



SCOUTS[®]
du Canada

1^{re} édition

TOUT
LE MONDE
DE-
HORS
!

Programme éducatif destiné
aux 7-11 ans

Une journée



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 978-2-922138-25-2

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, 60 pages.

Pour télécharger ce document :

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



TABLE DES MATIÈRES

Partenaires, p.5

Marche à suivre, p.6

Le guide du scoutisme, p.8

Formulaire d'inscription, p.15

Préparation de la rencontre, p.17

Bloc 1, p.19

Bloc 2, p.25

Bloc 3, p.33

Bloc 4, p.43

Évaluation du programme, p.59



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.



Catch est un organisme visant à promouvoir l'activité physique chez les jeunes afin de leur permettre de développer de saines habitudes. Pour ce faire, *Catch* propose des activités ludiques et actives mises en place par des experts de la santé et spécialement adaptées aux enfants. *Catch* offre différents programmes pour des activités après l'école, durant l'été ou dans le cadre de programmes communautaires. Les activités sont ici tirées de la trousse « Kids Club Grades K-5 » que vous pouvez vous procurer sur internet. www.catchusa.org



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



leave no trace | sans trace
CANADA

Sans Trace est un organisme à but non lucratif ayant pour but de sensibiliser le public à un usage responsable des aires naturelles grâce à la recherche et à l'éducation. Sa mission l'a donc amené à développer des programmes ludiques de sensibilisation à l'intention des jeunes. Des activités tirées de la trousse *Nature 6-12* visant le respect de l'environnement font donc partie de *Tout le monde dehors!* Il est possible de se procurer cette trousse en ligne. www.sanstrace.ca



MARCHE À SUIVRE

Comment procéder si vous êtes un animateur scout:

Téléchargez le dépliant pour les organismes sur le site des Scouts du Canada. Ajoutez vos coordonnées, puis imprimez-le.

Distribuez le dépliant dans les organismes et les écoles près de votre groupe scout qui pourraient être intéressés à participer.

Déterminez les modalités avec l'organisme sélectionné (date, heures, nombre de participants, etc.) et signez le protocole d'entente. Transmettez le protocole à votre district.

Téléchargez le dépliant pour les parents et les affiches promotionnelles sur le site des Scouts du Canada. Ajoutez les dates et vos coordonnées, puis imprimez-les. Demandez à l'organisme de le distribuer à ses membres et d'installer sur ses murs les affiches.

Une fois les participants sélectionnés par l'organisme, transmettez-leur les fiches d'inscriptions à faire remplir par les parents.

Recensez les membres dans le Système d'information des scouts du Canada (SISC) pour qu'ils soient assurés pendant les activités. Pour ce faire, créez une nouvelle unité au pallier de votre groupe. Le type de l'unité doit être « spéciale non recensée ». Ajoutez chaque enfant en pesant sur « nouveau membre jeune ». Il se peut que vous n'ayez pas les permissions pour faire ces modifications, si tel est le cas, communiquez avec votre district.

Il ne vous reste plus qu'à faire la lecture des activités et de préparer votre matériel.



MARCHE À SUIVRE

Comment procéder si vous êtes un employé d'un organisme:

Téléchargez le dépliant pour les parents et les affiches promotionnelles sur le site des Scouts du Canada. Ajoutez les dates et vos coordonnées, puis imprimez-les. Installez les affiches sur les murs et distribuez les dépliants à vos membres.

Sélectionnez les personnes qui seront responsables de l'animation des activités.

Une fois les participants sélectionnés, transmettez-leur les fiches d'inscriptions à faire remplir par les parents.

Transmettez les fiches d'inscription à l'Association des scouts du Canada pour que nous recensons les participants dans notre base de données. De cette façon, les participants ont une assurance accident pendant les activités.

Il ne vous reste plus qu'à faire la lecture des activités et de préparer votre matériel.



PRÉPARATION DE LA RENCONTRE :

Le guide du scoutisme

Ce qu'il faut savoir du scoutisme

Au cours des 100 dernières années, le scoutisme a attiré des millions de jeunes dans un mouvement d'éducation non formelle reconnu dans plus de 160 pays. Il y a aujourd'hui plus de 40 millions de jeunes dans le monde qui sont scouts, ce qui fait du scoutisme le plus grand mouvement de jeunes .

« *Le mouvement scout est un **mouvement éducatif pour les jeunes, fondé sur le volontariat** ; c'est un mouvement à caractère **non politique, ouvert à tous sans distinction d'origine, de race, ni de croyance, conformément aux but, principe et méthode** tels qu'ils ont été conçus par le fondateur.* » (Article 1.1 de la constitution mondiale)

Grâce à l'originalité du programme scout, le jeune est appelé à s'éduquer lui-même en découvrant peu à peu, dans la vie du groupe, les règles d'un comportement social. Il adhère librement parce qu'il les apprend dans l'action, par des jeux physiques, intellectuels ou d'expression réinventés et non parce qu'elles lui sont transmises de façon automatique par d'autres.

Le présent manuel décrit, pour le programme d'initiation au scoutisme *Tout le monde dehors!*, une application particulière du cadre éducatif, avec sa thématique, son langage, ses traditions. Le choix de ce cadre symbolique a été fait en fonction des goûts et des intérêts des enfants d'aujourd'hui, mais il ne saurait masquer, aux yeux de

l'adulte qui le met en œuvre, l'essentiel éducatif. C'est en ce sens un outil plaisant et adaptable, qu'on peut volontiers enrichir de toutes sortes de trouvailles, avec les enfants eux-mêmes.

Le rôle des adultes à l'Association des scouts du Canada

Les adultes qui accompagnent les enfants au sein de l'unité sont ainsi beaucoup plus que de simples animateurs. Chaque adulte assume en fait trois fonctions principales et indispensables :

1. Il est d'abord un «moniteur d'activités». Il doit faire en sorte que toute activité entreprise par les jeunes soit bien menée et réussisse.
2. Il est aussi un «éducateur». Il doit accompagner le processus d'autoéducation et faire en sorte que les expériences vécues par le jeune soient autant d'occasions de développer ses connaissances, ses compétences et ses attitudes. Il est en relation avec le jeune pour l'aider à prendre conscience de ses besoins de développement et à les accepter. Il fait en sorte que le programme proposé réponde bien à ses besoins dans un cadre sécuritaire.
3. Il est enfin un «animateur de groupe». Sur la base d'un partenariat librement consenti entre jeunes et adultes, il doit veiller à ce que les membres de l'unité entretiennent entre eux des relations positives qui soient pour tous une source d'enrichissement et à ce que la Galaxie soit un environnement propice à la progression de tous.



LA PROTECTION DES JEUNES À L'ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

En adhérant à l'Association des scouts du Canada (ASC), tous les membres adultes, particulièrement les animateurs, les bénévoles, les bénévoles occasionnels et les employés s'engagent à :

Protéger et respecter l'intégrité physique des jeunes;

Protéger et respecter l'intégrité morale des jeunes;

Prendre toutes les précautions nécessaires afin de garantir un milieu sécuritaire pour les jeunes;

Prendre toutes les mesures nécessaires afin d'éviter d'être dans une situation ambiguë pouvant mettre en doute le bien fondé de ses actions ou de ses paroles par rapport aux jeunes;

Déclarer au chef de groupe, au commissaire de district ou au commissaire national tout comportement suspect ou situation à risque;

Dénoncer immédiatement aux autorités, au commissaire de district et au commissaire national toute conduite illégale, répréhensible ou dangereuse;

Faire vérifier ses antécédents judiciaires dès l'entrée en fonction et mettre à jour cette vérification tous les trois ans.

La protection des jeunes est une priorité pour l'Association des scouts du Canada. Tous les adultes œuvrant à l'ASC en sont responsables.

Advenant une enquête des autorités ou de l'Association, un membre peut être suspendu par mesure conservatoire.

Dans le cas où un manquement à la protection des jeunes est démontré, un membre peut être exclu indéfiniment de l'Association.

Tolérance zéro à l'égard d'un manquement à la protection des jeunes.

Pour plus d'informations :

scoutsducanada.ca/protection-des-jeunes

514 252-3011 / 1 866 297-2688

protection.jeunes@scoutsducanada.ca



L'équipe d'animateur

Une équipe d'animateurs est d'abord et avant tout un groupe d'adultes responsables. Ces adultes doivent naturellement apprécier les enfants, mais aussi être capables de travailler en équipe, d'avoir des objectifs communs, de partager leurs ressources et de se remettre en question.

Les adultes de l'équipe sont tous des «adultes dans le scoutisme». Cela signifie que, non seulement, ils assument des responsabilités d'adultes, mais aussi qu'ils adhèrent aux valeurs du Mouvement scout et qu'ils en observent les règles et qu'ils agissent en conformité avec le code d'éthique des adultes.

Présentation

Présentation du groupe scout et de l'équipe. Expliquer brièvement ce qu'est le mouvement scout et les activités effectuées dans votre groupe.

Expliquer qu'un scout vit selon un code de valeurs:

Le scout fait tout de son mieux

C'est ainsi que vous pouvez formuler la loi scout pour cette activité d'une journée.

Les groupes d'âge

Le cadre symbolique varie selon l'âge des scouts. Les groupes d'âge seront utiles pour référer les jeunes dans le groupe qui leur convient à la fin de la journée. Voici une brève description de chacun.

7-8 ans - Castors et Hirondelles : Ils explorent le scoutisme et leurs relations avec les autres. Grâce à la colonie, ils gagnent confiance en eux et font preuve de débrouillardise. Ils font de nombreuses activités créatives et sportives qui leur permettent de découvrir de nouveaux centres d'intérêt.

9-11 ans - Louveteaux et exploratrices : Ils évoluent au sein de sizaines, ce qui les amène à se dépasser et à travailler en équipe. Ils découvrent le partage, la solidarité et font leurs premiers pas dans la nature. Ils apprennent à être conscient de leur environnement, à l'approprier, le protéger et à s'y amuser!



11-14 ans - Éclaireurs et intrépides : Ensemble, ils créent leurs propres aventures. Ils cherchent toujours de nouveaux défis et créent des liens d'amitié solides. Ils apprennent aussi à être utiles dans leur communauté.

14-17 ans - Pionniers : Les pionniers sont autonomes et apprennent à mener à bien leurs propres projets dans le poste. Ils sont ainsi valorisés dans l'accomplissement de réalisations concrètes qui leur permettent de définir ce qu'ils aiment vraiment! Leur implication communautaire s'étend souvent au-delà des frontières!



11-17 ans - Aventuriers : Avec ce programme les jeunes évoluent à leur rythme en gagnant des responsabilités au fil des ans. Ils créent leurs projets et s'investissent dans leur environnement.

17-25 ans - Routiers : Cette branche permet aux scouts de trouver un accomplissement personnel grâce au service, au plein air et à la réflexion. Le cheminement personnel vient aider à structurer leur vie adulte tout en permettant des expériences de groupes enrichissantes et inoubliables.

Programme pédagogique

Le programme pédagogique proposé par l'Association des scouts du Canada, *Je suis Picasso*, guide les jeunes de 7 à 25 ans vers la réalisation de leur plein potentiel. Il les amène à devenir l'artisan principal de leur développement et à jouer un rôle constructif dans la société. Six composantes essentielles du développement des jeunes sont explorées et adaptées à chaque tranche d'âge et à chaque jeune. Il s'agit du développement physique, intellectuel, du caractère, affectif, spirituel et social.

JE SUIS
PiCASSO

P

PiCASSO
développement
PHYSIQUE

i

PiCASSO
développement
INTELLECTUEL

C

PiCASSO
développement
du **CARACTÈRE**

a

PiCASSO
développement
AFFECTIF

S

PiCASSO
développement
SPIRITUEL

S O

PiCASSO
développement
SOCIAL



La discipline

Au besoin, voici 8 conseils pratiques pour instaurer une discipline et éviter les situations de confrontation avant leur apparition.

1- Récompensez les comportements que vous voulez voir continuer. Attention aux récompenses du genre "bonbons", optez pour des encouragements comme : je suis très fier de toi, je savais que tu pouvais y arriver, continue, tu es sur la bonne voie... Donnez de l'attention, même si ça paraît exagéré l'enfant en sera très fier. Surtout, si vous faites des promesses ; tenez votre parole !

2- Persistez...

Lorsque vous travaillez avec un jeune qui répète un comportement indésirable, rappelez-vous qu'en plus d'analyser la situation et de chercher à la prévenir, il faut du temps pour changer un comportement. Soyez constants et persistants, il ne faut pas abandonner après une soirée d'essai.



3- Placez-vous de façon à voir votre groupe de jeunes.

Trop souvent des animateurs sont attentifs à une partie seulement de leur groupe. Ils tournent le

dos à certains jeunes et sont incapables de voir les situations où des conflits se préparent. En ce sens, il faudrait éviter le centre. Si une action extérieure déconcentre les enfants, placez-les dos à cette action.

4- Lorsqu'un problème se répète, analysez la situation et essayez de changer la situation plutôt que de répéter la même intervention avec l'enfant.

5- Mettez l'accent sur le positif plutôt que sur le négatif; indiquez toujours à l'enfant les comportements appropriés.

6- Adoptez le moins de règles possible, mais faites respecter rigoureusement celles que vous choisissez. Le problème est de décider quelles sont les règles véritablement importantes, il faut alors que de telles règles soient clairement exprimées et respectées.

7- Prévoyez!

Voir venir les choses est le meilleur moyen de prévenir les situations de conflit. Il faut aussi anticiper le moment où les jeunes perdent intérêt à une activité et où ils peuvent se comporter de façon indésirable. L'animateur avisé essaie de se placer dans la peau de l'enfant et de chercher des pistes de jeu pour relancer l'activité.

8- Assurez-vous que la réunion (soirée, fin de semaine, etc.) soit intéressante.

Un enfant actif et intéressé présente moins de comportements indésirables. L'animateur doit s'assurer que les activités sont suffisamment stimulantes pour maintenir l'intérêt des enfants.



La laïcité

Le programme *Tout le monde dehors!* s'adresse aux jeunes de toutes les confessions. Un souci de laïcité doit être maintenu tout au long du programme, particulièrement lorsqu'il a lieu en partenariat avec des établissements scolaires.

Dehors!

Un des objectifs premiers du programme est d'inciter les jeunes à passer plus de temps à l'extérieur afin d'apprécier davantage la nature et de développer le besoin de la protéger. Dans la mesure du possible il est donc primordiale de faire les activités suggérées à l'extérieur. Celles-ci ont été conçues de façon à se prêter facilement à un environnement extérieur.

Des rencontres réussies

Voici quelques éléments essentiels à la réussite de la rencontre:

- *connaître les besoins et les goûts des jeunes;*
- *faire preuve d'humour, de gentillesse, de bonne humeur;*
- *éviter les jeux ou les activités complexes, qui demandent de longues explications;*
- *éviter de surcharger l'horaire, prévoir des moments de répit pour mieux enchaîner les activités;*
- *se montrer capable de souplesse par rapport à l'horaire (par exemple, pour prolonger un jeu qui plaît ou abréger une activité peu emballante);*
- *suivre un rythme, tout en s'adaptant à l'état général du groupe (parfois agité, parfois fatigué, parfois indiscipliné).*





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



PRÉPARATION DE LA RENCONTRE :

Journée pédagogique

Avant de commencer

Déroulement de la journée

Les activités se dérouleront sous forme d'ateliers ayant chacun une thématique distincte. Les équipes formées assisteront donc en alternance aux activités proposées durant les différents blocs de la journée. Chaque bloc d'une heure et quart inclut les déplacements vers l'atelier suivant. Les blocs comprennent 2 ateliers de 30 minutes chacun. Au besoin, donner plusieurs fois le même atelier en même temps à différents groupes.

Supervision / encadrement

Les jeux adaptés aux différents groupes d'âge seront animés par l'équipe scout (adultes ou pionniers) dans un but pédagogique et de divertissement. Les éducateurs de l'organisme bénéficiaire seront mandatés pour accompagner les groupes vers les différents ateliers en tant que responsables d'équipe.

Besoins d'équipements et de locaux

Les jeux présentés peuvent tous se dérouler à l'extérieur, ce que nous préconisons. Cependant, l'utilisation de locaux comme un gymnase ou une salle de classe peut s'avérer utile. L'accès à du matériel serait également un atout. Une entente préalable devra être faite avec le responsable de l'organisme pour préciser les possibilités.

Horaire de la journée

8h30	Accueil et présentation
8h45	Formation des équipes
9h00	Cri de ralliement et cris d'équipes
9h15	Bloc 1
10h30	Collation
10h45	Bloc 2
12h00	Dîner
13h00	Bloc 3
14h15	Bloc 4
15h30	Rassemblement et au revoir





Présentation

Présentation du groupe scout et de l'équipe. Expliquer brièvement ce qu'est le mouvement scout et les activités effectuées dans votre groupe.

Formation des équipes

Diviser le groupe en 4 équipes.

Cris de ralliement et cris d'équipe

Cri de ralliement

Animateurs : Appel: « De notre... »

Jeunes : Réponse : « Mieux » puis se taisent.

Cris d'équipe

Une façon de créer un sentiment d'appartenance à l'équipe est la création d'un cri de ralliement. Celui-ci peut prendre la forme d'une chanson, d'une courte phrase, etc.

Bans

Pour s'asseoir: un animateur dit « Kaya »

Réponse: « Boum » en s'asseyant.

Pour se lever: un animateur dit « Karé »

Réponse : « La » en se levant.





PREMIER BLOC :

1 L'orientation

Préparation pour les deux ateliers

Dessiner avec une craie une rose des vents au tableau ou sur le sol. Expliquer les points cardinaux. Par exemple, les principes de base de la boussole comme le fait que l'aiguille pointe toujours le Nord. Montrer comment placer l'aiguille dans la flèche d'orientation, la « maison ». Faire pratiquer aux enfants. Pour plus d'informations se référer à [l'annexe 1](#).



Atelier : La ruée vers l'or

Un membre de chaque équipe est désigné pour aller secrètement cacher un objet, chacun choisit une direction différente. Les objets représentent des pépites d'or. Au moment prévu, ceux qui ont caché les pépites indiquent à leur équipe le point cardinal de la direction prise. Les membres de l'équipe, sauf celui qui a caché les pépites, partent à leur recherche avec la boussole. L'équipe qui revient la première avec l'objet gagne. Échanger les rôles.

Atelier : La boussole folle

Ce jeu permet d'apprivoiser le fonctionnement d'une boussole.

Trouver le point cardinal le plus proche de chaque coin du terrain de jeu et l'identifier par la lettre correspondante (N, S, E, O).

Tous les joueurs se placent au centre de l'aire de jeu. Quand le meneur de jeu dit : « La boussole indique le nord », tous les joueurs courent vers l'arête correspondant au nord. Il en est de même pour les autres points cardinaux.

Lorsque le meneur de jeu crie « on a perdu la boussole », tous les joueurs se mettent à quatre pattes et parcourent l'aire de jeu dans tous les sens, « on a retrouvé la boussole », les joueurs se relèvent et sautent en écartant bras et jambes et en criant « hurra! », « la boussole est devenue folle », les joueurs se couchent sur le dos et agitent les bras et les jambes en l'air tout en tournant sur eux-mêmes.

Pour ajouter du défi, le dernier joueur à faire l'action demandée peut prendre la place du meneur.

Liste de matériel :

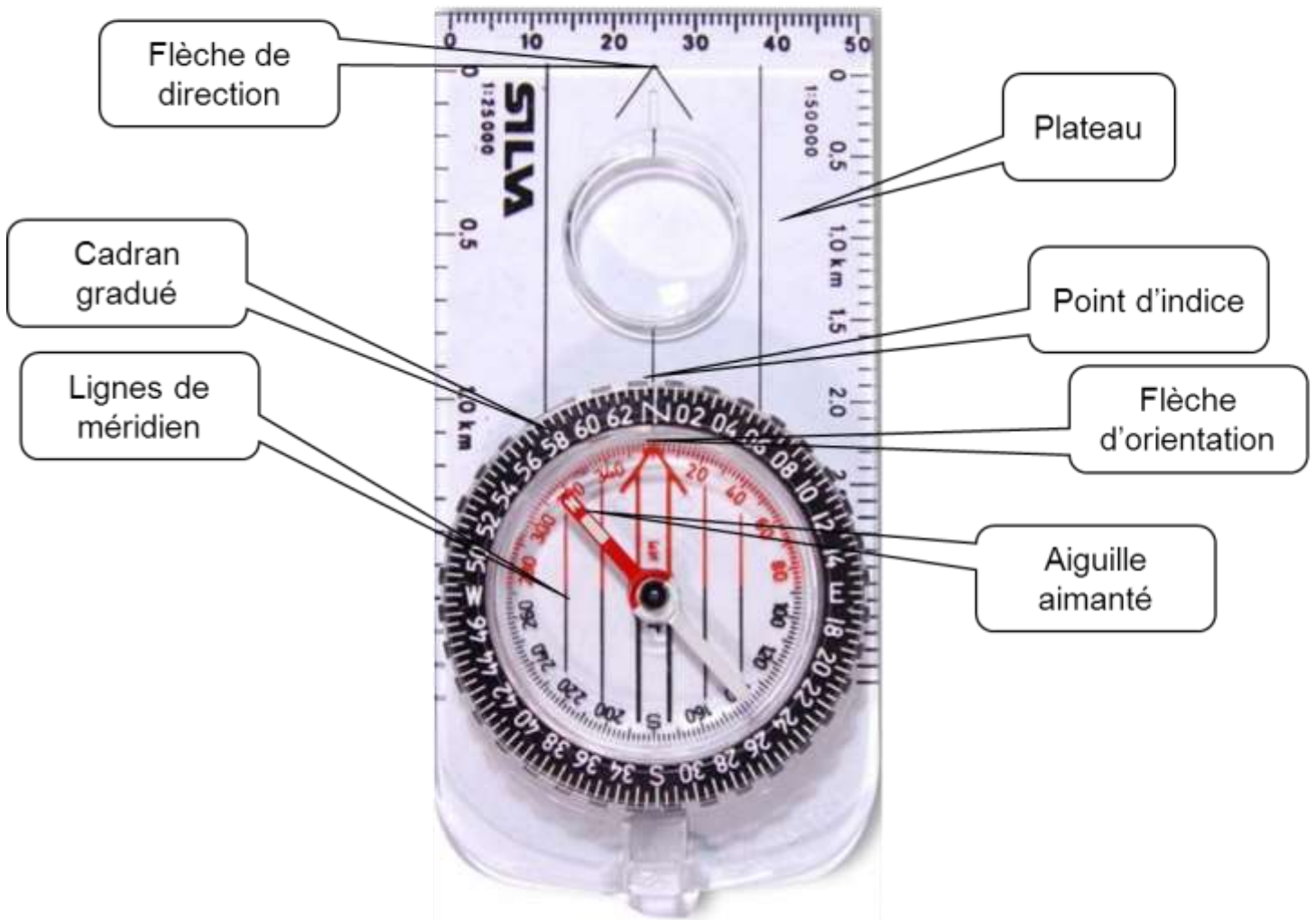
- boussoles
- petits objets à cacher
- craie
- affiche points cardinaux



1

ANNEXE A

Anatomie de la Boussole





Sur le terrain



- Pointez la direction voulue
- Tournez le cadran gradué
- Superposez l'aiguille aimantée sur la flèche d'orientation



Visé

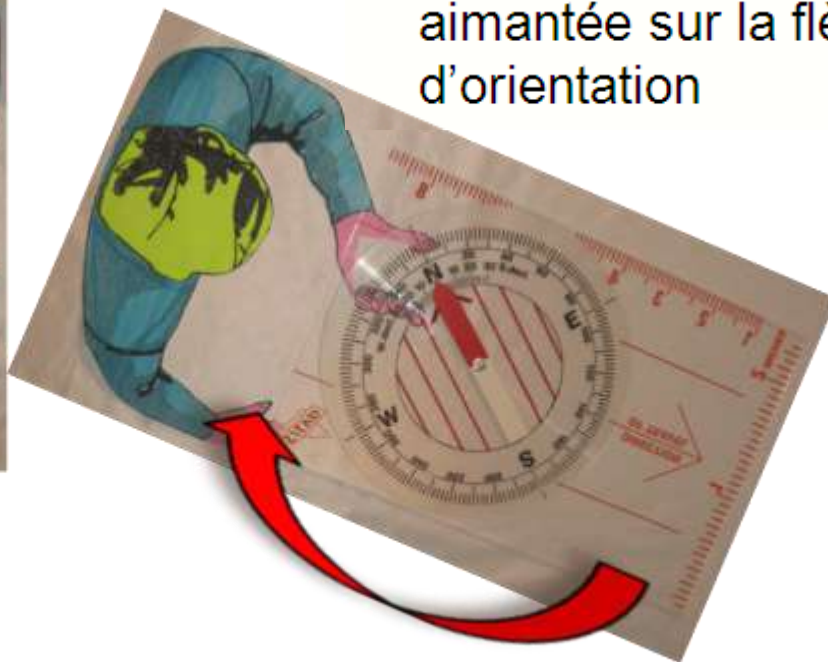


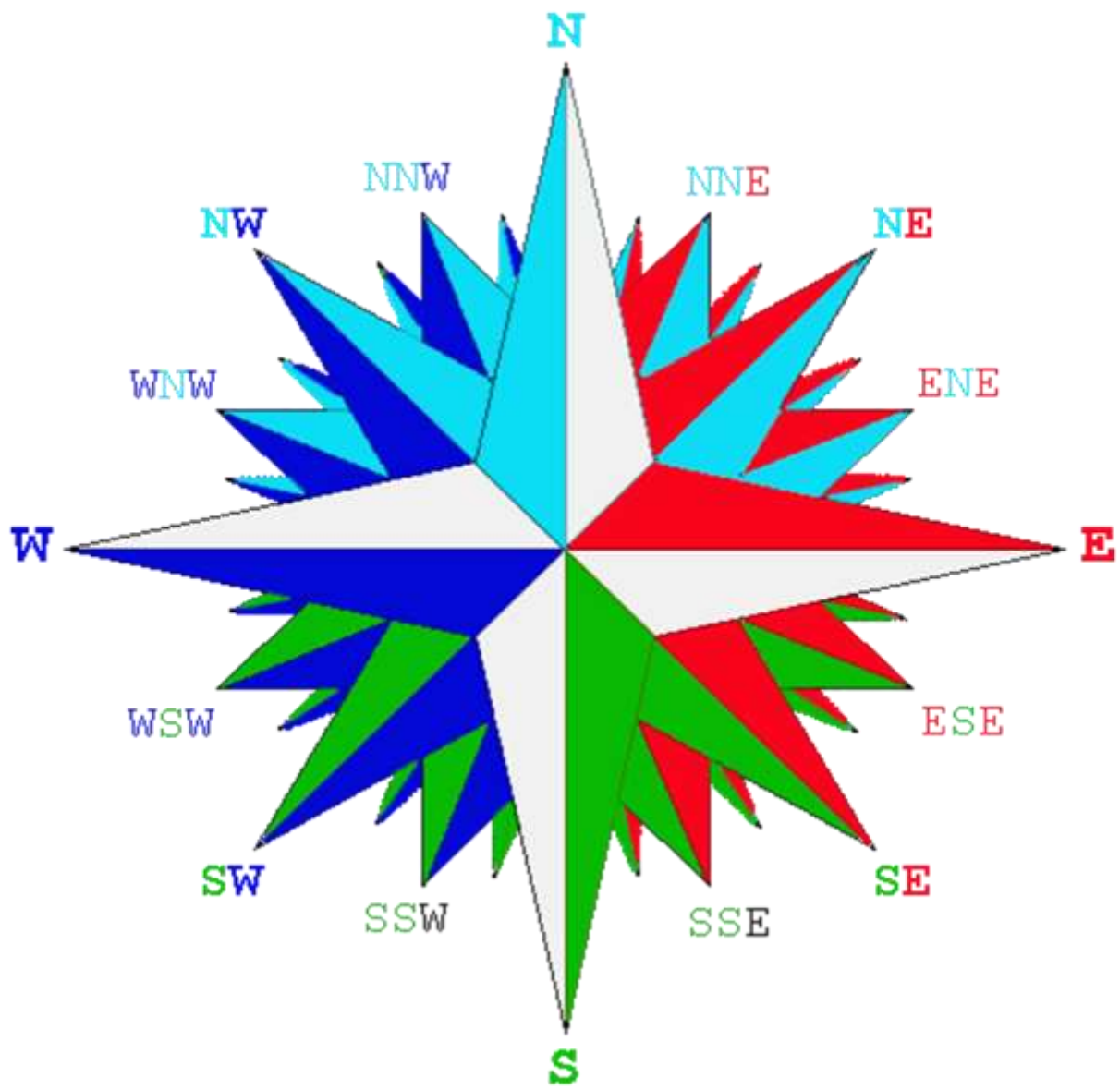
UTILISATION DE LA BOUSSOLE

SUIVRE UN AZIMUT



- Tournez le cadran gradué sur le degré désiré
- Tournez sur vous-même pour superposer l'aiguille aimantée sur la flèche d'orientation







Voici un exemple de boussole géante effectuée dans le cadre du programme. N'hésitez pas à vous en inspirer!



Crédit photo : Roger Dontigny



DEUXIÈME BLOC :

2 L'équipement

Atelier : Le bon équipement

Avant de passer au jeu donner à chaque jeune une fiche disponible à [l'annexe 2A](#) afin qu'ils puissent aider les randonneurs à retrouver leur équipement perdu.

Les enfants sont répartis en deux équipes. Chaque équipe reçoit une pile d'équipement et de vêtements. La pile est constituée de bons articles à apporter et de mauvais articles. Chaque équipe doit regarder les articles dans sa pile et se concerter pour choisir les articles qu'elle considère les bons. Lorsque la période de consultation prend fin, une personne par équipe est choisie pour être le mannequin. Au signal de départ, le reste de l'équipe doit mettre les articles choisis sur le mannequin le plus rapidement possible. Celle qui a le plus de bonnes réponses gagne. En cas d'égalité le plus rapide l'emporte.

Exemples

inappropriés :

- Boisson énergisante
- Jeans
- Sandales (gougounes)
- Parfum

Exemples appropriés :

- Vêtements de randonnée en tissu synthétique
- Chandail en polaire
- Bottes de marche
- Gourde pleine d'eau
- Boussole
- Canif
- Sac à dos

Atelier : les nœuds

Expliquer comment faire un nœud plat en donnant une corde à chaque jeune. Parler de ses utilités : façon simple de nouer deux cordes ensemble; plus solide qu'un «double nœud». Un bon nœud est un nœud qui se défait facilement. Au besoin, consulter [l'annexe 2B](#).

Variante : Attacher sa corde à celle du voisin avec le nœud plat. Tous les bouts de corde mis ensemble font une grande corde à danser. Jouer!

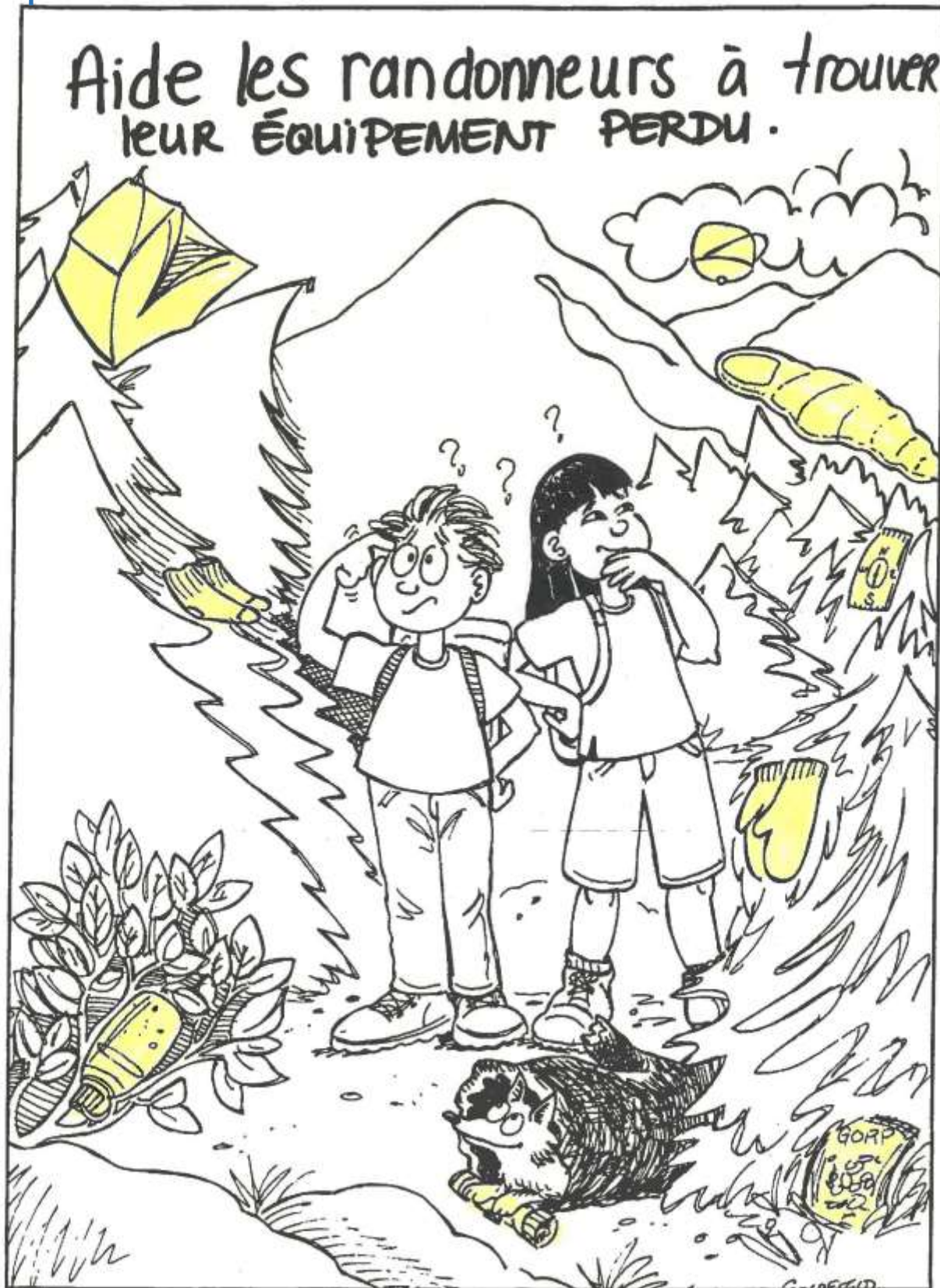
Jeu : Le nœud humain

Tous les jeunes, sauf un, se tiennent par la main pour faire une ligne. Lorsque tous les jeunes sont en cercle, ils se lâchent les mains puis attrapent au hasard les mains de n'importe qui en tournant afin de faire un gros nœud humain. Celui qui est resté à l'écart est le « démêleur ». Il doit démêler les personnes en donnant les instructions : qui passe où, en dessus ou au-dessus des mains.

Liste de matériel :

- 1 Corde par participant
- 1 crayon par participant
- 1 feuille « aide les randonneurs » par participant
- Vêtements et accessoires appropriés et inappropriés pour la randonnée

Réponses



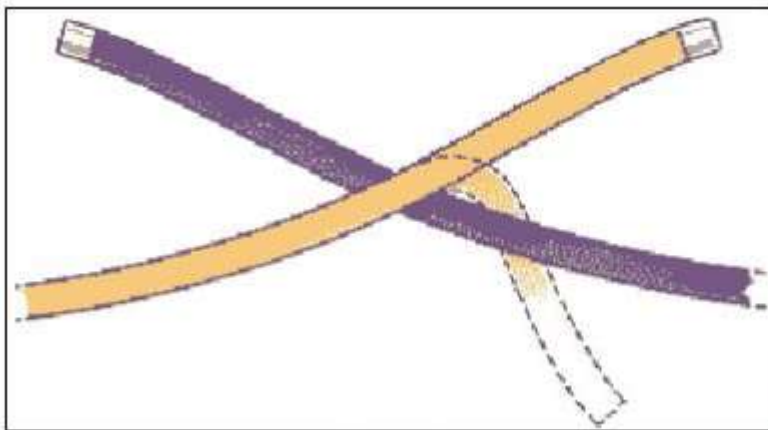
Aide les randonneurs à trouver
leur ÉQUIPEMENT PERDU.



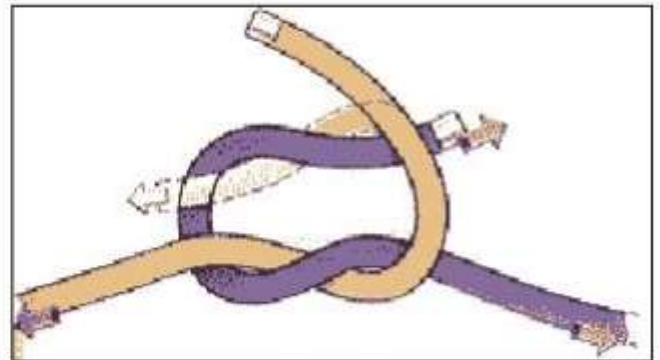


2

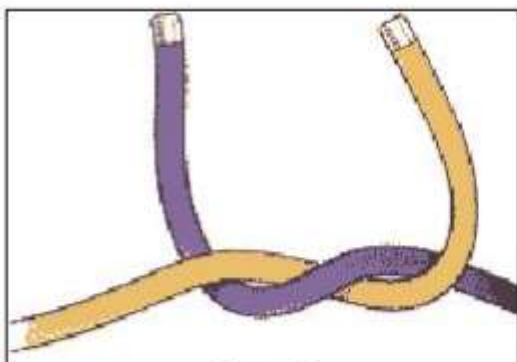
ANNEXE B



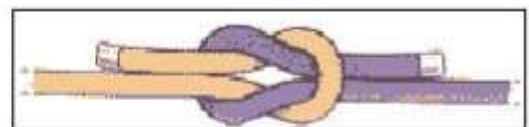
Etape 1



Etape 3



Etape 2



Etape 4



TROISIÈME BLOC :

3 La nature

Atelier : Les écureuils dans l'arbre

Prendre un peu de temps pour parler de l'écureuil aux enfants. Cet animal leur est sans doute très familier, pourtant ils ignorent sûrement bien des choses à son sujet.

Utiliser les fiches descriptives sur les écureuils pour renseigner les enfants sur les particularités de ce petit mammifère. Voir [l'annexe 3A](#).

Truc mnémotechnique

Le nid de l'écureuil se trouve dans un arbre, il est gros et est constitué de feuilles.

Entonner un air et chanter :

«Un gros nid de feuilles, c'est un nid d'écureuil ».

Voir la vidéo sur le site internet : <http://scoutsducanada.ca/materiel-audiovisuel/>



Jeu des écureuils

Le jeu se trouve à [l'annexe 3B](#).

Atelier : La légende des Sept Chefs

Voici les grandes lignes de la légende. Il n'en tient qu'à vous de l'agrémenter de vos superlatifs. Ne pas hésiter à glisser ce texte dans un vieux livre pour ajouter de la crédibilité à la légende.



Grâce aux fiches des arbres de [l'annexe 3C](#), il est possible de montrer aux enfants les différences entre les arbres du S.E.P.T. C.H.E.F. au fur et à mesure du conte ou à la fin selon votre préférence.

Il y a de cela fort longtemps, alors que la nature régnait sur la Terre, il y avait 7 chefs. Les 7 chefs s'ennuyaient profondément. Ils décidèrent de mettre leurs efforts en commun pour créer les êtres humains.

Tout allait bien, les 7 chefs étaient très heureux et étaient les amis des humains jusqu'à ce que l'hiver arrive et que soudainement les humains se mettent

Liste de matériel :



à mourir de froid.

Les 7 chefs se rassemblèrent pour discuter de la situation. La solution qu'il leur vint à l'esprit fut de créer le feu. Ils donnèrent alors des roches pour créer une étincelle et du bouleau blanc pour démarrer facilement un feu.

Les humains utilisèrent le bouleau et les roches pour commencer un feu, mais après quelques secondes le feu s'éteignait. Il fallait du bois.

Les 7 chefs se rencontrèrent et décidèrent que le meilleur bois pour créer des flammes était le S.E.P.T., soit le sapin, l'épinette, le pin et le thuya (communément appelé cèdres).

Les humains se réjouirent de ce cadeau. Ils purent utiliser leurs roches pour les étincelles, le bouleau pour créer une petite flamme et le S.E.P.T. pour en faire une plus grosse. Malheureusement, il fallait ajouter du sapin, de l'épinette, du pin ou du thuya sans cesse, car après quelques minutes tout le bois était consommé et le feu mourrait.

Les 7 chefs se réunirent à nouveau et conclurent qu'il fallait un bois qui brûlerait plus lentement une fois que le feu était allumé. Ils firent de grandes analyses scientifiques et conclurent que le C.H.E.F, le chêne, l'hêtre, l'érable et le frêne était l'idéal.

Et c'est ainsi que les êtres humains purent vivre au chaud auprès du feu constant grâce au S.E.P.T C.H.E.F.

Truc mnémotechnique

Pour distinguer le sapin de l'épinette :

L'aiguille de sapin a 2 côtés et le mot a 2 syllabes (SA-PIN).

L'aiguille de l'épinette a 4 côtés et le mot a 4 syllabes (É-PI-NET-TE).



Promenade

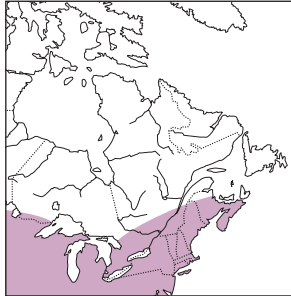
S'il y a un parc ou une forêt à proximité, demander aux enfants d'identifier les arbres de la légende, les types d'écureuils et de repérer leurs nids. Variante : faire une course.



Écureuil gris ou noir

Sciurus carolinensis
Gray or Black Squirrel

Famille des sciuridés



RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE

L'écureuil gris s'observe presque partout dans l'est de l'Amérique du Nord, depuis le sud du Québec jusqu'en Floride. L'espèce a été introduite au Montana, en Saskatchewan et dans certaines villes de la côte ouest, de même qu'en Grande-Bretagne, en Afrique du Sud et en Australie.



MENSURATIONS

Longueur totale : 430 à 540 mm; queue : 200 à 252 mm; pied : 60 à 75 mm; oreille : 25 à 35 mm.



POIDS

Mâles et femelles adultes sont de taille identique et pèsent entre 340 et 680 g. Les nouveau-nés pèsent entre 15 et 18 g.



CARACTÈRES DISTINCTIFS

Cette espèce a le dos gris cendré et le ventre blanc. Les pieds, les flancs, le museau et la queue sont parfois teintés de brun. L'écureuil noir est une variété mélanique de l'écureuil gris, au pelage entièrement noir, parfois teinté de roux. Certaines années où les populations d'écureuils sont abondantes, les individus albinos (blancs) ou de couleur cannelle sont assez communs dans le sud-ouest du Québec.



HABITAT

L'écureuil gris habite la forêt de feuillus et la forêt mixte. Très commun dans les régions urbaines du sud du Canada, il fréquente les parcs et les pelouses et s'approche volontiers des habitations. La dimension de son domaine vital dépend de plusieurs variables. Son territoire est plus grand dans les secteurs plus pauvres en nourriture et plus restreint dans les endroits où les populations sont plus denses. Le domaine occupé par les mâles peut atteindre plus de 20 ha en période de reproduction; celui des femelles, 6 ha.



Michel Guinin



GÎTE

L'écureuil gris passe l'hiver et élève ses petits dans un arbre creux, un trou de pic abandonné, sous un bâtiment ou dans un grenier. En été, il s'abrite aussi dans des nids de feuilles et de brindilles qu'il construit dans les arbres, à 10 ou 15 m du sol.



REPRODUCTION

L'accouplement a lieu entre le début de février et la fin de juin, et l'espèce produit 1 ou 2 portées par année après une gestation de 40 à 45 jours. Les petits, au nombre de 1 à 9 (moy. 2 à 3), naissent entre mars et août. Nus et aveugles à la naissance, ils ouvrent les yeux à 28 ou 30 jours et sont sevrés à l'âge de 8 à 10 semaines. Les femelles sont généralement matures à 10 ou 11 mois, parfois plus tôt; les mâles, au bout de 11 à 18 mois. En période de rut, les mâles entrent sur le territoire des femelles. On assiste alors à des poursuites effrénées dans les arbres. Seuls les dominants pourront s'accoupler. Pendant l'élevage des petits, les femelles deviennent

agressives et défendent leur nid contre tout intrus. Si elles sont dérangées, elles transporteront leurs petits un à un vers un autre abri.



RÉGIME ALIMENTAIRE

L'écureuil gris se nourrit de glands, de noisettes, de fleurs et de fruits. Il broute les bourgeons et ronge l'écorce interne de divers arbres et arbustes et lèche la sève des érables. Il mange aussi des graines, des champignons, des insectes, des petits oiseaux et des oeufs. À la fin de l'été et en automne, il cache dans l'humus, entre les racines ou dans le creux des arbres, quantité de noix qu'il retrouvera plus tard grâce à son odorat bien développé.



COMPORTEMENT SOCIAL

L'écureuil gris est relativement grégaire. On remarque au sein des populations locales une hiérarchie stable et bien structurée que domine un gros mâle assez âgé. Les affrontements sont rares, mais l'écureuil cherche souvent à impressionner ses congères par des cris, des gestes et des postures de menace. Au printemps et à l'automne, lorsque la nourriture abonde, il partage parfois son site d'alimentation.



LONGÉVITÉ

À l'état sauvage, il vit en moyenne de 6 à 10 ans. Un individu habitant un parc urbain aurait vécu au moins 20 ans. En captivité, l'espèce peut vivre 23 ans.



PRÉDATEURS

L'homme chasse et trappe l'écureuil gris pour sa fourrure et sa chair ou pour s'en débarrasser lorsqu'il fait du tort aux plantations. Ce rongeur craint aussi le chat domestique, le renard roux, le renard gris, le raton laveur, le lynx roux, le vison d'Amérique, les buses, les chouettes et les hiboux.



NOTES

Essentiellement diurne, l'écureuil gris est actif toute l'année. L'été, on l'observe le plus souvent tôt le matin et en fin d'après-midi. L'hiver, il est inactif les jours de tempête et de grand froid et s'affaire habituellement au milieu du jour.

L'écureuil gris grimpe aisément aux arbres. Bien qu'il soit surtout arboricole, il circule souvent sur le sol, à la recherche de nourriture. On reconnaît son passage aux débris de noix qu'il laisse derrière lui et aux trous qu'il creuse dans l'humus ou la neige. À l'exemple de certains oiseaux et assez curieusement d'ailleurs, l'écureuil gris prend parfois des bains de fourmis. Il creuse dans une fourmilière et s'y étend de tout son long. Soudain, il se roule et virevolte en tous sens, prenant un évident plaisir à se faire mordre par les fourmis. L'acide formique sécrété par ces insectes l'aiderait à se débarrasser des petits parasites (acariens) qui se logent dans son pelage.

Bien qu'il soient sédentaires, les écureuils gris entreprennent sporadiquement de grandes migrations. Certains automnes, on en a vu des centaines, voire des milliers, pressés par la surpopulation et le



Doniel Dupont

manque de nourriture, traverser en masse des routes, des lacs et des cours d'eau.

À cause de l'habitude qu'il a de ronger les fils électriques ou téléphoniques, les bourgeons et l'écorce de certains arbres, et de déterrer les bulbes de plantes ornementales, l'écureuil gris cause parfois des dégâts importants. Il est possible de prévenir ces problèmes en entourant le tronc des arbres ornementaux d'une feuille de tôle de 60 cm de large, ou d'un entonnoir de métal inversé. On peut l'empêcher de circuler sur les fils en les recouvrant de petites sections de tuyaux de plastique de 60 cm de longueur et de 3 à 5 cm de diamètre, tournant librement autour du fil. On l'éloignera du grenier et des larmiers en obstruant toutes les ouvertures avec un grillage et en laissant une lampe allumée dans l'entretoit. L'écureuil gris se rend malgré tout fort utile en participant au reboisement des forêts. En effet, la majorité des noix qu'il a cachées dans le sol mais n'a pas retrouvées germent tôt ou tard.

Les écureuils dans les arbres

Âge :	9-10 ans
Durée :	10-20 minutes
Endroit :	Extérieur
Taille du groupe :	10-30
Rythme :	Actif
Matériel requis :	Aucun
Valeur essentielle :	Responsabilité
Valeur secondaire :	Collaboration



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 se sentir vulnérable ou de se sentir responsable et réfléchir :

- aux façons d'aider les personnes vulnérables;
- aux façons d'obtenir l'aide des autres quand nous en avons besoin.

Droits et responsabilités

Droit à la sécurité (Articles 32 à 38); droit d'être protégé contre toutes formes de violence (Article 19)

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons créer des environnements sécuritaires.

But du jeu

Chaque enfant est amené à éviter que le renard le touche et à protéger les autres pour qu'ils ne soient pas touchés par le renard.

Déroulement

1. Dites aux enfants que le jeu ressemble un peu à celui du Chat. Divisez le groupe en équipes de 3 enfants. Les enfants qui ne font pas partie d'une équipe seront les renards pour commencer. Si le nombre d'enfants est un multiple de 3, choisissez une équipe de 3 enfants pour jouer le rôle des renards.
2. Désignez un écureuil et 2 arbres par équipe.
3. Proposez aux arbres de se placer face à face et de se tenir les mains. Invitez les écureuils à se placer entre les arbres. Expliquez aux enfants que lorsque les écureuils sont entre les arbres, ils sont à l'abri des renards, mais que lorsqu'ils sortent de leur cachette pour aller courir dans les bois, ils risquent de se faire toucher.

4. Spécifiez aux arbres que leur rôle est de protéger les écureuils. Ils peuvent donc se déplacer et collaborer avec les écureuils pour les protéger contre les renards.
5. À votre signal, les écureuils doivent courir d'un arbre à un autre. Dites « Les écureuils sortent faire une promenade ! » pour signaler aux enfants qu'ils doivent changer d'arbre.
6. Expliquez aux renards qu'ils doivent essayer de toucher les écureuils quand ces derniers se déplacent. Quand un renard réussit à toucher un écureuil, il devient un écureuil, et l'écureuil touché devient un renard.
7. Quand les écureuils se seront déplacés entre les arbres plusieurs fois, les enfants pourront changer de rôle et reprendre le jeu.

Discussion en groupe

À la fin de l'activité, 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 aimé être un arbre et protéger les écureuils ?
- Comment vous êtes-vous sentis quand vous étiez un écureuil ?

Réfléchir



- Pouvez-vous nommer des endroits où vous vous sentez en sécurité ?
- Aimez-vous que les autres vous aident ou prennent soin de vous ? Pouvez-vous donner un exemple d'une situation où quelqu'un vous a aidés ?
- Pouvez-vous donner un exemple d'une situation où vous avez aidé quelqu'un ?

Proposer des actions



Que pouvons-nous faire si nous voyons qu'un membre de notre groupe ne se sent pas en sécurité ?











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







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

Partie I – Les arbres

Pour croître, les plantes doivent utiliser la photosynthèse, un processus qui convertit l'énergie du soleil en nourriture pour la plante.

Conifères	Arbre	Feuille
Épinette		
Sapin		
Pin		
Mélèze Laricin		

Les conifères sont particulièrement bien adaptés au dur climat boréal. Leur forme conique réduit l'accumulation de neige sur leurs branches en hiver, de sorte qu'elles ne se brisent pas sous le poids de la neige. Leurs étroites aiguilles sont couvertes d'une épaisse couche de cire les protégeant contre les vents secs. Ces aiguilles sont dotées de minuscules pores qui permettent aux gaz d'entrer dans les arbres et d'en sortir : c'est ainsi qu'ils « respirent ». Ces pores sont enfoncés dans la couche cireuse pour réduire la perte d'eau.

Feuillus	Arbres	Feuilles
Peuplier Faux-Tremble		
Peuplier Baumier		
Bouleau		

Les arbres à feuilles caduques, comme le peuplier faux-tremble, sont également adaptés aux conditions boréales. Ils font pousser leurs feuilles pour effectuer la photosynthèse durant l'été, puis les perdent avant les froids d'hiver. Ainsi, les arbres sont moins endommagés par les importantes chutes de neige. Avant de perdre leurs feuilles, les arbres reprennent certains des nutriments qu'elles contiennent en vue de la croissance de la prochaine année. Les peupliers Faux-Trembles disposent aussi de chlorophylle (cellules vertes nécessaires à la photosynthèse) dans leur écorce, de sorte qu'ils peuvent créer de la nourriture, en hiver, durant des journées plus chaudes.

Toutes ces espèces d'arbres accueillent une variété d'oiseaux, de mammifères et autres espèces sauvages. Ils entreposent aussi de grandes quantités de carbone et produisent beaucoup d'oxygène, tellement qu'au printemps et en été, dans l'hémisphère nord, quand les arbres boréaux croissent le plus intensément, les niveaux mondiaux de dioxyde de carbone chutent et ceux d'oxygène augmentent.

Bien que les arbres représentent l'espèce de plante dominante, beaucoup d'autres plantes croissent dans la forêt boréale, y compris des arbustes, des mousses et du lichen. Ceux-ci permettent aux animaux tels que le caribou et l'ours de se nourrir.



QUATRIÈME BLOC :

4 L'environnement

Atelier : Sans Trace Canada

Quelle est sa durée de vie? [Annexe 4A.](#)

Atelier : CATCH – réparer la couche d'ozone

Les élèves, frisbee à la main, forment une ligne latérale. Les cerceaux sont dispersés devant les élèves, à différentes distances (de 10 à 20 mètres).

Les cerceaux représentent des trous dans la couche d'ozone. Lorsque l'animateur dit « lancez », les élèves tentent de lancer leur mécanisme de réparation de la couche d'ozone (disque volant) dans les trous afin de sauver l'Amérique du Nord de l'inondation. (L'ozone empêche la calotte glaciaire de l'Arctique de fondre.)

L'animateur dit « Récupérez » et les élèves courent chercher leur disque et reviennent sur la ligne de tir.

Règles du jeu :

5 points pour un disque qui atterrit à l'intérieur d'un cerceau.

2 points pour un disque qui touche un cerceau à l'atterrissage.

Lorsqu'un élève a amassé 10 points, il crie : « un trou réparé », puis retire un cerceau du jeu. Conti-

nuer jusqu'à ce que tous les cerceaux aient été retirés.

Suggestions :

Avec les débutants, placer les cibles proches.

S'assurer que tous les élèves soient prêts avant de donner les signaux « Lancez » ou « Récupérez ».

Variations :

A. Se servir de différents types de cible : des boîtes, des cerceaux suspendus, etc.

B. Déterminer différentes façons de lancer ou différents mouvements de déplacement pour récupérer le disque.

C. Placer de 6 à 10 cerceaux au centre d'un large centre.

D. Demander aux élèves de faire un tour du périmètre à pied (ou en utilisant n'importe quel autre moyen de locomotion) avant de lancer.

Liste de matériel :

- 1 Frisbee / participant - Cerceaux



Rassemblement, au revoir et évaluation du programme

Rassembler les jeunes avec le cri de ralliement. Les remercier ainsi que l'école pour la belle journée. Offrez-leur des dépliants universels personnalisés avec les coordonnées de votre groupe scout ou les cartons «amenez un ami» et les inviter à votre prochaine réunion. Vous trouverez ces outils dans la section communications du centre de ressources de l'Association des scouts du Canada. Pour assurer un meilleur taux d'inscription, demander les coordonnées des parents à l'organisme, puis les contacter pour inviter leur enfant à votre prochaine réunion. Vous pouvez également remettre un certificat de participation, lui aussi disponible sur le site internet. Informer les jeunes qu'une évaluation du programme en ligne est disponible à cette adresse :

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

N'oubliez pas de remplir, vous aussi, votre propre évaluation du programme à cette adresse, nous attendons vos commentaires : <https://fr.surveymonkey.com/s/toutlemondedehorsanimateur>

Nous vous remercions de votre participation au programme et espérons que ce fût une expérience agréable!

TOUT
LE MONDE
DE-
HORS
!



4

ANNEXE A



Quelle est sa durée de vie?



leave no trace | sans trace
CANADA

- Taille de groupe :** Toute taille
- Groupe d'âge :** 6 à 12 ans
- Durée :** 30 minutes
- Objectif :** Montrer l'importance de mettre les déchets aux déchets en illustrant le temps que prennent certains objets pour se décomposer.
(La décomposition est la dégradation de la matière d'une forme complexe à une forme simple, principalement due à l'action des champignons, des bactéries ou des rayons solaires).
- Matériel :** Cartes « déchets »
Tableau montrant les principes *Sans trace*.
Déchets véritables correspondant aux cartes (nous suggérons de recueillir des déchets que les groupes plus jeunes pourront facilement identifier)-optionnel

Préparation

Préparez un tableau montrant les principes *Sans trace*.

Introduction (5 minutes)

Présentez-vous et souhaitez aux participants la bienvenue au programme NATURE 6-12. **Demandez** combien de personnes ont déjà fait de la randonnée, du camping, de la pêche, du bateau ou un pique-nique. **Demandez** aux participants s'il y a un endroit où ils aiment particulièrement aller et pourquoi. **Demandez** qui sait comment faire des activités de plein air sans laisser de trace. Expliquez que le programme *Sans trace* permet aux gens d'acquérir des connaissances et des compétences qui les aident à se protéger eux-mêmes et à protéger les milieux qu'ils visitent (tels que les parcs nationaux, les forêts, les sentiers, les campings). Ce programme a pour but d'aider les gens à prendre de bonnes décisions pour protéger le monde qui les entoure; un monde dont nous profitons tous. **Lisez** chaque principe.



Discussion et activité (20 minutes)

Étendez les cartes par terre en plaçant les illustrations des déchets vers le haut. Si vous avez recueilli des déchets qui correspondent aux images, placez-les à côté de la carte correspondante ou sur celle-ci. **Demandez** au groupe de deviner le temps que prend chaque article pour se décomposer. (**Conseil** : Expliquez le terme « décomposer » aux jeunes participants.) Après les avoir laissé deviner, donnez-leur la réponse et discutez de la durée requise à la décomposition de cet item. Leur réponse était-elle exacte? Ont-ils déjà vu cet article dehors, peut-être parmi des déchets? Faites cet exercice avec chaque carte en accordant plus d'attention à celles pour lesquelles les participants ont donné des réponses inexactes. Terminez la discussion en soulignant l'importance du principe *Je me préoccupe des déchets*. Beaucoup de gens pensent qu'il est convenable de jeter des aliments dehors, par exemple des pelures de pommes ou de fruits, parce qu'ils sont « naturels ». Même les aliments prennent du temps à se dégrader et peuvent représenter un danger pour les animaux qui les mangent!

Récapitulation (3 à 5 minutes)

Expliquez que les principes *Sans trace* enseignent aux gens à prendre soin des milieux naturels et sauvages quand ils font des activités de plein air. Nos loisirs ont parfois des impacts (causent des dommages) sur le territoire, mais en suivant ces principes, nous pouvons profiter de nos endroits préférés à chaque visite. **Montrez** le tableau et **lisez** à nouveau les principes. Distribuez une petite carte de référence à tous les participants. Dites-leur de la garder et de l'utiliser comme un aide-mémoire indiquant comment faire des activités de plein air de façon plus éclairée. **Demandez**-leur s'ils ont d'autres questions. Remerciez-les du temps et de l'attention accordés à cette activité et dites-leur au revoir!



L'éthique du plein air :

Préparez-vous et prévoyez

Utilisez les surfaces durables

Gérez adéquatement les déchets

Laissez intact ce que vous trouvez

Minimisez l'impact des feux

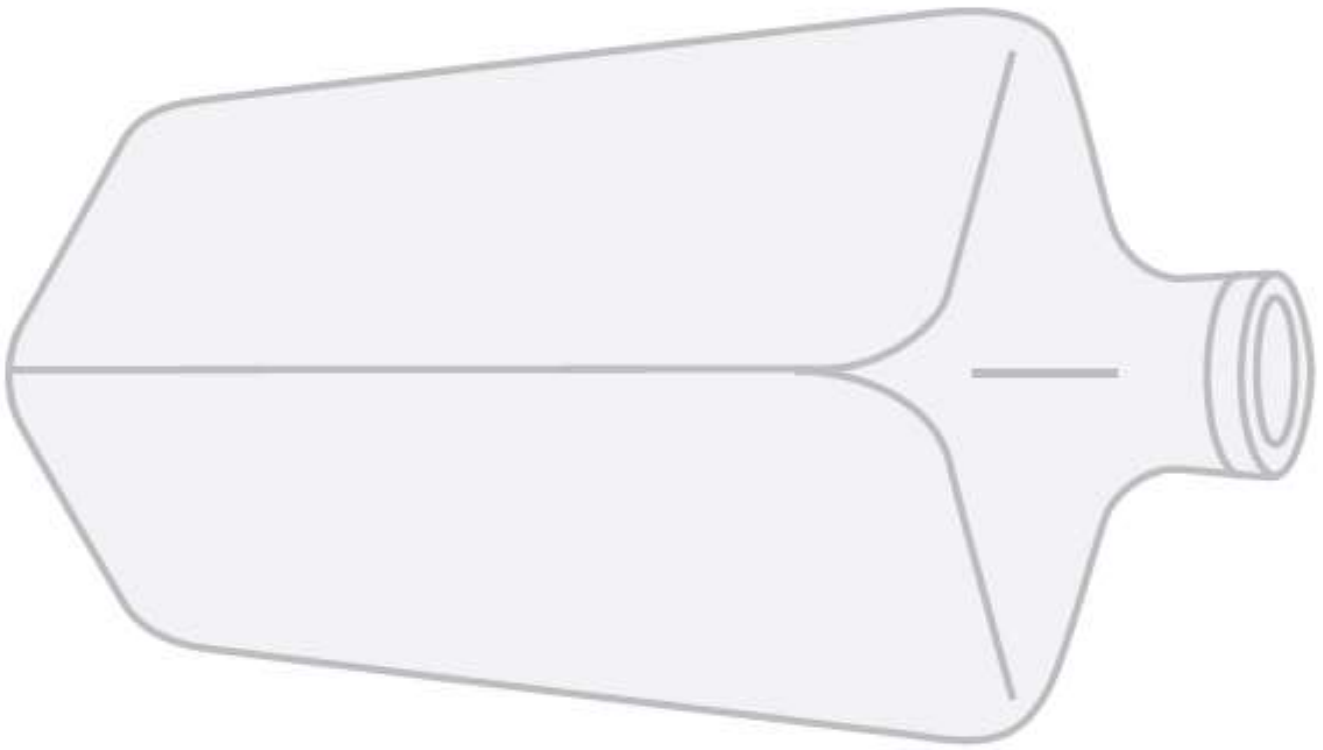
Respectez la vie sauvage

Respectez les autres usagers

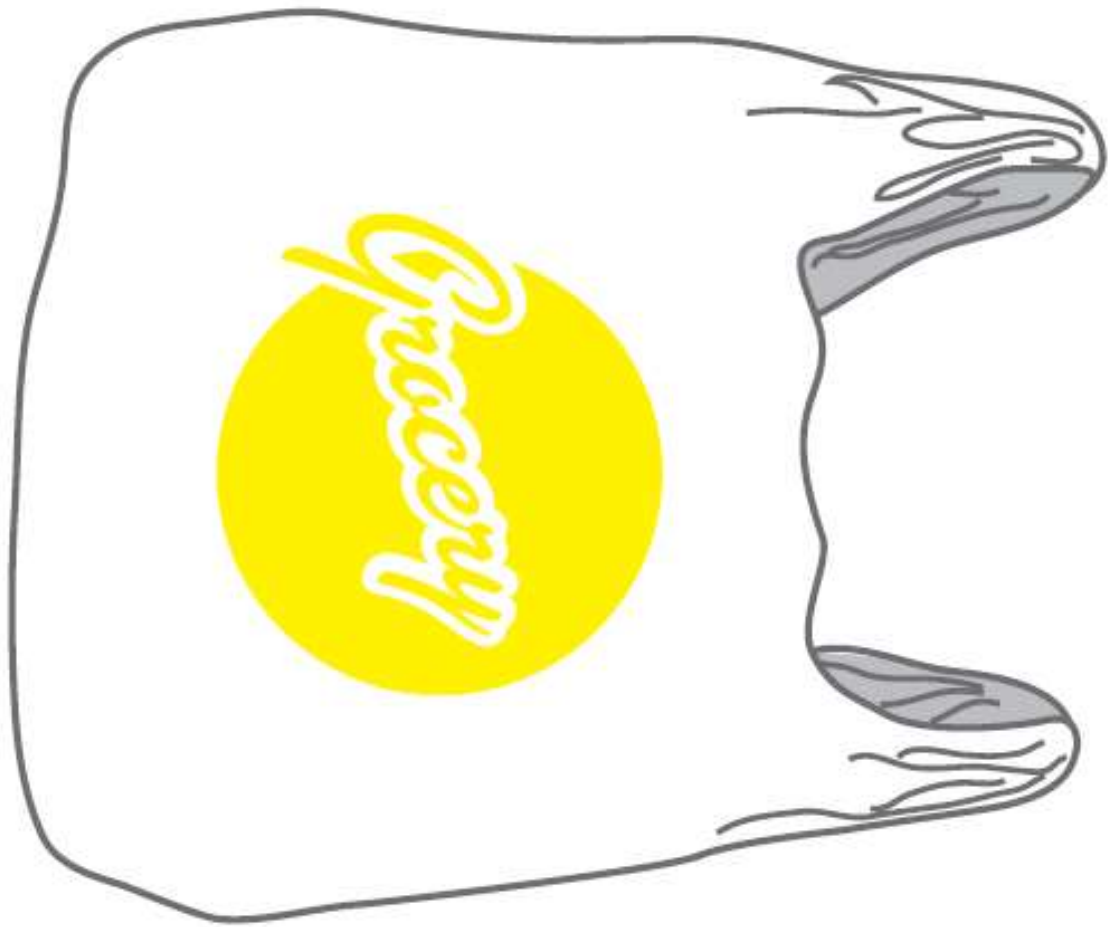
Imprimer les images suivantes et les plier de façon à ce que les jeunes ne voient pas les réponses.



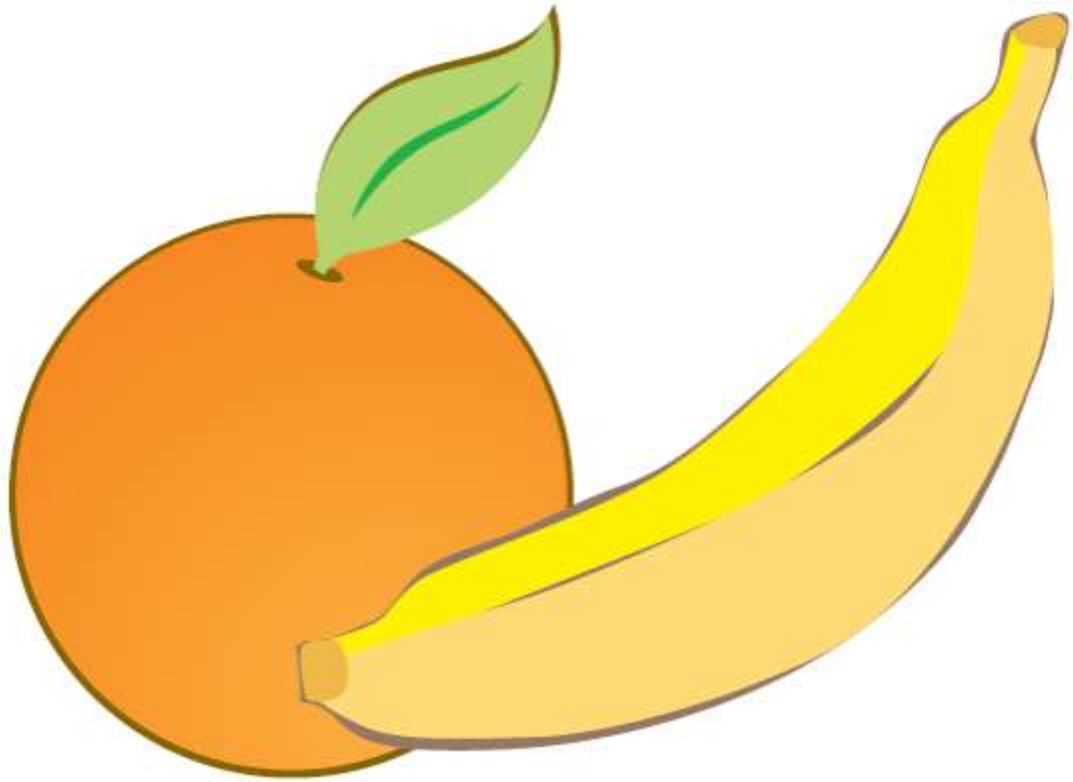
Canette :
de 80 à 100 ans



Bouteille en verre :
1 000 000 d'années



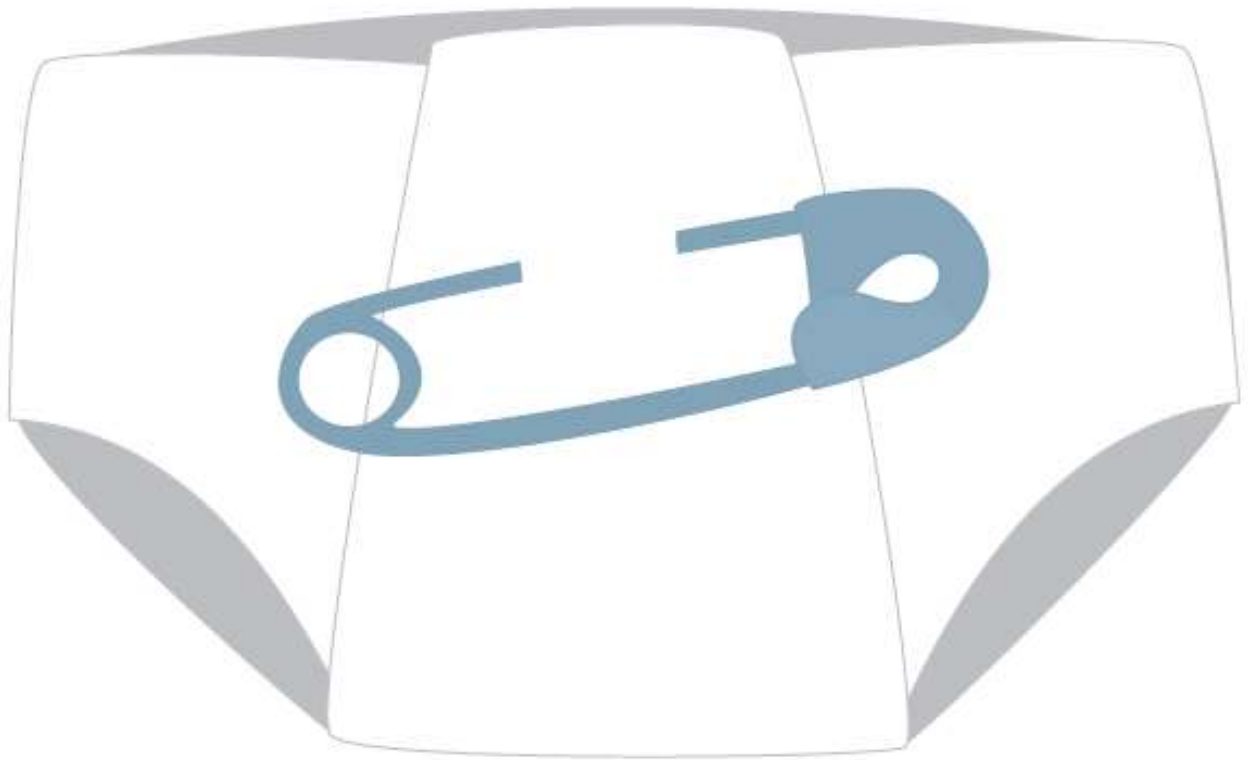
Sac en plastique :
de 10 à 20 ans



Pelure d'orange
ou de banane :
jusqu'à 2 ans



Bas de laine :
de 1 à 5 ans



Couche jetable : **de 10 à 20 ans**

Point intéressant à mentionner aux enfants. Étant donné que les couches ne se dégradent pas avant 10 à 20 ans cela signifie que toutes les couches qu'ils ont souillées sont encore au dépotoir aujourd'hui.



ÉVALUATION DU PROGRAMME

Pour les jeunes

Les jeunes pourront remplir un questionnaire sur leur appréciation du programme. Celui-ci est disponible en ligne à cette adresse :

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

Merci transmettre cette adresse aux jeunes et à leurs parents.

Pour les animateurs

Un questionnaire visant à recueillir vos impressions du programme est disponible en ligne à l'adresse suivante :

<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



SCOUTS[®]
du Canada