



Camp de vacances - Lac Simon

CHEF

Table des matières

Rôles du Chef	3
Qualités d'un bon Chef	5
Ce qui n'est pas du ressort du Chef	5
Avant le Camp	5
Pendant le Camp	6
Après le Camp	6
Avant le Camp	7
Pendant le Camp	16
Jour 1 : départ	16
Horaire type (heure du Camp)	24
Journées ou moments exceptionnels	34
Après le Camp	41
En cas d'urgence	42
En rafale	43
ANNEXE 1 : HORAIRE PRÉ-CAMP	45
ANNEXE 2 : LE LAC SIMON ET SES ALENTOURS	46
ANNEXE 3 : EXEMPLE DE FICHER INFORMATIONS MONITEURS	47
ANNEXE 4 : EXEMPLE DE CAHIER DU CHEF	48
ANNEXE 5 : POINTS IMPORTANTS POUR L'INSPECTION	49
ANNEXE 6 : DÉFINITION DES TROPHÉES ET DE CE QUE L'ON CHERCHE	52
ANNEXE 7 : RÈGLEMENTS DE LA BAIE SINGER	53
ANNEXE 8 : SPs : RÔLES ET RESPONSABILITÉS	54
ANNEXE 9 : HORAIRE POST-CAMP	55

Rôles du Chef

- **Communication avec la Direction**
 - Souvent, fréquemment, ouvertement
 - Ne rien prendre pour acquis
 - S'assurer de poser des questions en tout temps, plutôt que d'accumuler des incertitudes

- **Communication entre la Direction et les moniteurs (être un facilitateur)**
 - Le plus tôt possible lorsque quelque chose arrive
 - Proposer une vision holistique de la situation
 - Ne pas laisser escalader

- **Leader, celui qui montre l'exemple autant aux moniteurs qu'aux Campeurs**
 - Véhiculer les valeurs du Camp
 - Promouvoir les consignes importantes (e.g. porter un chapeau, chandail, ne pas sacrer)

- **Se doit de TOUT connaître des Campeurs**
 - De leurs interactions avec les autres Campeurs
 - De leurs relations familiales (background)
 - Se doit de parler à tout le monde/toutes les familles au moins une fois avant le Camp, que ce soit à la clinique, par appel, ou lors des visites de recrutement
 - De tout ce qui les touche avant, pendant, et après le camp (en ce qui concerne leur expérience de Camp)

- **Gestion de l'équipe de moniteurs**
 - Établir une relation
 - Chaque moniteur soit à l'aise de venir voir le Chef pour quoi que ce soit
 - Aller vers les autres, surtout les nouveaux
 - De « créer le moment » avec les moniteurs, « toi, comment ça va ? »

- **Créer des liens de confiance avec les Campeurs**
 - Sans nécessairement que le Chef soit toujours la référence avec tous les Campeurs, le CP se doit de rester la ressource privilégiée des campeurs
 - S'assurer que les Campeurs soient à l'aise de venir voir le Chef, comme les moniteurs
 - Ne pas oublier que le Chef, pour les moniteurs, représente un point d'escalade dans les situations face aux campeurs

- **Que les enfants aient du plaisir et que leurs besoins soient comblés**
 - Essence d'être un moniteur, but du Camp après tout
 - Garder à l'esprit la pyramide de Maslow

- Assurer une communication régulière, transparente et fluide avec les Chefs de sections, la Direction et l'ensemble des bénévoles.
- « Le Chef ne fait rien, mais il doit s'assurer que tout soit fait » Au final, le Chef a la responsabilité de tout ce qui concerne la vie au Camp.
- Le Chef doit être disponible et accessible

Maslow et le XXI^e siècle *by Karin Boras*



- Totalement pendant les deux semaines de Camp, régulièrement dès sa nomination et jusqu'à la fin du post-Camp
- On ne veut pas le chercher, savoir en tout temps où est le Chef
 - Ne peut malheureusement pas aller au Nid de l'aigle par exemple
 - Avant d'entreprendre une tâche, le Chef doit se demander s'il est le mieux placé pour la faire. Il ne peut pas être indisponible trop longtemps.
- Si celui-ci a une intervention à faire, que les gens sachent où il est (aviser quelqu'un si le Chef doit sortir un peu du Champ-de-Mars)
- **Le Chef doit savoir où est tout le monde en tout temps**

Qualités d'un bon Chef

- **Organisé**
 - Être à ses affaires (ex. cahier, fichiers clairs, respecte l'agenda de Préparation du Camp)
- **Responsable**
 - Au final, le déroulement du Camp repose sur ses épaules
- **Est à l'écoute/à l'affût**
 - Des besoins des autres, du pouls de son équipe
- **Va vers les autres**
 - Campeurs, moniteurs, directeurs, Chefs de section
- **Réflexion exhaustive (discernement)**
 - Toujours essayer de penser au bout des choses lorsqu'une décision doit être prise
 - Pèse l'impact de chaque décision
- **Est positif**
- **Est en contrôle devant les autres**
 - De ses émotions, dans une situation difficile
- **Résilience**
 - Chaque Chef va faire des erreurs, l'important est d'apprendre et de grandir à travers celles-ci

Ce qui n'est pas du ressort du Chef

Avant le Camp

1. Recrutement des Campeurs

*** Demeure cependant intéressant que le Chef y participe, et si possible impliquer des moniteurs afin de les familiariser avec le milieu des Campeurs*

- Imprimer les contrats de règlements pour moniteurs
- Faire les appels à la Clinique pour les Campeurs manquants
 - Le Chef priorise la relation avec les Campeurs et les familles

- Imprimer les feuilles des Simonades
- S'assurer que tous les trophées, médailles, rubans soient au Camp

Pendant le Camp

*** Un défi pour le Chef est de prendre le recul nécessaire face au rôle d'animateur qu'il assumait par les années passées. Le Chef doit déléguer l'exécution des diverses activités du camp et voit à orchestrer le bal des tâches qui rendront l'expérience le plus agréable possible pour les campeurs.*

*** Comme un entraîneur ne peut sauter sur le terrain, son rôle est de garder l'œil ouvert sur l'atmosphère qui règne au camp et effectuer les ajustements nécessaires à l'animation.*

***Toujours garder en tête que l'opération macroscopique générale du Camp lui incombe plus que les besoins spécifiques aigus. Déléguez !*

- 2. Prendre des photos**
- 3. Gestion des Simonades**
- 4. Gestion du Potluck**
- 5. Gestion de bris mécaniques/réparations pendant le Camp**
- 6. Départ des patrouilles à l'île**
- 7. Gestion de l'infirmierie**
- 8. Gestion du Crouch final**

Après le Camp

- 9. Remise des trophées aux Campeurs**
- 10. Mise en page de l'album**
- 11. Fête de Noël**
 - Commande du poulet
 - Réservation de plateaux sportifs/salles

Avant le Camp

** Le Chef est nommé par la Direction début février.

- **Choix des SPs (voir annexe 8) et des Campeurs à mettre sur la liste d'attente (avec Direction)**
 - Se doit de commencer tôt
 - Idéal que le Chef soit impliqué, mais ne doit pas handicaper le processus de recrutement des Campeurs si cela tarde trop
 - Typiquement, la direction propose une liste de choix potentiels épurée au Chef
 - Liste d'attente = selon règlements, âge, etc.
 - Choisir 43^e Campeur
- **Remise des feuilles d'inscriptions aux anciens**
 - Direction en est en charge (appels, feuilles), mais bien que le Chef y soit présent/participe pour se familiariser avec les familles
- **Souper de retrouvailles (optionnel)**
 - But premier est principalement de se revoir, rien d'obligatoire
 - Historiquement, on y annonçait parfois le Chef et le Chef des Cuisines
 - Possible de déterminer la date dans le courriel demandant le retour des moniteurs
 - Pas le même soir que Globalista - donne une limite de temps à la soirée
- **Choix des dates de pré-camp avec la direction le plus tôt possible (avant les entrevues)**
 - On vise faire le pré-camp le plus tôt possible après la fin des examens du Cégep (fin mai)
 - Plus on retarde, plus il y a de risque que des moniteurs soient en voyage
- **Recrutement des moniteurs**

**On vise avoir une équipe complète fin mars – permet d'offrir les formations nécessaires

- Courriel pour voir qui revient
 - On vise avoir les réponses avant début mars
 - C'est au Chef de récolter les réponses (bon moment pour se faire un fichier complet, voir annexe 3) et de relancer les incertains avant la date limite
 - Important de fixer une date : permet de structurer le recrutement de moniteurs : les anciens ne voudront jamais dire qu'ils ne reviennent pas – ils vont étirer jusqu'à la dernière minute, d'où l'importance de leur donner une date butoir
 - Il faut être conscient que de demander aux anciens leur disponibilité pour l'été au début du mois de mars est assez tôt, surtout pour les moniteurs plus vieux en attente de réponses de stage ou d'emploi estival
 - C'est au jugement du Chef de voir si une période de sursis peut être octroyée pour ces individus, mais c'est toujours du cas par cas
- Contacter candidats (début mars)

- Selon les noms obtenus et le nombre de places disponibles
 - Coordonner avec la direction, le Collège, l'AGEB la procédure pour récolter des noms (affiches, réseaux sociaux, courriel ...)
 - Il est possible de demander aux candidats une courte lettre de motivation préalablement à la rencontre
- S'assurer d'avoir une liste complète avec coordonnées de tous les candidats
 - Privilégier une adresse qui n'est pas *@brebeuf.qc.ca*, comme celles-ci n'existent plus dès qu'ils quittent le Collège
- Il est important de se demander si un ancien campeur pourrait être bénévole. Voici quelques réflexions encadrant cette décision :
 - À moins d'exception, il faut essayer de toujours avoir au moins un ancien campeur dans l'équipe de bénévoles
 - a. Créé des liens plus facilement avec certains campeurs
 - b. Est plus sensibilisé à leur réalité
 - c. Connaît le Camp et y a souvent un fort attachement
 - d. Permet de diversifier l'équipe de bénévoles, souvent issus du même petit milieu uniforme
 - L'ancien campeur ne peut être moniteur l'été suivant son dernier Camp : il doit attendre au moins une année
 - Il n'est pas rare que des campeurs nous contactent pour devenir moniteur après leur dernière année de Camp : il faut essayer de discerner les raisons pour lesquelles il voudrait y participer (veut-il continuer à s'amuser comme campeur ou veut-il vraiment redonner au Camp comme il a lui-même reçu ?)
 - a. Une bonne façon de discerner le désir d'implication est en proposant à cette personne de s'impliquer en préparation du Camp l'année après avoir été campeur
 - Il ne faut pas oublier cependant que la mission du Camp est d'offrir cette opportunité de don de soi à des étudiants du Collège
 - a. En ce sens, on limite généralement à 2-3 anciens campeurs comme bénévoles
- Entrevues (mi-mars, typiquement autour de la semaine de relâche)
 - Le plus tôt possible :
 - Communiquer avec les candidats et voir leurs disponibilités
 - a. Café, chez eux, à Brébeuf, ...
 - b. Préciser tout de suite les dates du Camp, pour s'assurer que tous les candidats y soient disponibles
 - c. Préciser également les dates du pré-Camp ; il est obligatoire pour tous les nouveaux bénévoles d'y être présent, à moins de raison majeure (au jugement du Chef)
 - S'accorder assez de temps, au cas où l'entrevue est plus longue que l'on pense
 - Personnes ressources (très important)
 - Professeurs, directeurs, coachs, surveillants

- a. Tâter le pouls, ont une autre vision, plus complète
- Autres moniteurs
 - a. Ont une autre vision de leurs amis, ne pas s'y fier à 100% mais important de demander
 - b. Faire attention à ce que l'on dit, l'important est de demander leur point de vue
- Ce que l'on veut pour les entrevues
 - Éviter le côté formel (discussion ouverte, rendre les gens à l'aise)
 - Constaté sa motivation pour le Camp
 - Important de mettre au clair ce qu'est le Camp, ses implications (éviter des fausses attentes)
 - Se présenter en tant que Chef
 - Ne pas avoir d'idée préconçue par rapport à un candidat, il y aura toujours de belles surprises !
- Ce que l'on recherche chez les candidats
 - Motivé
 - Intéressé à travailler avec des jeunes
 - A du jugement
 - Prêt à mettre la main à la pâte, à travailler fort
 - Bonne éthique de travail
 - Avenant/serviable/désireux d'aider
 - Est prêt à apprendre
- Questions potentielles (mais demeure bien évidemment à la discrétion du Chef)
 - « Parle-moi de toi ; que fais-tu l'an prochain, qu'est-ce qui t'intéresse, passe-temps, sports, ... »
 - a. Permet d'ouvrir une discussion informelle, de mettre en confiance
 - b. Permet aussi d'apprendre à connaître le candidat
 - « Comment as-tu entendu parler du Camp, pourquoi voudrais-tu venir cet été ? »
 - a. Permet de voir la vision du Camp
 - b. Permet de voir l'intérêt, comment cela lui a été véhiculé (mettre les pendules à l'heure si nécessaire)
 - c. S'assurer que le candidat est conscient de la rusticité du Camp et à l'aise avec ça.
 - « As-tu des expériences de travail ? Avec des enfants ? »
 - a. Permet d'observer la réaction par rapport au travail avec les enfants (à la base de ce que l'on fait)
 - « As-tu déjà été face à des situations où tu eu à prendre des décisions difficiles, à appliquer ton jugement ? »
 - a. Très acceptable s'ils n'ont rien, mais permet de les faire réfléchir
 - Es-tu à l'écoute des autres ? Favoriser les questions ouvertes : « Parle-moi d'un épisode où tu t'es retrouvé médiateur d'une situation. »

- Comment réagis-tu lorsque des gens autour de toi ne se sentent pas dans leur assiette ?
- « Qu'est-ce qui ferait que tu serais un bon moniteur ? Quels seraient les défis pour toi au Camp ? »
- « Connais-tu un peu les différents postes ? Lesquels t'intéresseraient ? »
 - a. Décrire les postes
 - b. Observer l'ouverture d'esprit
 - c. Permet de voir s'il connaît quelqu'un qui lui en a parlé
- Préciser les dates et obligations
 - Dates du Camp, du Pré-Camp, de la clinique
- Insister sur l'importance des formations (pré-camp, rencontres, podcasts)
 - Les candidats doivent être disposés à y mettre temps et efforts
- Retour sur les entrevues
 - Toujours appeler les candidats sélectionnés avant, au cas où ils ne peuvent plus
 - Être constructif avec les candidats refusés (rétroaction importante)
 - Dire non n'est pas facile
- Choisir le Chef de l'Animation
 - Choisi par le Chef (contrairement au Chef des Cuisines qui est choisi par la Direction)
 - Pas obligé de le choisir avant le Pré-Camp, mais toujours apprécié en tant que Chef de l'Animation de le savoir d'avance
 - Peut-être tâter l'intérêt un peu avant (possible que certains n'aient pas envie)
- Gestion des moniteurs ne revenant qu'une semaine, partiraient plus tôt, année de pause (parler de manière claire et transparente au Pré-Camp de ce que sont nos balises)
- S'assurer qu'un responsable de la sécurité nautique soit nommé (coordination avec la direction)
 - Le Chef doit s'assurer d'être à l'aise avec le guide de sécurité nautique

*** La décision est le résultat d'une concertation Chef/Direction. Une nette priorité est accordée à la présence pour la durée entière du Camp.*

*** Dans le contrat, le moniteur se doit d'être disponible du début à la fin du Camp*

*** Loin d'être idéal, mais quelques critères :*

- Moniteur ne pouvant être présent qu'une semaine
 - Priorise la deuxième semaine à la première
 - a. Question de ne pas partir et laisser un vide avec les Campeurs
 - Revient à titre d'Aide de Camp et non avec un poste
 - a. À moins de besoin particulier
 - b. N'est donc pas accessible à des moniteurs plus jeunes, demande un certain discernement et connaissance du Camp
 - c. Le poste d'Aide de Camp est un poste de moniteur, mais dans l'ombre
 - i. Nommé par le Chef, en consultation avec la direction

- ii. Dorment avec les moniteurs, vont à la baignade à moins d'exception
 - iii. Important de comprendre que son rôle n'est pas auprès des enfants directement, mais plutôt d'aider le Camp là où se présentent les besoins, sans être une figure d'autorité auprès des enfants
 - Clair avec eux (donc discussion préalable) que n'est pas pour « chiller »
 - a. N'est absolument pas un droit acquis mais bien un privilège, ne se base pas sur un précédent. Chaque cas est différent.
 - b. Vient pour travailler, apporter quelque chose au Camp
 - Pas souhaitable d'en avoir trop
 - a. Répartir les semaines au besoin
 - Moniteur désirant revenir après une année de pause
 - N'est pas accepté d'office, cas par cas (dépend du nombre de places)
 - Prioriser les nouveaux (perte du droit de revenir automatiquement)
 - Moniteur devant partir avant la fin du Camp (1-2 derniers jours)
 - Très exceptionnel et non idéal
 - a. Les départs hâtifs éprouvent beaucoup les enfants
 - Impossible pour un CP (on ne veut pas qu'il laisse sa patrouille 2 jours avant la fin du Camp)
- Faire un courriel pour annoncer la complétion de l'équipe pour l'été
 - **Inclure en CC la direction complète dans toutes les communications importantes***
 - Rappel que les communications importantes se feront par courriel, et qu'il est primordial qu'ils regardent leurs courriels régulièrement
 - CEPENDANT, pour des rappels plus généraux et des communications rapides, un groupe Messenger avec tous les bénévoles sera instauré.
 - Demander les tailles de chandail
 - Demander de remplir le fichier d'informations d'urgence
 - S'assurer de savoir qui est sauveteur, intolérances alimentaires
 - Pratiquement toutes les fins de semaine d'avril à juillet seront mises à profit pour aider à préparer le Camp : toute aide sera donc extrêmement appréciée des bénévoles
 - Ces occasions de venir aider seront communiquées via le groupe Messenger
 - S'assurer de répéter les dates du Pré-Camp
 - Répéter (ou l'annoncer si vous ce n'était pas déjà fait) que pour les nouveaux bénévoles une rencontre sera organisée afin de discuter des éléments plus factuels du Camp

- **Rencontre des nouveaux moniteurs avant le Pré-Camp**

*** on vise la semaine avant le Pré-Camp*

*** Dans le meilleur des mondes fait par le Chef, mais pas absolument obligatoire*

- Le but est d'alléger le Pré-Camp des infos factuelles que les anciens connaissent
 - Structure organisationnelle à jour (demander documents à la Direction)
 - Historique du Camp
 - Les postes
 - Journée type
- **Courriel pour les lifts/présences pour le Pré-Camp**
 - Important de l'avoir le plus tôt possible pour le communiquer au Chef des Cuisines
 - Toujours bien d'avoir un fichier bien organisé
 - Infos de contact (ET D'URGENCE) des moniteurs

- **Pré-Camp**

** On vise début juin (voir annexe 1)

- Chef coordonne les départs
 - Idéalement, penser à mixer anciens et nouveaux dans les autos
- S'assure que la Direction ait les contrats à faire signer
- Essayer de respecter les horaires, assez juste dans le temps
- Projeter le guide, remettre une copie papier aux nouveaux
 - S'assurer d'avoir tout le nécessaire pour le faire
- S'assurer que les duo-tangs soient prêts (à remettre uniquement aux nouveaux, le guide peut être envoyé aux anciens en version .PDF)
- Première vaisselle : expliquer le fonctionnement et chaque « station »
 - Rappel : pendant le Camp, les invités reviennent pour la faire après leur repas
 - On cherche à être efficace. On veut avoir les moniteurs le plus vite possible sur le terrain pendant la sieste
 - Acceptable de chanter/danser, mais être conscient que peut être une distraction pour certains enfants ayant une tâche à exécuter
 - Un intendant doit aller donner les jeux dès que la première patrouille finit le repas
- Regarder avec la Direction les travaux à faire sur le terrain, pour aiguiller l'équipe
- SIMAS (voir Annexe 1)
 - Bloc 1 : Pourquoi tu viens (tour de table)
 - Bloc 2 : Guide du moniteur (avec la Direction)
 - Bloc 3 : Mises en situation/discussion
 - Idéalement préparer avec la Direction quelque chose
 - Tenter de varier à chaque année question d'avoir de la variété
 - Il peut s'agir d'un bon moment pour cibler le contenu des podcasts obligatoires à l'écoute à l'aide d'exemples concrets
 - a. Ex : podcast sur premiers soins psychologiques : outils pour répondre/réagir lorsque des enfants partagent leurs situations familiales difficiles
 - Bloc 4 : Présentation des postes

- S'assurer qu'aucun poste n'est plus important que les autres, et que tous sont accessibles à tout le monde
- Anciens moniteurs : on encourage le changement de poste (sortir de sa zone de confort)
- Choisir à l'avance des moniteurs plus anciens pour présenter brièvement les différents postes, les avertir avant pour qu'ils y pensent
- Bloc 5 : Attribution des postes et activité du matin
 - Énumérer différentes activités faites dans le passé, encourager les nouvelles activités
 - Demander aux moniteurs d'aller regarder pour le matériel déjà présent au Camp pour leur activité (au lieu d'acheter en double)
 - a. Spécifier le budget : 50\$ (obligatoire de conserver les factures pour se faire rembourser)
 - Lors de la séparation en poste, le Chef passe au travers du guide des CPs avec ceux-ci
- Bloc 6 : Varia
 - Se fait habituellement le lendemain, mais si un trop grand nombre de moniteurs doivent partir tôt (matches/entraînements), il est possible de condenser ce bloc samedi pm/soir
- Attribution postes

*** Pour le Camp des Filles, les postes sont attribués avant le Pré-Camp et annoncés le premier soir du Pré-Camp pour permettre d'avoir plus de rencontres d'équipes lors du Pré-Camp*

*** Pour le Camp des garçons, les postes sont attribués en début d'après-midi au Pré-Camp, pour permettre à tous de bénéficier de la présentation des postes et d'échanger avec des gens les ayant déjà faits.*

- Inclure les Chefs de Cuisine et d'Animation
 - Les rencontrer avant, leur demander ce qu'ils préfèrent
 - Il ne faut pas non plus qu'ils fassent leurs équipes au complet
 - Essayer de balancer les équipes afin que le Camp se déroule sans trop d'embûches
 - a. Par exemple, ne pas mettre trop de nouveaux bénévoles au même poste – préférer balancer les équipes
- Respecter le plus possible les choix des gens
- Si un moniteur n'a pas son premier (ou deuxième, tout dépendant de la situation) choix, il est PRIMORDIAL de le rencontrer avant de l'annoncer aux autres, lui expliquer les raisons au besoin
- Déterminer quel moniteur/directeur sera attribué à la formation par poste

*** Le pré-camp est une importante occasion de « team building » : à ne pas négliger*

- Planifier des moments pour que les moniteurs apprennent à se connaître, rient, jouent, et non juste des formations et discussions sérieuses !
- Un tour du Camp peut être une bonne idée

- Visite de l'intendance et de ce qui s'y trouve
- Limites du Camp et endroits clés
- Permet de faire un retour plus visuel sur la journée type, les inspections
- Il peut être pertinent de demander à la direction de discuter de leur rôle et responsabilités à un moment au cours du week-end (peut-être de manière informelle au cours du souper ?)
 - Permet d'éviter des incompréhensions au cours du Camp

- **Clinique médicale**

**On vise début/mi-juin

- Le Chef se doit de gérer les appels aux Campeurs avant pour rappeler (bon moment pour parler à tout le monde, mais fort possible de se diviser la tâche et de déléguer pour alléger)
 - Chef parle au 43^e et lui explique la situation
 - Doit se présenter à l'autobus avec ses valises mais n'a pas de garantie d'embarquer
 - Va à la clinique médicale comme normalement
- S'assurer que des moniteurs soient présents (envoyer un courriel)
- Parler aux familles, aux Campeurs
- S'assurer que les anciens moniteurs participent à l'encadrement des nouveaux moniteurs (les intégrer et parler aux Campeurs)

- **Rencontre avec les SPs**

***Possiblement avec un/des membre(s) de la Direction, des intervenants de PSC*

***Se faisait historiquement à la clinique médicale, mais peut être fait en début de Camp*

- Cette rencontre a pour but de discuter de l'attitude à développer comme SP : leur faire réaliser leur rôle (Voir annexe 8)
 - Les féliciter car ils y sont pour une raison : ils incarnent généralement les qualités que l'on recherche alors ils n'ont pas à voir ce poste comme une montagne
 - Leur rappeler que cela vient avec des responsabilités
 - On ne leur demande pas d'être nécessairement autoritaire en tout temps, mais plutôt une extension du CP, un grand frère pour les autres Campeurs. Donner l'exemple.
 - Se souvenir de leur première année, comment le SP était là pour eux
 - Rappeler qu'ils sont d'abord et avant tout au Camp comme campeurs, pour s'amuser

- **Formation des patrouilles avec les intervenants de PSC**

- Toujours bien de parler préalablement avec les CPs pour voir avec qui ils se verraient
 - Surtout au niveau des SPs, important d'avoir une bonne relation
- Noter TOUTES les informations par rapport aux interactions familiales/sociales

- Très important d'être présent
- Points importants pour les patrouilles :
 - Matcher les CPs et les SPs ensemble
 - Identifier les campeurs qui pourraient être plus problématiques/demanderaient une attention particulière
 - Considérer les interactions entre les enfants telles que notées sur les fiches médicales (si un campeur ne s'entend pas bien avec un autre par exemple)
 - Balancer les juniors et les séniors
 - Balancer les nouveaux et les anciens
 - Essayer de ne pas avoir une patrouille trop avantagée/désavantagée sur le plan athlétique
 - Considérer quels campeurs seraient dans les patrouilles plus « accessibles » comme la 1, 4, 5, 6
 - Considérer quels campeurs seraient dans les patrouilles plus « éloignées » comme la 2 et la 3

- **Rencontre avec les CPs**
*** pas obligatoire, plus pour créer des liens, discuter de leurs rôles et patrouilles*
 - Pas nécessairement parler de tous les Campeurs, mais plutôt se concentrer sur les interactions potentiellement problématiques
 - Trouver ensemble des pistes de solutions sur comment aborder certains Campeurs

- **Organiser les lifts pour le Camp**

- **S'assurer que tous soient prêts pour le Camp**
*** être conscient des nouveaux*
 - Communication avec Chef de l'Animation
 - S'assurer que les gens aient écouté les formations obligatoires
 - Activités
 - Achat du matériel nécessaire (rappel de garder les factures s'ils veulent être remboursés)
 - Rappeler aux gens les items essentiels, de lire/répondre à leurs courriels (GROS DÉFI)
 - Rappeler les Campeurs pour le Camp
 - Plus facile si on se divise le travail, bien d'inclure les CPs

Pendant le Camp

Jour 1 : départ

*** Chef doit avoir un sac avec le cartable d'infos sur les Campeurs, un sifflet (à bille), une montre, son cahier de Chef, une casquette et avoir accès à un cellulaire avec le numéro du Camp*

*** Se prendre d'avance pour trouver un bon sifflet*

*** Se pratiquer à siffler un rassemblement (à ne pas négliger)*

*** Patrouilles inscrites dans le cahier de Chef (voir annexe 4)*

*** Communication avec le Chef de l'Animation pour voir si quelque chose est à faire lors du trajet jusqu'au Camp (interaction avec différentes animations)*

- **Autobus au Collège avec les moniteurs (ne pas en oublier un)**

- Y-a-t'il quelque chose à monter de dernière minute ? Du linge du cabanon ?
- S'assurer de savoir le chemin et de le communiquer au chauffeur
 - Rentrer par le coin Hibernia/Mullins au Centre St-Charles

- **Autobus à la Pointe**

**** (CAMP DES FILLES : LES CAMPEUSES DOIVENT PORTER LEURS MAILLOTS DE BAIN AU DÉPART PUISQU'ELLES SE RENDENT À LA PLAGE DÈS LEUR ARRIVÉE AU CAMP)**

- Aller voir le responsable (Simon Guérin)
 - Va remettre au Chef les cartes d'assurance-maladie, médicaments, l'argent
- Les CPs aident à mettre les valises dans l'autobus
- Personne ne rentre avant que le Chef :
 - Appelle les noms un à un sur les cartes d'assurance maladie
 - Demande si les médicaments ont été remis au responsable ou au Chef
 - Demande si les valises ont été mises dans l'autobus
 - Regarde si des informations étaient manquantes dans le cartable (formulaires de consentement, signatures, ...)
 - Demande si les becs à ses parents ont été donnés
- Chef devrait avoir son cahier de Chef sur lui, pour noter des informations de dernière minute qui lui seraient transmises
- Appeler ceux qui ne sont pas présents
- Si à 14h il manque des Campeurs, on prend le 43^e et on part (l'heure de départ est fixe)

- **Dans l'autobus**

- Appeler le Camp lorsque l'on part (819-428-9303)
- Faire le message pour que tout le monde soit assis et calme pour tout le trajet
- Parler à TOUS les Campeurs (surtout les nouveaux)
 - Inviter les CPs à faire de même (leur identifier certains Campeurs)

- Appeler le Camp lorsque rendu à Chénéville
- Selon les besoins, arrêt du bus au bout du chemin (à côté de chez Bernard), ou plus loin : avec l'élargissement du chemin, le bus peut se rendre au Camp
 - Les Campeurs restent assis
 - Les moniteurs (et les SPs si le Chef le veut) déchargent le bus
 - Aucun Campeur ne sort avant que tous les bagages ne soient sortis
 - Quand les bagages sont partis, les Campeurs sortent et attendent à côté du bus
 - Le Chef ouvre la marche et nomme quelqu'un pour la fermer
 - S'assurer que les règlements de la marche soient clairs (personne devant la personne qui ouvre la marche, personne derrière celle qui la ferme)
 - Interagit avec les différentes animations sur le chemin (si nécessaire)

**** LA SÉQUENCE D'ARRIVÉE POUR LE CAMP DES FILLES (OU LE DEUXIÈME CAMP, TOUT DÉPENDANT) EST LÉGÈREMENT DIFFÉRENTE :**

- L'AUTOBUS ARRIVE SUR LE CHAMP-DE-MARS ET DÉBARQUE CAMPEUSES ET MONITRICES. DESCENTE VERS LA PLAGE À PIED (TOUT LE MONDE EST DÉJÀ EN MAILLOT) AVEC SERVIETTES.
- LES MONITEURS VIDENT LES VALISES DES FILLES, EMBARQUENT CELLES DES GARÇONS ET PROCÈDENT AU DÉPART DU CAMP DES GARÇONS.
- SUR LA PLAGE : MOT DE BIENVENUE DE LA CHEFFE, PRÉSENTATION DES PATROUILLES, RÈGLEMENTS DE LA BAIGNADE, BAIGNADE.
- LORSQUE LE BUS RAMENANT LES GARÇONS EST PARTI, LES FILLES MONTENT, PRENNENT LEUR VALISE ET SE CHANGENT DANS LEUR TENTE (SANS DÉFAIRE VALISE).
- RASSEMBLEMENT. PRÉSENTATION DE LA CHEFFE DE CUISINE ET DE SES DIRECTIVES.
- DÎNER. APRÈS LE DÎNER : PRÉSENTATION MONITRICES, LIEUX, RÈGLEMENTS...
- PREMIER JEU ET SÉQUENCE NORMALE ENSUITE.

*** Il faut éviter que les enfants se mélangent sur le terrain. Cela devient alors TRÈS difficile de coordonner le changement de groupe.*

*** Le transport des bagages ne doit pas être négligé. L'autobus se rendant au Camp avec les enfants à bord est à prioriser, comme il deviendrait difficile de gérer le retour de l'autobus sur le chemin alors que des enfants sont en train d'y marcher. Ramasser en chemin des personnages des soirées au besoin, ou s'assurer qu'il y ait assez de véhicules pour le transport des bagages sans avoir besoin que l'autobus se rende au Camp. En cas de pluie, le bus se rend au Camp avec les enfants.*

- Rassemblement devant les mats (avec cahier du Chef) : Mot de bienvenue

*** Campeurs assis en tas devant (faisant face aux mats). Parfait pour expliquer Kaya - BOOM*

*** Tous les moniteurs en ligne derrière le Chef*

*** Silence !*

- Chef se présente

- Terrain (Présentation des lieux)
 - Champ-de-Mars
 - Limites : coins de tentes, intendance, douches, coin des moniteurs
 - Strictement interdit de quitter le Champ-de-Mars (sauf si accompagné par un moniteur ET si le Chef est avisé) ex : plage, tir à l'arc, Nid de l'Aigle
 - Si vous vous réveillez plus tôt, on sort de la tente pour ne pas déranger les autres qui essaient de dormir. Vous pouvez venir sur les bancs, sur le Champ-de-Mars
 - Cantine
 - On n'y entre pas sauf pour le déjeuner/activités ou occasion spéciale
 - Soirées
 - On n'y entre pas sauf pendant les soirées/activités ou occasion spéciale
 - Toilettes
 - Ne sont pas visibles, indiquer où elles sont. Gardez-les propres !
 - Si une toilette particulière n'est que pour uriner, l'indiquer
 - La nuit, certaines lumières restent ouvertes. Mieux vaut y aller que d'uriner à côté de la tente, question d'éviter les odeurs.
 - Douches
 - Le matin avant les chansons, pendant les siestes ou quand le Chef vous dit d'y aller. Gardez-les propres !
 - a. Enlever les souliers à l'entrée pour ne pas salir les douches
 - Les douches sont accessibles quand la porte de garage est ouverte. Seul un moniteur peut l'ouvrir.
 - a. Les moniteurs qui se lèvent plus tôt peuvent s'en charger
 - Pas de niaiseries !
 - Maison des Pères
 - INVISIBLE. Strictement interdit d'y rentrer.
 - Infirmerie
 - Lorsqu'on a un bobo, on va voir l'infirmière chix. Toujours demander la permission à votre CP !
 - Là où seront entreposés les médicaments. On n'y entre pas sans l'infirmière. Ça vaut pour les moniteurs aussi !
 - L'infirmerie n'est accessible que sur permission explicite de la Direction
 - Intendance
 - Pendant la sieste, on EMPRUNTE les jeux ; il faut les ramener, sans quoi on ne les ressortira plus
 - On ne rentre pas dans l'Intendance, surtout s'il n'y a pas de moniteur
 - On ne jette pas les jeux aux intendants, on leur porte
 - Nous vivons tous ensemble pendant deux semaines. Il est de la responsabilité de chacun de garder les toilettes et les douches propres
 - a. Aviser quand une toilette est bouchée, ne pas laisser comme ça
 - Coin des moniteurs
 - INVISIBLE. Strictement interdit d'y rentrer.

- a. Si on y échappe un ballon, demander à un moniteur d'aller le chercher pour vous
 - Coins de patrouilles 1 à 6
 - Règlements
 - Pas le droit de sacrer !
 - Campeurs = 5 push-ups (SP = 10 push-ups)
 - Moniteurs = 15 push-ups
 - Ce qui est à terre reste à terre (partout, et en tout temps)
 - On peut cependant ramasser un déchet et le porter à la poubelle
 - On reste sur le Champ-de-Mars en tout temps (répéter les limites)
 - On garde le terrain propre : des poubelles se trouvent dans tous les coins de patrouille, sinon aller voir un moniteur à l'intendance pour un sac poubelle
 - Sur le Champ-de-Mars, toujours avoir un T-shirt, un chapeau et quelque chose dans les pieds
 - Barils de feu
 - Les identifier, expliquer leur utilité
 - Interdiction formelle d'y toucher n'importe quand (pas pour un jeu, remplir un fusil à eau, jamais !)
 - AUCUNE NOURRITURE DANS LES TENTES
 - Pourrait attirer des visiteurs nocturnes
 - Au moment de défaire ses valises, aller porter aux cuistots la nourriture ; celle-ci sera étiquetée et conservée en Cuisine. Les campeurs pourront la récupérer lors des siestes
 - Présentation des moniteurs et de leurs postes
 - Présentation des patrouilles
 - CP à leurs patrouilles respectives
 - SP de chaque patrouille
 - Autres Campeurs, une patrouille à la fois
 - Expliquer le rassemblement
 - En silence
 - Lignes droites, sans gigoter
 - Patrouilles 1 et 2 alignées avec le 2^{ème} mât, patrouilles 5 et 6 alignées avec le 5^{ème} mât
 - T-shirt (en tout temps !), casquette, quelque chose dans les pieds
 - On y court lorsqu'on entend un sifflet
 - On ne rompt également les rangs qu'au son du sifflet
 - Cris de patrouilles seulement quand la patrouille est complète : signe pour s'assurer que tout le monde est présent (important !)
 - Les SPs sont des anciens campeurs qui connaissent très bien le Camp et son fonctionnement. Ce sont des campeurs de confiance, vers qui il ne faut pas

hésiter de se tourner si on a des questions ou des inquiétudes. Leur rôle leur accorde certains privilèges, mais celui-ci vient avec des responsabilités supplémentaires. Ils ont été choisis pour ce poste parce que le Camp leur fait confiance : merci de les respecter et de les écouter, mais aussi de ne pas oublier que ce sont tout de même des campeurs avant tout.

- 1^{ère} baignade – Au son du sifflet, on va :
 - Chercher valise
 - Aller avec CP à la tente
 - Pas le moment de défaire la valise (amplement de temps plus tard pendant sieste) !
 - Prenez costume de bain + serviette + gougounes uniquement
 - Rejoint à la plage dans x minutes

- **1^{ère} baignade : Règlements**

- On se dépêche à arriver à la plage : si trop long il y aura des push-ups
- Tout le monde en lignes droites sans parler et sans bouger
 - Montrer comment se font les rassemblements à la plage, en lignes parallèles, la patrouille 1 vers la cabane à chaloupe
- On reste dans les limites
 - Préciser les limites, lignes de bouées et sur la plage également
- Ce qui est à terre reste à terre (valable à la plage et dans l'eau également)
 - Seuls les moniteurs peuvent sortir quelque chose du fond de l'eau
- On n'arrose pas les moniteurs qui surveillent
 - Dire aux moniteurs que s'ils surveillent ils ne peuvent pas jouer (sifflet obligatoire pour tous)
- On fait attention aux autres
 - On ne se cale pas
 - On ne pousse pas quelqu'un qui ne veut pas être poussé
 - On n'arrose pas quelqu'un qui ne veut pas être arrosé
- Si on sort des jeux (ballons, tubas, ...) on les range sinon il n'y en aura plus
- Au radeau :
 - On ne pousse pas
 - Interdit d'aller sous le radeau
 - On regarde où l'on saute en tout temps
 - Établir un maximum de campeurs à la fois sur le radeau, gestion assurée par le moniteur assigné au radeau
- Personne ne rentre dans l'eau avant que le Chef ne le permette (lorsqu'il énonce si la baignade est obligatoire ou non)
- On sort de l'eau au long coup de sifflet du Chef
 - Tout le monde en courant
 - Se met en rassemblement, pas le temps de se sécher et de prendre son temps
- Si le Chef dit que la baignade est obligatoire
 - On doit se mouiller de la tête aux pieds, tout le monde sans exception

- Pas simplement se mettre de l'eau sur les cheveux
 - Assigner des moniteurs au radeau/ligne de bouée/chaise de sauveteur
 - Leur permettre de se rendre en poste avant de siffler le début de la baignade
 - Demander aux jeunes qui ont de la difficulté à nager d'aller voir leur CP,
 - S'assurer qu'ils soient à l'aise et leur dire où aller
- **Fin de la première baignade**
 - Rassemblement en courant
 - Expliquer le Lac Simon Beach
 - Si on trouve du linge sur la plage, le propriétaire fera des push-ups en haut
 - On se rejoint en rassemblement sur le Champ-de-Mars dans X minutes
 - Avec du linge sec, quelque chose sur la tête et dans les pieds
 - Mettre le linge humide sur les cordes à linge, pas en motton
 - Assigner un moniteur (pas un CP) au Lac Simon Beach
- **Rassemblement sur le Champ-de-Mars en remontant de la baignade**
 - Lac Simon Beach
 - Expliquer le principe des invités (mais pas d'invités pour le premier repas)
 - Discours du Chef des Cuisines :
 - Gaspillage de nourriture
 - Explique le fonctionnement des bacs jaunes
 - Ceux-ci doivent être rapportés sans tarder à la cantine pour les repas en patrouille : si ce n'est pas fait, les cuistots devront faire de la vaisselle beaucoup plus tard
 - Exceptionnellement, pour les repas à l'extérieur – les cuistots se promènent
 - Chanson des cuistots (suivre les anciens)
 - ON NE SE TIRAILLE PAS (si trop de chamaillage, on ne bougera plus)
- **Premier repas**

*** Si possible à l'extérieur, tout le monde ensemble*

- Tout le monde debout pour la prière (toujours ainsi, même dans les coins de patrouille)
 - on enlève chapeaux
 - Un membre de la Direction explique les prières
 - Le Chef demande à quelqu'un (un ancien) de donner la note
- Pendant le repas tout le monde reste assis
 - C'est le CP qui sert la nourriture ou donne la permission pour avoir de la nourriture
 - Obligatoire de demander au CP pour se lever (toilette, aller à la cantine, ...)
 - Pas de niaiseries aux repas. Les discussions doivent rester calmes, respectueuses et harmonieuses
- Fin du repas
 - Le Chef des Cuisines explique comment faire la vaisselle (tous la font !)

- Le Chef explique qu'après les repas il y a la sieste
 - Bonne occasion de faire sa commode et défaire sa valise
 - Jeux sont à l'intendance, vous pouvez faire ce que vous voulez
 - Pas le droit de quitter le Champ-de-Mars sans être accompagné d'un moniteur et d'aviser le Chef
 - Les campeurs ne restent pas dans les tentes, à moins de permission explicite et exceptionnelle du CP. Des espaces de détente extérieur se doivent d'être aménagés pour accueillir les campeurs.
 - À la fin de la sieste, grand coup de sifflet voulant dire qu'on range les jeux en courant (ramasse tout ce qui est dans le chemin, même si ce n'est pas à vous)
 - Le Chef demande à un ancien de donner la note
- **Fin de la sieste**
 - Discussion constante avec le Chef de l'Animation
 - La première priorité demeure de respecter l'horaire de couvre-feu
 - S'assure d'être au courant de ce que le Chef doit dire, où aller
 - Long coup de sifflet = « on range les jeux »
 - Coup de sifflet caractéristique de rassemblement 2 minutes plus tard
 - Consignes comme chaque soir avant d'aller aux soirées :
 - Linge long
 - Chasse-moustiques
 - Fermer les flaps de tentes et les lumières dans les tentes
 - Pas de lampe de poche (sauf les SPs, si le Chef le désire)
 - On se rejoint en rassemblement dans X minutes
- **Rassemblement avant de monter aux soirées**
 - Expliquer les lignes : doit être en silence complet pour monter aux soirées
- **Première soirée**
 - Visite du Camp ; selon le Chef de l'Animation, interactions avec des personnages possible (pour le Chef, s'assurer de savoir quoi faire)
 - Peut être fait avant de monter aux soirées
- **Rassemblement à la fin de la soirée**
 - Expliquer le fonctionnement habituel
 - Baissée des drapeaux (sauf le premier jour) et prière du soir
 - On va ensuite chercher brosse à dents et pâte à dents
 - Se brosser les dents aux douches (ne pas cracher dans les éviers extérieurs/abreuvoirs)
 - On dit bonne nuit aux moniteurs entre les deux maisons
 - On va voir l'infirmière pour les médicaments
 - On retourne à la tente, et lorsqu'on entend le sifflet du couvre-feu, on éteint les lumières, et plus un son (SPs on compte sur vous)

- Très important : on doit respecter ceux qui sont fatigués et veulent dormir
 - Très important qu'aucune collation/bonbons ne restent dans les tentes, à moins qu'on veuille avoir des visiteurs nocturnes
 - Il est possible d'aller les porter en cuisine où ils seront gardés en sécurité ; on pourra y accéder pendant les siestes sans problème
 - Dire aux Campeurs que s'il y a quoi que ce soit durant la nuit ils peuvent aller voir leur CP, leur SP (ne pas hésiter à le réveiller). L'infirmier est aussi présent dans sa chambre à coucher
- **Câlins et couvre-feu**
- Le Chef fait rentrer les moniteurs dans la cantine pour que ça ne s'éternise pas
 - Dernier long coup de sifflet, signalant le couvre-feu
- **Premier Crouch**
- Attendre que tous soient là
 - Cela peut être long le premier soir, si s'étire on peut commencer sans des CPs
 - Le Chef et les moniteurs peuvent faire des tours dehors, surtout le premier soir pour s'assurer que les CPs sont en contrôle de leur tente
 - Mot de bienvenue
 - Être conscient de sa fatigue (analogie du marathon)
 - Les moniteurs donnent l'exemple
 - Règlements, pas trop compétitifs, encouragent aux soirées
 - Le Chef sait tout, donc il doit tout savoir
 - C'est un bon moment pour passer des messages aux moniteurs au fil du Camp. Si un moniteur doit s'absenter, qu'il en fasse part au Chef
 - Politique avec les cellulaires : aucune tolérance pendant que les enfants sont éveillés
 - Les moniteurs ne doivent pas dire ce qui s'en vient aux Campeurs (journée des CPs, Simonades, excursions, quelle heure il est, ...)
 - Sensibiliser l'équipe à l'importance de garder le rythme du Camp :
 - On cumule rapidement des minutes de retard, qui vont pénaliser en fin de journée les soirées ou le sommeil
 - Lavage des moniteurs :
 - S'assurer de coordonner avec les intendants pour ne pas interrompre des cycles de brassée
 - Se mettre à plusieurs pour ne pas faire plusieurs trop petites brassées
 - Ce n'est pas aux intendants à faire le lavage des moniteurs
 - Le Chef des Cuisines explique le fonctionnement du Crouch
 - Les Campeurs ne sont pas au courant du Crouch, donc baisser le ton
 - Rappel que ce n'est pas au Chef des Cuisines de fermer le Crouch tous les soirs ; ranger la nourriture, faire la vaisselle
 - Ne pas oublier de reculer l'heure de 1h30 (se synchroniser avec les Chefs de sections)
 - Permet d'avoir des soirées dans la noirceur

- **Réunion CPs**
 - Lorsque tous les CPs sont présents – monter aux soirées
 - S’il y a un CP de première année, s’assurer qu’il soit au courant de la réunion
 - Voir la section « horaire type » pour les détails sur lesquels se concentrer

- **Varia**
 - Pas de foulards le premier dimanche pour les garçons
 - Comme les filles ont pratiquement une journée complète, la remise de foulard est à leur discrétion
 - Pas d’activités le premier dimanche : double inspection avec distribution de chandails (coordonner avec la Direction pour les chandails, avec l’Animation pour les valises)
 - Coordonner avec l’infirmière pour organiser (préférentiellement à chaque année) une rencontre « premiers soins » lors du premier Crouch
 - S’assurer que le moteur à chaloupe soit mis avant la première sortie sur le Lac
 - Si les chaloupes/rabaskas ne sont pas sortis, peut être fait à la baignade dimanche midi (Normalement on les utilise le premier dimanche pour le jeu en après-midi).
 - Dans le meilleur des mondes ceci est fait avant que le Camp ne commence
 - Coordonner avec la Direction une formation pour les SPs dans les premières siestes : l’attitude a déjà été abordée à la Clinique, leurs montrer quelques aptitudes que leur rôle pourrait les amener à développer
 - Faire comprendre leurs rôles
 - Pourrait être bien dès les premières siestes que les SPs coupent du petit bois
 - Idéalement, développent le réflexe de s’assurer d’en avoir en tout temps
 - Toujours informer le Chef et la Direction s’il y a des feux dans le cadre de l’Animation
 - S’assurer que l’équipement de sécurité est présent sur les lieux d’animation

Horaire type (heure du Camp)

*** Les heures sont généralement flexibles et vont certainement changer pendant le Camp. SEULE L’HEURE DU COUCHER EST TOTALEMENT IMMuable, SOIT 21h30 (heure du Camp). Le lever du Camp peut se faire plus tard et les baignades plus courtes selon la météo, et la durée des repas en coin de patrouille varie énormément, c’est pourquoi la sieste dure assez longtemps.*

7h30-45 : Lever pour le Chef

- S’assurer que les personnes s’occupant du déjeuner sont réveillées
 - Peut-être bien de se mettre dans la tente avec le Chef de l’Animation, qui lui réveillera les bonnes personnes
- Regarder la météo
 - Si c’est une journée grise, peut-être faire dormir les gens plus longtemps
- Choisir ses chansons

- Un des petits plaisirs de la journée, habituellement 4 chansons (peuvent être choisies la veille ou avant le Camp bien entendu)

7h45 - 8h00 – Début de la musique

8h15 – Exercices du matin

- Il peut être vraiment apprécié de désigner la veille qui s'occupera des exercices afin qu'il arrive préparé, dans le thème
- S'assurer que tout le monde participe, et que les moniteurs donnent l'exemple
- Normalement les exercices finissent avec des jumping jacks (se rappeler du nombre de la veille pour augmenter progressivement). À la fin de ceux-ci, finir avec un court sifflet indiquant qu'on se retrouve à la plage (personne ne part avant le sifflet)

8h25 – Baignade du matin

- S'assurer qu'un appareil de communication avec la cuisine est présent sur le lieu de la baignade
- Si une patrouille est à l'île, faire leur cri d'équipe fort pour qu'ils entendent et répondent
- Voir les règlements et le fonctionnement de la première baignade
- S'assurer que tout le monde se mouille si la baignade est obligatoire
- Désigner des moniteurs pour les trois postes de surveillance (radeau, ligne de bouée et chaise de sauveteur)
 - OBLIGATION d'avoir un sifflet. Dans la mesure du possible s'assurer qu'un sauveteur certifié surveille : implique de savoir qui l'est
 - Essayer de faire varier les moniteurs au fil des jours et des baignades
- Une fois les moniteurs à leur poste, lancer la baignade en la déclarant obligatoire ou non
- Être conscient des moniteurs qui surveillent et faire des rotations (afin que les moniteurs puissent tous apprécier la baignade)
- Être conscient du nombre de personnes à l'extérieur (si tout le monde est sorti, peut-être temps de siffler)
- Sortir les jeux (ballons, masques, ...) si l'on sait que la baignade va être longue
 - Organiser des jeux dans l'eau est toujours apprécié (bouledogue, volleyball, football, etc...)
 - Progressivement, des campeurs sortiront de l'eau : des moniteurs peuvent à ce moment sortir avec eux (tout en respectant le ratio de 1 : 5)
 - Les moniteurs qui sont à l'extérieur de l'eau doivent s'assurer de surveiller les enfants, ou d'animer des jeux/activités
- S'assurer que les moniteurs ne restent pas juste entre eux
- Vers la fin du Camp et lorsqu'il fait froid, il est possible de rendre la baignade non-obligatoire. Être conscient du pouls du Camp, de la température et surtout de ne pas le faire trop souvent afin que les Campeurs s'habituent et chialent lorsqu'elle est obligatoire
- À la fin de la baignade du matin uniquement, dire de mettre le chandail du Lac Simon (sauf au premier matin, où ils le recevront après l'inspection)

- « On se voit sur le Champ-de-Mars avec du linge propre et sec, chandail du Lac Simon, quelque chose sur la tête et quelque chose dans les pieds - Pas de Lac Simon Beach – dans X minutes »
- Court sifflet pour rompre les rangs, personne ne bouge avant

8h50 – Mot du matin

- En revenant de toutes les baignades, Lac Simon Beach et push-ups pour les concernés
- À tous les rassemblements, s’assurer que tout le monde ait des souliers dans les pieds et un chapeau
- S’assurer que tout le monde porte son chandail du Lac Simon de l’année en cours
- S’assurer que tout le monde aille calmement et en marchant à l’arbre de la sagesse
- S’assurer que les chapeaux soient enlevés au moment de la prière

9h10 – Honneurs

- S’assurer d’avoir le cahier du Chef dans lequel sont inscrits les honneurs (réunion des CPs de la veille)
 - Il se peut qu’une patrouille soit à l’île : il sera important d’aller voir le CP avant le prochain rassemblement (baignade du midi) et lui demander les honneurs
- En premier, les Campeurs à l’honneur (mentions et foulards) – la Direction va avoir distribué des foulards à certains moniteurs
 - Les Campeurs vont voir les moniteurs avec des foulards et vont à leurs mâts respectifs ensuite
 - Indiquer quels sont les mâts respectifs le premier matin
 - Si pas de foulard n’a été attribué à une patrouille, le SP va à son mât
 - Lorsque tous les foulards ont été attribués, on se place pour la montée des drapeaux (tout le monde doit enlever les chapeaux)
 - Le Chef désigne quelqu’un pour la montée du drapeau du mât central (souvent moniteurs, exceptionnellement possible un Campeur)
 - Les moniteurs vont rejoindre le Chef au milieu du rassemblement et se tournent face aux drapeaux
 - le Chef commence la chanson « Gens du Pays » et tout le monde embarque. Les Campeurs montent leurs drapeaux pendant ce temps.
- Suit la patrouille du Camp (mention et gagnante)
- Finalement les gagnants de l’inspection (mention et gagnants)
- Invités
 - Commencer par les gagnants de l’inspection, ensuite la patrouille du Camp, finalement les patrouilles les plus calmes, immobiles et silencieuses
 - Chaque patrouille choisit un moniteur, qui fera un « move » et se placera avec la patrouille qui l’a invité
- Lorsque toutes les patrouilles ont leur invité, on fait la chanson des cuistots
- Sous approbation des cuistots, on rentre au coup de sifflet du Chef dans la cantine EN SILENCE ET SANS COURIR. ON NE TOUCHE PAS AUX CHAISES À L’INTÉRIEUR.
 - On enlève les chapeaux et on les accroche sur les clous à cet effet, demander aux moniteurs d’aider si trop haut au lieu de sauter

- Si trop bruyant/agité, le Chef peut décider de ressortir en rassemblement
- Le Chef demande à quelqu'un de donner la note

9h20 – Déjeuner

- Premier déjeuner, le Chef des Cuisines explique les règlements dans la cantine
 - Attention au poêle à bois (extrêmement chaud)
 - On ne monte JAMAIS sur la marche
- Bon moment pour décider les activités et les attribuer aux moniteurs
- Faire des tours auprès des patrouilles pour avoir le pouls de quand elles ont presque fini de manger (on veut éviter que tout le monde attende après un ou deux Campeurs qui se goinfrent)
- À la fin du repas, siffler pour que tout le monde se lève
 - Avant de faire la prière, annoncer l'inspection est dans combien de temps
 - La première journée, expliquer le fonctionnement de l'inspection en deux parties – on commence par l'extérieur, lorsque les inspecteurs donnent le OK on fait l'intérieur et lorsque c'est fini ils amènent leur valise aux soirées ; ils ne reverront pas pendant deux semaines ce qu'ils y laissent
- Demander à qqn de donner la note
- Le CP désigne qui fera la vaisselle
 - Les Campeurs qui font la vaisselle le matin ne doivent pas niaiser (rejoindre les autres à la tente lorsqu'ils ont terminé pour l'inspection)

9h55 – Début des inspections

- Les moniteurs font la vaisselle et s'assurent que les Campeurs fassent bien la leur
- Les moniteurs qui n'inspectent pas enlèvent leur chandail du Lac Simon
- Déterminer les moniteurs qui inspectent (idéalement quelqu'un qui l'a déjà fait avec quelqu'un qui ne l'a jamais fait : permet d'apprendre)
 - Si possible, garder une certaine constance dans les moniteurs qui inspectent afin qu'ils puissent observer une progression
 - S'assurer que les inspecteurs soient au courant du fonctionnement
 - Essentiel d'enseigner pourquoi et comment faire aux enfants, et non uniquement être des observateurs critiques
- Voir annexe 5 (Points importants pour l'inspection)
- S'assurer que tout le monde soit prêt pour son activité
- Parfois faire le tour des patrouilles et s'assurer que tout est sous contrôle
 - L'inspection peut être un moment propice pour qu'un Campeur « buck », donc s'assurer que si le CP est à l'extérieur de la tente, tout roule bien quand même
- Dépêcher les Campeurs qui « chillent » à leur patrouille : c'est un moment pour travailler
 - Faire des tours dans la cantine pour que les Campeurs qui font la vaisselle se dépêchent (arrêter la musique après que les moniteurs ont fini la vaisselle de la maîtrise)

- S'assurer que les moniteurs ne divertissent pas les Campeurs (bruyants, jouent à des jeux, les gardent près d'eux)
- Demander au Chef des Cuisines si un feu dans les coins de patrouilles est nécessaire, pour que les inspecteurs avisent les SPs s'ils manquent de bois
- Siffler périodiquement le nombre de minutes restantes pour l'inspection (le nombre est aléatoire, sauf « Inspection dans 1 minute » où les inspecteurs commencent l'intérieur)
- Signaler le début des inspections avec un long sifflet « Inspection »

10h35 – Inspection

- RESPECTER L'HEURE DE DÉBUT D'INSPECTION
 - Il arrive trop souvent que le Camp prenne du retard dans la journée type, et c'est souvent à l'inspection qu'on commence à accumuler du retard
- La première journée, s'assurer que l'Animation soit prête à recevoir les valises
- S'assurer que la Direction soit prête à recevoir les Campeurs pour la distribution de chandails
- Le Chef enlève également son chandail du Lac Simon

10h55 – Début des activités

- Les moniteurs qui n'ont pas d'activité peuvent aller aider d'autres bénévoles avec la leur
- Bon moment pour parler un à un avec les moniteurs qui n'ont pas d'activité
- Faire un tour périodiquement des activités (avertir également les moniteurs responsables de combien de temps il reste avant la fin)
- Coordonner avec le Chef des Cuisines l'heure du repas (et si un feu est nécessaire)
- Siffler une première fois la fin des activités
- Siffler ensuite un rassemblement pour aller à la baignade (« on se rejoint à la plage avec maillot, serviette et qqch dans les pieds dans X minutes »)
 - Ne pas oublier de rentrer les sleeping bags avant de descendre à la plage

11h55 – Fin des activités

- Afin d'éviter un rassemblement inutile, la procédure de fin des activités va comme suit :
 - Sifflet spécial de rassemblement À LA PLAGE (et non au Champ-de-Mars) au lieu du sifflet « fin des activités ».
 - Les CPs ont comme responsabilité d'accueillir leur patrouille à la fin des activités et de les dépêcher à se mettre en maillot
 - Le rassemblement se fera à la plage directement

12h05 – Baignade du midi

*** Voir baignade du matin et première baignade*

- S'assurer qu'un appareil de communication avec la cuisine est présent sur le lieu de la baignade
- Avant de descendre, s'entendre avec le Chef des Cuisines sur une heure pour le repas

- Avertir les SPs et intendants de remonter plus tôt (ou de ne pas aller à la baignade) si un feu est nécessaire
- En arrivant à la plage (en courant), siffler le rassemblement
- En remontant, aller voir le Chef des Cuisines pour voir s'il a besoin de plus de temps
 - Si oui, on peut faire des chansons, jouer à des jeux calmes (Pow, ninja, ...)
 - L'utilisation d'un walkie-talkie peut être à privilégier : s'assurer de l'avoir chargé

12h50 – Dîner

- Rassemblement sur le Champ-de-Mars
 - Choix des invités
 - Chanson des cuistots (le Chef des Cuisines indique combien de cuistots)
 - Souhaiter bon appétit et ensuite coup de sifflet rompant les rangs (personne ne bouge avant le coup de sifflet)
- Rappeler de ranger les sleeping bags dans les tentes
 - Important que ce soit fait, car la sieste suit !

14h00 – Sieste de l'après-midi (heure flexible)

- Dès que des Campeurs sont sur le terrain, il faut que des moniteurs y soient aussi
 - Il faut donc envoyer des moniteurs qui feraient de la vaisselle sur le terrain au fur et à mesure que les patrouilles finissent de manger
- Personne ne quitte le Champ-de-Mars sans être accompagné d'un moniteur et que celui-ci vienne voir le Chef
- Si des Campeurs vont se baigner (à encourager les journées où il fait chaud), important de respecter les quelques normes suivantes :
 - IL EST OBLIGATOIRE QU'UN MONITEUR CERTIFIÉ SAUVETEUR SOIT SUR PLACE
 - Il faut respecter un ratio d'un moniteur pour 5 Campeurs
Il faut que des moniteurs soient dans l'eau en tout temps lorsque les enfants y sont
- Si des Campeurs veulent aller se joindre à une activité hors du Champ-de-Mars, ils doivent trouver un moniteur qui veut aller la faire avec eux (idéalement qu'il prenne plus d'un Campeur avec lui)
- Demander aux moniteurs qui quittent le Champ-de-Mars de revenir avant la fin de la sieste
- Être conscient du nombre approximatif de Campeurs à chaque activité
 - S'assurer d'avoir un nombre de moniteurs conséquent à chaque endroit
 - S'assurer que les moniteurs ne « chillent » pas juste entre eux
- S'assurer qu'il y ait assez de moniteurs sur le terrain en tout temps (valable pour la sieste du soir aussi)
 - Pas 6 moniteurs qui préparent le jeu et les soirées – si d'autres moniteurs ont à être impliqués, les responsables de l'Animation vont leur parler sur le terrain
- Faire le tour des activités en cours, bon moment pour parler individuellement à des moniteurs/Campeurs
- Il faut au moins que les vaisselles soient terminées avant de mettre fin à la sieste
- Se coordonner avec les moniteurs responsables des jeux pour la fin de la sieste

- Également s'entendre sur ce qui est à dire/à faire lors des jeux
- Premier sifflet = on range les jeux
- Deuxième sifflet = rassemblement
- Si des jeux traînent ou que des moniteurs doivent les ramasser, il est possible d'interdire de les sortir pour la sieste suivante (ex : on ne sort pas de ballons de basket)

15h30 – Jeu (heure flexible – au moins 1h30 de jeu)

- Interagir avec les personnages lors de la présentation du jeu
 - Clarifier si les explications ne sont pas claires (en posant des questions dirigées)
 - TOUJOURS faire une synthèse de ce qui est demandé
- La plupart du temps, il est nécessaire que les Campeurs/moniteurs se mettent en souliers de course (avec des bas), crème solaire, chapeaux
 - Les envoyer se changer au coup de sifflet, refaire un rassemblement peu de temps après
- Agir à titre d'arbitre, être vigilant pendant le jeu
 - S'assurer que tout le monde s'hydrate (quitte à faire des arrêts pendant le jeu pour que tout le monde aille boire)
 - Dès qu'un jeu demande une confrontation entre campeurs/patrouilles, s'assurer que tous les moniteurs qui sont disponibles agissent à titre d'arbitre
 - Être à l'affût du pouls du Camp
 - S'il y a beaucoup de tricherie, de Campeurs qui « buckent », de gens qui prennent des pauses, des équipes qui vont beaucoup plus vite/lentement que les autres, il pourrait être bien d'arrêter le jeu ou de l'écourter
 - Être en constante discussion avec les gars des jeux : ce sont eux qui sont au courant du déroulement, et si le jeu a à être écourté, ce sont les mieux placés pour le faire en respectant le thème
- Si c'était un court jeu, il est toujours possible de jouer à des petits jeux style bouledogue, Pow, le jeu des cônes et des oreillers, ...
- Lorsque le jeu est terminé, siffler un rassemblement, interagir avec les personnages
- On va prendre maillot de bain, serviette et on se retrouve à la baignade dans X minutes
- Aller voir le Chef des Cuisines pour se synchroniser pour le souper
- Seuls les personnes responsables du jeu (pas toute l'équipe d'Animation) peuvent arriver UN PEU en retard pour la baignade.
 - Aucune autre excuse n'est valable pour manquer une baignade (à part les cuistots de service bien évidemment)

17h15 – Baignade du soir (heure flexible)

*** Voir baignade du midi*

- S'assurer qu'un appareil de communication avec la cuisine est présent sur le lieu de la baignade
- Habituellement la baignade la plus longue, bien appréciée après le jeu

- La fin de baignade doit cependant être autour de 17h45
 - Afin de permettre un souper à 18h00, assez de temps à l'animation et une heure de coucher raisonnable

18h00 – Souper

*** Voir dîner*

*** on veut essayer de ne pas souper trop tard, car c'est assez désagréable (voir inacceptable) de finir la vaisselle dans le noir et les bibittes*

18h45 – Sieste du soir (heure malléable)

*** Voir sieste après-midi*

- Rappel aux CPs : vérifier le linge sur la corde : retirer le linge sec
 - Sinon, la rosée va s'accumuler et le linge sera encore plus mouillé le lendemain
- Il ne devrait plus y avoir de sacs de couchage à l'extérieur des tentes
- Dès que les vaisselles sont terminées, et qu'il commence à faire noir, la soirée devrait commencer
 - Se synchroniser avec les gens de l'Animation pour ce qui est à faire et le temps restant avant le début des soirées (communication constante)
 - Le couvre-feu est primordial à respecter
 - L'Animation dira également si des patrouilles ont une performance à faire cette soirée-là
- Bon moment pour choisir avec la Direction si une patrouille va à l'île, l'annoncer aux moniteurs qui l'accompagneraient et au Chef des Cuisines

19h45 – Soirées

- Sifflet « on range les jeux »
 - On vise trois minutes avant le prochain rassemblement
- Sifflet rassemblement
 - Demander d'aller se mettre du linge long, du chasse-moustique, des souliers (si on va marcher dans le bois) et de ranger les lampes de poche (sauf les SPs si le Chef veut)
 - On vise cinq minutes avant le prochain rassemblement
 - Rappeler de fermer les flaps de tentes et les lumières
 - Si des patrouilles doivent monter aux soirées, celles-ci peuvent le faire directement avant le deuxième rassemblement
 - Viser à être efficace sur les transitions : gruge du temps pour les soirées
- Deuxième rassemblement
 - Les patrouilles montent aux soirées en ordre selon la qualité de leur rang
- S'assurer que les moniteurs (et surtout le Chef) aient des lampes de poche fonctionnelles si on se promène à l'extérieur
- Être particulièrement attentif lorsqu'il y a des déplacements

- S'assurer qu'un moniteur ouvre la marche et qu'un autre la ferme
 - Faire asseoir les enfants dès qu'une interaction avec un personnage a lieu
- Interagir avec les personnages au cours de la soirée
 - Important : attendre que tout le monde soit présent et assis avant d'interagir avec un personnage
- Toujours garder en tête l'heure

21h00 – Fin des soirées et rassemblement du soir

- Pas de sifflets aux rassemblements du soir, tout le monde se met en rassemblement
- Demander aux Campeurs à l'honneur de la journée d'aller à leur mât pour la descente des drapeaux (sur l'air de Gens du pays, mais uniquement fredonné)
 - Un moniteur est sélectionné pour la descente du mât central
- Rappeler aux Campeurs à l'honneur de rapporter leur foulard à l'un des directeurs avant de se coucher
- Annoncer si une patrouille va à l'île, et avec quels moniteurs
- Prière du soir, généralement par un directeur
 - S'assurer que les lumières du Camp soient fermées : demander à des moniteurs de courir les fermer si ce n'a pas déjà été fait
- Campeurs se brossent les dents et câlins avant de se coucher
 - S'assurer que cela ne traîne pas trop (faire rentrer les moniteurs dans la cantine lorsque la plupart des Campeurs sont passés)
- Il peut être bon de faire un tour à l'infirmerie pour voir si tout est sous contrôle
 - Parfois celle-ci peut être occupée, et au besoin un moniteur peut aller donner un coup de main, que ce soit simplement pour aider à garder le calme

21h30 – Couvre-feu

- Après un certain temps, un long coup de sifflet annonce le couvre-feu (plus un son dans les tentes)

Ensuite – Crouch

- Excellent moment pour passer des messages à son équipe
 - Si jamais des moniteurs ont besoin de conseils ou d'aide, ils peuvent en discuter avec le Chef ou des moniteurs plus âgés individuellement ou en petit groupes (ex : idées de discussion avec des campeurs, comment agir dans une situation...)
 - Éviter les grosses discussions de groupes qui peuvent s'avérer lourdes et drainantes à une heure déjà tardive.
 - Si un autre moniteur veut passer un message, il doit aviser le Chef avant et celui-ci s'occupera de passer le message
- Le crouch est avant tout un moment de détente et de « team building » qui se doit d'être léger. L'équipe est déjà fatiguée de sa journée.
- Moment opportun pour souligner des bons coups chez les moniteurs !
 - Peut être une manière de montrer comment aider le Camp de plusieurs façons
- Maintenir un ton de voix respectable (les Campeurs dorment et ne savent pas que le Crouch existe)

- Faire attention au bruit des portes qui claquent également
- Les moniteurs qui sont fatigués doivent se coucher, le sommeil est important
 - Selon le niveau de fatigue de l'équipe, le Chef ou la Direction peut demander un couvre-feu

Et finalement – Réunion CPs

- Lorsque tous les CPs sont revenus de leur tente (mais ne pas attendre trop longtemps non plus, certains s'endorment facilement), ils prennent un peu de bouffe et montent aux soirées
 - Il est possible de faire ces réunions dans la cantine, mais ce n'est pas idéal
 - Les autres bénévoles pourraient venir s'en mêler et rajouter leur grain de sel, des échanges confidentiels pourraient être entendus ou les CPs pourraient être distraits
- Il est crucial que ces réunions ne s'éternisent pas : bien que primordiales, elles ne doivent pas fatiguer plus les CPs
 - Au Chef de tâter le pouls de son équipe, si les moniteurs (ou un en particulier) sont trop fatigués, il est possible de l'écouter (uniquement foulards, mentions, inspection et patrouille du Camp) et envoyer le(s) CP(s) se coucher
 - Rire est essentiel ! Ces discussions ne devraient pas être drainantes
 - Avoir des questions dirigées peut aider à ne pas trop s'étirer
 - De courtes réunions permettent aux CPs d'aller décompresser avec les autres au crouch, ce qui réduit leur sentiment d'isolement des autres bénévoles
- À chacun de décrire sa journée comme il l'entend. Certains sont plus succincts, d'autres aiment prendre leur temps. Il faut les écouter activement : LE CHEF DOIT TOUT SAVOIR
- Important également de récolter ponctuellement les commentaires des CPs sur l'Animation, l'intendance et les Cuisines
 - Vivant le Camp avec et au même rythme que les enfants, ils sont à même d'identifier les problèmes/bons coups
 - Importante rétroaction rapide avec les unités concernées
- Il est aussi relativement important que les autres écoutent, car ces discussions donnent le pouls des campeurs, des interactions à surveiller, afin que les CPs orientent leur stratégie et soient vigilants
- Tous sont les bienvenus à discuter ; au Chef de modérer, mais également d'avoir du plaisir et de créer des liens avec ses CPs
 - Le Chef est là pour écouter et pour conseiller
- Le Chef prend des notes dans son cahier de Chef sur des interactions à surveiller, des campeurs (ou moniteurs) à qui parler le lendemain, ...
- Chacun finit par foulard et mention pour sa patrouille
 - Important d'essayer de faire varier ses campeurs : exiger de chacun ce que chacun peut donner ; en ce sens, si un campeur a une bonne journée PAR RAPPORT À LUI-MÊME, il est tout à fait louable de reconnaître cette amélioration
- À la fin, tous s'entendent pour les mentions et patrouille du Camp/inspection (même principe que les foulards, reconnaître l'amélioration personnelle et non la performance

- Rester attentif pour un foulard doré (*voir Annexe 6*)
- Vers la fin du Camp, commencer à penser aux prix (recrue de l'année, Campeur du Camp, Magis, George O'Donoghue)

**** Ensuite, ENFIN DODO !**

Journées ou moments exceptionnels

Journée des CPs

**** PROFITEZ-EN POUR VOUS REPOSER !!! VOUS EN AUREZ BESOIN POUR LA FIN DU CAMP**

- Habituellement, le départ des CPs s'inscrit dans le thème
 - S'assurer de communiquer avec l'équipe d'animation
- Collaboration avec Direction – choisir Chef, Chef des Cuisines (si le Chef des Cuisines veut sortir de la cuisine) et CPs remplaçants
 - C'est le temps de donner la chance à des moniteurs plus jeunes ou qui n'ont jamais été CP
- La veille, les CPs remplaçants peuvent discuter individuellement avec le CP de la patrouille qu'ils remplacent pour avoir une idée de la dynamique dans la patrouille
 - Il n'est pas nécessaire qu'ils assistent à la réunion des CPs avec tout le groupe
- Rencontrer Chef remplaçant, lui parler de l'horaire proposé de la journée du lendemain
- Le changement se fait le matin avant le déjeuner (CPs + Chef réguliers ne peuvent être invités) et le retour en patrouille après le souper (à nouveau, CPs + Chefs ne peuvent être invités)
 - Au retour de la journée, les CPs et le Chef racontent typiquement leurs péripéties. Éviter de s'éterniser.
- Superviser la journée afin qu'il n'y ait pas de débordements avec les CPs
- Des cadeaux pour les campeurs (ex. des gommes) sont typiquement offerts au retour de cette journée par les CPs
- Le soir au retour de la journée des CPs, le Chef remplaçant devrait mener la réunion avec les CPs remplaçants, et les CPs + Chef habituel seraient plutôt des observateurs

Excursions

**** Demander régulièrement la météo, afin de planifier les excursions**

**** On ne sort pas sur le Lac en rabaskas s'il y a des moutons passé l'île (être conscient des vents)**

**** S'assurer d'aviser les Cuisines et l'Animation dès que la date de l'excursion est choisie**

- Au matin de l'excursion, journée normale jusqu'à la fin de l'inspection
 - Au lieu de siffler l'inspection, le Chef siffle un rassemblement

- Les Campeurs et moniteurs gardent donc les chandails du Camp
 - Interagir avec l'animation pour justifier le départ du Camp
- Toutes les patrouilles rentrent sur les rabaskas, à l'aller et au retour
- Demander aux patrouilles qui vont en bateau peuvent se mettre en gougounes et en maillot (ceux qui veulent avoir des gants le peuvent)
 - Dire au SP de prendre un sac de poubelle pour la patrouille où ils pourront mettre serviette, souliers de course/bas ou gougounes/maillot
 - Rappeler de prendre une gourde, de s'hydrater, crème solaire
- Ne pas oublier d'apporter des vestes de sauvetage en extra pour les quelques moniteurs qui ne seront pas partis avec les rabaskas (cuistots de service)
- Avant la première sortie en Rabaska, s'assurer d'expliquer le fonctionnement sur l'eau :
 - Comment tenir la pagaie, se diriger
 - Ne pas se lever dans le Rabaska ou s'agiter inutilement
 - Écouter les directives des moniteurs
 - Expliquer que c'est extrêmement rare, mais possible que le rabaska renverse (des accidents peuvent arriver) :
 - Ils flotteront tout simplement, ainsi que les rames et le Rabaska à l'envers en attendant que des moniteurs viennent les chercher
 - Rester calme et tout le monde ensemble avec les moniteurs
- Séparer les patrouilles allant sur l'eau dans les Rabaskas
 - Faire attention aux interactions entre les campeurs de patrouilles différentes pouvant se retrouver ensemble
 - Répartir le poids des campeurs et moniteurs à peu près également dans les Rabaskas – attention de ne pas surcharger !
 - Répartir les moniteurs de manière intelligente – séparer certains campeurs, prêts et aptes à intervenir
- Une fois que toutes les patrouilles sont parties, le Chef et un moniteur accompagnateur peuvent partir en chaloupe à moteur
 - Ne pas oublier de descendre l'essence (intendance), la clé du bateau (maison des pères) et une trousse de premiers soins, sifflet, walkie-talkie/cellulaire, permis de bateau, surplus d'eau
 - De s'assurer que le nécessaire soit dans la chaloupe (rame, écope, VFI, ligne d'attrape flottante)
 - Lorsqu'en chaloupe à moteur, il s'agit de guider les patrouilles vers la bonne destination, les encourager et surveiller que tout va bien
- Une fois arrivés, attendre le repas avant de faire des activités
- Les autos offrant des lifts peuvent également transporter le papier de toilette pour les chutes, ballons et jeux pour la Baie
- Communiquer avec l'équipe d'Animation pour voir si des choses sont à faire
- Prendre le repas par patrouille, dans les aires communes

**** Aux chutes**

- La veille : rappeler de se couper les ongles

- Désigner des moniteurs pour aller placer la corde
- Tout le monde qui se baigne doit avoir un gilet de sauvetage
- Disposer les moniteurs stratégiquement dans l'eau
- Tous les moniteurs ont au cou leur sifflet

**** À la baie Signer (baie de la Ferme)**

- La veille, lors du Crouch = rappeler aux moniteurs les règlements
 - Surveiller les enfants afin qu'ils n'importunent pas les autres usagers
 - Tous ceux qui se baignent passés un certain point doivent avoir une veste de sauvetage (désigner un moniteur qui sera la limite)
 - Si des Campeurs veulent partir du lieu où est tout le monde, ils doivent être accompagnés d'un moniteur
 - Pas de trop gros groupes, respecter les ratios
 - Respecter les règlements (sur le trampoline, dans les jeux, enfants de 12 ans et moins) (voir Annexe 7)
 - S'assurer que les gens ne partent pas trop longtemps, faire un roulement
 - Demander aux enfants de ne pas déranger les autres personnes (et employés) sur la plage
 - Ramasser tous les déchets avant de quitter une place en prenant soin de laisser l'endroit plus propre que nous l'avons trouvé

Journée des visiteurs

**** Le Chef doit savoir qui vient et quand sur le terrain. En ce sens, il faut demander d'être informé si des personnes viennent à l'extérieur de la fin de semaine des visiteurs**

- Faire un message/courriel pendant ou avant le Camp avec des anciens moniteurs pour qu'ils s'organisent des lifts s'ils désirent venir passer la fin-de-semaine au Camp
 - Les anciens peuvent venir le samedi et le dimanche
 - Faire un rappel pour savoir qui sera là et quand afin d'aider l'Animation et la Cuisine à s'organiser
 - Les visiteurs (anciens moniteurs) peuvent dormir dans une tente qu'ils apporteraient eux-mêmes ou dans les tentes de Campeurs si une patrouille est à l'île
- Rappel aux moniteurs la veille de la fin-de-semaine des visiteurs (le premier jeudi soir) que leur rôle est en premier avec les enfants, même s'il est facile d'être distrait
- Garder un chaos ordonné
 - Présenter les visiteurs : cela permet d'éviter que les enfants se sentent
- Gestion de l'événement « potluck » en coordination avec le Chef des Cuisines et celui de l'Animation
 - Ce sont les moniteurs qui servent les portions
- Créer un événement Facebook avant le début du Camp

- Bien spécifier aux moniteurs que ce n'est pas une occasion pour « chiller » avec leurs amis, mais plutôt pour montrer à leur famille et amis PROCHES ce qu'est le Camp dont ils ont tant entendu parler
- Faire un document « Google Drive » où les gens pourront rajouter ce qu'ils apporteront à manger (au goût des Campeurs et diversifié si possible)
 - Indication : on vise en général environ 15-20 portions par plat
 - a. Cela permet d'assurer qu'il y ait assez de nourriture et que plus de gens puissent goûter aux différents plats
 - b. Les restants sont toujours appréciés au Camp !
- Faire des rappels (même pendant le Camp si possible) pour que les gens n'oublient pas d'inscrire ce qu'ils apportent
- Si des gens désirent s'impliquer dans l'Animation, qu'ils communiquent avec le Chef de l'Animation, mais qu'ILS NE SENTENT AUCUNE OBLIGATION DE LE FAIRE

Simonades

- Désigner (idéalement plusieurs jours avant le Camp afin qu'ils aient le temps d'imprimer des feuilles) des moniteurs qui prendront en charge les Simonades, idéalement des aides de Camp
 - S'occuperont de la distribution/ramassage des feuilles, de la gestion du matériel, des annonces au micro, de la compilation des résultats
- La veille : Discours (avec les personnes responsables des Simonades)
 - Attention particulière aux Campeurs
 - Lorsqu'ils perdent
 - Signes de déshydratation
 - Moniteurs attentifs pour le trophée d'esprit sportif (demander des noms aux deux repas)
 - Tout le monde met la main à la pâte pour que la journée roule bien
 - Moniteurs encouragent plus que jamais
- Remettre un certain nombre de rubans avant les compétitions de l'après-midi, allège la remise du soir
 - Doit donc demander que les résultats soient compilés
 - Faire rouler la cérémonie de remise
 - Asseoir les enfants, distribuer des melons d'eau/Mister Freeze s'il fait chaud
 - Demander qu'ils n'applaudissent qu'après les trois nominations et non à chaque nom
 - S'assurer que le photographe est prêt
- S'assurer que les moniteurs soient en tout temps sur le terrain avec les enfants, CPs également se doivent d'encourager et de savoir où sont leurs Campeurs
- Animer la compétition de souk à la corde à la plage
- En fin de journée, compiler les nominés et les gagnants pour les trophées
- Remettre les trophées, rubans et médailles lors de la soirée
 - Coordination avec la direction pour avoir tous les trophées et rubans

- S'assurer que l'on explique le trophée de l'esprit sportif

Casino (ou autre activité)

- S'assurer que même si c'est une journée demandante niveau montage, qu'un nombre adéquat de moniteurs soient sur le terrain en tout temps
- Pendant le Casino, circuler pour s'assurer que les moniteurs se relaient, que les enfants aient du plaisir, qu'ils prennent de l'air s'il fait trop chaud
 - Se promener avec de l'argent/des bonbons en cas de nécessité
- Prévenir la Cuisine 15 minutes avant la fin pour qu'ils se préparent à la réception des pots de bonbons
 - S'assurer qu'aucun enfant ne rapporte de bonbon dans sa tente
- Tous les moniteurs sauf les CPs aident à faire le ménage avant le Crouch

Patrouilles à l'île

- Envoyer les patrouilles le plus vite possible (dès qu'il y a une occasion) pour éviter d'être mal pris par la météo – Prévoir la prochaine patrouille
- Choisir les moniteurs pour accompagner les patrouilles en fonction de leur niveau de fatigue, de leurs affinités avec les Campeurs si besoin est, d'une balance d'expérience et de nouveaux, des besoins du Camp (Cuisine, Animation, déjeuners le lendemain)
 - Idéalement leur annoncer un peu avant pour voir s'il y a un inconvénient
- Communiquer avec la Cuisine pour qu'ils préparent la nourriture
- Communiquer avec les intendants pour qu'ils préparent le nécessaire
 - Bois, hache, papier toilette....
- Aller chercher la trousse de premiers soins et la confier au CP
- S'assurer avec le CP de limiter les débordements (ex : pas de baignade sans maillot)
- S'assurer qu'un appareil de communication avec le Camp soit présent (le réseau cellulaire rentre assez bien, s'assurer qu'il soit chargé le cas échéant, sinon walkie-talkie)
- Annoncer avant la prière du soir si une patrouille va à l'île, et avec quels moniteurs
 - Dire au SP d'aller voir à l'intendance pour avoir des sacs de poubelle ou les sacs militaires pour toute l'équipe (maillot, serviette, sleeping bag, oreiller) et leur dire de se rejoindre aux tables de ping-pong lorsqu'ils seront prêts
 - Attendre la patrouille aux tables de ping-pong
 - Leur confier un walkie-talkie (ou si un moniteur veut prendre son cellulaire il peut le faire), la trousse de premiers soins, s'assurer qu'ils ont la nourriture et le nécessaire à feu
 - Expliquer qu'en descendant à la plage ils doivent être silencieux car les autres essaient de s'endormir
 - Expliquer que sur le Lac on entend tout et qu'il faut également parler à voix basse car tout le monde dans la Baie les entend
 - Leur dire à un moment sur le Lac d'éteindre toutes les lampes de poche et d'admirer les étoiles et le silence
 - Expliquer que sur l'île, il y a moins de règlements, mais de toujours rester respectueux et sécuritaires

- Rappeler qu'ils reviennent le lendemain matin et qu'ils auront une inspection à faire, donc ne pas se coucher trop tard
- Ne pas oublier le lendemain matin de les appeler de la plage au moment de la baignade du matin
- Une fois que toutes les patrouilles ont été envoyées à l'île, vers la fin du Camp, un 7^e groupe peut aller à l'île : la « SP night »
 - Les SPs proposent au Chef des moniteurs avec qui ils voudraient aller passer cette soirée sur l'île
 - Le Chef a le dernier mot quant au choix des moniteurs
 - Les moniteurs choisis ne devraient pas refuser à moins de raison majeure

Dernière journée (vendredi)

*** La remise des trophées peut également se faire le vendredi soir (au lieu du samedi matin) pour éviter l'empressement du jour du départ. Cependant, il faut faire attention à ce que cela ne crée un sentiment de Camp fini avant qu'il ne le soit vraiment.*

- Choix des récipiendaires des trophées
 - Rassemblement avec les CPs et la Direction avant le Crouch final
 - Les autres moniteurs attendent, donc essayer que ce soit relativement expéditif (demander aux CPs plusieurs soirs d'avance de penser à leurs nominations)
 - Choisir les différents prix (*voir Annexe 6*)
- Crouch final
 - Remercier l'équipe de moniteurs et la Direction
 - Gestion des textes pour l'album
 - Expliquer en quoi cela consiste
 - Choisir une date butoir avant laquelle tous les textes doivent être remis
 - Noter qui écrit sur qui
 - Parler du souper des moniteurs du dimanche suivant
 - Rappeler aux moniteurs que le lendemain est une journée très exigeante, qu'il est important d'être en forme et qu'ils demeurent responsables des Campeurs jusqu'à la fin du Camp (sommeil/alcool)

Éléments à faire ou à penser avant la fin du Camp

- Fin du lavage mercredi, sauf exception
- Pour le dernier des deux Camps (filles), ranger les chaloupes/rabaskas une fois qu'ils ne sont plus utiles
- Dire aux moniteurs de commencer à faire leurs valises et ranger leurs activités quelques jours avant la fin du Camp (ne pas attendre la dernière journée)
- S'assurer que tout le monde ait un moyen de retourner à Montréal
 - L'autobus a toujours des places de disponibles au cas où, mais il faut prévoir

Jour 15 : retour

**** IL FAUT QUE ÇA ROULE**

- Coordination importante avec la Direction pour s'assurer que le fonctionnement est expliqué et clair
- Coordination avec l'équipe de l'Animation qui va descendre les valises
- Demander aux moniteurs de faire leurs valises et nettoyer le coin des moniteurs le plus rapidement possible pour aider au bon déroulement
 - Encourager à ce que ça soit fait la veille
- Remise des trophées avant l'arrivée de l'autobus (peut également être fait la veille)
 - S'assurer que quelqu'un explique le trophée George O'Donoghue/Michel « Jim » Lefebvre ainsi que le trophée MAGIS
 - S'assurer que l'on ait tous les prix pour les récipiendaires
- Gérer le transfert des groupes en coordination avec l'autre Chef au besoin
- Responsable dans l'autobus
- Appeler un responsable à PSC au départ de l'autobus du Camp, et en cas d'imprévu
 - Communiquer également avec le Camp si besoin est
- À PSC, s'assurer qu'aucun enfant ne reste seul avec ses valises, et que si un enfant retourne à la maison seul vous avez parlé à un parent et que c'est entendu
- Remettre les cartes d'assurance-maladie aux parents (ne pas les oublier au Camp)

Après le Camp

Post-Camp

**** On vise début septembre**

**** voir horaire Post-Camp (annexe 9)**

**** Sans être obligatoire, le Post-Camp est particulièrement important. Dans le processus de pédagogie ignatienne, le retour sur l'expérience est central à l'assimilation de celle-ci.**

- Courriel covoiturage/présences pour le Post-Camp
 - Communiquer les présences au Chef des Cuisines
- Chef coordonne les départs
- Plus de largesse qu'au Pré-Camp, moins serrés dans le temps – l'horaire est beaucoup plus à la discrétion du Chef et de la Direction
- Est aussi une occasion pour remercier l'équipe
- Il ne faut cependant pas oublier les travaux à faire pour fermer le Camp, et la force du nombre présents cette fin de semaine
- SIMAS (voir Annexe 9)
 - Bloc 1 : Retour sur l'expérience (tour de table)
 - Assez large, le but est de revenir sur le Camp en soi, mais aussi de donner un temps pour réfléchir sur ce que cela a apporté à l'extérieur des deux semaines, ce que ça a fait bouger en soi
 - Bloc 2 : Discussion ouverte et Peux/Veux
 - Retour sur des situations de l'été (peut être bon d'en préparer quelques-unes pour casser la glace)
 - Choses à améliorer/changer
 - Sondage rapide sur la volonté/possibilité de retour de l'équipe

Varia

- Communiquer le plus tôt possible avec la Direction les gagnants des trophées et les nominés (ne pas oublier de tout écrire dans le cahier du Chef, surtout lors des Simonades)
- S'assurer que les CPs de la patrouille du Camp et de la patrouille gagnante des Simonades fasse circuler le trophée
 - Responsabilité du CP
- Suivi des textes de l'album (responsabilité de s'assurer que tout est remis à temps)
- Contacter les Campeurs et moniteurs pour le souper de Noël

En cas d'urgence

- **Orage violent**
 - Si les bourrasques sont tellement violentes qu'on craint pour des bris importants, la direction prendra la décision de barricader le Camp dans la Maison des Pères
- **Orage sur l'eau/à la baignade**
 - Quitter l'eau le plus rapidement possible et se mettre à l'abri
 - Si des chaloupes sont sur le Lac – se diriger vers la côte la plus proche
- **Enfant perdu**
 - Faire un rassemblement : TOUT LE MONDE VIENT
 - Utiliser une cloche/sirène si disponible
 - Envoyer les enfants dans les tentes avec quelques moniteurs
 - Organiser une battue aux endroits les plus probables
 - Communiquer avec les parents après avoir cherché aux endroits les plus probables
 - À partir de ce moment, être en communication constante avec les parents
 - Appeler les autorités
 - Continuer les recherches en élargissant progressivement la zone de recherche
 - Lorsque les autorités arrivent, les mettre à jour des recherches et suivre leurs directives
- **Blessure grave qui nécessite une ambulance**
 - Appeler le 911 le plus rapidement possible
 - Communiquer avec les parents aussitôt et s'assurer une communication constante avec eux
 - Rassemblement
 - Envoyer les enfants dans les tentes avec quelques moniteurs
 - Prodiger les soins d'urgence selon les indications des services d'urgence
 - Chef gère l'équipe sur le terrain
- **Incendie**
 - Feu dans une tente :
 - Tout le monde sort, et la dernière personne dans la tente (idéalement un moniteur) tire le poteau afin de faire tomber la tente
 - Feu dans les bâtiments ou dans la forêt :
 - Se diriger le plus rapidement possible vers la plage
 - S'assurer d'avoir un cellulaire ou un moyen de communication
 - Prendre les embarcations et partir sur l'eau
 - Si la plage n'est pas accessible, se rendre à l'eau par le coin des commandos
- **Agression**
 - Isoler la personne responsable dans la maison des pères
 - S'assurer de toujours être deux
 - Contacter les forces de l'ordre
 - Contacter les parents

En rafale

- Demander de savoir qui est sauveteur dans l'équipe, s'assurer qu'il apporte ses cartes au Camp
- Porter une attention en début de Camp à combien de temps prend chaque truc (monter de la baignade, broser les dents avant couvre-feu, etc.)
 - o Pour être conséquent dans les temps donnés (et idéalement de plus en plus efficace)
 - o S'assurer que les choses se fassent rapidement : le respect des heures est très important
- Établir des liens de confiance avec les moniteurs, être conscient surtout des nouveaux
 - o Les rencontrer rapidement (au maximum deux-trois jours après le début du Camp) pour voir si tout va bien
- S'assurer que les nouveaux bénévoles s'intègrent à l'équipe, demander l'aide des anciens
 - o Pas seulement au sein de leur équipe, mais avec tous les bénévoles
 - o À tout moment : éviter la ségrégation nouveaux/anciens
 - Repas, crouchs, lifts, s'assurer de les inclure dans les conversations, les mettre en contexte si on raconte de vieilles anecdotes
- Exemples d'outils du Chef
 - o S'ils traînent de la patte en rassemblement = recommencer le rassemblement (tout le monde va à son coin de patrouille)
 - o Si le Champ-de-Mars est sale = battue
 - o Lorsqu'on ne rentre pas en silence dans la cantine = on retourne en rassemblement
- Important de faire boire les Campeurs et moniteurs lorsqu'il fait chaud, crème solaire
- Importance d'avoir une montre et un sifflet à bille, s'assurer que le Chef des Cuisines (au minimum) et peut être le Chef des soirées en aient une aussi
- Donner la liste des anniversaires et des allergies avant le début du Camp au Chef des Cuisines
- Avoir imprimé la liste des Campeurs 4-5 fois (peut toujours être pratique)
- Avoir imprimé les patrouilles 1-2 fois en format Simonades (en petit)
- Faire son permis de bateau (ET AVOIR SA CARTE AVEC SOI)
- Être au courant de la météo des prochains jours en tout temps : c'est le Chef qui choisit le moment où des patrouilles vont à l'île, quand seront les excursions, les Simonades, ...
- Répartir et aviser d'avance les gens faisant des speechs :
 - o Spiritualité (pourquoi on prie)
 - o Gaspillage/nourriture (idéalement Chef des Cuisines)
 - o Fonctionnement des vaisselles
 - o Trophée esprit sportif
 - o Plaque George O'Donoghue
 - o MAGIS
- Communication constante avec les Chefs de section, primordiale
- Communication constante avec l'infirmière, que ce soit pour des trucs bénins ou non
- Communication constante avec les Aides de Camp pour avoir leur point de vue, mais aussi pour voir de quelle façon ils peuvent être déployés de manière optimale
- Coordonner avec la direction la fermeture progressive du Camp dans les derniers jours
 - o Ex : ranger les rabaskas une fois qu'ils ont été utilisés pour la dernière fois
- Faire attention, des « épidémies » se répandent si vite (conjonctivites, gastro, rhume)

- Éviter de partager des verres pendant les grands jeux par exemple
- Encourager les feux dans le coin des bénévoles : en restant conscient des enfants qui dorment, il s'agit de beaux moments entre moniteurs
- Le Chef doit connaître les jeux « passe-temps » au cas où
 - Exemple : Bulldog, « Pow », Jeux des cônes et oreillers, drapeau, police et voleurs, etc.
 - Ces jeux sont définis dans le cahier de l'animation (un exemplaire se trouve dans la maison des Pères)

ANNEXE 1 : HORAIRE PRÉ-CAMP

VENDREDI

18:30 hres -Départ du Pavillon Lalemant du Collège Brébeuf
20:45 – 21:15 hres - Arrivée au Camp et installation, jeux
21:15 – 22:00 hres – Souper + mot de bienvenue + feu/activité
24:00 hres - Couvre-feu

SAMEDI

8:00 hres – Lever + Déjeuner
9:00 hres - Vaisselle
9:15 hres à 10:00 hres - BLOC 1 (DURÉE – 45 minutes)
Présentation, pourquoi tu viens/reviens (tour de table)
10:00 hres à 10:10 hres - Pause (pipi)
10:10 hres à 11:00 hres – Travail en équipe #1 (**DURÉE – 50 minutes**)
Tâches sur le terrain
11:00 hres à 11:30 hres – BLOC 2 (DURÉE – 30 minutes)
Guide du moniteur – avec Direction
11:30 hres à 12:15 hres – BLOC 3 (DURÉE – 45 minutes)
Mises en situation/Discussion ouverte
12:15 hres à 13:15 hres – Dîner + vaisselle
13:15 hres à 13:30 hres – BLOC 4 (DURÉE – 15 minutes)
Rapide retour sur les postes – Cuisine (moniteur X) / Animation (moniteur Y) / CP (moniteur Z) / Intendance (moniteur A), 3 choix de poste
13:30 hres à 14:30 hres – Travail en équipe #2 (**DURÉE – 60 minutes**)
Tâches sur le terrain
14:30 hres à 15:30 hres – Temps libre/ Pause pipi
15:30 hres à 16:00 hres – BLOC 5 (DURÉE – 30 minutes)
Attribution des postes + Activités du matin
16:00 hres à 18:00 hres – Division des moniteurs par poste
CP avec **Chef/X**, Soirées avec **Chef Soirées/Y**, Cuisines avec **Chef Cuisines/Z**, Intendants avec **A/B**
18:00 hres à 20:00 hres – Souper + vaisselle
24:00 hres – Couvre-feu

DIMANCHE

9:00 hres – Lever + Déjeuner
10:00 hres – Vaisselle **au lave-vaisselle (ou à la main)**
10:30 hres à 11 :00– BLOC 6 (DURÉE – 30 minutes)
10 points à retenir du Pré-Camp - Liste du matériel + Clinique médicale + Transport au Camp + Activités du matin (retour) – Chef
Contrat, règlements (Direction)
11:00 hres - Préparation départ (bagage + nettoyage)
11:30 hres – Départ (pas avant que les lave-vaisselles soient vides)
14:00 hres - Arrivée au collège

ANNEXE 2 : LE LAC SIMON ET SES ALENTOURS



Chutes : Débarcadère dans la Baie de l'Iroquois, sur la petite plage privée d'une résidence nous permettant à chaque année d'y accoster. Installer les chaloupes au bas d'une bute de sable, à gauche d'escaliers et d'un muret de béton. . C'est une bonne idée d'aller faire un tour en chaloupe à moteur la veille pour rencontrer le propriétaire et lui demander à nouveau la permission.

(Le jour de l'excursion ; une bouteille de vin pour le remercier)

Baie Singer : Débarcadère dans la Baie de la Ferme, à gauche de la chaise de sauveteur. Installer les chaloupes devant les premiers chalets à familiaux à droite, un peu à gauche de l'aire de pique-nique où nous nous réunissons pour manger.

ANNEXE 3 : EXEMPLE DE FICHIER INFORMATIONS MONITEURS

Nom	Prénom	Moniteur							Contact d'urgence				Autres				
		DDN (JJ/MM/AAAA)	# téléphone 1	# téléphone 2	Courriel	Adresse	Ville	Code postal	Nom	# téléphone 1	# téléphone 2	lien	Présence pré camp	Activité	Album	Présence Noel	
Michon	Simon	06/09/1994	514-555-1234		simon.michon@adresse.ca	1234 St-Simon	Montréal	A1A 1A1	Richard Michon	514-555-1235		père	retour tôt dimanche	brélage	DD		
<i>Animation</i>																	
<i>Cuisines</i>																	
<i>CPs</i>																	
<i>Intendants</i>																	
<i>Aides de Camp</i>																	
<i>Direction</i>																	

**** Il peut être très pratique d'avoir un fichier maître sur une plateforme où tout le monde peut rentrer ses informations, dans le style Google Sheets. De plus, il est pratique d'avoir dans ce même fichier d'autres onglets sur les arrangements de covoiturage. Important d'imprimer ce fichier pour le Camp, ou du moins une version réduite pour le cas où la version informatique ne serait pas accessible.**

****S'assurer avec la Direction que les fichiers se retrouvent sur le Office 365 du Camp**

ANNEXE 4 : EXEMPLE DE CAHIER DU CHEF

*** Voici des exemples de choses à noter dans le Cahier du Chef, s'étant avérées utiles au fil des années. Il ne s'agit cependant bien évidemment que de recommandations.*

*** S'assurer d'avoir un cahier assez robuste. D'expérience, qu'on le veuille ou non, il finira par se promener un peu partout, il faut donc qu'il puisse passer à travers la quinzaine. Peut être pratique d'avoir des marqueurs de page pour se retrouver rapidement.*

- Équipe de moniteurs avec numéros de téléphone et contacts d'urgence
- Impression d'une version abrégée des Campeurs et de leurs contacts d'urgence
- Renseignements utiles (heure et adresse de départ/arrivée, numéro de téléphone de l'autobus, numéros des intervenants à PSC, de contacts du Camp des gars/filles, les coordonnées du Camp Brébeuf, ...)
- L'horaire des Cuisines (qui fait quel repas)
- Activités
 - o Pratique de se faire un tableau avec les jours et les patrouilles, permet de visualiser qui a fait quoi
 - o Noter quelles activités doivent idéalement être faites par toutes les patrouilles, noter les cuistots)
- Patrouilles (avec qui est Senior/Junior)
- Informations particulières sur les Campeurs (restrictions alimentaires, interactions avec d'autres campeurs identifiés en parlant avec les intervenants à PSC, milieu familial, ...)
 - ** Se garder une page vierge pour des informations qui pourraient être données par des parents au départ de l'autobus.*
- Au moins deux pages complètes par jour de Camp
 - o Évènements particuliers (anniversaires, visites, journée spéciale)
 - o Honneurs de la veille (mention et foulard)
 - o Choses à faire dans la journée, personnes à qui aller parler
 - o Commentaires des inspecteurs après les inspections
 - o Choses à dire à l'équipe au Crouch
- Simonades, noter les gagnants de trophées
 - o Patrouille (1)/Mentions (2) des Simonades, Athlète Junior (1)/Mentions (2), Athlète Sénior (1)/Mentions (2), Esprit Sportif (1)/Mentions (2)
- Dernière journée, inclure les trophées
 - o Campeur (1)/Mention (1) de chaque patrouille, Patrouille (1)/Mentions (2) du Camp, Recrue (1)/Mentions (2) du Camp, Campeur (1)/Mentions (2) du Camp, Récipiendaire (1)/Mentions (2) du George O'Donoghue/Michel «Jim » Lefebvre.
- Inspecteurs (noter qui inspecte, permet de faire varier les inspecteurs tout en gardant un noyau central pouvant témoigner de l'amélioration relative des patrouilles au fil du temps)
- Patrouilles à l'île, avec quels moniteurs (pour s'assurer d'envoyer tous les moniteurs, que les groupes soient balancés, ...)

ANNEXE 5 : POINTS IMPORTANTS POUR L'INSPECTION

L'importance de l'inspection est de s'assurer que les Campeurs puissent vivre au Camp dans des conditions saines et éviter tout désagrément.

Les inspecteurs ont la responsabilité de s'assurer que le nécessaire soit fait pour assurer des conditions saines. Ils doivent être plutôt une source de motivation que les méchants qui chicanent les jeunes. Ils doivent cependant être stricts : rien n'empêche d'être exigeant et en même temps d'encourager les Campeurs.

Normalement, il y a trois équipes d'inspection (à la discrétion du Chef). Il est bon de garder une stabilité par rapport aux inspecteurs pour assurer un suivi plus subjectif et personnalisé. Cela vaut également pour une même paire d'inspecteur : il est préférable que chaque inspecteur inspecte toujours la même chose pour chaque patrouille (i.e., toujours la cantine ou toujours l'intérieur de la tente).

Une liste « checkpoints » produite par Roger Champagne a été faite pour l'inspection – à la discrétion du Chef de la demander à la Direction et l'imprimer pour les inspecteurs.

*** Les inspecteurs doivent conserver leur chandail du Lac Simon pour l'inspection, contrairement aux autres moniteurs*

*** Les inspecteurs sont responsables de s'assurer qu'ils ont un crayon, un pad et des feuilles. Si un pad leur a été confié pour le Camp, s'assurer de le conserver et d'en être responsable*

*** Les inspecteurs doivent s'assurer de connaître l'activité des patrouilles à inspecter : valider avec le Chef*

*** Alternier l'ordre des patrouilles à inspecter : si une patrouille tourne en rond (ils ont « tout fini »), il peut être bien de commencer par eux et être plus sévères (il y a toujours quelque chose à faire). Regarder également si des inspecteurs font leurs activités, s'assurer que les patrouilles n'attendent pas trop entre la fin de l'inspection et le début de l'activité*

*** Peut-être bien pour les inspecteurs d'aller voir les CPs des patrouilles à inspecter avant l'inspection, pour voir quel angle utiliser (s'ils ont été fainéants, travaillants, s'ils ont besoin d'encouragements, ...)*

Cantine (il est suggéré de commencer l'intérieur lorsque le Chef siffle 1 minute avant l'inspection)

- Commode à vaisselle
 - 9 éléments de tout (bols, verres, assiettes, ustensiles, tasses), bien sûr le tout doit être propre et sec !
 - Condiments (Nutella, Confitures, miel, Nesquik) : les pots doivent être ultra propres. On peut souvent demander qu'un linge humide soit passé sur le contour du pot (sans couvercle) et ensuite repasser le linge quand le couvercle est remis
 - Ce qui ne devrait pas être dans la commode : lait, margarine, beurre, fruits, sirop d'érable, toasts, céréales
 - Le contenant à ustensiles doit être propre
 - Les tablettes propres
- La table lavée et sèche : il est essentiel d'utiliser le vaporisateur d'eau de javel
- Chaises propres : il est essentiel d'utiliser le vaporisateur d'eau de javel
- Il ne doit pas y avoir de sable en dessous de la table

Quand le Chef siffle l'Inspection, se diriger vers les patrouilles à inspecter.

À l'approche de la patrouille, les inspecteurs appellent celle-ci : « les XXXX à l'appel »

La patrouille doit ainsi se dépêcher pour se mettre en rang en silence, les mains derrière le dos et la tête haute pendant toute la durée de l'inspection – le CP veille à ceci

Les campeurs se doivent d'avoir un chapeau et les mains propres – les inspecteurs y veilleront

***La commode et le lit du CP ne sont pas pris en compte lors de l'inspection*

La tente (et sleeping bags)

- Les souliers doivent être placés à terre sur le bord de la tente (s'il pleut, les souliers devraient être sous le plancher de tente)
- S'il ne pleut pas
 - Les flaps de tentes doivent être relevés
 - Les sleeping bag doivent être étendus complètement ouverts dehors dans le gazon
- En général on ne veut pas de sable dans la tente :
 - Couverte
 - Lit (oreiller)
 - Commode
 - Plancher
- Lit
 - La couverture doit être bien pliée au bout du lit (vers le milieu de la tente)
 - L'oreiller vers l'extérieur de la tente
 - Un toutou peut être sur le lit
- Commode
 - Aucun linge humide dans la commode
 - Le linge humide doit être mis sur la corde à linge
 - Il est possible de mettre le linge long sur la barre derrière la commode
 - Aucune nourriture : tout doit être conservé dans la cantine
 - Bien sûr aucun accessoire interdit au Camp ne doit être dans la commode
 - Le linge doit être bien plié et doit sentir bon (ou du moins pas sentir mauvais ! Bien vérifier si le linge ne sent pas les excréments)
 - Les effets personnels devraient être dans le petit tiroir de la commode
 - Être vigilants au début du Camp aux Campeurs ne possédant pas beaucoup de linge
 - Le mentionner au Chef de Camp (important pour la distribution du linge)
 - Certaines choses peuvent restés sur la commode mais pas trop
- Lampe fonctionne comme il se doit (ou le système en place)
- Toile de la tente : il est préférable de ne pas avoir trop de feuilles et de branches
- Faire un tour autour de la tente et s'assurer de ne pas avoir de déchets ni d'objet qui ne devrait pas s'y retrouver (ballon): Si tel est le cas, les ramasser et les donner au SP

Extérieur de la tente

- Coin de feu
 - Doit être vide, pas de cendres

- Bien sûr, s'il y a eu un feu on laisse refroidir le tout
 - Les roches doivent être placés dans un beau cercle
 - Cordes à linge
 - Le linge sec ne devrait plus être sur la corde à linge
 - Les inspecteurs doivent rapporter le linge et le donner au propriétaire
 - Le linge mouillé doit bien être étendu comme il se doit. Passer la remarque si ce n'est pas le cas
 - S'il manque de cordes, passer le message pour que les intendants viennent en rajouter
 - Table
 - Doit être propre tout comme les bancs, aucun sable
 - Grille
 - Doit être vidé et propre, pas de cendres
 - Il devrait toujours avoir du petit bois
 - Faire le rappel aux SPs, très frustrant lorsqu'il manque de bois 10 minutes avant le dîner...
 - Commode à vaisselle
 - 9 éléments de tout (bols soupe/dessert, verres, assiettes, ustensiles), bien sûr le tout doit être propre et sec !
 - Le contenant à ustensiles doit être propre
 - Doit contenir sel/poivre, l'ouvre-boîte
 - Les tablettes propres
 - Accessoires de cuisine propres :
 - Spatule pour la poêle
 - Poêle
 - Cuillère à crème glacé
 - Cuillère de service
 - Louche
 - Gants - SUPER IMPORTANT ils doivent être secs (acceptable si pas super propres, ils sont tous tâchés)
 - Aucun déchet : s'il y en a, les ramasser et les donner au SP

Une fois que tout est fait retourner devant la patrouille et faire des commentaires constructifs à la patrouille.

Quand l'inspection est finie, dire l'activité de la patrouille, avec quel moniteur et le point de rencontre ; Si quelques points importants sont insatisfaisants, on peut demander qu'ils soient corrigés avant l'activité ;

Faire un rappel d'enlever le chandail du Lac Simon ;

Demander un cri d'équipe.

S'assurer d'aller voir le Chef pour lui donner une rétroaction. Si les inspecteurs le font c'est beaucoup plus simple pour le Chef qui n'a pas besoin de courir après ceux-ci.

Si l'inspecteur a une activité, se dépêcher d'aller enlever son chandail. Toujours bon de préparer l'activité avant l'inspection !

ANNEXE 6 : DÉFINITION DES TROPHÉES ET DE CE QUE L'ON CHERCHE

*** L'objectif de ces distinctions est de reconnaître le plus d'individus possible*

Simonades

Athlète Junior : Campeur junior ayant la meilleure moyenne de points (les campeurs sont répartis selon un algorithme prenant en compte leur âge, leur poids et leur taille (catégories Marshall); le fichier de comptabilisation des points sera bien entendu communiqué et expliqué)

Athlète Sénior : Campeur sénior ayant la meilleure moyenne de points

Équipe des Simonades : Patrouille ayant comptabilisé le plus de points aux Simonades

Esprit Sportif : Campeur s'étant démarqué au long de la journée par son attitude: gagner avec humilité, perdre avec dignité, encouragement, énergique, participation. (Attention au prix Georges O'Donoghue – souvent des Campeurs pourraient se retrouver nommés dans les deux, mais on veut éviter un seul et même gagnant). Contrairement au prix Georges O'Donoghue, le trophée d'esprit sportif se concentre sur la journée des Simonades. Attention à l'authenticité.

Trophées de fin de Camp

Recrue de l'année : On dit souvent : « Vivre le camp ». S'émerveiller, embarquer dans le thème, ne pas se poser de questions, enjoué. N'est pas nécessairement le meilleur campeur, mais plutôt celui qui profite de chaque moment au maximum.

George O'Donoghue/Michel Lefebvre : Souvent représenté par la prière de St-Ignace de Loyola : « [...] à donner sans compter, à combattre sans souci des blessures, à travailler sans chercher le repos, à nous dépenser sans attendre d'autre récompense que celle de savoir que nous faisons votre Sainte volonté. » Souvent un travailleur dans l'ombre, qui exécute les petites tâches sans qu'on lui demande, juste parce que. Souci de l'autre, propension à l'entraide.

Campeurs de chaque patrouille : Campeur de sa patrouille s'étant illustré au fil du Camp en étant présent pour son CP, en aidant lorsque nécessaire, entretenant de bonnes relations avec campeurs et moniteurs. Participe, est enthousiaste, encourage. Le nombre de foulards acquis durant le séjour n'est pas nécessairement un indicateur pertinent.

Campeur du Camp : Comme le campeur de la patrouille. Amalgame de l'esprit sportif, du George O'Donoghue, de la recrue de l'année.

Patrouille du camp : Patrouille s'étant démarquée par sa participation, son assiduité, mais aussi sa progression au fil du Camp.

Magis : Campeur s'étant « amélioré » de manière significative au fil des ans. Reconnaît l'effort et le chemin parcouru. N'a pas nécessairement à être remis de manière automatique à chaque année. On peut profiter de la visite d'un membre de la communauté Jésuite pour remettre la distinction.

Foulard Doré (peut être remis à n'importe quel moment durant le Camp): Devient conscient de l'autre et agit au-delà des attentes habituelles que nous aurions face à un campeur (selon l'âge et l'expérience). Essayer de le remettre au moins une fois par Camp.

ANNEXE 7 : RÈGLEMENTS DE LA BAIE SINGER

Coût (à régler avant l'excursion) :

Enfants (moins de 18 ans) : 2\$

Adulte : 12,18\$

*** Un adulte gratuit pour 10 enfants ***

*** S'assurer de compter les bénévoles mineurs comme enfants ***

*** On prévoit donc autour de +/- 225\$ (42 campeurs, 10 bénévoles mineurs, 15 bénévoles majeurs) ***

Règlements à la plage :

- Les enfants de 8 ans et moins doivent être accompagnés et les enfants de 5 ans et moins doivent toujours être à portée de main de leur accompagnateur
- Suivre les directives du personnel
- Interdictions :
 - o Contenants en verre
 - o Vapoter et fumer
 - o Monter sur les épaules d'un baigneur
 - o Effectuer un plongeon tête première en eau peu profonde
 - o Nourrir les animaux
 - o Musique trop forte
 - o Animaux, même en laisse sur la plage

Règlements des jeux :

- Maximum 40 enfants en même temps
- Trampoline réservé aux enfants de 5 à 12 ans
 - o Aucune culbute ou acrobatie
 - o Interdit de pousser
 - o Aucune chaussure ou sandales
 - o Aucun bijou ou choses dans les poches
- Glissades :
 - o Petites glissades pour les personnes de moins de 8 ans
 - o Grosses glissades pour les personnes de 9 ans et plus
 - o Toujours utiliser les escaliers pour monter
 - o Glisser toujours assis, les pieds devants
 - o Utiliser une serviette pour glisser (un bac avec des serviettes est sur place)
 - o Ne pas mettre d'eau sur les glissades
 - o Ne pas toucher aux glissades pendant la glisse (risque de brûlures)
 - o S'assurer que la glissade est libre avant de glisser
- Rocher d'escalade :
 - o Maximum 20 enfants à la fois
 - o Réservé aux enfants de 5 à 12 ans
 - o Interdit de sauter en bas du rocher

ANNEXE 8 : SPs : RÔLES ET RESPONSABILITÉS

Une première rencontre avec les SPs (Seconds de Patrouille) est habituellement organisée lors des cliniques médicales, début juin. Cette rencontre a pour objectif de discuter avec ceux-ci de leurs rôles et responsabilités.

Qu'est-ce que c'est que d'être SP ?

1. *Après avoir reçu, c'est prendre le temps d'être là pour l'autre. Se souvenir de l'insécurité que l'on ressentait lors de notre premier séjour au Camp et de reconforter les nouveaux campeurs arrivant sur le terrain*
2. *C'est, par ses actions et son exemple, plus que par les paroles, montrer comment on vit le camp; pleinement et intensément*
3. *C'est démontrer de la bienveillance et de la magnanimité face à ses cadets*
4. *C'est accompagner les plus jeunes dans la découverte de la nouveauté apportée par l'expérience du camp*
5. *C'est avoir une contagieuse énergie positive*
6. *C'est être conscient du service à rendre et de prendre l'initiative de faire ce qui doit être fait et de l'accomplir au meilleur de sa capacité*
7. *C'est de tendre la main, d'offrir une épaule confortable à l'autre qui en ressent le besoin et lui apporter un rayon de soleil au bon moment*
8. *C'est d'avoir une parole d'encouragement, un sourire communicateur, un entrain contagieux*
9. *C'est d'être là, pour et avec l'autre*
10. *C'est devenir complice du Chef de Patrouille (CP)*
11. *C'est d'abord et avant tout, se souvenir que l'on est au camp pour s'amuser à fond et profiter pleinement et intensément de la joie offerte et du bonheur toujours grandissant d'être en bonne compagnie*

Une seconde rencontre avec les SPs une fois au Camp pourrait également être faite lors de la première ou deuxième sieste, afin de voir avec eux leurs responsabilités au niveau technique et matériel.

- *Assistance au contrôle de l'équipe avec le CP : rassemblement, excursions, déplacements divers*
- *Préparation des feux*
- *Ajustement de la tente*
- *Présence bienveillante lors de l'absence momentanée du CP*

ANNEXE 9 : HORAIRE POST-CAMP

*** L'horaire du post-Camp est habituellement beaucoup moins rigoureux qu'au Pré-Camp ; en ce sens, les heures indiquées ici ne sont qu'à titre indicatif.*

VENDREDI

18:30 hres -Départ du Pavillon Lalemant du Collège Brébeuf
20:30 – 21:15 hres - Arrivée au Camp et installation, jeux
21:15 – 22:00 hres – Souper + mot de bienvenue + feu/activité
24:00 hres - Couvre-feu

SAMEDI

8:00 hres – Lever + Déjeuner
9:00 hres – Vaisselle
9:15 hres à 11:15 hres - BLOC 1
Retour sur l'expérience
11:15 hres à 11:30 hres - Pause (pipi)
11:30 hres à 12:30 hres – Travail en équipe #1
Tâches sur le terrain
12:30 hres à 13:30 hres – Dîner + vaisselle
13:30 hres à 15:30 hres – BLOC 2
Discussion ouverte/choses à améliorer/changer, retour sur des situations de l'été, Peux/Veux
15:30 hres à 18:00 hres – Travail en équipe #2/Temps libre
Tâches sur le terrain
18:00 hres à 20:00 hres – Souper + vaisselle
24:00 hres – Couvre-feu

DIMANCHE

9:00 hres – Lever + Déjeuner
10:00 hres – Vaisselle **au lave-vaisselle (ou à la main)**
10:30 hres - Préparation départ (bagage + nettoyage)
11:00 hres – Départ (pas avant que les lave-vaisselles soient vides)
13:30 hres - Arrivée au collège