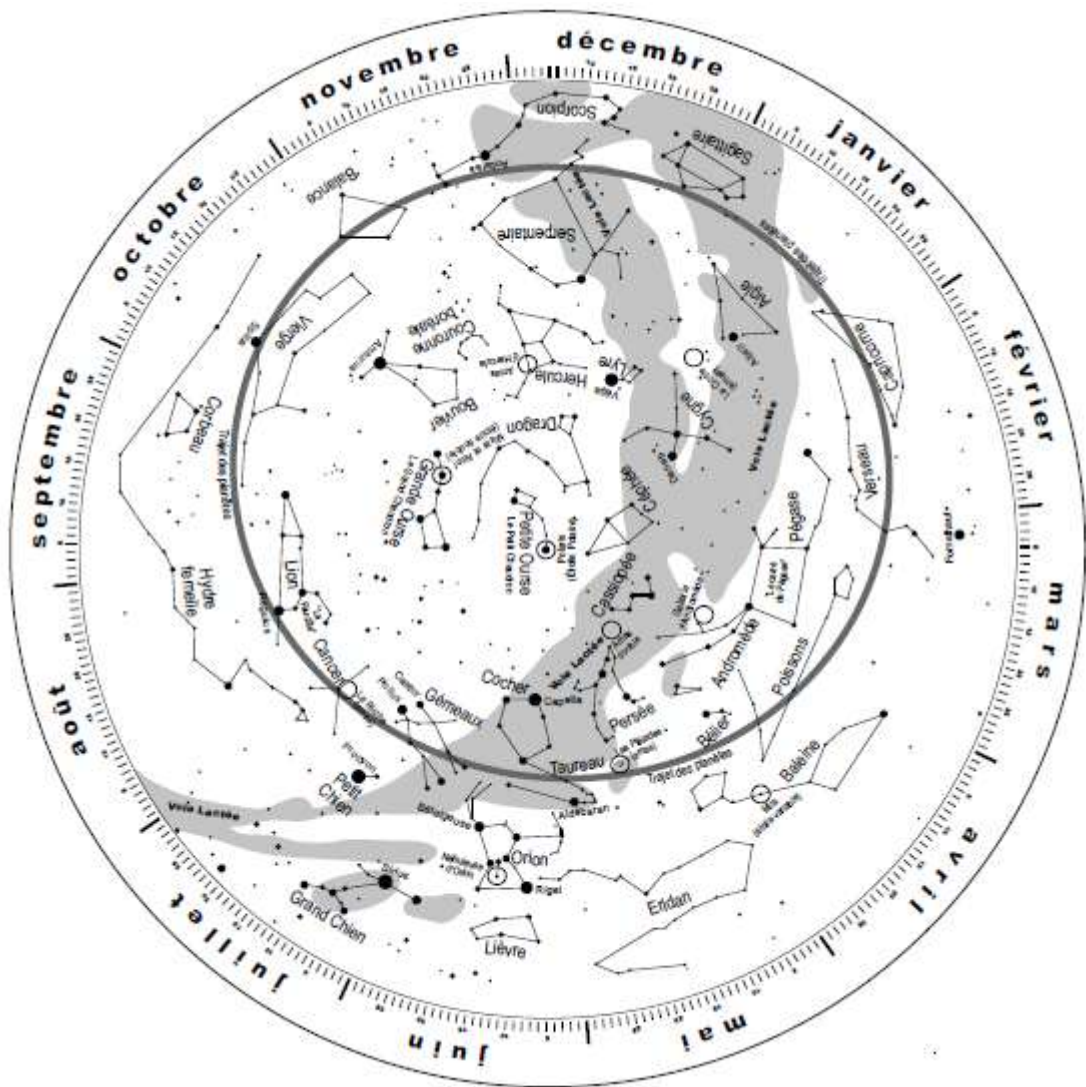


# 7

# ANNEXE

## OBSERVATION DES ÉTOILES

POUR IMPRIMER LE CHERCHE-ÉTOILES DIRECTEMENT À PARTIR DU PDF DANS UNE MEILLEURE RÉOLUTION  
[WWW.CHERCHE-ETOILES.CA](http://WWW.CHERCHE-ETOILES.CA)





PLEIN AIR



ENVIRONNEMENT

TOUT LE MONDE DE-HORS!



SECOURISME

Plier ici

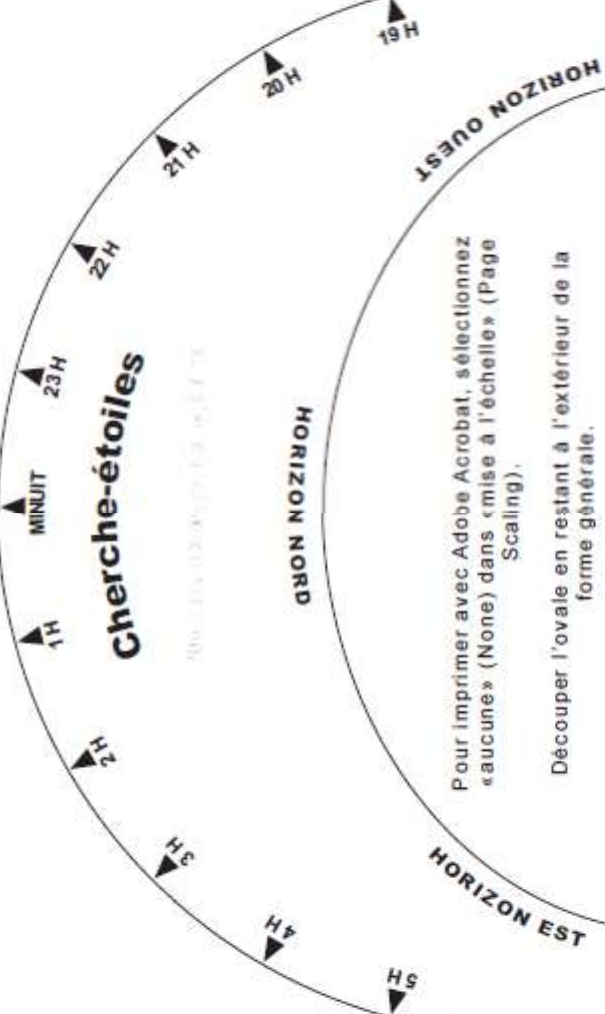
Un projet de la Société royale d'astronomie du Canada



Instructions (1)

Ne pas découper les pointillés. Les pointillés indiquent les rabats à plier. Collez le ruban adhésif sur les rabats les consolidera. Posez la carte ronde du ciel sur son support. Rendez-vous à www.cherche-etoiles.ca pour en savoir plus sur l'astronomie et le planisphère.

www.nrc-cnrc.gc.ca



Pour imprimer avec Adobe Acrobat, sélectionnez «aucune» (None) dans «mise à l'échelle» (Page Scaling).

Découper l'ovale en restant à l'extérieur de la forme générale.

Ne pas découper les pointillés, ils indiquent les rabats à plier.

Imprimé sur du papier ordinaire, le support manque de rigidité. Collez-le sur du papier plus épais ou imprimez-le sur une feuille de carton de 8 1/2 par 11 pouces.

Il existe aussi une version du support imprimée, découpée et pliée par des professionnels.

www.cherche-etoiles.ca

Plier ici

Conception initiale, grâceuseté du Conseil national de recherches du Canada



Instructions (2)

Tournez la carte du ciel pour faire coïncider l'heure de l'observation avec la date.

L'heure indiquée est l'heure normale, en lèvez une heure pour l'heure avancée. Ainsi à 21 h., placez le disque à 20 h.

Le cherche-étoiles est conçu pour une latitude de 45°. Un ciel plus nordique serait semblable, mais les étoiles près de l'horizon sud ne seraient plus visibles.

Plier ici

Instructions (3)  
L'ovale montre la partie visible du ciel. Au centre se trouvent les étoiles situées au-dessus de la tête. Les étoiles proches de l'horizon sont près du bord. Pour identifier les étoiles, tenez le cherche-étoiles devant vous pour que l'horizon indiqué au bas coïncide avec celui vers lequel vous regardez. La Grande Ourse se trouve généralement vers le Nord.





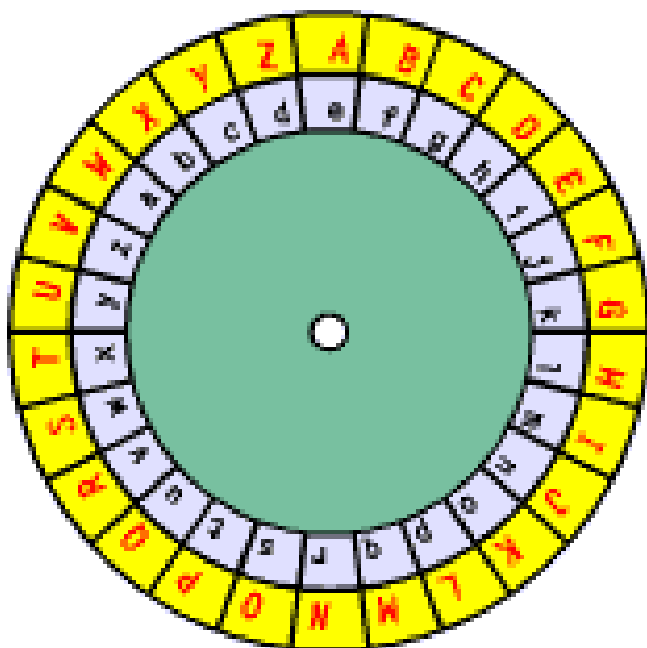
# 8

# ANNEXE

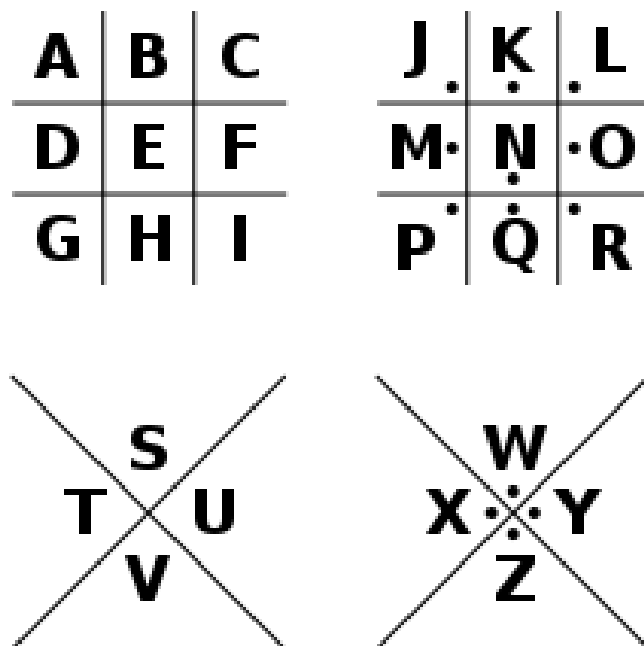
## MESSAGE INTERGALACTIQUE

Disposer les différents codes sur le sol et demander aux jeunes d'écrire un message aux extra-terrestres avec le code de leur choix. Le message peut être très simple, par exemple : «Bonjour, je m'appelle ...» Une fois que tous les jeunes ont écrit leur message, leur demander d'échanger entre eux pour être certain que les extra-terrestres pourront décrypter le bon message.

CODE SOLAIRE



CODE CONSTELLATION



Ex : Allo = EPPS

Ex : Allo = 

--

 . 

--

 . 

--

 . 

--

Note : Reproduire la partie de la grille contenant la lettre à utiliser, pas toute la grille et surtout ne pas oublier de ne pas mettre la lettre!





### CODE FUSÉE

└	= A	┌	= G	□	= M	└	= S	└	= Y
◦	= B	◦	= H	◦	= N	◦	= T	◦	= Z
◦◦	= C	◦◦	= I	◦◦	= O	◦◦	= U		
└	= D	└	= J	└	= P	└	= V		
◦	= E	◦	= K	◦	= Q	◦	= W		
◦◦	= F	◦◦	= L	◦◦	= R	◦◦	= X		

Ex : Allo = └ ◦◦ ◦◦ ◦◦

### CODE RAYON-LASER

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
—	+	++	+++	++++
<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>
==	++	+++	+++	++++
<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>
===	+++	+++	+++	++++
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
===	+++	+++	+++	++++
<b>U</b>	<b>V</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
===	+++	+++	+++	++++

Ex : Allo = — +++ ++ +++

### CODE COMPTE À REBOURS

	I	II	III	IV	V
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	J
3	K	L	M	N	O
4	P	Q	R	S	T
5	U	V	X	Y	Z

Ex : Allo = 11-3II-3II-3V--



## Bonjour dans toutes les langues

Âge :	9-10 ans
Durée :	15 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	15-30
Rythme :	Modéré à actif
Matériel requis :	Des bouts de papiers où vous aurez écrit « bonjour » dans différentes langues
Valeur essentielle :	Respect de la diversité
Valeurs secondaires :	Collaboration, acceptation



### Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

### Intérêt du jeu

Faire l'expérience de s'exprimer dans une autre langue sans savoir si les autres comprendront et réfléchir :

- aux difficultés qu'éprouvent les personnes qui ne parlent pas français (ou anglais);
- aux raisons pour lesquelles il est important de respecter les différences.

### Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2); droit à sa langue et à sa propre culture (Article 30)

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons :

- inclure les autres;
- respecter la langue que parlent les autres.

### But du jeu

Chaque enfant est amené à dire « bonjour » dans une langue étrangère et à essayer de comprendre les autres pour former des équipes.

### Déroulement

1. Selon le nombre d'enfants, préparez de petits bouts de papier sur lesquels vous écrivez le mot « bonjour » dans différentes langues (référez-vous à la liste au verso). Le nombre total des bouts de papier doit être égal à celui des enfants. Utilisez les mots « bonjour » de 2, 3 ou 6 langues, selon vos besoins. Sur les bouts de papier, inscrivez les mots « bonjour » des langues choisies au moins 2 fois chacun.
2. Donnez un bout de papier à chaque enfant.

- Proposez aux enfants de circuler dans l'aire de jeu tout en tenant leur papier et sans le montrer aux autres. À votre signal, ils peuvent commencer à se saluer les uns les autres en disant bonjour tel qu'il est écrit sur leur papier. Ils doivent alors trouver d'autres enfants qui disent bonjour dans la même langue qu'eux et former une équipe.
- Vous pouvez recommencer le jeu en redistribuant les bouts de papier. Vous pouvez aussi modifier le jeu en ajoutant ou en éliminant des langues.

## Variantes

### Différents bonjours ensemble

Proposez aux enfants de former des équipes de 3 dans lesquelles chacun dit bonjour dans une langue différente.

### La tête pleine de bonjours

Proposez aux enfants de circuler dans l'aire de jeu en disant bonjour tel qu'il apparaît sur leur bout de papier. Invitez-les à retenir le plus grand nombre de bonjours possible. Accordez-leur au moins 2 minutes.

## Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

### Exprimer

Proposez d'abord aux enfants de deviner les différentes langues utilisées dans le jeu. Reportez-vous à la liste ci-contre.

- Quelle partie de ce jeu avez-vous le plus aimée ?
- Comment vous êtes-vous sentis en essayant de parler une autre langue que la vôtre ?
- Comment vous êtes-vous sentis quand vous étiez incapables de comprendre les autres enfants et que ceux-ci ne pouvaient pas vous comprendre ?

### Réfléchir



- Combien d'entre vous parlent une autre langue que le français (ou l'anglais) ? Invitez les enfants à nommer cette langue et à dire bonjour dans cette langue. Proposez aux autres enfants de répéter la salutation.
- Vous est-il déjà arrivé de ne pas comprendre une langue, par exemple en voyage ? Qu'avez-vous fait pour vous faire comprendre ?

### Proposer des actions



Connaissez-vous des enfants qui ne parlent pas très bien le français (ou l'anglais) ? Que pouvons-nous faire pour les aider ?

### Bonjour

**Buenos días (espagnol)**  
**Guten Tag (allemand)**  
**Salam (arabe)**  
**Ni Hao (chinois)**  
**Sunchhen (bengali)**  
**Bonjou (créole haïtien)**  
**Namaste (hindi)**  
**Dzien dobry (polonais)**  
**Dobry den (tchèque)**  
**Konnichi wa (japonais)**  
**Shalom (hébreu)**  
**Bom-dia (portugais)**  
**Buongiorno (italien)**  
**Goedendag (hollandais)**  
**Jambo (swahili)**  
**Amakuru (rwandais)**  
**Shé :kon (mohawk)**

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>



10

# ANNEXE

PLANÈTES DE PROGRESSION

Jupiter

Mercure





Mars

Uranus

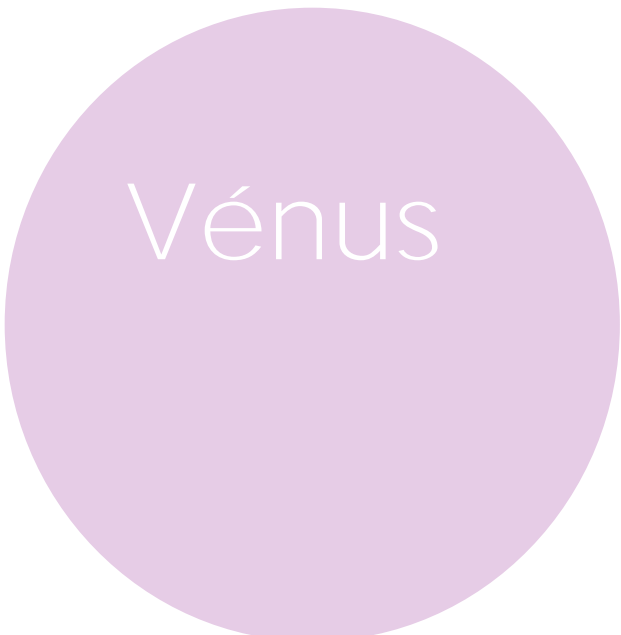
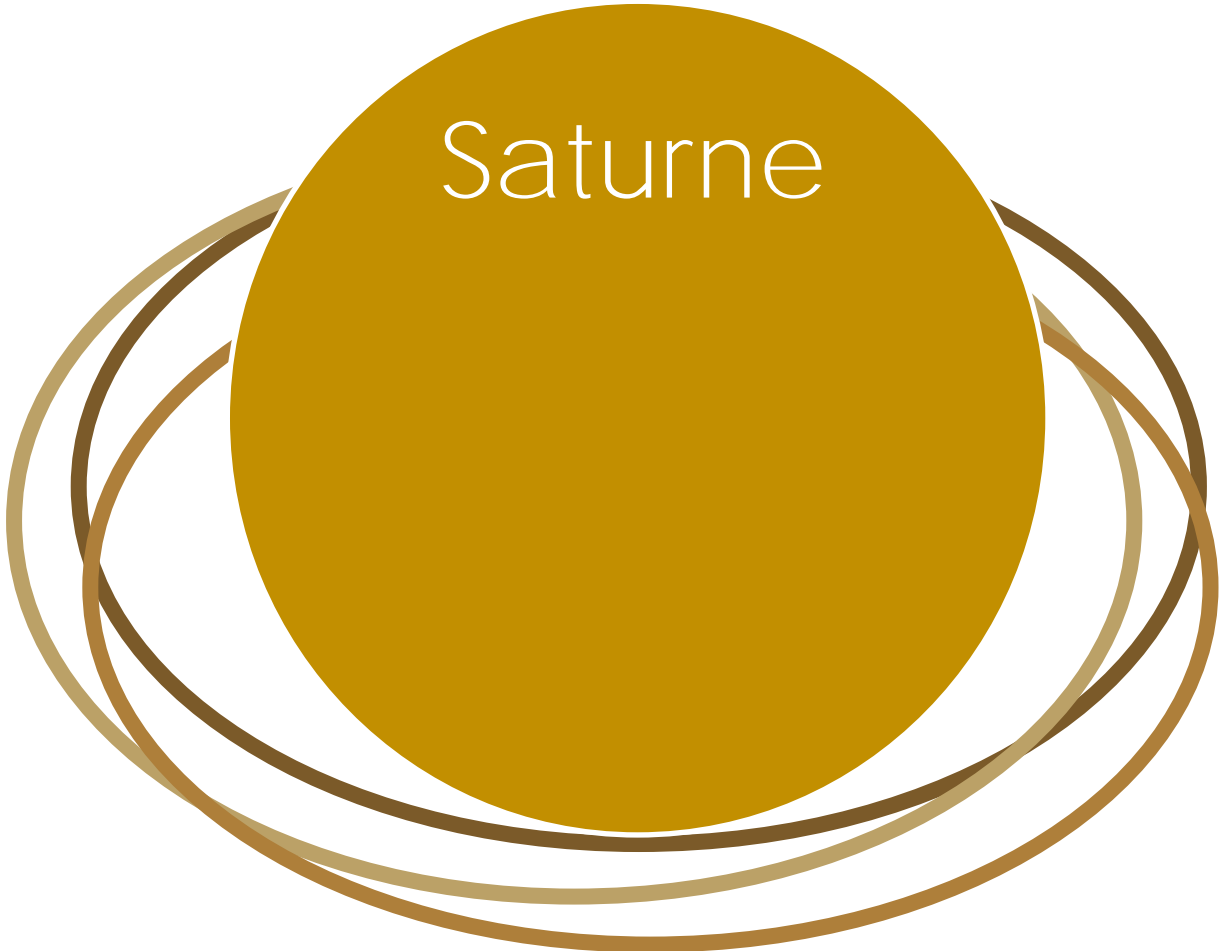




Neptune

Terre









11

# ANNEXE

## QUESTIONNAIRE D'ÉVALUATION

Invitez les jeunes à répondre à ces questions à la fin du camp :

Qu'as-tu appris pendant le camp?

À quel point as-tu aimé le camp de 1 à 10?

Quelle activité as-tu préférée? Pourquoi?

Quelle activité as-tu le moins aimée? Pourquoi?

As-tu aimé le lieu du camp? Pourquoi?

As-tu aimé le thème de camp? Pourquoi?

As-tu aimé les repas?

Qu'aimerais-tu faire la prochaine fois?

Penses-tu te joindre aux scouts et pourquoi?

SVP retournez les formulaires à [developpement@scoutsducanada.ca](mailto:developpement@scoutsducanada.ca). Nous cherchons à nous améliorer.

À leur retour, ils pourront remplir le questionnaire en ligne à cette adresse :

**<https://fr.surveymonkey.com/s/toutlemondedehors>**.

Un questionnaire visant à recueillir vos impressions du programme est également disponible en ligne : **<https://fr.surveymonkey.com/s/toutlemondedehorsanimateur>**

Nous vous remercions de le remplir le plus rapidement possible à la fin du programme.

**Association des scouts du Canada**

7331 rue St-Denis, Montréal (QC) H2R 2E5

Tél. : 514 252-3011 ou 1 866 297-2688

[www.scoutsducanada.ca](http://www.scoutsducanada.ca)



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada