



SCOUTS[®]
du Canada

1^{re} édition

TOUT
LE MONDE
DE-
HORS
!

Programme éducatif destiné
aux 7-11 ans

8 séances



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 978-2-922138-26-9

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, 2014, 88 pages.

Pour télécharger ce document :

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



TABLE DES MATIÈRES

Partenaires, p.5

Première rencontre, p.7

Deuxième rencontre, p.13

Troisième rencontre, p.19

Quatrième rencontre, p.25

Cinquième rencontre, p.35

Sixième rencontre, p.57

Septième rencontre, p.69

Huitième rencontre, p.77

Lettre pour les parents, p.82

Liens utiles, p.84



LES PARTENAIRES DE TOUT LE MONDE DEHORS!

La trousse *Tout le monde dehors!* inclue des activités tirées de documents pédagogiques créés par des organismes partenaires, celles-ci sont clairement identifiées. Voici donc une présentation des 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 l'éducation 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



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



Regroupement des **éco**quartiers

Le *regroupement des Éco-quartiers* (REQ) est un organisme réunissant et coordonnant l'action des éco-quartiers de Montréal. Il œuvre donc dans le domaine de l'éducation à l'environnement auprès des citoyens. Dans le cadre de son camp *Zér'eau déchet*, qui vise particulièrement les jeunes, le REQ a mis en place un *guide d'activités de sensibilisation sur la thématique de l'eau* dont certaines activités ont été intégrées à *Tout le monde dehors!* Ce guide est disponible gratuitement en ligne. www.eco-quartiers.org



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



Première rencontre :

1 La grande famille scout

Mot de bienvenue

Présentation des animateurs

Jeu CATCH : Que fais-tu ?

Voir **l'annexe 1A**.

Définition des Constellations (équipes)

Il est maintenant l'heure de former les Constellations.

La Constellation est l'équipe de base dans la Galaxie (groupe). Elle est constituée idéalement de cinq Étoiles (enfants).

L'équipe d'animateurs veillera à ce que chaque équipe regroupe des enfants d'**âges variés**. La même composition d'équipes devrait être **maintenue** au cours de toute la durée du programme. On peut cependant modifier les équipes s'il y a des départs, des conflits ou toute autre difficulté de fonctionnement. Il n'y a **pas de hiérarchie** dans une équipe.

Chaque enfant est l'égal des autres ce qui n'exclut pas les manifestations de leadership chez certains enfants. Chaque équipe doit d'ailleurs permettre aux enfants qui en font partie de s'affirmer et favoriser l'expression de

Horaire de la 1^{re} rencontre

- 5 min. Mot de bienvenue
- 5 min. Présentation des animateurs
- 20 min. Jeu d'accueil CATCH (annexe 1A)
- 10 min. Formation des Constellations
- 45 min. Création d'une identité d'équipe
- 20 min. Avez-vous vu mon étoile?
- 10 min. Chant de rassemblement
- 5 min. Clôture et poignée de main

L'équipe doit aussi être source d'enthousiasme collectif et de coopération. Chaque équipe aura son style, à l'image des enfants qui en font partie. Elle évoluera selon leur rythme d'apprentissage, avec une certaine autonomie par rapport aux autres équipes.



Liste de matériel :

- Matériel de bricolage (feutre, crayons, ...)

- Tissus, fanion, t-shirt ou carton



1

Première rencontre : La grande famille scout

Création d'une identité d'équipe

Un des moyens de susciter l'enthousiasme collectif et de développer l'esprit d'équipe consiste à donner un nom à l'équipe.

Une fois le nom de leur équipe choisi, les enfants peuvent l'inscrire sur un carton, un fanion, une

Laisser les jeunes choisir librement leur nom d'équipe ou les guider en leur suggérant par exemple une catégorie dans laquelle ils choisiront leur nom (espace, animaux, fleurs, couleur, etc.).

** Veiller à ce que les noms des équipes n'évoquent aucun sujet qui pourrait être en contradiction avec les valeurs du scoutisme.*

bannière ou un panneau. Quelques idées de constellations à **l'annexe 1B** pourront les inspirer. Il est bien de proposer du matériel créatif afin qu'ils puissent créer un fanion qui leur ressemble.

Une autre façon, plus rapide, d'augmenter le sentiment d'appartenance à la Constellation est la création d'un cri d'équipe. Inspirez-vous de la thématique de l'espace et inventez des cris d'équipes extra-terrestres. Ceux-ci peuvent prendre la forme d'une chanson, d'une courte phrase, etc.

Avez-vous vu mon étoile?

Les joueurs sont placés en cercle assis par terre. Un joueur se promène autour du cercle et demande aux joueurs « avez-vous vu mon étoile? ». Le joueur décrit alors un des joueurs assis (cheveux, yeux, vêtements, qualités, ...)



Quand le joueur se reconnaît, il se lève et court après celui qui l'a décrit. Le joueur poursuivi doit alors tenter de prendre la place de celui qui s'est levé. S'il se fait toucher avant d'y arriver il devra tenter de trouver une autre étoile.



1

Première rencontre : La grande famille scout

Chant de rassemblement

Pour connaître l'air de *La galaxie t'appelle*:

<http://scoutsducanada.ca/materiel-audiovisuel/>

Poignée de main

Pour savoir comment faire la poignée de main en cercle des scouts:

<http://scoutsducanada.ca/materiel-audiovisuel/>

*Hey! La Galaxie t'appelle,
Viens, viens, laisse tout,
Dans l'espace la vie est belle,
Viens, viens, laisse tout
Dans l'espace la vie est belle,
Et la Terre a besoin de nous
Cours vite, cours vite, vite au
rendez-vous*

Généralement, les scouts se rassemblent en cercle. Dans un cercle, il n'y a ni premier, ni dernier. Tous et toutes ont l'occasion de se voir et se sentent sur un pied d'égalité avec les autres. Montrer une première fois la chanson aux jeunes et leur expliquer que lorsque la chanson est entamée cela veut dire qu'ils doivent se rassembler. Recommencer quelques fois l'exercice jusqu'à ce que les jeunes se rassemblent de façon efficace et que les paroles soient retenues.





1

ANNEXE A



JEU CATCH : QUE FAIS-TU?

NOM DE L'ACTIVITÉ : Que fais-tu ?

MATÉRIEL : aucun

HABILETÉS DÉVELOPPÉES : créativité, exercices, mémoire

ORGANISATION :

Diviser la classe en deux et demander à chacun des groupes de former un cercle.

DESCRIPTION :

1. Dans chaque cercle, choisir un élève qui commencera le jeu.
2. L'élève donne son nom tout en exécutant un mouvement qui représente son passe-temps actif ou son sport préféré. Par exemple : l'élève dit « Je m'appelle Joanne » en effectuant une manchette de volley-ball.
3. À l'unisson, tous les élèves du groupe répètent son nom en exécutant le mouvement.
4. Les élèves doivent tous choisir un mouvement différent. Par exemple, aucun autre joueur ne peut faire une manchette de volley-ball. Un autre élève dont le sport préféré est le volley-ball pourra faire un smash, une passe, etc.
5. L'élève à la gauche du premier joueur donne ensuite son nom en exécutant son mouvement.
6. Tous les élèves du cercle répètent le nom du premier élève en exécutant le premier mouvement, puis nomment le deuxième élève en exécutant le deuxième mouvement.
7. Poursuivre le jeu jusqu'à ce que tous les étudiants aient dit leur nom et effectué leur mouvement.

SUGGESTIONS DE TECHNIQUES D'ENSEIGNEMENT :

À la fin de la ronde, demander aux étudiants s'ils se souviennent des mouvements des autres. Par exemple, l'étudiant à la gauche du premier joueur tente de deviner ce qu'était le mouvement du premier joueur. Tous les élèves du cercle tentent de deviner le mouvement de leur voisin de droite.

VARIATIONS :

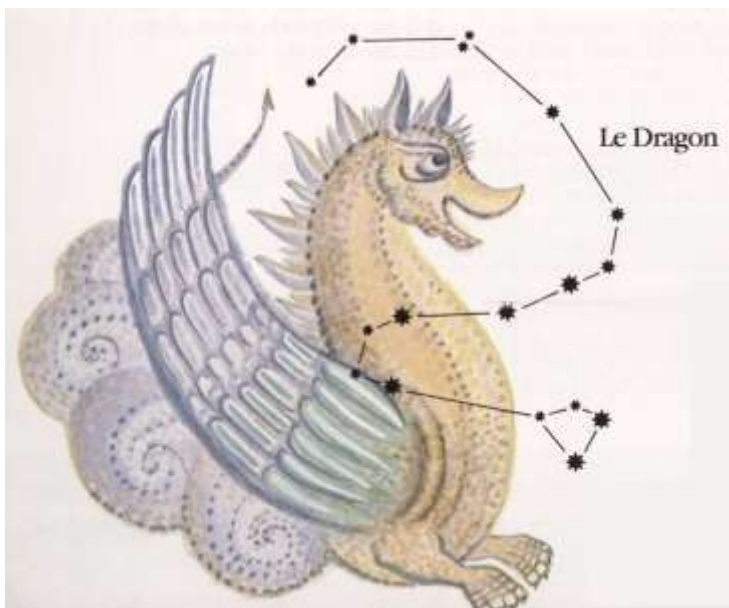
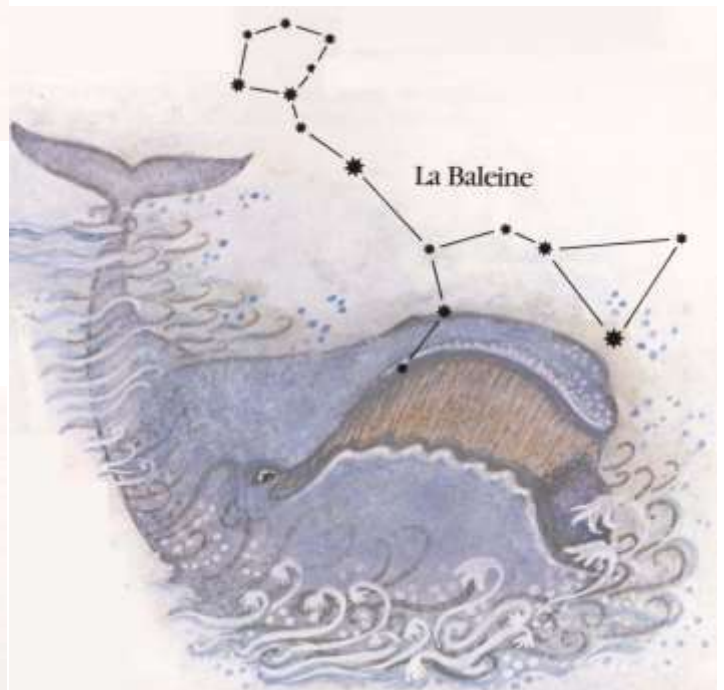
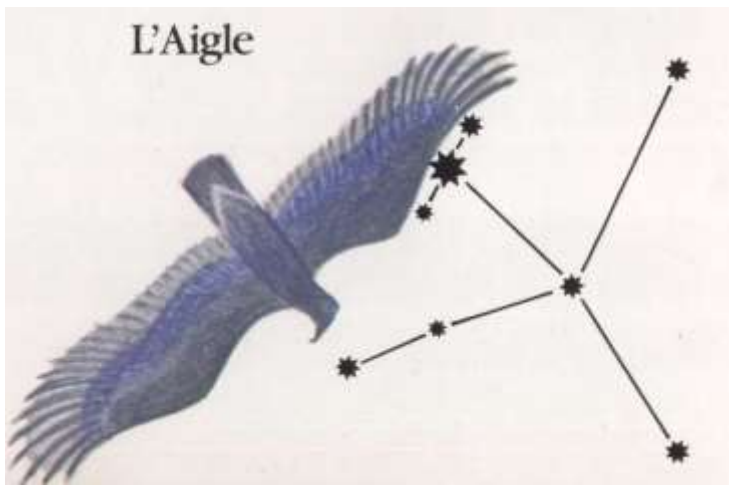
Demander aux élèves de donner leur nom et d'annoncer le mouvement qu'ils exécutent. Par exemple, l'élève dit : « Mon nom est Joanne, et j'aime le volley-ball » tout en exécutant une manchette de volley-ball.

Demander aux élèves de communiquer entre eux grâce à leur nom et au mouvement qui y ait associé. Par exemple : « Je m'appelle Joanne (mouvement) et j'appelle Jean (mouvement) ». C'est alors au tour de Jean d'appeler quelqu'un.



1

ANNEXE B





Deuxième rencontre :

2 L'engagement

Chant de rassemblement

Présentation de la Loi des Étoiles

Chaque enfant de la galaxie doit connaître la Loi des Étoiles. Cette loi est le fondement de la progression individuelle et collective. Elle servira également pour les évaluations, pour certains rappels à l'ordre, pour souligner que les Étoiles sont des scouts et qu'elles appartiennent à la grande famille mondiale du Mouvement scout. Ne pas hésiter à répéter souvent la Loi des Étoiles. Il est suggéré de l'inscrire sur une grande feuille et de l'afficher. Les enfants peuvent participer.

La Loi des Étoiles, tirée de la Loi scout, se formule ainsi :

L'Étoile fait tout de son mieux.

Pour plus de détails se référer au cahier de l'animateur.



Horaire de la 2^e rencontre

- 5 min. Chant de rassemblement
- 10 min. Présentation de la Loi des Étoiles
- 15 min. Remise des foulards
- 25 min. Nœud de l'amitié (annexe 2A)
- 20 min. Jeu Équitas de l'écureuil (annexe 2B)
- 5 min. Clôture et poignée de main

Remise des foulards

Une ambiance solennelle doit être créée pour cette courte cérémonie de remise des foulards. Le foulard représente l'adhésion aux valeurs du scoutisme et la volonté d'accepter la Loi des Étoiles.

Liste de matériel:

- Crayon « sharpie » inscrire nom dans foulard
- Affiche et crayons pour inscrire la loi
- Les foulards
- corde pour les nœuds de foulard, ciseaux, briquet
- éléments pour l'ambiance solennelle



2 Deuxième rencontre : L'engagement

Le jeune, en recevant le foulard, cite un cas ou une manière, au cours des rencontres ou dans la vie de tous les jours, où il aura l'occasion de faire de son mieux.

Le foulard se remet roulé avec la pointe à l'arrière du cou. Noter le nom des enfants dans un petit coin du foulard pour éviter des confusions inutiles. Pour voir comment rouler un foulard: <http://scoutsducanada.ca/materiel-audiovisuel/>

Noeud de l'amitié

Maintenant que tous les jeunes ont un foulard, ils sont invités à créer leur noeud de foulard afin de compléter leur uniforme. Un atelier sur le noeud de l'amitié s'impose!



Ce noeud a la particularité de devoir être fait par un ami. Demander aux enfants de se placer en équipe de deux et leur expliquer comment faire le

noeud, puis demander à une personne par équipe de réaliser le noeud pour son partenaire. Changer les équipes et répéter cet exercice afin que tous les foulards soient noués.

Voir l'annexe 2A pour les explications du noeud.



Jeu Équitas de l'écureuil

Voir annexe 2B.

Poignée de main



2

ANNEXE A

LE NŒUD DE L'AMITIÉ

Le scoutisme vise à créer des citoyens débrouillards. C'est pourquoi le foulard scout n'a pas de nœud de foulard. La création d'un nœud de foulard avec les enfants est très amusante. Ils seront encore plus fiers de porter la réalisation faite par un ami. Ceci contribuera à leur sentiment d'appartenance au sein de la Galaxie. Il est possible de trouver tous les détails sur le nœud de l'amitié à la page suivante ou à cette adresse :

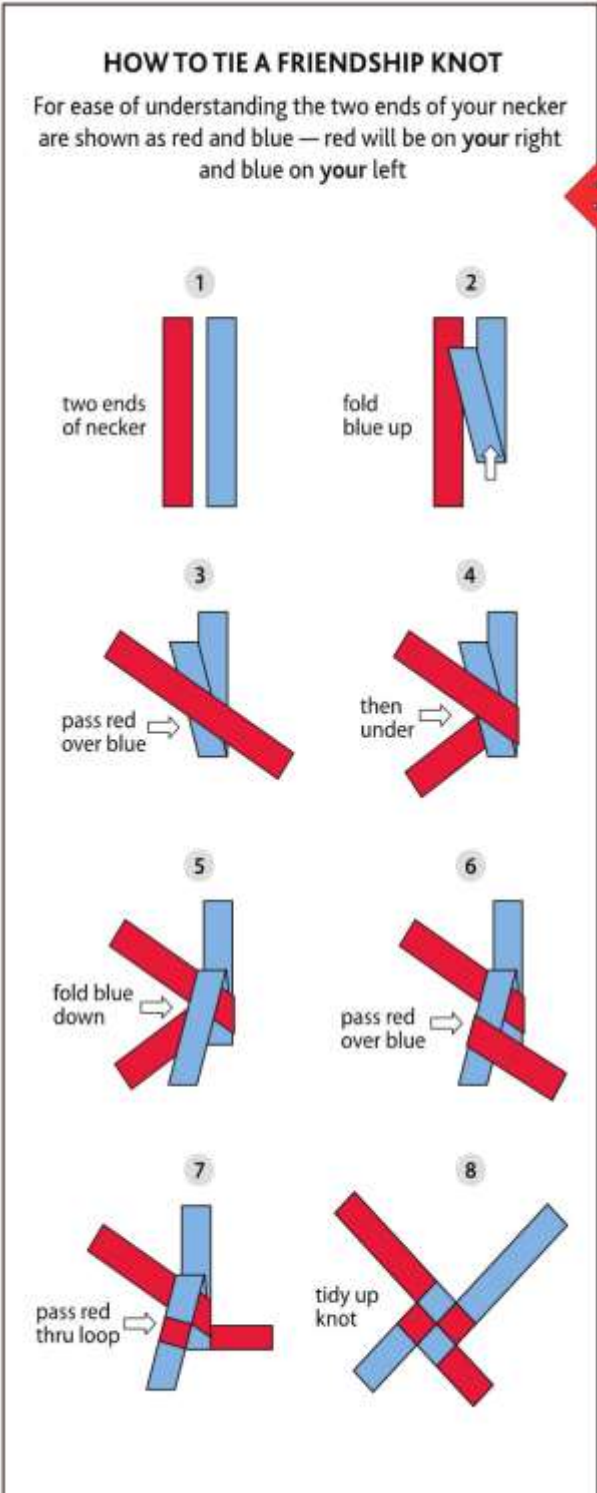
wiki.scouts.ca/English/images/d/d3/ScoutingLife-2011Oct-FriendshipKnot.pdf

Variante

Il est également possible de décider de créer un nœud de foulard avec de la cordelette d'escalade par exemple (disponible dans les boutiques de plein air). Si cette option est choisie, il n'est pas nécessaire que les enfants échangent leur nœud. Voici où trouver l'information quant à la réalisation de beaux nœuds de foulard : www.lesnoeuds.com/noeud-80-tete-de-turc.html



Annexe 2A—Le nœud de l’amitié (suite)



Comment nouer un nœud de l’amitié
 Pour faciliter la compréhension, les deux bouts du foulard sont représentés en rouge et en bleu. Le rouge représente la partie droite et le bleu, la partie gauche.

Plier la partie bleue vers le haut	Passer la partie rouge par-dessus la bleue
Puis, en dessous	Plier la partie bleue vers le bas
Passer la partie rouge par-dessus la bleue	Il y aura une boucle au bout de la partie bleue
	Passer la partie rouge dans la boucle
Serrer le nœud	

Crédit : Scouts Canada

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 ?





Troisième rencontre :

3 L'environnement

Chant de rassemblement

Jeu Catch : La couche d'ozone

Voir [annexe 3A](#).

Empreinte écologique

Pour éviter que la banquise ne disparaisse, il faut que les jeunes réduisent leur empreinte écologique.

Expliquer tout d'abord ce qu'est une empreinte. Il s'agit de la trace que chacun laisse, par exemple, dans la neige.

L'empreinte écologique est alors la trace qu'on laisse sur la planète. Cette trace est causée par notre consommation. Manger, s'habiller, habiter et même jouer laisse une marque sur la planète puisque cela nécessite d'utiliser des ressources qui proviennent de la Terre.

Pour mieux comprendre l'empreinte écologique on peut imaginer vivre seul sur une île. La taille que l'île devrait avoir pour qu'elle réponde à nos besoins correspond à l'empreinte que nous faisons.

Horaire de la 3^e rencontre

- 5 min. Chant de rassemblement
- 30 min. Jeu CATCH (annexe 3A)
- 20 min. Calcul de l'empreinte écologique
- 30 min. La goutte de trop!
- 5 min. Clôture et poignée de main

L'empreinte écologique d'un Canadien moyen demanderait de 5 à 7 planètes pour répondre aux besoins de tous si tout le monde sur Terre vivait comme lui! 3 planètes seraient nécessaires pour le niveau de vie des Européens et seulement la moitié d'une planète pour des Camerounais.



Liste de matériel :

- 5 paquets de billes de 5 couleurs différentes
- un frisbee par jeune
- peinture pour le visage
- fiches réponses (annexe 3B)
- 10 cerceaux



3

Troisième rencontre : L'environnement

Placer les paquets de billes dans différents contenants selon leur couleur. S'assurer de les placer à une bonne distance du lieu où les jeunes se trouvent. Chaque couleur correspond à une action (par exemple, le bleu à 3 jumping-jacks, le vert à 4 sauts de grenouille, le rouge à 5 sauts sur un pied, etc.). Lire une question et demander aux jeunes d'aller chercher la bille correspondant à la couleur de leur réponse en faisant l'exercice relié à celle-ci. Utiliser les fiches de réponses en [annexe 3B](#) pour faciliter cette étape.

Procéder ainsi pour chaque question. Si le jeune ne connaît pas la réponse à une question, il ne doit pas prendre de billes, mais il doit sauter sur place les pieds joints jusqu'à ce que tous les autres soient de retour.

Une fois toutes les questions posées, lire les descriptions qui correspondent à chacun des profils rencontrés. Le profil est déterminé par la couleur détenue en plus grand nombre par chacun.



La goutte de trop!

Ce jeu est inspiré du guide d'activité de sensibilisation sur la thématique de l'eau «Camp Zér'eau déchet» du Regroupement des Éco-quartiers. Il vise à

sensibiliser sur le fait que bien que l'eau soit une ressource renouvelable, une fois contaminée, elle ne peut plus être consommée.

Commencer par discuter du fait que l'eau est une ressource très importante sur Terre. Elle est d'ailleurs encore plus rare dans l'espace ; les scientifiques savent que pour qu'une autre planète ait de la vie, il lui faut de l'eau. Jusqu'à maintenant, ils n'en ont toujours pas trouvé. L'impact de la contamination de l'eau (dans les décharges, à cause de fuite, dans l'alimentation avec les pesticides...) est donc très nocif pour toutes les formes de vie sur Terre et notamment pour l'humain!

Les joueurs sont tous des gouttes d'eau. Une goutte sur dix sera déjà contaminée par une trace de peinture à maquillage en forme de goutte. Il s'agit d'un jeu de tag dans lequel les gouttes contaminées vont chercher à contaminer les autres avec la peinture à maquillage (sans jamais viser le visage ou les vêtements!).

Faire un retour avec les jeunes. Combien de personnes ont été contaminées? Combien de temps cela a-t-il pris? Quels sont les impacts que cela peut avoir sur les cours d'eau, les plantes, les animaux et les humains?

Poignée de main



3

ANNEXE A

JEU CATCH : LA COUCHE D'OZONE



NOM DE L'ACTIVITÉ : Réparer la couche d'ozone

MATÉRIEL : 1 disque volant par élève, 10 cerceaux

HABILITÉS DÉVELOPPÉES : lancer avec précision, courir

ORGANISATION :

Les élèves, disque à la main, forment une ligne latérale.

Les cerceaux sont dispersés devant les élèves, à différentes distances (de 10 à 20 mètres).

DESCRIPTION :

1. Les cerceaux représentent des trous dans la couche d'ozone. Lorsque le professeur 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.)
2. Le professeur dit « Récupérez » et les élèves courent chercher leur disque et reviennent sur la ligne de tir.
3. Règles du jeu :
 - A. 5 points pour un disque qui atterrit à l'intérieur d'un cerceau
 - B. 2 points pour un disque qui touche un cerceau à l'atterrissage
 - C. Lorsqu'un élève a amassé 10 points, il crie : « un trou réparé » et retire un cerceau du jeu.
 - D. Continuer jusqu'à ce que tous les cerceaux aient été retirés.

SUGGESTIONS DE TECHNIQUES D'ENSEIGNEMENT :

Avec les débutants, placer les cibles à courte distance.

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

VARIATIONS :

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

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

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

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





3

ANNEXE B

EMPREINTE ÉCOLOGIQUE

Question	Bille bleue	Bille rouge	Bille verte	Bille jaune
Où habites-tu?	Appartement	Maison jumelée	Maison individuelle	On a aussi un chalet où on va régulièrement.
Combien de personnes êtes-vous à la maison?	5 personnes ou plus	4 personnes	3 personnes	2 personnes
Combien de fois par semaine manges-tu de la viande?	Jamais, vous êtes végétarien.	Quelques fois dans la semaine. 1 à 3 fois.	Tous les jours où presque. 4 à 7 fois par semaine.	Plusieurs fois par jours , presque tous les repas!
Combien de sacs-poubelle avez-vous à la maison chaque semaine?	Aucun.	Un demi sac-poubelle.	Un sac complet.	Deux sacs ou plus.
Est-ce que vous recyclez à la maison?	Toujours, toujours, toujours!	On recycle très souvent, mais des fois on oublie!	On recycle des fois certaines choses.	On met tout à la poubelle!
Laissez-tu les lumières ou la télévision allumée quand tu sors d'une pièce ou lorsqu'il fait jour?	Je les éteins toujours!	J'éteins toujours soit la télévision ou les lumières.	J'éteins quand j'y pense!	Je laisse souvent les lumières ou la télévision allumée.
Que fais-tu pour te laver ?	Je prends une courte douche, jamais de bain!	Je prends des douches courtes et parfois un bain (un ou deux par semaine).	Je prends des douches longues, des bains ou les deux!	Je prends plusieurs douches ou bains par jour, je suis un poisson dans l'eau!
Comment vas-tu à l'école?	En vélo ou à pied.	En métro ou en train de banlieue.	En autobus de ville ou scolaire.	En voiture.
Es-tu partie en vacances l'été dernier et si oui où?	Je ne suis pas parti en vacances.	Je suis parti en vacances au Québec ou aux États-Unis (moins de 7h de voiture).	Nous sommes allés à plus de 7h de route de la maison.	Nous sommes partis à l'étranger, nous avons pris l'avion!



Annexe 3B -Empreinte écologique (suite)

Voici les résultats à lire aux enfants. Par la suite, il est bien d'inciter les jeunes à trouver un défi à relever pour améliorer leur résultat.

Une majorité de billes jaune

Aïe, aïe, aïe! Y'a du boulot! Pour toi faire attention à la planète n'est pas une priorité, il faudrait peut-être te rendre compte de la valeur de la Terre. Si tout le monde vivait comme toi, il faudrait au moins 5 planètes pour fournir les besoins de tous! Ne te décourages pas petit à petit tu peux changer tes habitudes. Au travail! N'hésite pas à demander de l'aide autour de toi!

Une majorité de billes vertes

Pas mal! Tu commences à faire attention à la planète, mais tu peux faire mieux! Si tout le monde vivait comme toi on aurait besoin de 2 ou 3 planètes pour que tout le monde ait accès à ce que tu utilises. Tu as des idées, il faut simplement t'y mettre! Change tes habitudes un défi à la fois, tu verras c'est plus facile qu'il n'y paraît! Fournis le petit effort supplémentaire, tu y es presque!

Une majorité de billes rouges

Super! Tu es un exemple! Si tout le monde agissait comme toi, la planète se porterait bien mieux! Tu utilises exactement la quantité de Terre qui te revient, tu te situes en dessous de la moyenne canadienne. Continue comme ça et n'hésite pas à inciter les autres à te suivre!

Une majorité de billes bleues

Wao! Ton résultat est exceptionnel ! Tu fais vraiment de beaux efforts pour la planète! Merci! Tu utilises moins de ressources qu'il ne t'en revient, tu es bien en dessous de la moyenne canadienne. Si tout le monde faisait comme toi, la nature pourrait prendre sa place et la Terre n'aurait plus rien à craindre! Parle à tous le monde de ta façon de faire, car ça marche du tonnerre!



Quatrième rencontre :

4 La B.A. et les droits

Chant de rassemblement

Introduction à la B.A.

Le service, illustré par la bonne action ou B.A., est un élément crucial du scoutisme.

Nous proposons donc aux jeunes de faire l'expérience de la B.A., dans le cadre du programme, de façon individuelle.

Chacun doit trouver une B.A. à sa mesure. Elle ne doit pas être trop difficile à réaliser, mais il ne doit pas s'agir non plus de quelque chose que les jeunes font déjà.

Jeu CATCH : L'alerte de cœur

Voir [annexe 4A](#).

Présentation : droits des enfants

Équitas est un organisme qui propose notamment des activités de sensibilisation pour les enfants à leurs droits. Présenter au groupe une version vulgarisée de la Convention sur le droit des enfants et en discuter avec eux afin de s'assurer qu'ils comprennent bien son contenu et ses implications. Se référer aux documents de l'annexe afin de répondre aux questions éventuelles des jeunes. Voir [annexe 4B](#).

Horaire de la 4 ^e rencontre	
5 min.	Chant de rassemblement
25 min.	Introduction à la B.A.
20 min.	Jeu CATCH (annexe 4A)
10 min.	Droits des enfants
20 min.	Jeu Équitas (annexe 4B et C)
5 min.	Clôture et poignée de main

Jeu Équitas

Voir [annexe 4C](#).

Clôture et poignée de main



Liste de matériel :

- Autocollants de 2 à 6 couleurs différentes

- Foulard pour identifier la tague

- 4 cônes



4

ANNEXE A

JEU CATCH : ALERTE DE CŒUR



NOM DE L'ACTIVITÉ : Alerte de cœur

MATÉRIEL : 4 cônes, foulards ou objets pour identifier la tague

HABILITÉS DÉVELOPPÉES : s'enfuir, esquiver, pourchasser, courir

ORGANISATION :

Délimiter le terrain de jeu

Désigner trois tagues parmi les élèves

Disperser les élèves

DESCRIPTION :

Au signal du professeur, les tagues essaient de toucher les autres élèves.

Au contact des tagues, les élèves doivent se mettre à jogger sur place, les deux mains sur le cœur, en criant « alerte de cœur » pour indiquer aux autres qu'ils doivent être secourus.

Pour leur venir en aide, les autres élèves doivent faire 5 « jumping jacks » avec eux.

Les élèves ne peuvent être touchés par la tague pendant qu'ils font des « jumping jacks ».

VARIATIONS :

BASKETBALL, SOCCER : Demander aux élèves de dribler un ballon pendant le jeu.



Les droits des enfants

Que sont les droits des enfants ?

Les droits des enfants sont des **droits spécifiques** qui visent à protéger tous les êtres humains de **moins de 18 ans**¹.

Les droits humains énoncés dans la *Déclaration universelle des droits de l'homme* s'appliquent à tous, peu importe l'âge, ce qui signifie que les enfants bénéficient des mêmes droits que les adultes. Cependant, en raison de leur vulnérabilité, les enfants ont aussi des droits particuliers qui leur accordent une protection spéciale.

À quoi servent les droits des enfants ?

Les droits des enfants visent le **plein épanouissement** de chaque enfant. Ils stipulent que tous les enfants – sans discrimination d'aucune sorte (article 2) – devraient pouvoir se développer pleinement, avoir accès à l'éducation et à des soins de santé, grandir dans un environnement approprié, être informés de leurs droits et participer activement à la vie en société.

Les droits des enfants constituent un outil pour **protéger chaque enfant** contre la violence et les abus.

Les droits des enfants sont une invitation au **respect mutuel**. En effet, le respect des droits des enfants n'est possible que lorsque tous, y compris les enfants eux-mêmes, reconnaissent que tous ont les mêmes droits et adoptent des attitudes et des comportements de respect, d'inclusion et d'acceptation.

Qu'est-ce que la *Convention relative aux droits de l'enfant* ?

La *Convention relative aux droits de l'enfant* est un **traité international** qui reconnaît les droits civils, économiques, politiques, sociaux et culturels des enfants. Elle a été adoptée le 20 novembre 1989 par l'Organisation des Nations Unies.

En décembre 1991, le Canada a ratifié la *Convention relative aux droits de l'enfant* et s'est ainsi légalement engagé, en vertu du droit international, à protéger et à promouvoir les droits des enfants au Canada.

La Convention concerne d'abord les gouvernements des différents pays qui, spécialement par les lois, sont tenus de respecter et de faire respecter les droits des enfants. Cependant, pour que tous les enfants puissent pleinement jouir de leurs droits, les principes directeurs de la Convention doivent être respectés et promus par tous, incluant les parents, les éducateurs et les éducatrices, et les enfants eux-mêmes.

Pour consulter la *Convention relative aux droits de l'enfant*, ou pour obtenir plus d'informations au sujet des droits des enfants, visitez le site Web de l'Unicef : www.unicef.org/french/crc/.

¹ Selon la *Convention relative aux droits de l'enfant*, un enfant est une personne de moins de 18 ans, à moins que les lois d'un pays ne fassent la majorité plus tôt.

Quels sont les principes directeurs de la Convention relative aux droits de l'enfant?

Quatre principes servent à interpréter la Convention. Ces principes doivent être respectés pour que tous les enfants puissent jouir de tous leurs droits.

1. Non-discrimination et égalité des chances

(Article 2)

Tous les enfants ont les mêmes droits. La Convention s'applique à tous les enfants, peu importe leur origine ethnique, leur religion, leur langue, leur culture, leur sexe, le pays où ils sont nés ou celui où ils vivent, ce que font leurs parents, s'ils sont riches ou pauvres ou s'ils ont un handicap ou non. Tous les enfants doivent avoir les mêmes chances de se développer pleinement.

2. Intérêt supérieur de l'enfant (Article 3)

L'intérêt de l'enfant doit être la première préoccupation dans les prises de décisions qui peuvent toucher les enfants. Quand les adultes prennent des décisions, ils doivent réfléchir à leurs conséquences possibles sur les enfants et agir pour leur meilleur intérêt.

3. Droit à la survie et au développement personnel (Article 6)

Les enfants ont le droit à la vie. Les enfants doivent recevoir les soins nécessaires à leur santé physique, mentale et émotionnelle, et pouvoir se développer pleinement sur les plans intellectuel, social et culturel.

4. Participation (Article 12)

Les enfants ont le droit de s'exprimer et d'être entendus. Les enfants doivent pouvoir s'exprimer au sujet des prises de décision qui les concernent et leurs opinions doivent être prises en considération. Leurs idées et leurs opinions doivent toutefois être considérées en fonction de leur âge, de leur niveau de maturité et de leur meilleur intérêt.

Adaptation des informations fournies sur le site Web de l'Unicef:

www.unicef.org/french/crc/index_30177.html



La Convention relative aux droits de l'enfant en langage clair

1. Toute personne de moins de 18 ans a les droits énumérés dans la Convention.
2. Chaque enfant a ces droits, peu importe qui il est, où il vit, qui sont ses parents, qu'il soit un garçon ou une fille, qu'il soit pauvre ou riche ou qu'il souffre d'un handicap, et quelles que soient sa langue, sa religion ou sa culture. Sans distinction et en toute circonstance, chaque enfant doit être traité avec justice.
3. Tous les adultes doivent faire ce qui est le mieux pour toi. Quand les adultes prennent des décisions, ils doivent penser à la façon dont elles vont affecter les enfants.
4. Le gouvernement a la responsabilité de s'assurer que tes droits sont respectés. Il doit aider tes parents à protéger tes droits et à créer un environnement qui te permette de grandir et de développer ton potentiel.
5. Ta famille a la responsabilité de t'aider à apprendre à exercer tes droits et de s'assurer que tes droits sont respectés.
6. Tu as le droit à la vie.
7. Tu as droit à un nom, et ce nom doit être reconnu officiellement par le gouvernement. Tu as le droit d'avoir une nationalité (le droit d'appartenir à un pays).
8. Tu as le droit d'avoir une identité – un document officiel qui reconnaît qui tu es. Personne ne peut te l'enlever.
9. Tu as le droit de vivre avec tes parents, à moins que cela ne te nuise. Tu as le droit de vivre dans une famille qui s'occupe de toi.
10. Si tu ne vis pas dans le même pays que tes parents, tu as le droit d'être avec eux.
11. Tu as le droit d'être protégé contre l'enlèvement.
12. Tu as le droit d'exprimer ton opinion, et les adultes doivent t'écouter et prendre au sérieux ce que tu dis.
13. Tu as le droit d'être informé et de partager ce que tu penses avec les autres, en parlant, en dessinant, en écrivant ou de toute autre manière, tant que cela ne blesse pas les autres ou ne les offense pas.
14. Tu as le droit de choisir ta religion et tes croyances. Tes parents doivent t'aider à décider ce qui est bien et ce qui est mal, et ce qui est le mieux pour toi.
15. Tu as le droit de choisir tes amis, de te joindre à des groupes et de former des groupes, tant que cela ne nuit pas aux autres.
16. Tu as droit à ta vie privée.
17. Tu as le droit de savoir ce qui est important pour ton bien-être. La radio, les journaux, les livres, les ordinateurs, par exemple, doivent te transmettre cette information. Les adultes doivent s'assurer que l'information que tu obtiens n'est pas nuisible, et t'aider à trouver et à comprendre l'information dont tu as besoin.
18. Tu as le droit d'être élevé par tes parents, si possible.
19. Tu as le droit d'être protégé contre la violence et les mauvais traitements, physiques et psychologiques.
20. Tu as le droit qu'on s'occupe spécialement de toi et qu'on t'aide, si tu ne peux pas vivre avec tes parents.
21. Tu as le droit qu'on s'occupe de toi et qu'on te protège, si tu es adopté ou confié à d'autres personnes.
22. Tu as droit à une protection spéciale et à de l'aide si tu es un réfugié (si tu as été forcé de quitter ta maison ou si tu vis dans un autre pays), ainsi qu'au respect de tous les autres droits énumérés dans la Convention.

La Convention relative aux droits de l'enfant en langage clair (suite)

23. Tu as droit à l'éducation et aux soins dont tu as besoin, si tu es handicapé, ainsi qu'au respect de tous les autres droits énumérés dans la Convention, pour pouvoir vivre une vie harmonieuse.
24. Tu as droit aux meilleurs soins de santé possible, à de l'eau potable, à des aliments nutritifs, à un environnement propre et sûr, à l'information qui peut t'aider à rester en santé.
25. Si tu vis loin de chez toi ou si tu es confié à des personnes loin de chez toi, tu as le droit que tes conditions de vie soient examinées régulièrement. Il faut qu'on s'assure que ces conditions de vie sont appropriées à ta situation.
26. Tu as droit à de l'aide du gouvernement si tu es pauvre ou démuné.
27. Tu as droit à de la nourriture, à des vêtements, à un endroit sûr où tu peux vivre et recevoir les soins dont tu as besoin. Tu ne dois pas être désavantagé : tu dois pouvoir faire la plupart des choses que les autres enfants peuvent faire.
28. Tu as droit à une éducation de qualité. Tu dois pouvoir poursuivre tes études selon tes capacités.
29. L'éducation doit te permettre d'utiliser tes talents et tes aptitudes. Elle doit aussi t'aider à apprendre à vivre en paix, à protéger l'environnement et à respecter les autres personnes.
30. Tu as le droit d'avoir, ou de choisir, ta culture, ta langue et ta religion. Pour que ce droit soit respecté, les populations minoritaires et les populations indigènes ont besoin d'une protection spéciale.
31. Tu as le droit de jouer et de te reposer.
32. Tu as le droit d'être protégé contre le travail qui nuit à ta santé ou t'empêche d'aller à l'école. Si tu travailles, tu as le droit d'être en sécurité et de recevoir un salaire raisonnable.
33. Tu as le droit d'être protégé contre l'usage des drogues et leur trafic.
34. Tu as le droit d'être protégé contre l'abus sexuel.
35. Personne n'a le droit de t'enlever ou de te vendre.
36. Tu as le droit d'être protégé contre toutes les formes d'exploitation.
37. Personne n'a le droit de te punir cruellement ou de te maltraiter.
38. Tu as le droit de vivre en paix et d'être protégé si tu vis dans une région en guerre. Les enfants de moins de 15 ans ne peuvent pas être forcés à s'enrôler dans un groupe armé ou à participer à la guerre.
39. Tu as le droit d'être aidé si tu es blessé, négligé ou maltraité.
40. Tu as droit à une aide juridique et à un traitement juste, dans un système judiciaire qui respecte tes droits.
41. Si les lois de ton pays protègent mieux tes droits que les articles de la Convention, ces lois doivent être appliquées.
42. Tu as le droit de connaître tes droits ! Les adultes doivent eux-mêmes les connaître et t'aider à les comprendre.

Articles 43 à 54.

Ces articles expliquent comment les gouvernements et des organisations internationales comme l'UNICEF continuent de travailler à s'assurer que tous les enfants voient leurs droits respectés.

Cette version en langage clair de la *Convention relative aux droits de l'enfant* a été produite par l'Unicef. Pour plus d'informations sur la *Convention relative aux droits de l'enfant*, consultez le site Web de l'Unicef : www.unicef.org/french/crc/.

Pourquoi éduquer les enfants aux droits humains ?

Voici quelques-unes des raisons pour lesquelles l'éducation aux droits humains s'avère fondamentale.

- **Parce que c'est un droit :** L'article 42 de la *Convention relative aux droits de l'enfant* stipule que les enfants ont le droit de connaître leurs droits. Les adultes ont la responsabilité de faire en sorte que les enfants soient informés de leurs droits et en mesure de les exercer.
- **Pour un meilleur respect des droits :** Connaître ses droits est la première étape pour une meilleure promotion et un meilleur respect des droits. Dans les milieux où les enfants connaissent leurs droits, les droits des enfants sont mieux promus et respectés et moins d'abus sont généralement observés.
- **Parce que les valeurs des droits humains sont universellement reconnues :** Les adultes qui travaillent auprès des enfants ont constamment à déterminer quels comportements sont acceptables ou non. Ce type de décisions se base sur des jugements généralement fondés sur des expériences et des valeurs personnelles. L'éducation aux droits propose un cadre clair pour déterminer quand et comment intervenir auprès des enfants, en appuyant les interventions sur des valeurs universellement reconnues qui découlent directement de la *Déclaration universelle des droits de l'homme*.
- **Pour favoriser l'estime de soi et la participation active des enfants :** La connaissance de leurs droits amène les enfants à réaliser leur propre importance en tant qu'être humain. Les enfants prennent conscience que ce qu'ils vivent, pensent ou ressentent a une valeur, et qu'ils peuvent contribuer de façon positive à la vie du groupe, de la famille, de l'école ou de la communauté. L'éducation aux droits favorise l'engagement des enfants dans les activités de leur milieu.
- **Pour renforcer les comportements positifs chez les enfants :** L'éducation aux droits est une des approches les plus efficaces pour promouvoir les comportements positifs chez les enfants parce qu'elle se fonde sur la réflexion critique et le renforcement du sens des responsabilités. L'éducation aux droits invite les enfants à réfléchir à la façon dont ils interagissent avec les autres et éventuellement à modifier leurs comportements à la lumière des valeurs des droits humains. Ils sont non seulement sensibilisés à l'importance du respect, de la collaboration et de l'inclusion, mais également mieux outillés pour mettre en pratique ces valeurs dans leur vie quotidienne.

Le droit à la non-discrimination

Qu'est-ce que la discrimination ?

La discrimination est une **action** qui consiste à **exclure quelqu'un** ou à lui refuser, par exemple, un emploi, un logement ou l'accès à un lieu public ou à un service. Il y a discrimination lorsqu'un individu ou un groupe se fonde sur une « caractéristique » d'un individu – ou d'un groupe – pour l'exclure, l'isoler, le traiter différemment ou ne pas reconnaître ses droits.

Qu'est-ce que le droit à la non-discrimination ?

Le droit à la non-discrimination signifie que toute personne a le **droit d'être traitée de façon équitable**. Chaque être humain a le droit d'exercer ses droits fondamentaux « sans distinction aucune, notamment de race, de couleur, de sexe, de langue, de religion, d'opinion politique ou de toute autre opinion, d'origine nationale ou sociale, de fortune, de naissance ou de toute autre situation¹ ».

Quels sont les motifs de discrimination ?

Selon la *Charte canadienne des droits et libertés* et les chartes, lois ou codes provinciaux énonçant les droits humains, il existe plusieurs motifs de discrimination². Dans la plupart des provinces canadiennes, il est **illégal de discriminer une personne sur la base de** :

- l'âge,
- le sexe,
- la condition sociale (revenu, occupation, scolarité, etc.),
- la couleur de la peau,
- les convictions politiques,
- l'état civil (sans-papiers, adopté, famille monoparentale, union libre, etc.),
- la grossesse,
- le handicap,
- la langue,
- l'orientation sexuelle,
- l'origine ethnique ou nationale,
- la religion.

Chaque enfant a ces droits, peu importe qui il est, où il vit, qui sont ses parents, qu'il soit un garçon ou une fille, qu'il soit pauvre ou riche ou qu'il souffre d'un handicap, et quelles que soient sa langue, sa religion ou sa culture. Sans distinction et en toute circonstance, chaque enfant doit être traité avec justice.

Convention relative aux droits de l'enfant en langage clair, article 2



1 Déclaration universelle des droits de l'homme, article 2.

2 Pour avoir plus d'informations sur les motifs de discrimination, veuillez visiter le site Web d'Equitas : www.equitas.org/trousse

Inclusion... exclusion...

Âge :	9-10 ans
Durée :	15 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	10-20
Rythme :	Modéré à actif
Matériel requis :	Pastilles autocollantes de 2 à 6 couleurs différentes
Valeur essentielle :	Inclusion
Valeurs secondaires :	Respect de la diversité, 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 des sentiments d'inclusion et d'exclusion et réfléchir :

- aux raisons pour lesquelles il est important d'inclure tout le monde;
- aux façons d'inclure tout le monde dans le groupe.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2)

Pour que nous puissions jouir de ce droit, nous devons inclure les autres.

But du jeu

Les enfants sont amenés à former des groupes selon les instructions du maître de jeu.

Déroulement

Afin d'obtenir un plus grand impact, il est essentiel de ne pas révéler aux enfants les résultats escomptés, c'est-à-dire faire l'expérience de l'inclusion et de l'exclusion.

Cette activité se déroule en 2 étapes :

Étape 1: l'inclusion

1. Préparez les pastilles autocollantes. Ce jeu comprend 4 tours et vous aurez besoin d'une pastille autocollante par enfant pour chaque tour.
2. Proposez aux enfants de former un cercle dans lequel chacun fait face à l'extérieur.
3. Invitez les enfants à fermer les yeux et dites-leur que vous allez coller une pastille autocollante de couleur sur leur front. Vous devriez utiliser de 2 à 6 couleurs différentes. Chaque enfant connaîtra la couleur de la pastille des autres, mais pas la sienne.

- Proposez aux enfants de se déplacer en occupant toute l'aire de jeu. À votre signal, invitez-les à se regrouper selon la couleur des pastilles et sans dire un mot. Par exemple, si vous avez préparé une série de 3 couleurs différentes (jaune, bleu, vert), les enfants doivent découvrir le plus vite possible la couleur de leur pastille et former 3 groupes. Il est important de vous assurer que chaque enfant est inclus dans un groupe.
- Une fois les groupes formés, recommencez le jeu en collant une nouvelle pastille sur le front de chaque enfant. Cette fois, proposez aux enfants de former des groupes où chacun a une pastille de couleur différente. Encore une fois, assurez-vous que chaque enfant est inclus dans un groupe.
- Vous pouvez pousser plus loin l'expérience de l'inclusion en répétant le jeu une troisième fois. Cette fois, distribuez les pastilles pour former des groupes de différentes tailles. Par exemple, si 15 enfants participent au jeu, distribuez 9 pastilles bleues et 6 pastilles vertes. Encore une fois, assurez-vous que chaque enfant est inclus dans un groupe.

Étape 2 : l'exclusion

- Répétez le jeu une quatrième fois en collant une nouvelle pastille sur le front des enfants. Cette fois, distribuez les pastilles de façon à ne former que 2 groupes de taille à peu près identique. Cependant, faites en sorte qu'un ou deux enfants soient exclus en leur collant une pastille d'une couleur différente de toutes les autres. Par exemple, si 16 enfants participent au jeu, distribuez 7 pastilles bleues, 7 vertes, 1 blanche et 1 violette.
- Observez les différentes réactions.

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 ?
- Comment vous êtes-vous sentis quand vous avez pu trouver un groupe de personnes auquel vous joindre ?
- Comment vous êtes-vous sentis quand vous n'avez pas pu vous joindre à un groupe dès le début ? Avez-vous eu peur qu'il n'y ait aucun groupe pour vous ?
- (À un enfant exclu lors de l'étape 2 :) Comment t'es-tu senti quand tu as été rejeté par tous les groupes ?

Réfléchir



- Avez-vous déjà exclu des amis en leur disant qu'ils ne pouvaient pas jouer avec vous ?
- Avez-vous déjà été exclu à l'école, par vos amis ou par un autre groupe ? Pourquoi ?
- Pouvez-vous identifier certaines personnes qui sont souvent exclues ?

Faites ressortir le fait que certaines personnes sont souvent exclues (personnes handicapées, sans-abri, etc.)

Proposer des actions



- Que pouvons-nous faire dans notre groupe pour nous assurer que personne n'est exclu ?
- Que pouvons-nous faire pour nous assurer que les personnes qui se sentent exclues soient à l'aise d'en parler ?

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

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



Cinquième rencontre :

5 L'alimentation

Chant de rassemblement

Jeu Catch : La salade de fruits

Voir **annexe 5A**.

Jeu Sans Trace : Les déchets

Voir **annexe 5B**.

Comment ça pousse?

Ce jeu est inspiré de la trousse éducative d'Équiterre.

Lire le premier indice de **l'annexe 5C** et demander aux jeunes de mimer la réponse. Alternier à votre guise entre le mime et le dessin comme moyen de réponse.

Lorsqu'il s'agit du dessin, les jeunes auront à dessiner le légume et la façon dont il pousse. Par exemple, une carotte sera dessinée plantée dans le sol.

Il est bien de placer la station de dessin à une certaine distance afin que les jeunes aient à courir pour aller faire leur dessin et à revenir en courant vous le montrer.

Celui qui dessine ou mime le plus rapidement la bonne

Horaire de la 5^e rencontre

5 min.	Chant de rassemblement
25 min.	Jeu CATCH (annexe 5A)
25 min.	Jeu Sans Trace (annexe 5B)
30 min.	Comment ça pousse? (annexe 5C)
5 min.	Clôture et poignée de main

réponse gagne. Le gagnant peut alors venir faire la lecture

du prochain indice. Découper préalablement les indices.

À la suite du jeu, poser des questions sur les fruits et légumes qu'ils mangent et sur la façon dont ils poussent. Il est également possible de leur parler des fruits et légumes de saison.

Clôture et poignée de main

Liste de matériel :

- Les cartes Sans Traces découpées
- Papiers et crayons

- La liste d'indices Équiterre
- Au besoin, une liste des fruits et légumes de saison
- 1 cerceau par enfant



5

ANNEXE A

JEU CATCH : SALADE DE FRUITS

NOM DE L'ACTIVITÉ : Salade de fruits

MATÉRIEL : 1 serviette, matelas ou cerceau en plastique par élève

HABILITÉS DÉVELOPPÉES : ramper, marcher

ORGANISATION :

1. Demander aux élèves de s'asseoir sur une serviette, un matelas ou à l'intérieur d'un cerceau et de former un cercle.
2. Choisir un « maître du jeu » parmi les élèves et lui demander de se placer au centre du cercle.
3. Donner un nom de fruit aux élèves, en alternant entre banane, fraise, ananas, kiwi et orange (ou autres).
4. Déterminer le mouvement à faire pour se déplacer.

DESCRIPTION :

1. Le maître du jeu nomme une sorte de fruit.
2. Au signal du professeur, ces « fruits » changent de place entre eux, en exécutant le mouvement demandé.
3. Pendant qu'ils se déplacent, le maître du jeu essaie de s'emparer d'une place libre. L'élève qui se retrouve sans place devient le maître du jeu.
4. Lorsque le maître du jeu crie « salade de fruits », tout le monde change de place.

SUGGESTIONS DE TECHNIQUES D'ENSEIGNEMENT :

Demander aux membres de l'équipe de fruits d'effectuer les mouvements de déplacement à l'unisson, en comptant à voix haute. Le professeur s'assure que les règles sont respectées. Dans le cas contraire, le maître du jeu doit retourner au centre du cercle et recommencer.

VARIATIONS :

En attendant que le maître du jeu se trouve une place libre, tous les étudiants doivent continuellement se déplacer d'une place vers la droite (rend le jeu plus actif).

Plutôt que des sortes de fruits, il est possible de choisir des sortes de haricots (de Lima, Pinto, etc.) Le maître du jeu crie le nom d'un haricot. Ces « haricots » changent de places entre eux. Si la « salade de haricots » est annoncée, tout le monde doit changer de place.

Utiliser d'autres noms d'aliments (pain, céréales, légumes, etc.)

MOUVEMENTS DE DÉPLACEMENT POSSIBLES : ramper (sur les mains et les genoux, ou sur le ventre), en petit bonhomme, marche du crabe, marche de l'ours (sur les mains et les pieds), se pousser ou se traîner sur les fesses avec les jambes, en « v » inversé (position « push-up » remontée avec les jambes droites).





5

ANNEXE B

JEU SANS TRACE : QUELLE EST SA DURÉE DE VIE ?



leave no trace | sans trace
CANADA

Quelle est sa durée de vie?



- 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.



Annexe 5B- Jeu Sans Trace : Quelle est sa durée de vie ? (suite)

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

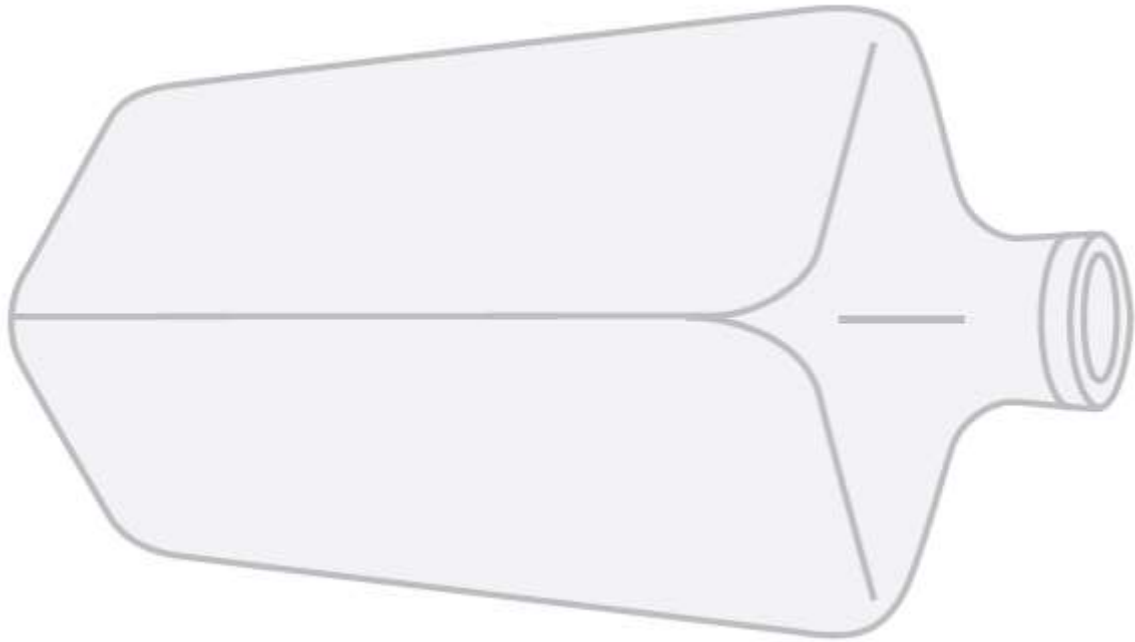
Respectez la vie sauvage

Respectez les autres usagers

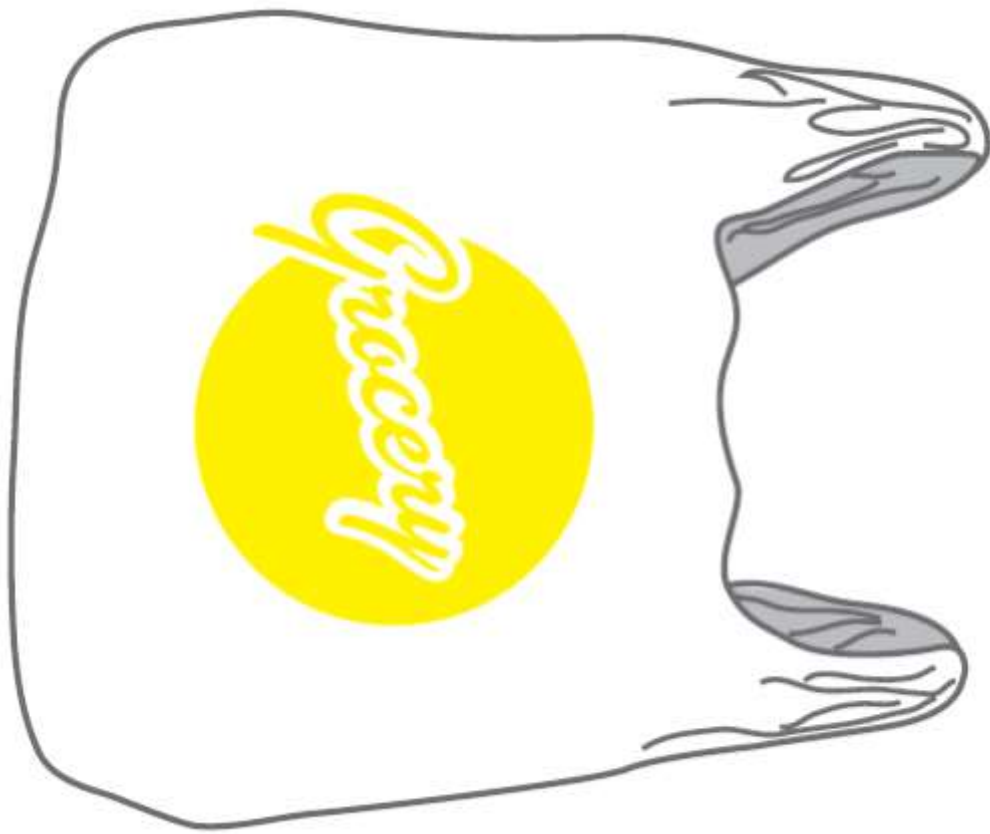
Imprimer les images et les plier en 2 de façon à ce que les jeunes ne voient pas les réponses.



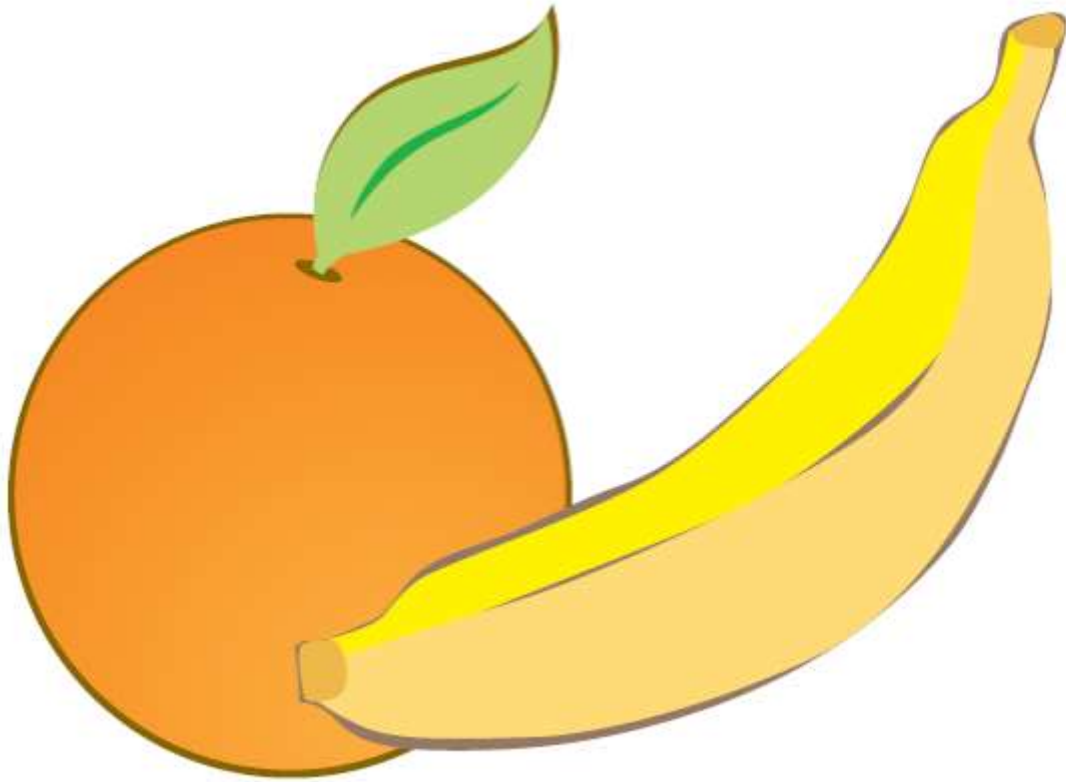
Canette :
de 80 à 100 ans



Bouteille en verre :
1 000 000 d'années



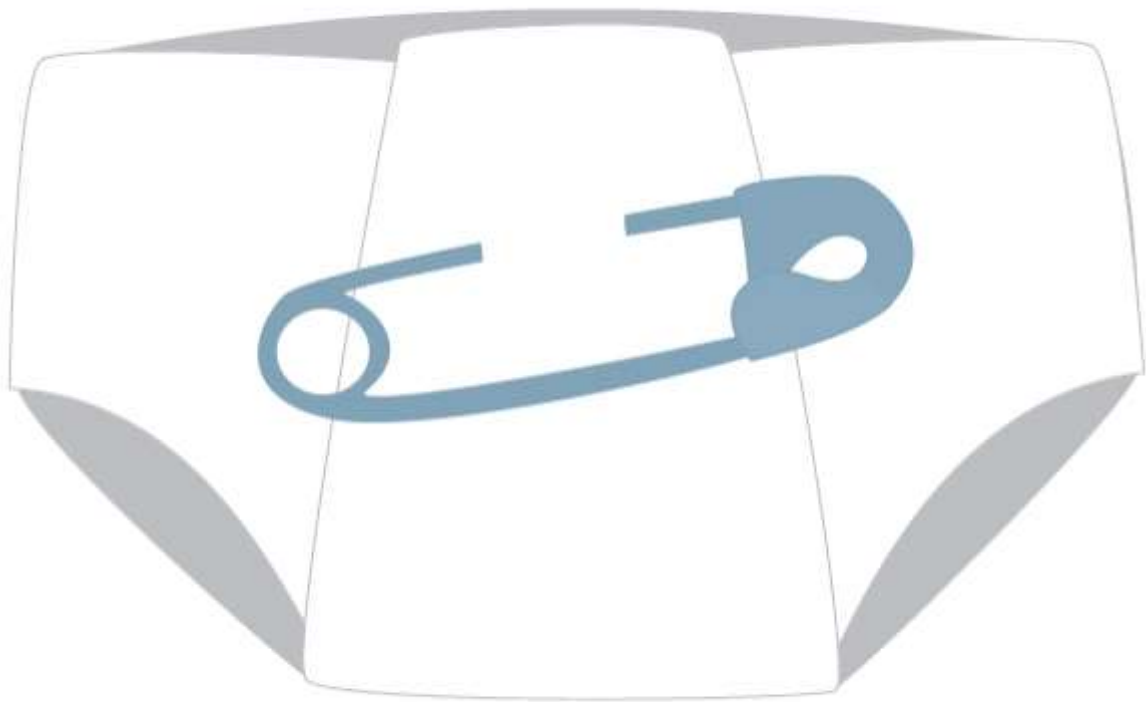
Sac en plastique :
de 10 à 20 ans



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



5

ANNEXE C

JEU ÉQUITERRE : COMMENT ÇA POUSSE ?



Carotte

Je suis le repas préféré des lapins ! Malgré ma couleur orange, vous aurez de la difficulté à me voir. Qui suis-je ?

Tous les cycles

Patate

Je fais partie des plus anciens légumes. Vous aimez me manger en frites ou en purée. Qui suis-je ?

Cycle 1

Je viens du Pérou et on me cultive depuis plus de 8 000 ans. J'ai causé une famine en Irlande en 1846. J'existe sous plus de 4 000 variétés différentes et vous aimez me manger en frites ou en purée. Qui suis-je ?

Cycles 2 et 3

Haricot

Je suis long et très fin. Je peux être vert, jaune ou rouge. Je pousse sur les branches de mon plant végétal. Qui suis-je ?

Tous les cycles

Citrouille

On peut me manger, et à l'Halloween, j'aime me déguiser. Qui suis-je ?

Cycle 1

On peut me manger, et à l'Halloween, j'aime me déguiser. Dans les recettes, on peut me remplacer par la courge. Qui suis-je ?

Cycles 2 et 3

PLEIN AIR



ENVIRONNEMENT

TOUT
LE MONDE
**DE-
HORS**
!



SECOURISME



Oignon

Je peux être rouge, jaune, vert ou blanc. Malgré mes belles couleurs, je vous fais souvent pleurer. Qui suis-je ?

Tous les cycles

Chou

Je ressemble à un gros ballon vert. Je suis dur au toucher et je suis composé de plusieurs feuilles. Qui suis-je ?

Cycle 1

Vert ou rouge, je suis de forme ronde et je suis composé de plusieurs feuilles. Je rime avec le mot « joue » et comme les mots « hibou » et « genou », je prends un « x » lorsque l'on m'écrit au pluriel. Qui suis-je ?

Cycles 2 et 3

Chou de Bruxelles

Je suis un cousin du chou mais je suis beaucoup plus petit. Mon fruit donne des petites boules sur les tiges de mon plant. Qui suis-je ?

Cycle 1

Comme mon nom le suggère, je viens de Belgique. Je suis un cousin du chou mais je suis beaucoup plus petit. Mon fruit donne des petites boules sur les tiges de mon plant. Qui suis-je ?

Cycles 2 et 3

Tomate

J'ai plusieurs formes et de nombreuses couleurs, mais vous me reconnaissez surtout quand je suis rouge. C'est moi qui donne la couleur au ketchup. Qui suis-je ?

Cycle 1

J'ai plusieurs formes et de nombreuses couleurs, mais vous me reconnaissez surtout quand je suis rouge. Bien que les Italiens raffolent de moi, je ne viens pas de l'Italie mais du Mexique. C'est moi qui donne la couleur au ketchup. Qui suis-je ?

Cycles 2 et 3

PLEIN AIR



ENVIRONNEMENT

TOUT
LE MONDE
**DE-
HORS**
!



SECOURISME



Courgette (zucchini)

J'ai la forme d'un tube et je suis verte. Je ressemble au concombre mais je n'en suis pas un. Il faut faire attention en me cueillant pour ne pas m'abimer car ma peau est très sensible. Qui suis-je ?

Tous les cycles

Petit pois

J'ai la forme de petites billes vertes. Je suis caché dans une enveloppe qui ressemble à celle du haricot.

Tous les cycles

Épinard

Pour être fort vous devez me manger en grande quantité. Je suis vert et on me met parfois dans une salade. Qui suis-je ?

Tous les cycles

Mais

Je suis jaune et j'entre dans la composition du pâté chinois. Qui suis-je ?

Cycle 1

Cultivé depuis plusieurs milliers d'années en Amérique, je suis un des plus anciens légumes. Je suis jaune et on aime bien faire éclater mes graines. Qui suis-je ?

Cycles 2 et 3

Poivron (piment)

Je suis vert, rouge ou jaune. Parfois mon goût peut être piquant. Qui suis-je ?

Tous les cycles

Aubergine

J'ai la forme d'une grosse poire mauve mais je suis un légume. Qui suis-je ?

Tous les cycles

Melon ou cantaloup

J'ai la forme d'un ballon. On me mange en dessert car je suis très sucré. Je peux être « au miel », « cantaloup » ou « d'eau ». Qui suis-je ?

Tous les cycles



Sixième rencontre :

6 La nature

Chant de rassemblement

Les Flamants roses

Les jeunes sont des oiseaux qui se promènent dans un territoire défini. Un chasseur est désigné. Son but est de toucher les oiseaux. Cependant, il ne peut pas chasser les flamants roses puisqu'ils sont une espèce protégée. Les oiseaux doivent donc se transformer en flamants roses pour échapper au chasseur. Un oiseau devient un flamant rose lorsqu'il lève sa jambe droite et tient son pied avec sa main droite tout en pinçant son nez avec la main gauche. Dans cette position le chasseur ne peut plus toucher l'oiseau, mais il peut attendre que celui-ci ne tienne plus ou qu'il fasse une erreur dans sa posture!

Les oiseaux qui se font prendre par les chasseurs se rassemblent aux frontières du territoire. Ils peuvent être libérés par les autres oiseaux lorsque ceux-ci les touchent après avoir sauté trois fois sur place à la manière d'un crapaud. L'oiseau ne peut pas prendre de pauses pendant qu'il saute.

Horaire de la 6^e rencontre

- 5 min. Chant de rassemblement
- 20 min. Les flamants roses
- 15 min. Atelier animaux
- 15 min. Légende des S.E.P.T. C.H.E.F.
- 20 min. Les pingouins sur la banquise
- 5 min. Clôture et poignée de main

À la suite de ce jeu, il est bien de parler de l'importance des aires protégées pour la faune et la flore, particulièrement lorsque des espèces en danger d'extinction y vivent. Est-ce que les jeunes connaissent des espèces menacées? Peut-être y-a-t-il des aires protégées près de chez eux?



Liste de matériel :

- copies de l'annexe 6A pour chaque jeune
- une grande bâche
- ciseaux



6

Sixième rencontre : La nature

Pour plus d'information, consulter le site du ministère du Développement durable, de l'Environnement et de la Lutte contre les changements climatiques ou le site du Fond mondial pour la nature (WWF). Voir la page Liens utiles.

Atelier sur les animaux

Imprimer **l'annexe 6A** pour que chaque jeune ait une copie de chaque image. Demander aux jeunes d'associer le nom de chaque animal avec son image et la trace qu'il laisse au sol.



Aider les jeunes à identifier ce qui différencie chaque espèce et la façon dont on peut les identifier en nature.

Légende des S.E.P.T. C.H.E.F.

Raconter la légende des S.E.P.T. C.H.E.F. qui se trouve à **l'annexe 6B**.

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).

Les pingouins sur la banquise

Ce petit jeu permet aux jeunes de travailler en équipe tous ensemble.

Demander aux enfants de se mettre dans la peau des pingouins. Placer une bâche au sol qui représente la banquise sur laquelle ils vivent dans le nord du Canada. Tout le monde se tient sur la bâche. Avec le réchauffement de la planète, la banquise réduit, il faut malgré tout tenir dessus !

Les jeunes se retirent de la bâche pour permettre à l'animateur de réduire la taille de la banquise, puis ils se repositionnent dessus. Tous les joueurs doivent se contorsionner et inventer des stratégies pour que personne ne soit à l'eau. Le jeu prend fin lorsque les pingouins tombent à l'eau.

Clôture et poignée de main























6

ANNEXE A

ATELIER SUR LES ANIMAUX
RÉPONSES

Animaux imposants	Photo de l'animal	Piste
Wapiti		
Orignal		
Ours noir		
Loup		



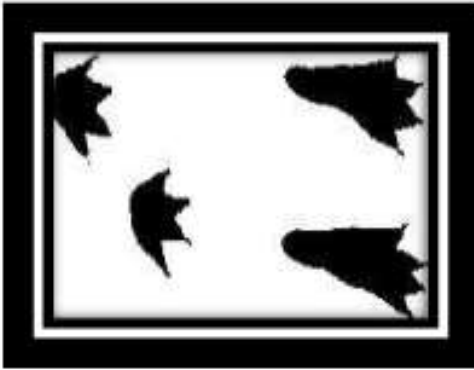
Animaux plus petits	Photo de l'animal	Trace
Castor		
Le lièvre d'Amérique		
Lynx du Canada		
L'écureuil roux		
moufette		



DÉCOUPEZ LES MOTS ET LES IMAGES.
 ASSOCIEZ-LES À L'IMAGE ET À LA TRACE DE CHAQUE ANIMAL.

Moufette	Écureuil Roux	Castor
Lynx du Canada	Wapiti	Ours noir
Orignal	Lièvre d'Amérique	
Loup		







6

ANNEXE B

LA LÉGENDE DES S.E.P.T. C.H.E.F.

Il y a de cela fort longtemps, alors que la nature régnait sur la Terre, il y avait 7 chefs. Les 7 chefs s'enuyaient 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 à mourir de froid.

Les 7 chefs se rassemblèrent pour discuter de la situation. La solution qui leur vint à l'esprit fut de créer le feu. Ils donnèrent alors des roches aux humains pour créer une étincelle et du bouleau blanc pour partir 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 étaient 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.



Septième rencontre :

7 L'orientation

Chant de rassemblement

Jeu de la boussole folle

Ce jeu permet d'appivoiser le fonctionnement d'une boussole. Délimitez une aire de jeu en forme de carré. À l'aide d'une boussole, déterminez le point cardinal (N, S, E, O) de chacun des quatre côtés.

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 le côté du carré 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 dans les airs tout en tournant sur eux-mêmes.

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

Horaire de la 7^e rencontre

- 5 min. Chant de rassemblement
- 20 min. Boussole folle
- 15 min. Atelier boussole
- 20 min. La pépète d'or
- 15 min. Carte routière (si camp)
- 10 min. La chenille GPS (si pas de camp)
- 5 min. Clôture et poignée de main

Atelier boussole

Au cours de cet atelier, expliquer à quoi sert une boussole, son fonctionnement et les points cardinaux. Si les jeunes sont à l'aise, leur expliquer les degrés. Voir [l'annexe 7A](#).



Liste de matériel :

- boussoles
- carte routière où se situe le camp
- surligneurs
- moyen d'identifier les 4 points cardinaux
- un objet à cacher par équipe (foulard, balle ou bille)
- cônes



7

Septième rencontre : L'orientation

La ruée vers l'or

Un membre de chaque constellation 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 disent à leur équipe le point cardinal de la direction à prendre. 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.



Carte routière

Se procurer une carte routière de la région où se situe le camp ou en imprimer une sur internet si votre groupe va en camp après les 8 rencontres. Indiquer le camp sur la carte. Il est également possible d'apporter des images de points de repère facilement identifiables sur le trajet vers le camp comme des commerces, hôtels, lacs, ponts, etc.

Demander ensuite aux jeunes rassemblés autour de la carte d'identifier le meilleur trajet vers le camp. Lorsque le trajet est identifié, les jeunes pourront le mettre en couleur à l'aide d'un surligneur, par exemple.

La chenille GPS

Les membres de chaque constellation se placent en file indienne et se tiennent par les épaules de façon à former une chenille.

Tous les jeunes ont les yeux bandés avec leur foulard, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants : il tape ses deux mains sur les épaules de la personne devant lui pour avancer vers le nord, il tire sur les épaules du précédent pour arrêter, il tape seulement d'une main du côté est ou ouest pour tourner du côté correspondant.

Chaque joueur de la file doit propager l'instruction jusqu'au premier de la file qui doit suivre cette instruction et entraîner la chenille avec lui.

L'animateur fait alors réaliser un parcours prédéterminé aux chenilles ou leur fait collecter des objets. La chenille qui a fini la première a gagné.

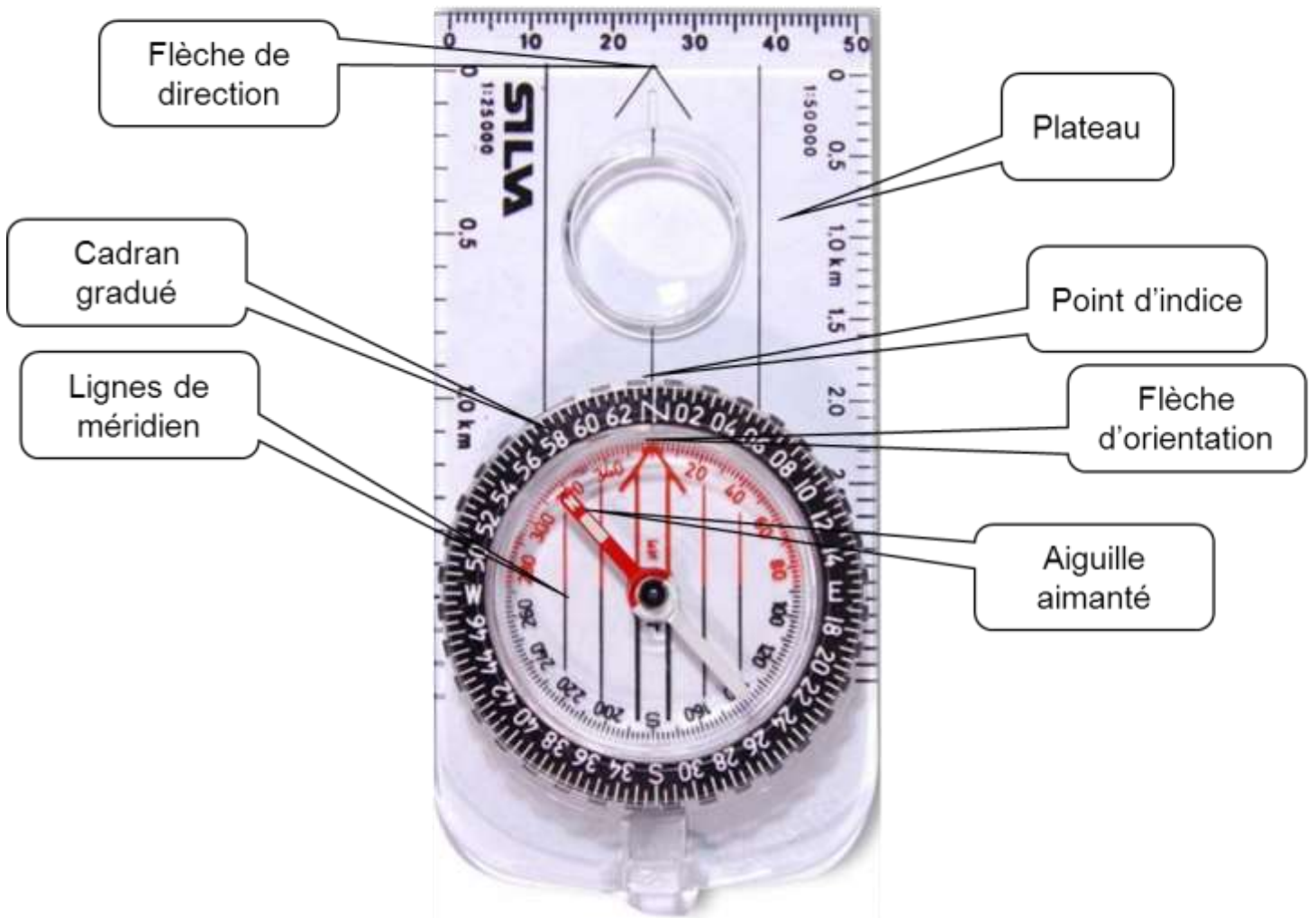
Clôture et poignée de main



7

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

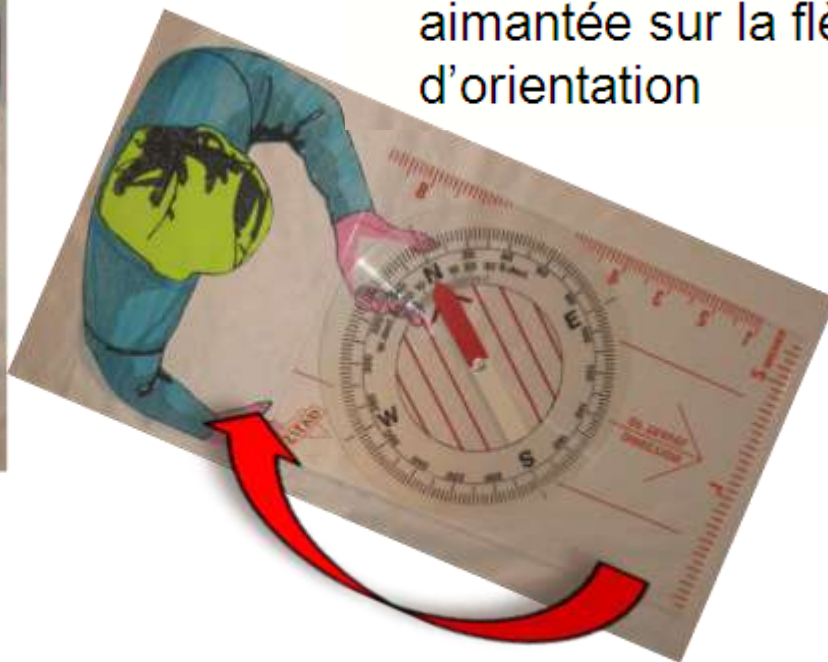


UTILISATION DE LA BOUSSOLE

SUIVRE UN AZIMUT

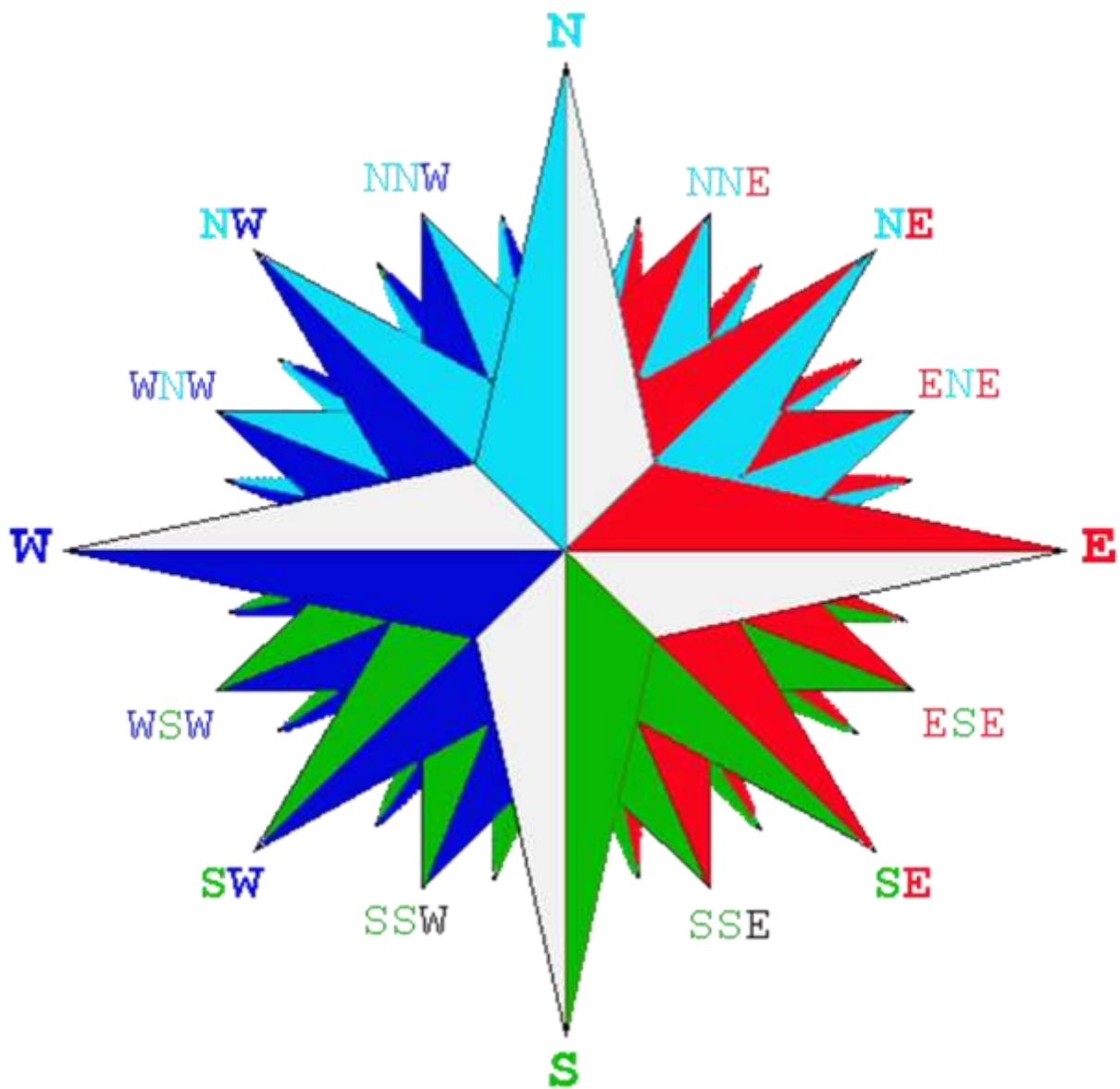


- Tournez le cadran gradué sur le degré désiré
- Tournez sur vous-même pour superposer l'aiguille aimantée sur la flèche d'orientation





Rose des vents





Voici un exemple de boussole géante effectuée dans le cadre du programme. Ne pas hésiter à s'en inspirer!



Crédit photo : Roger Dontigny



Huitième rencontre :

8 La santé

Chant de rassemblement

Jeu CATCH: Les veines et les artères.

Voir **annexe 8A**.

Le bon équipement

Les enfants sont répartis en constellations. Chaque constellation reçoit une pile d'équipement et de vêtements. La pile est constituée de bons articles et de mauvais articles à apporter en camp. Chaque équipe doit regarder les articles dans sa pile et se concentrer pour choisir les articles qu'elle considère les bons.

Les bons morceaux sont par exemple des vêtements synthétiques de randonnée, des chandails de polar, des bottes de marche, une bouteille d'eau pleine, une boussole, un canif, des allumettes.

Les mauvais morceaux sont, par exemple, des jeans, des gougounes, du parfum, des boissons énergisantes, une sacoche.

Lorsque la période de consultation prend fin, une personne par équipe est choisie pour être le mannequin.

Liste de matériel :

- vêtements et accessoires à apporter en camp
- dépliants sur le scoutisme
- une liste de matériel pour le camp par jeune
- vêtements et accessoires à ne pas apporter en camp
- certificats pour les participants

Horaire de la 8^e rencontre

- 5 min. Chant de rassemblement
- 20 min. Jeu CATCH (annexe 8B)
- 25 min. Le bon équipement
- 25 min. Jeu de premiers soins
- 12 min. Remise de la liste de matériel OU Remise de certificats
- 3 min. Clôture et poignée de main

Au signal de départ, le reste de l'équipe doit mettre les articles choisis sur le mannequin le plus rapidement possible. L'équipe qui a le plus de bonnes réponses le plus rapidement gagne.





8

Huitième rencontre : La santé

Jeu de premiers soins

Ce jeu vise à familiariser les jeunes à quelques principes de base de secourisme.

Le jeu se déroule sous forme de questionnaire. Déterminer trois zones correspondant aux différentes réponses qui seront suggérées aux jeunes. L'animateur pose une question et demande aux jeunes de se déplacer dans la section représentant leur réponse.

Une fois que tous les jeunes ont choisi leur réponse, l'animateur revient sur la bonne réponse et l'explique aux jeunes.

Il est possible de varier le mode de déplacement vers la réponse « en boitant », « comme si un ours courait derrière vous », ...

Voir l'[annexe B](#).

Remise de la liste de matériel

Ne pas oublier de remettre la lettre pour les parents et la liste de matériel aux jeunes ou directement aux parents en fin de réunion si vous partez en camp. Voir l'[annexe C](#).

Remise des certificats

Si vous n'allez pas en camp, ceci conclut le programme. Parlez du groupe scout le plus près d'où vous êtes. Remettez un dépliant à chaque enfant.

Vous pouvez trouver les dépliants sur le scoutisme à cette adresse : <http://scoutsducanada.ca/centre-de-ressources/communications-et-marketing/outils-de-recrutement/>

Pour souligner la participation des enfants au programme, organisez-leur une petite cérémonie pour remettre le certificat de participation. Les parents sont les bienvenus. Faites-nous parvenir vos photos de l'événement.

Vous pouvez trouver le certificat de participation à cette adresse : <http://scoutsducanada.ca/materiel-promotionnel-et-certificat-de-participation/>

Préciser également que l'adresse du questionnaire en ligne à destination des jeunes se trouve sur le certificat. n'oubliez de répondre vous aussi au sondage!

Évaluation en ligne pour les jeunes :

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

Évaluation en ligne pour les animateurs :

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

Clôture et poignée de main

Merci d'avoir participé au programme *Tout le monde dehors!* Nous espérons que cela a été une expérience agréable pour vous et attendons vos commentaires!



8

ANNEXE A

JEU CATCH : VEINES ET ARTÈRES



NOM DE L'ACTIVITÉ : Veines et artères

MATÉRIEL : 1 pelote de laine ou 1 foulard par élève, 8 cônes

HABILITÉS DÉVELOPPÉES : esquiver, pourchasser, trotter, sautiller, galoper, courir

ORGANISATION :

1. Délimiter un grand espace (le « corps ») avec 4 cônes.
2. Dans cet espace, délimiter un espace carré plus petit (d'une longueur de 10 pieds) avec 4 cônes. C'est le « cœur ».
3. Désigner trois ou quatre tagues parmi les élèves, chacun avec une pelote de laine. Les tagues sont dispersées dans le « corps ».
4. Les élèves sont dispersés autour du « corps ».
5. Placer le reste des pelotes de laine à un endroit central, dans un cerceau en plastique ou un contenant ouvert facilement accessible.

DESCRIPTION :

1. Les élèves trottent, sautillent ou galopent autour du « corps » pour symboliser la circulation du sang.
2. Au signal du professeur, les élèves « veines » courent jusqu'au « cœur » en essayant d'esquiver les tagues. Les élèves « veines » touchés par les tagues deviennent des tagues et ramassent une pelote de laine.
3. Les tagues tiennent leur pelote de laine tout en essayant de toucher les autres élèves. La pelote de laine n'est PAS LANCÉE.
4. Jouer jusqu'à ce que tout le monde ait une pelote de laine.

VARIATIONS :

Utiliser des foulards pour toucher les élèves.





8

ANNEXE B

QUESTION POUR LE JEU DE SECOURISME

1. Quel est le numéro de téléphone d'urgence ?

- A. 9-1-1
- B. 1-2-3
- C. 18

Réponse: A. 9-1-1

2. Quoi faire en premier quand quelqu'un se blesse?

- A. Vérifier qu'il n'y a aucun danger autour.
- B. Appeler de l'aide.
- C. Toucher la blessure pour voir ce qu'il se passe.

Réponse : A. Il faut toujours vérifier s'il y a d'autres dangers en premier, observer l'environnement de la victime et voir s'il n'y a pas de danger pour nous également. Si des dangers sont identifiés et semblent menaçants pour nous-mêmes ou pour la victime il faut s'en occuper en priorité. Tout de suite après, il est très important d'aller chercher de l'aide en contactant le 9-1-1 ou des adultes qui ne seraient pas loin. Il ne faut pas toucher une blessure. On peut par contre demander à la victime comment elle se sent, où elle a mal, ce qu'il s'est passé, etc. afin de comprendre le problème.

3. Que fais-tu en cas de brûlure ?

- A. Tu mets de la glace sur la brûlure.
- B. Tu mets la brûlure sous l'eau fraîche, pas trop froide.
- C. Tu mets de la crème.

Réponse : B. Mettre sous l'eau fraîche afin que la brûlure refroidisse doucement. Si on met quelque chose de trop froid comme de la glace, l'effet de la brûlure risque d'augmenter. Il est préférable de ne pas couvrir la brûlure même avec de la crème.

Laquelle de ces réponses est fausse ? Si je me coupe le doigt, je dois...

- A. Garder la main où je me suis coupé dans les airs.
- B. Mettre un plâster et désinfecter le lendemain.
- C. Mettre de la glace sur le doigt.

Réponse: C'est la réponse B qui est fausse puisqu'il est préférable de désinfecter immédiatement une coupure avant de mettre un plâster. La glace et l'élévation de la coupure permettent d'arrêter plus rapidement les saignements.

Ne pas hésiter à rajouter des questions!



8

ANNEXE C

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	
Pour la nuit		
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	
Accessoires personnels		
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	



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]





LIENS UTILES

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

Scoutisme

Association des scouts du Canada : www.scoutsducanada.ca

Organisation mondiale du scoutisme : scout.org/fr

Wikipédia des scouts : wikiscout.org

Jeux et activités

Latoile scoute : www.latoilescoute.net

À la rescousse des animateurs : resscout.espaceweb.usherbrooke.ca

La boussole du scout : www.laboussole.org

Ressources

Espace pour la vie—Planétarium : <http://espacepurlavie.ca/astronomie>

Ministère du Développement durable, de l'Environnement et de la Lutte contre les changements climatiques : www.mddelcc.gouv.qc.ca

Fond mondial pour la nature (WWF) : www.wwf.ca/fr

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