

SURVIE

Modalités de fonctionnement

Camp d'été éclaireur

Objectif: Rendre plus difficile l'activité de survie et obliger les jeunes à réfléchir davantage à l'utilisation du matériel de patrouille en évitant l'abondance de matériel. Encourager la collaboration des membres de l'équipe et l'utilisation de techniques efficaces.

Puisque l'activité dure 24 heures, il est nécessaire d'occuper les jeunes avec des exigences (activités à réaliser)

ORGANISATION: _____

- Vers 15h00, donner une légère collation aux éclaireurs afin qu'ils puissent prendre le temps de bien préparer leur souper.
 - Expliquer le fonctionnement (les points, les consignes de sécurité, etc.)
 - La nourriture du souper est donnée (ainsi qu'une allumette). Celle du déjeuner sera donnée (avec une allumette) plus tard dans la soirée, en échange d'un objet construit par la patrouille. Cet objet doit être quelque chose qui leur serait utile dans une situation de survie. La Maîtrise jugera si l'objet justifie un échange contre le déjeuner.
 - La nourriture du dîner (ainsi qu'une allumette) leur sera donnée le lendemain avant-midi, selon certaines consignes communiquées aux éclaireurs.
 - Pendant l'activité, des points bonis seront attribués aux équipes selon certains critères (ex. : utilisation d'un feu polynésien, selon les mesures de sécurité du site, s'ils ramènent des allumettes non utilisées, s'ils ramènent leur matériel propre, etc.)
 - Des points de punitions seront exceptionnellement attribués pour des dommages à l'environnement.
 - Le bidon d'eau non potable est uniquement pour la sécurité (feu). il est interdit de l'utiliser pour la cuisson. De l'eau potable sera disponible dans un endroit centralisé. Les éclaireurs pourront aller en chercher avec le matériel à leur disposition.
 - Les équipes ayant perdu le plus de points devront subir une pénalité après l'activité (ex. : corvée de vaisselle).
 - Des aides-animateurs camperont à un endroit centralisé afin d'apporter un minimum de surveillance et pour surveiller l'eau potable et certains matériaux (corde à brêlage, etc.).
 - Le site du feu et de campement doit être approuvé par la Maîtrise.
- Demander aux jeunes de réunir leur matériel de base:
 - Individuel (un par personne): couteau, sleeping, souliers, bas, pantalons, vêtement du haut, sous-vêtement)
 - par équipe: (un par équipe): une allumette, une pelle ronde, un sac de poubelles, un bidon d'eau non potable et la nourriture pour le souper.
 - Déterminer par équipe, à l'aide de la liste de matériel (et des points), le requis pour le départ. Par la suite, le matériel supplémentaire devra être demandé aux animateurs.
- Le menu doit exiger une cuisson prolongée (ex. : riz, viande en ragoût, gruau, etc.) afin que les jeunes fassent des feux plus élaborés.
 - Pour la nourriture du dîner, leur donner une direction approximative (ex. : est-nord-est) et une heure approximative où le dîner sera disponible.
 - *Les aides-animateurs peuvent faire un peu de marché noir pour rendre l'activité amusante, mais sans exagérer.*
 - *Il serait nécessaire de montrer les techniques de feu polynésien et de cadran solaire quelques jours avant le déroulement de l'activité.*

Commentaires post-activité

L'aspect "compétition" entre les deux équipes ne fut pas tellement apprécié par les patrouilles. il ne faut pas mettre trop d'importance là-dessus.

L'orientation avec le cadran solaire ne fut pas exécutée. Les équipes ont seulement marché dans le bois en suivant une direction indiquée par les animateurs. À St-Alban, la marche a duré une heure environ et les jeunes étaient très fatigués. Nous les avons ramenés au site de survie avec les véhicules.

Les repas des jeunes furent pris avec un décalage de 2 heures minimum. L'activité s'est terminée tard en après-midi (15h00)

LISTE DU MATÉRIEL ET NOMBRE DE POINTS

Vêtements (chaque pièce)	100 points
Matelas de sol	100 points
Couverture de laine	100 points
Allumettes.....	100 points
Corde à brêlage (un mètre).....	10 points
Corde jaune (un mètre).....	20 points
Bâche (petite).....	100 points
Bâche (grande).....	200 points
Lampe de poche.....	200 points
Insecticide (petit flacon).....	100 points
Hachette (max 1/équipe).....	150 points
Gamelle normale + tasse + ustensiles	200 points
Papier d'aluminium (carré 12" X 12")	50 points
Papier de toilette (un mètre).....	50 points
Boussole.....	400 points
Sciotte	INTERDIT
Nourriture personnelle.....	INTERDIT
Briquet et allumettes personnelles.....	INTERDIT
Trousse de survie.....	INTERDIT