



Camp de vacances - Lac Simon

Chef de patrouille

Le présent document a été écrit au masculin pour en simplifier la lecture. Noter qu'il s'agit ici d'un emploi neutre ; les termes moniteur, campeur, directeur, Chef désignent également leur contrepartie féminine.

Les rôles du chef de patrouille en trois images

Expliquer le travail ardu, harassant et épuisant, toutefois très intéressant, qui vous attend, n'est pas facile. Voulant éviter les approches tant systématiques que mélodramatiques, J'ai choisi d'illustrer votre tâche à l'aide de trois images banales et stéréotypiques.

1) Le rôle autoritaire (style mère de famille)

Vous devez vous faire écouter et respecter. Vous êtes le prolongement de l'autorité plus générale du chef, ainsi que le lien entre cette autorité et les enfants.

2) Le rôle d'animateur (style oncle lors de l'annuel match de soccer inter-familial)

Vous devenez à différents moments de la journée le prolongement d'une animation spécifique. Lors des jeux et des soirées, vous devez aider les autres moniteurs en vous montrant dynamiques et intéressés, en poussant dans le dos de vos enfants en les faisant suivre (ou suer!) et jouer.

Si la lassitude, voire même l'écoeurement, vous prennent, surtout sachez les masquer d'un fard épais.

3) Le rôle affectif (style jeune ado qui fait du baby-sitting dans une famille de sept enfants)

Il s'agit d'être à l'écoute, d'être présent. Vous tentez d'établir des rapports amicaux avec les enfants. Ce rôle de grand frère ou de grande soeur est très important et il faut savoir l'intégrer aux rôles précédents.

Quelques éléments importants d'une journée type

Aux rassemblements

- 1) Faire courir les enfants lorsqu'ils s'y rendent.
- 2) Les faire se tenir en ligne droite.
- 3) Les faire se TAIRE (conseil : n'oubliez pas de donner le bon exemple)
- 4) Le cri d'équipe ne doit être fait que lorsque tout le monde est là, et instaure le silence. Le faire fort.

Note : Dans la chanson des cuistots, au passage : « tassez-vous les grosse bédaines... », s'assurer que les campeurs n'exagèrent pas durant la chanson (pas trop pousser, ne pas aller pousser des jeunes de d'autres patrouilles, être en rang et immobiles lorsqu'on crie « manger de la confiture! »).

Au déjeuner (ainsi qu'aux autres repas)

- 1) Faire manger les enfants assis et dans un ordre relatif. Un campeur plus difficile pourrait bénéficier d'être assis à côté de vous ou de l'invité, afin de le calmer. Good luck.
- 2) Voir à ce qu'ils restent assis tout au long du repas, si possible. Garder le sérieux lors des prières. Je vous réitère mes vœux de bonne chance.
- 3) Désigner ceux qui vont s'occuper du service.
- 4) Encourager la discussion : des sujets intéressants, laisser tout le monde parler, être à l'écoute.
- 5) Gestion de la vaisselle (ne pas mettre comme une punition), changer les dynamiques selon l'humeur de la patrouille.

- 6) TOUJOURS PRIORISER LES ENFANTS LORS DES REPAS. Servez les en premier, les moniteurs ensuite. Si vous ne mangez pas à votre faim (ou pas du tout, cela peut arriver), le chef des cuisines se fera un plaisir de vous faire une assiette. N'oubliez pas non plus le crouch, 4^e repas dont vous seuls bénéficiez.

Surveiller également la quantité de nourriture qu'ils mangent. Certains vont bouder un repas pour XY raison, encouragez-les à manger ne serait-ce que les accompagnements.

- 7) Gestion des envies de toilette – essayer de les encourager à y aller avant ou après, si c'est quelqu'un à risque de niaiser, envoyer avec un invité.

- 8) Il est important de rapporter le bac jaune rapidement, avec tous ses éléments à l'intérieur lorsqu'on va chercher le dessert. Cela ralentit la cuisine d'oublier de rapporter des éléments, et impacte le temps que les cuistots pourront passer avec les enfants à la sieste par la suite. Bien que cela s'avère également un défi, tâchez d'essayer de conserver le bac et les condiments relativement propres. C'est après tout ce qui transporte notre nourriture, et ce sont encore une fois les cuistots qui écoperont de nettoyer les dégâts de votre patrouille si le bac est tout dégueu.

- 9) Le CP est responsable de la distribution de la nourriture (ou l'invité, selon ce que décide le CP). En ce sens, il est responsable de la taille des portions, mais aussi de s'assurer de présenter TOUS les éléments dans le bac et d'en faire la promotion.

- 10) Pas de pushups à table. Le comportement à réprimander doit être adressé immédiatement afin qu'il cesse, mais la conséquence devra être réalisée après le repas.

Note : Il peut toujours être pratique de jouer stratégiquement ses cartes « invités ». Varier les moniteurs, les directeurs, le chef (ceux avec plus d'expérience peuvent vous aider lorsque c'est un peu plus difficile). Assurez-vous également de ne pas mettre l'invité directement

à côté du CP, mais plutôt de le répartir parmi les campeurs : ainsi, des moniteurs seront près de chaque campeur. Note : Il peut être bénéfique d'inviter des moniteurs plus expérimentés en début de Camp afin d'aider à instaurer les règles à table (politesse, conversation).

Inspection

- 1) Surtout, ne pas la faire seul. Cependant, vous devez participer. Il vous faut répartir le travail le plus également possible. Tous les membres de l'équipe devraient travailler un peu. Ils devraient d'abord effectuer leur travail personnel (armoire, couverture) et ensuite une partie du travail général (fanal, sable sur les lits, plancher, cantine, table, feu, corde à linge, raclage, tendeurs.).
- 2) Il est essentiel d'occuper la patrouille jusqu'à la fin. Une inspection ne peut jamais être parfaite. Trouvez-leur des choses à faire (ramasser les déchets, vérifier la vaisselle, les commodes, ...)
- 3) Ne prendre les reproches de l'inspection comme des reproches vous concernant : elles s'adressent d'abord aux enfants. Servez-vous de ces reproches constructifs pour faire travailler votre équipe.
- 4) Superviser la vaisselle le matin (même si les autres moniteurs sont généralement présents dans la cantine). Il est facile pour les campeurs de s'amuser et danser avec les moniteurs au lieu de travailler. Ne pas oublier non plus que ceux qui font la vaisselle ratent une partie de l'inspection. S'assurer qu'ils viennent le plus rapidement possible faire leurs choses une fois la vaisselle terminée.
- 5) Les premiers jours, regarder subtilement la quantité de linge de chaque campeur dans sa commode et s'il manque des éléments essentiels (ex : un seul maillot de bain, pas de gougounes, souliers de course troués, ...). Le cas échéant, aviser le Chef et nous équiperons le campeur tout en subtilité.

- 6) Le CP peut lui-même sortir les sleeping bags des campeurs afin de remarquer si ceux-ci sentent l'urine. Il peut arriver qu'un campeur ait honte d'avoir fait pipi la nuit, et qu'il n'en parle pas au CP. Il est important de respecter sa dignité, mais de voir à ce que son hygiène soit acceptable. Discuter avec le Chef/l'infirmière des solutions à mettre en place.

Ne pas oublier de sortir également les oreillers afin de les faire sécher.

Note : Demandez au chef à voir le guide d'inspection si vous n'êtes pas familier avec le fonctionnement de celle-ci. Il s'agit d'un document utilisé par les inspecteurs et indiquant les éléments principaux sur lesquels se concentrer à l'inspection. Ce document ne devrait pas être montré aux enfants.

Activités du matin

Repos. Le seul. : conseil de bonne sœur bien attentionnée : LE PRENDRE.

Note : Faire manquer une activité du matin à un campeur ne doit être qu'une punition de dernier recours en cas d'évènement grave. Le réintégrer le plus vite possible durant ou après l'activité.

Baignade

Se baigner. S'amuser avec les enfants le plus souvent possible et pas exclusivement avec ceux de son équipe. ATTENTION à la sécurité. Ne pas noyer les enfants... ils n'aiment pas cela...

S'assurer également que les campeurs de votre patrouille qui doivent obligatoirement se baigner avec un gilet de sauvetage le mettent. Il s'agit d'une responsabilité partagée avec les autres moniteurs.

Note : Dépêcher les enfants à se changer, mais être attentif à leur pudeur (remarquer quand ils sont gênés, peut-être leur donner des trucs pour se changer).

Note : Pour les campeuses avec les cheveux longs, s'assurer qu'ils soient attachés lors de la baignade et démêlés aux siestes. Ces campeuses n'ont pas l'obligation de se mouiller la tête à la baignade du soir, comme cela entraînerait de se coucher avec les cheveux mouillés; au jugement du Chef et du CP.

Sieste

Temps libre à passer avec les enfants. Surveiller subtilement que la vaisselle se fasse... Vous pouvez en profiter pour régler les problèmes au sein de votre équipe.

Note : Certains CPs décident de faire la vaisselle du soir pour discuter avec leur SP de l'ambiance dans la patrouille. Bon moment pour créer des liens avec celui-ci.

Jeux de l'après-midi

Faire participer votre équipe : important que tout le monde s'amuse. Les enfants vont calquer leur réaction sur la vôtre. Si vous êtes enthousiaste, ils le seront.

NE PAS ÊTRE TROP COMPÉTITIF (le plaisir est prioritaire par rapport à la victoire).

Soirées

Voir à ce que les membres de votre équipe soient des spectateurs respectueux.

Lorsqu'il faut que des campeurs participent à des jeux aux soirées, s'assurer de faire un roulement. Les campeurs sont très sensibles à l'injustice si ce sont toujours les mêmes qui vont en avant.

Participer aux soirées, encourager, chanter haut et réagir de manière exagérée. Je sais que vous avez eu une grosse journée, mais un

dernier effort. Les campeurs calqueront leur attitude sur celle des moniteurs.

Au coucher

Voir à ce qu'il y aie à l'intérieur de votre tente, une atmosphère propice à la venue de l'étreinte de Morphée...

Assurez-vous que le calme demeure une fois que vous « quittez » la tente. Responsabilisez votre SP, celui-ci est un excellent outil pour faire régner le silence en votre absence.

Note : Lorsque le sifflet est sifflé, tout le monde se tait.

Foulards et patrouilles à l'honneur

Foulards

Il est de votre responsabilité, avec le soutien du Chef de Camp, de choisir les campeurs nommé (mention) et gagnant (foulard).

Typiquement, il y a un foulard et une mention par patrouille par jour; cependant, il est possible de ne donner aucun foulard, ainsi que de donner deux mentions. Cela ne doit être fait que de manière exceptionnelle.

Important : les foulards et les mentions sont complètement subjectifs. L'objectif est de reconnaître l'effort individuel par rapport à la normale du campeur (exiger de chacun ce que chacun peut donner). Il est bien entendu que si les honneurs reconnaissaient le meilleur campeur quotidiennement, ce serait bien souvent les mêmes qui rafleraient tout. Essayez de faire varier les campeurs gagnants, et soyez attentifs aux efforts de dépassement; ils ne se manifestent pas tous de la même manière.

Patrouille de la journée et gagnante de l'inspection

Tout comme pour les foulards, ces distinctions sont remises de manière subjective aux patrouilles s'étant dépassées par rapport à leurs habitudes.

Un consensus entre les CPs est nécessaire, bien souvent tranché par le Chef.

Foulard doré

Le foulard doré est un foulard particulier qui peut être remis à n'importe quel moment du Camp (et qui peut être remis plus d'une fois, comme il peut ne pas être remis du Camp). On essaye néanmoins de le remettre au moins une fois par Camp.

Ce foulard est remis à une personne qui agit au-delà des attentes habituelles que nous aurions face à un campeur (selon l'âge et l'expérience). Souvent, celui-ci est remis à quelqu'un qui devient conscient de l'autre, agissant de manière altruiste et s'oubliant en le faisant.

Moments particuliers

Simonades

La veille des Simonades, les responsables distribueront des feuilles à toutes les patrouilles lors du repas du soir afin d'y inscrire le nom des enfants participant à chaque épreuve. Il est de votre responsabilité, lors de ce repas, d'inscrire LISIBLEMENT le nom des différents campeurs sur cette feuille et de la remettre (avec crayon et pad) aux responsables lors de la sieste subséquente.

Essayez de distribuer de manière équitable les épreuves des différents enfants. Bien qu'il soit normal d'y avoir des campeurs qui veulent tout faire et d'autres qui ne désirent pas/peu participer, il faudrait dans le meilleur des mondes que chaque campeur participe au minimum à 2 activités, excluant les épreuves de groupe (relais, souque à la corde).

Nuit à l'île

Les nuits à l'île sont bien souvent un moment mémorable pour les campeurs.

Au moment où le reste du Camp irait se préparer à se coucher, votre patrouille se préparera pour partir sur la petite île en rabaska, accompagnée de quelques moniteurs, choisis par le Chef.

Suite à la prière du soir, les membres de la patrouille iront préparer sac de couchage, oreiller et souliers à mettre dans un sac de poubelle que le SP aura été chercher à l'intendance pour tous les membres de la patrouille. Tous se mettront en maillot et sandales afin de se préparer à aller à la plage.

Une fois prêts, les membres de la patrouille apporteront leur sac aux tables de ping pong, où le Chef les accueillera avec les moniteurs invités.

Les intendants auront préparé un bac avec le nécessaire pour faire un feu et se débrouiller sur l'île (papier de toilette, haches, ...), et les cuistots auront fait de même pour le déjeuner du lendemain matin que vous prendrez sur l'île (et accessoirement quelques bonbons). L'infirmier (ou le Chef) vous aura également donné une trousse de premiers soins, ainsi que des walkie-talkie. Vous pouvez également apporter votre cellulaire si vous le désirez afin de communiquer avec le Camp en cas de besoin (assurez-vous d'avoir le numéro du Camp). Une fois les consignes données par le Chef, vous descendrez EN SILENCE tout ce matériel à l'aide d'une charrette et vous préparerez à partir en rabaska. Typiquement, deux rabaskas sont suffisants pour emporter le matériel, campeurs et moniteurs invités. La traversée jusqu'à l'île se doit d'être dans un silence relatif, comme le son voyage extrêmement bien sur l'eau calme et que le Camp essaye de s'endormir.

Une fois sur l'île, profitez-en !
Il est bien évident que, même si certains règlements du Camp y sont assouplis, il est nécessaire de s'assurer que la soirée ne déborde pas et demeure sécuritaire. Vous aurez une inspection à faire le lendemain comme tout le monde!

Typiquement, le réveil de la patrouille sur l'île est beaucoup plus tôt que celui des gens au Camp. Assurez-vous tout de même de vous mettre une alarme sur votre cellulaire (si l'un des moniteurs l'a apporté), afin d'éviter de passer tout droit. Vous pouvez également vérifier l'heure avec le directeur qui aura le walkie-talkie. Déjeunez tranquillement, et lorsque vous entendrez les chansons qui réveillent le Camp, dirigez-vous vers la pointe de l'île du côté de la grande île.

La tradition veut que lorsque les patrouilles seront descendues à la plage pour la baignade du matin et auront fait leurs cris, elles vous appelleront à l'aide de votre cri de patrouille. Vous répondrez alors, et ce signal signifiera votre retour. Vous préparerez alors le matériel et reviendrez. Habituellement, le retour des patrouilles à l'île se fait entre le mot du matin et le début du déjeuner.

Les moniteurs invités, le CP et/ou le SP vont alors retourner le matériel à l'intendance, en cuisine et à l'infirmerie, et les membres de la patrouille commenceront leur inspection alors que le reste du Camp finit de déjeuner : pas d'exemption !

Varia - Informations importantes

- Arrivez reposé.
- Prenez votre rôle au sérieux, mais n'exagérez pas. Un camp est intéressant si tout le monde a du plaisir. Essayez de trouver un équilibre.
- Vos journées de travail durent 23 heures.
- Respectez les enfants et essayez de vous amuser le plus possible avec eux.
- Essayez toujours d'être subtil lorsque vous adressez des reproches aux autres moniteurs ou aux enfants.

- Le CP s'occupe de SA patrouille. Pas d'ingérence dans les patrouilles des autres, cela peut créer des bris de confiance et d'autorité
- Impliquer et responsabiliser les SPs le plus possible, pour éviter qu'ils perdent l'intérêt d'être au camp.
- Si vous devez donner une conséquence négative à un enfant à la suite d'un geste ou une parole, quelques conseils :
 - Établissez un cadre et des règles plus strictes que pas assez en début de Camp. Ces règles sont non-négociables, comme ce sont les règles du Camp (se référer au Chef ou à la direction au besoin) Il est beaucoup plus facile de relâcher ce cadre en fin de Camp que d'essayer d'instaurer de nouvelles consignes au jour 10.
 - La conséquence négative d'un geste doit être logique et proportionnelle à la circonstance. (Ex : limiter le temps d'activité, de sieste, ...)
 - Assurez-vous toujours de prendre le temps d'expliquer (pour que l'enfant comprenne !!!) la raison derrière la conséquence. Cette explication doit se faire en privé (et non devant la patrouille), lorsque l'enfant se sera calmé.
- Il est normal que certains de vos campeurs s'ennuient de la maison les premiers jours. Ne le prenez pas personnel! Il s'agit bien souvent d'une première expérience aussi loin de la maison.
- Ce sont souvent les mêmes qui se font appeler par leurs parents à de nombreuses reprises. À la longue, cela peut affecter certains enfants qui n'ont toujours pas reçu d'appel. Ainsi, même si la consigne donnée aux enfants est que ce sont les parents qui les appellent et non l'inverse, il peut être bénéfique par moment de signifier au Chef de Camp quels campeurs de votre patrouille pourraient bénéficier d'un appel de ses parents, afin que le Chef leur en glisse un mot.
- Rappeler aux campeurs de ne pas uriner à proximité de la tente. C'est une odeur qui persiste et qui affecte les autres.

Version originale : Jean Wilson, chef 1979.

Mise à jour : Simon Diallo-Blais, Alexandre Garon-Bélanger, Simon Guertin, François Lemay-Lorion et Simon Michon, 2018.

Révision : Simon Michon 2026.