

SERVICE COMMUNAUTAIRE

BUT: Encourager le service envers les autres : encourager les participants à se rendre compte qu'étant membre d'une société, ils ont des responsabilités à l'égard d'autrui et que leur aide est nécessaire.

OBJECTIF: Le service est l'engagement, sans rémunération, aux besoins d'autrui. On espère que les jeunes trouveront joie et satisfaction à aider leur prochain et que cette expérience deviendra une habitude de vie.

Les jeunes doivent avoir l'opportunité de:

- Apprécier les besoins des autres
- Accepter des responsabilités
- Améliorer l'estime de soi
- S'engager personnellement dans la communauté
- Comprendre leurs forces et limites personnelles
- Initier des actes communautaires positifs
- Se préoccuper de l'environnement
- Se sentir valorisé

EXIGENCES: Le service doit être entrepris sur une base régulière comme suit :

Bronze : 13 heures sur un minimum de 13 semaines
Spécialisation : 26 heures sur un minimum de 26 semaines
(Direct seulement)
Argent : 26 heures sur un minimum de 26 semaines
Spécialisation : 52 heures sur un minimum de 52 semaines
(Direct seulement)
Or : 52 heures sur un minimum de 52 semaines
Spécialisation : 78 heures sur un minimum de 78 semaines
(Direct seulement)

SOUVENEZ-VOUS...

- Des projets de service divers peuvent être entrepris à chaque niveau.
- Le service communautaire requis pour le curriculum scolaire peut être compté pour le Programme, en autant que les autres exigences mentionnées ci-haut sont rencontrées.
- Certaines tâches peuvent être entreprises comme membre d'un groupe ou sur une base individuelle.
- Le secteur du service communautaire offre aux jeunes une variété d'activités selon leurs habiletés et leurs préférences personnelles et les opportunités disponibles.
- Le choix d'activités doit refléter les intérêts du jeune, ses talents et ses capacités.

ÉVALUATION:

L'évaluateur du secteur du service communautaire sera normalement effectuée par la personne responsable de la supervision du service pratique. Les évaluateurs doivent revoir et discuter des services pratiques entrepris en portant une attention spécifique à l'attitude, la compétence et l'engagement du participant.

EXEMPLES DE SERVICE COMMUNAUTAIRE

Agir comme chef de groupe pour le Programme
Aide administratif ou logistique
Aide au journal local
Aide aux devoirs et travaux scolaires
Aide dans un hôpital, soins à domicile
Amnistie internationale
Animation pour un groupe de jeunes
Banque alimentaire locale (Magasin Partage)
Bénévole à la bibliothèque locale
Bénévole à la sécurité
Bénévole pour un programme de prévention
Centraide
Collaboration à des activités de financement (ex. offre du Coquelicot)
Collecte de sang
Coopération internationale
Cours de premiers soins
Entraîneur pour une équipe sportive locale
Implication à la maison des jeunes
Implication religieuse locale
Levée de fonds pour organismes communautaires
Membre d'un comité scolaire
MIRA
Opération Nez Rouge
Organisation d'activités diverses
Organismes de charité
Participation à un projet environnemental
Patrouille de ski
Projets Cadets Canada à l'Oeuvre
Recyclage (milieu scolaire ou autre)
Service de garde
Soins aux animaux (ex.: SPCA)
Visite et aide aux personnes âgées ou handicapées

VOYAGE D'AVENTURES

BUT: Encourager l'esprit d'aventure et de découverte.

OBJECTIF: Les participants doivent entreprendre l'entraînement approprié en y incluant les mesures de sécurité. Ils doivent entreprendre un voyage de pratique avant de compléter une expédition, une exploration ou un projet d'aventures dans le but de développer leurs aptitudes en milieu extérieur (ex. : forêt). Le voyage doit présenter un défi en termes d'effort physique.

EXIGENCES: Tous les types de voyage doivent comprendre un déplacement requérant un effort personnel, sans avoir recours aux moyens de transport motorisé. Le transport motorisé peut être utilisé pour se rendre au point de départ ou à la fin du trajet. Il y a trois types de voyages:

- **Expédition** – Une expédition est un voyage où les participants doivent être à des sites de coucher différents à chaque nuit. S'il est impossible d'obtenir des sites différents, les participants peuvent utiliser un camp de base. Ce voyage doit avoir un ou plusieurs objectifs préétablis. Dans le cas d'une expédition, les heures consacrées aux activités planifiées le sont pour les déplacements, la navigation, l'installation et le montage du campement et des tâches reliées à la poursuite de l'atteinte des objectifs de l'expédition.
- **Exploration** – Une exploration est un voyage où les participants utiliseront un camp de base lorsque les buts sont reliés à l'environnement naturel (ex. : flore, faune) ou d'un site historique. Durant une exploration, on devra consacrer au moins 10 heures par jour dans la poursuite de l'atteinte de ces objectifs. Le reste du temps sera consacré à des activités spéciales. Une exploration doit inclure des travaux préparatoires, des recherches sur place et un rapport détaillé sur les découvertes reliées à l'exploration.
- **Projet d'aventures** – Un projet d'aventures est un voyage qui diffère de l'expédition et de l'exploration. Un projet d'aventure devra être discuté avec le directeur provincial avant d'être entrepris afin qu'il soit approuvé. Ce type de projet est normalement réservé aux participants qui ne peuvent participer à une expédition ou à une exploration comprenant suffisamment de défis ou par les participants ayant des restrictions médicales qui les empêchent de réaliser une expédition ou une exploration. **Tous les projets d'aventures doivent être préalablement approuvés par le bureau provincial.**

La durée du voyage varie selon le niveau du programme:

<u>Niveau</u>	<u>Durée</u>	<u>Activités planifiées</u>
Bronze	2 jours comprenant 1 nuit à l'extérieur	une moyenne de 6 heures/jour
Argent	3 jours comprenant 2 nuits à l'extérieur	une moyenne de 7 heures/jour
Or	4 jours comprenant 3 nuits à l'extérieur	une moyenne de 8 heures/jour

RAPPELEZ-VOUS...

Toutes les expéditions, explorations et projets d'aventures doivent avoir un but clairement défini qui peut se présenter sous la forme d'un voyage comprenant des difficultés qui est complété avec succès ou d'une recherche pratique menée à terme d'une manière satisfaisante. Il n'est pas nécessaire que tous les membres de l'expédition soient des participants au Programme, mais tous doivent adhérer aux principes généraux de cette section.

Veillez noter: la liste complète des principes à respecter se retrouve dans la première section du Livret d'activités du participant.

SUPERVISION: Un adulte expérimenté doit superviser tout voyage, incluant les voyages de pratique. Le superviseur doit assumer la pleine responsabilité pour la sécurité du groupe et être assuré que les participants sont suffisamment entraînés et équipés pour entreprendre le voyage. Le superviseur doit s'assurer que le groupe a préparé un plan d'urgence et un plan de route détaillé et que des copies de celles-ci soient remises aux autorités appropriées. Le superviseur ou l'évaluateur peut annuler le voyage s'il n'est pas convaincu qu'un degré suffisant de compétence a été atteint lors de l'entraînement préliminaire ou s'il croit que les conditions sont telles qu'elles devraient entraîner l'annulation. Il ne doit pas hésiter à demander au groupe de modifier leur itinéraire s'il le considère nécessaire par sa connaissance du terrain ou du climat et par son évaluation des capacités du groupe.

ÉVALUATION: La performance des participants lors de l'expédition, de l'exploration ou du projet d'aventures doit être évaluée pour s'assurer que toutes les conditions ont été remplies. Pour certaines explorations, il peut être préférable d'avoir un évaluateur spécial pour juger de la qualité du travail. Finalement, l'évaluateur décidera si les participants ont complété cette section de façon satisfaisante ou devraient entreprendre un nouveau voyage.

RAPPORT POUR L'EXPÉDITION, L'EXPLORATION OU LE PROJET D'AVENTURES: Les participants doivent soumettre un rapport débutant par une description du voyage de pratique. Ceci devrait inclure une description de la formation reçue, une description de la distance, lieu et durée du voyage de pratique et expliquer comment celui-ci a aidé à les préparer pour le voyage de qualification. La portion du rapport couvrant le voyage de qualification devrait répondre à toutes ces questions de base (voir Livret d'activités du participant).

Le rapport devrait être dans un style et sous la forme du choix du participant (écrit à la main ou à l'ordinateur, incluant des photographies) ou présentées en réponse au "Guide d'expédition" disponible au bureau provincial.

HABILETÉ

BUT: Encourager la découverte et le développement d'intérêts personnels, ainsi que les habiletés pratiques et sociales.

OBJECTIF: Stimuler les participants à poursuivre une tâche, à la fois satisfaisante et intéressante, sur le plan pratique, culturel et social.

EXIGENCES & CONDITIONS: Le participant doit faire preuve de progrès individuel et d'intérêt soutenu au cours d'une période de temps, ce qui conduira à une connaissance approfondie du sujet et à un niveau d'habileté raisonnable.

Les participants doivent choisir une habileté et le poursuivre pour une période minimale de :

Bronze : 13 heures sur un minimum de 13 semaines

Spécialisation : 26 heures sur un minimum de 26 semaines

(Direct seulement)

Argent : 26 heures sur un minimum de 26 semaines

Spécialisation : 52 heures sur un minimum de 52 semaines

(Direct seulement)

Or : 52 heures sur un minimum de 52 semaines

Spécialisation : 78 heures sur un minimum de 78 semaines

(Direct seulement)

(Note : Les activités sportives ne sont pas considérées comme des habiletés, mais devraient plutôt être choisies pour le conditionnement physique.)

- En plus de développer des habiletés, la participation vise à mener à la rencontre de personnes expérimentées dans le domaine. Ceci peut se réaliser en devenant membre d'un club ou groupe ou par l'expertise individuelle disponible dans la communauté.
- Les jeunes doivent avoir l'opportunité de découvrir de nouveaux talents et de s'impliquer par un engagement continu.

INSTRUCTION & ÉVALUATION: Devraient être effectués par des adultes qualifiés ou expérimentés dans l'activité ou le sujet choisi. Ils devraient être identifiés et consultés avant de commencer l'activité. Tous les instructeurs et évaluateurs doivent pouvoir facilement communiquer avec les jeunes et avoir l'expertise et l'enthousiasme nécessaires pour guider et encourager les participants dans leurs efforts. L'instructeur et l'évaluateur peuvent être la même personne, mais l'évaluation indépendante peut être préférable dans certains cas. Chaque individu doit être évalué sur la période donnée en se basant sur l'**effort**, la **persévérance** et le **progrès**. L'évaluateur comme l'instructeur doit posséder une compréhension de base des aspects pratiques, culturels et sociaux de l'activité ou du sujet choisi. Les activités de groupe doivent être évaluées en tenant compte des contributions individuelles à la planification, à l'exécution et à l'accomplissement de l'activité.

Le participant se qualifie pour cette section si l'évaluateur certifie que :

- Il y a eu un engagement substantiel pendant les temps de loisir.
- L'habileté a été poursuivie de manière constante durant la période requise.
- Le participant a fourni un effort véritable et un progrès individuel dans la limite de ses capacités.

SOUVENEZ-VOUS...

La plupart des activités sportives ne sont pas considérées acceptables comme habileté, mais devraient plutôt être comptabilisées dans le secteur du conditionnement physique. Il est reconnu qu'il existe des périodes où les participants sont forcés par les circonstances, comme une période d'examen ou des vacances, d'arrêter momentanément leur implication dans leurs activités. Il n'est pas rare pour un jeune de passer 12 mois à compléter un programme ne nécessitant que 6 mois d'activités.

L'habileté peut être changée une fois à n'importe quel moment durant l'accomplissement d'un niveau du Programme, mais si deux activités sont choisies, elles doivent se succéder l'une à l'autre avec un intervalle aussi court que possible, et non en même temps. Les habiletés acquises dans un programme d'éducation formel, de formation ou liées à l'emploi ne sont pas exclues, mais le participant doit démontrer par une preuve adéquate qu'un effort volontaire additionnel a été apporté durant ses heures de loisir. Le nombre d'heures passées à exercer l'habileté choisie n'est pas spécifié, mais un effort régulier doit être apporté durant les heures de loisir tout au long de la période requise. Le participant peut apprendre l'habileté de façon indépendante ou comme membre d'un groupe. La connaissance et l'expérience peuvent être acquises en assistant à un cours ou par une recherche individuelle.

EXEMPLES D'HABILETÉS :

A Aéromodélisme, Aéronautique, Aérotechnique, Agriculture, Animation, Anthropologie, Apiculture, Aquariophilie, Arbitre, Archéologie, Architecture – appréciation, Architecture d'églises, Art dramatique, Art floral, Art oratoire, Astronautique, Astronomie, Avion – identification **B** Bateau – construction, Bateau à moteur, Bible – étude, Bibliothéconomie, Braille, Bridge, Broderie Calligraphie et lettrage **C** Canot – construction, Cartographie, Chandelles – fabrication, Chimie, Cinématographie, Collection, Collection de poupées, Commonwealth, Communication dans un environnement naval, Conservation, Cordage et nœuds, Cordonnerie, Costumes – confection, Costumes – étude, Courtepointe Coussins – fabrication, Criminologie, Crochet **D** Décoration – confection, Décoration et fournitures, Dentelle, Dessin, Dessin technique et géométrie, Discours, Dressage des animaux **E** Échec, Écriture, Électricité et électronique, Émaillage, Entomologie, Entretien de bicyclette, Erpétologie (étude des reptiles), Exercice militaire de précision **F** Fléchette, Foresterie, Fossiles – étude **G** Gemmologie, Généalogie, Géologie **H** Histoire générale et locale, Histoire naturelle **I** Impression sur tissu, Imprimerie, Informatique **J** Jardinage, Jazz, Jeunes entreprises, Joaillerie **K** Karting **L** Langues diverses, Lecture **M** Macramé, Marionnette, Matelotage, Mathématique pratique, Mesures d'urgence, Météorologie, Meubles antiques, Microscopie, Modelage d'argile, Modélisme, Mosaïque, Musique (instrument, chant) **N** Navigation côtière, Numismatique **O** Organisation de comités, Origami (pliage du papier), Ornithologie **P** Pêche, Pêche à la mouche, Peinture et dessin, Peluche – fabrication, Personnalité et présentation, Philatélie, Photographie, Plantes – étude, Politique, Poterie, Production de films **R** Radio – construction, Radio à ondes courtes, Radio amateur, Recherches personnelles, Rédaction, Religions du monde, Restauration de meubles **S** Science héraldique, Sculpture, Secourisme, Soins de petits animaux, Soldat de plomb, Sons – appréciation **T** Tapis – fabrication, Tapisserie, Taxidermie, Techniques d'instruction, Techniques vidéos, Tir - divers calibres, Tissage, Tissage de bambou, Topographie et orientation, Tours de magie, Travail de l'étain, Travail du cuir, Travail du métal, Tricot **V** Vernissage, Vin – fabrication, Vol à voile

CONDITIONNEMENT PHYSIQUE

BUT: Encourager la participation aux activités physiques et fournir une opportunité d'améliorer la performance et d'apprendre à apprécier que la bonne condition physique est une composante importante d'un mode de vie sain.

OBJECTIF: Les bénéfices à retirer de l'activité physique et du maintien d'une bonne condition physique comme composante d'un mode de vie sain sont bien justifiés. Cette section du programme fournit une excellente occasion de participer à des activités physiques qui peuvent mener à une participation à long terme. Cette section encourage tous les participants à développer leur potentiel dans une ou plusieurs activités physiques. Bien que le degré d'entraînement et de leadership fournis puissent varier, chaque participant doit faire preuve d'une performance améliorée dans la limite de temps allouée.

EXIGENCES & CONDITIONS: Participer à une ou plusieurs activités physiques pendant un minimum de semaines (voir ci-dessous). S'il y a un doute sur une activité précise, en discuter au préalable avec le chef de groupe, votre représentant régional ou le personnel du bureau provincial.

Bronze : 13 heures sur un minimum de 13 semaines

Spécialisation : 26 heures sur un minimum de 26 semaines

(Direct seulement)

Argent : 26 heures sur un minimum de 26 semaines

Spécialisation : 52 heures sur un minimum de 52 semaines

(Direct seulement)

Or : 52 heures sur un minimum de 52 semaines

Spécialisation : 78 heures sur un minimum de 78 semaines

(Direct seulement)

(Note – Un maximum d'une heure par semaine peut être compilé.)

Aux niveaux Argent et Or, les participants peuvent continuer les activités antérieures mais doivent essayer au moins une nouvelle activité physique pour chacun des deux niveaux.

INSTRUCTION & ÉVALUATION: Les sessions d'activités physiques doivent être supervisées par des personnes qualifiées et expérimentées dans cette activité. Les participants doivent tenir un compte-rendu écrit des dates et du nombre d'heures de chaque activité physique effectuée.

Pour se qualifier, les participants doivent démontrer une **amélioration** de leur performance générale dans les activités choisies, démontrer un **effort** soutenu durant la période de participation et **progresser** quant à leurs connaissances et habiletés initiales.

Exemples de sports

A Athlétisme, Aviron **B** Badminton, Base-ball, Basket-ball, Biathlon, Bicycle **C** Canot, Course à pied, Cricket, Croquet, Crosse, Curling **D** Danse (aérobic, ballet, folklorique, moderne, sociale) **E** Équitation, Escalade sur rocher, Escrime **F** Football **G** Golf, Gymnastique **H** Handball, Hockey **J** Judo **K** Karaté, Kinball **L** Lutte **M** Musculation **N** Natation **P** Parachutisme, Patins à glace, Patins à roues alignées, Planche à neige, Planche à voile, Plongée sous-marine, Poids et haltères **Q** Quilles **R** Rugby **S** Saut à la corde, Ski alpin, Ski de fond, Ski nautique, Sports d'équipe, Soccer, Squash, Surf, Survie aquatique **T** Taekwondo, Tennis, Tir à l'arc **V** Voile, Volley-ball **W** Water-polo **Y** Yoga

PROJET DE RÉSIDENCE

BUT: Développer la faculté d'adaptation sociale par la participation avec d'autres, dans un milieu de groupe.

OBJECTIF: L'objectif est d'impliquer les participants dans un projet ou un entraînement planifié en compagnie d'autres jeunes qui ne sont pas leurs compagnons habituels de tous les jours avec lesquels ils travaillent ou vivent. Le projet doit fournir l'occasion de développer sa maturité et d'assumer des responsabilités.

EXIGENCES: Entreprendre une activité partagée dans un contexte résidentiel hors du domicile et dans un environnement peu familial. Les participants peuvent nécessiter des instructions ou un entraînement avant ou durant le projet résidentiel afin de pouvoir contribuer pleinement à l'activité et retirer le plus de bénéfices possible de l'expérience.

Le projet devrait offrir l'occasion de :

- Expérimenter un nouvel environnement
- Bâtir de nouvelles relations et des rapports avec les autres
- Travailler en équipe pour atteindre un but commun
- Accepter des responsabilités pour et envers les autres
- Développer des talents de communication
- Démontrer de l'initiative
- Apprécier la vie commune et le travail d'équipe

(Niveau Or seulement)

Le projet devrait durer un minimum de 5 jours consécutifs et 4 nuits hors de chez soi.

(Note: Bien que le projet de résidence ne s'applique qu'au niveau Or, les participants peuvent y prendre part à n'importe quel moment durant leur participation au Programme. Cependant, il doit avoir au moins 16 ans.)

Durée

Le projet devrait durer un minimum de 5 jours consécutifs et 4 nuits hors de chez soi. Dans des circonstances exceptionnelles, telles que des possibilités de départ limitées, et après consultation avec et à la discrétion du bureau provincial, cet engagement peut être réparti sur plusieurs fins de semaines, en autant que celles-ci soient dans une période de 12 mois, que la même activité soit poursuivie et qu'un entraînement progressif soit accompli.

ÉVALUATION: Dans tous les cas, il doit être possible d'être évalué par une personne qualifiée. L'évaluateur doit être présent pendant le projet de résidence.

Les participants doivent être évalués en fonction de leurs performances, leurs relation avec les autres, leurs responsabilités, leurs initiatives et leurs progrès pendant la période de résidence en tenant compte, dans le cas de services rendus, des observations de l'organisation concernée. Un espace est réservé à cette fin dans le Livret d'activités du participant.

PREPARATION: Le projet doit satisfaire aux critères de sécurité du bureau provincial et aux exigences et conditions du Programme. Avant de s'engager dans un projet, chaque participant devrait identifier un évaluateur approprié.

EXEMPLES DE PROJETS DE RÉSIDENCE

- **Camps de cadets et cours de développement**
- Camps ou festivals de musique
- Camps sportifs et écoles d'entraînement
- Centre Terry Fox
- Cours à l'étranger
- Cours ou programmes de développement de leadership
- Échanges internationales
- Échanges inter-groupes
- Échanges linguistiques
- Échanges scolaires
- Expo-science
- Festivals socioculturels
- Forums jeunesse
- Jamboree Scouts/Guides
- Jeunesse Canada Monde
- Jeux du Québec
- Jeux du Commonwealth
- Jeux Panaméricains
- Katimavik
- Missions religieuses
- Participation à une compétition nationale
- Pèlerinage
- Programme de stage
- Séminaires et conférences jeunesse