



Sport de camp/Trekking

Bases



Sommaire

J+S – Partenaire des associations de jeunesse	3
Comment fonctionne J+S?	3
Qu'offre J+S aux associations de jeunesse?	3
Obligations des moniteurs J+S	4
Groupe d'utilisateurs 3 – Sport de camp/Trekking	4
Objectifs de Sport de camp/Trekking	6
Activités dans Sport de camp/Trekking	7
Activités J+S	7
Activités dans les domaines Montagne, Hiver, Eau	10
Responsabilités des moniteurs J+S	11
Responsabilité juridique	12
Sécurité dans Sport de camp/Trekking	14
Réflexions fondamentales en matière de sécurité	14
3 x 3	16
Concepts de sécurité	18
Organiser des activités	20
Activités adaptées à l'âge	20
Processus de planification: planifier, réaliser, évaluer	21
Conceptions possibles	26
Description de la planification	30
Glossaire	32

Chère monitrice, cher moniteur

Nous te souhaitons la cordiale bienvenue dans Sport de camp/Trekking, le sport aux multiples facettes des associations de jeunesse. Ton rôle consiste à veiller à ce que les enfants et les jeunes puissent bénéficier, dans les camps des associations de jeunesse, d'une large palette d'activités physiques et à ce qu'ils fassent du sport intelligemment. Ton engagement, bénévole, nous est précieux. D'une part, tu contribues largement à la promotion du sport en Suisse; d'autre part, tu permets aux enfants et aux jeunes de vivre des expériences durables dans les camps J+S Sport de camp/Trekking. La présente brochure, destinée à t'accompagner dans ton activité de moniteur J+S, souligne les points essentiels à respecter lorsque tu organises des camps SC/T.

Nous espérons que cette nouvelle tâche de moniteur J+S te procurera joie et plaisir.

Tu trouveras, dans ce manuel, toute une série de pictogrammes qui renvoient à des informations complémentaires.



Sécurité



Sport des enfants



Sport des jeunes



Documents
en ligne Sport
de camp/Trekking



Autres documents



Brochures Sport
de camp/Trekking

J+S – Partenaire des associations de jeunesse

Comment fonctionne J+S?

Jeunesse+Sport (J+S) est le programme d'encouragement du sport de la Confédération. Il s'appuie sur la loi fédérale sur l'encouragement du sport et les ordonnances correspondantes.

La Confédération, représentée par l'Office fédéral du sport OFSPO, dirige le programme d'encouragement du sport «Jeunesse+Sport», en d'autres termes l'institution J+S. L'OFSPO compte, pour la mise en œuvre de J+S, sur la collaboration des cantons, des communes et des organisations privées (notamment des fédérations sportives et des associations de jeunesse).

Ainsi, la Confédération non seulement soutient les clubs, les fédérations et les cantons dans leur travail avec les jeunes pour un montant annuel d'environ 70 millions de francs, mais encore propose des offres de formation de base et diverses possibilités de formation continue. Elle met également à disposition des documents didactiques ainsi que du matériel de prêt.

Les cantons sont, avec leurs services cantonaux J+S, les partenaires les plus proches de l'OFSPO. Ils assument nombre de tâches dans la formation des moniteurs J+S (formation des cadres).

Le coach J+S, pour sa part, fait le lien entre J+S et les moniteurs des différentes organisations de jeunesse. Il coordonne les activités de son ou ses groupe(s), qu'il conseille et encadre; il annonce les offres J+S au canton, règle les questions administratives et veille au respect des règles.

Les associations de jeunesse ainsi que leurs équipes cantonales, régionales et locales organisent en toute autonomie la formation des enfants et des jeunes sous la forme de camps ainsi que la formation des cadres pour les monitrices et les moniteurs J+S. Les associations de jeunesse veillent à dispenser aux enfants et aux jeunes un enseignement du sport adapté à leur âge. Elles investissent les subventions J+S dans la planification, la réalisation et l'évaluation des camps J+S.

Qu'offre J+S aux associations de jeunesse?

J+S soutient directement la réalisation de camps et de cours de formation par le biais de prêt de matériel et de documents de formation (conception des activités et des camps) ou indirectement par le biais de prestations spéciales dont elle bénéficie (rabais des CFF lors de voyages en groupes, statut de donateur de la Rega pour tous les participants durant toute la durée du camp, prêt de cartes nationales par swisstopo). J+S est un programme gage de qualité et de sécurité qui est connu auprès de la population et bénéficie d'une bonne image.



Confiance – la base

Le partenariat entre les sociétés sportives et les associations de jeunesse ainsi que les moniteurs J+S avec les cantons et l'institution J+S est basé sur la confiance. Tous les partenaires poursuivent le même objectif: la promotion et la mise en œuvre non seulement d'un enseignement du sport ciblé avec des enfants et des jeunes, mais encore d'une formation de moniteurs qui réponde aux besoins. Chacun s'attend à un engagement judicieux des personnes et des moyens ainsi qu'à un travail compétent.

www.jeunesseetsport.ch
> Guide matériel de prêt



www.jeunesseetsport.ch
> Sport de camp/Trekking



Obligations des moniteurs J+S

Le programme d'encouragement du sport J+S implique pour les moniteurs, outre des prestations et des subventions, certaines obligations:

- Respecter les règles et les directives J+S.
- Concevoir des activités et des camps conformément aux exigences de J+S Sport de camp/Trekking.
- Garantir la sécurité des participants.
- Remplir correctement les documents de camp (dossier de camp, liste des participants dans la SPORTdb).
- Prendre soin du matériel de prêt J+S (y compris nettoyage et restitution).
- Garantir au coach J+S ou à l'instance compétente le droit de consulter à tout moment la planification.

Groupe d'utilisateurs 3 – Sport de camp/Trekking

L'encouragement du sport dans J+S est réparti entre sept groupes d'utilisateurs (GU). Les associations de jeunesse appartiennent au GU 3. Une liste des associations de jeunesse est publiée sur la page Internet de J+S Sport de camp/Trekking.

Sport de camp/Trekking est le sport des associations de jeunesse; il est adapté aux besoins des camps. Les camps offrent aux enfants et aux jeunes la possibilité de faire du sport ensemble, de nouer des contacts sociaux et d'assumer des responsabilités dans le cadre de la vie quotidienne du camp.

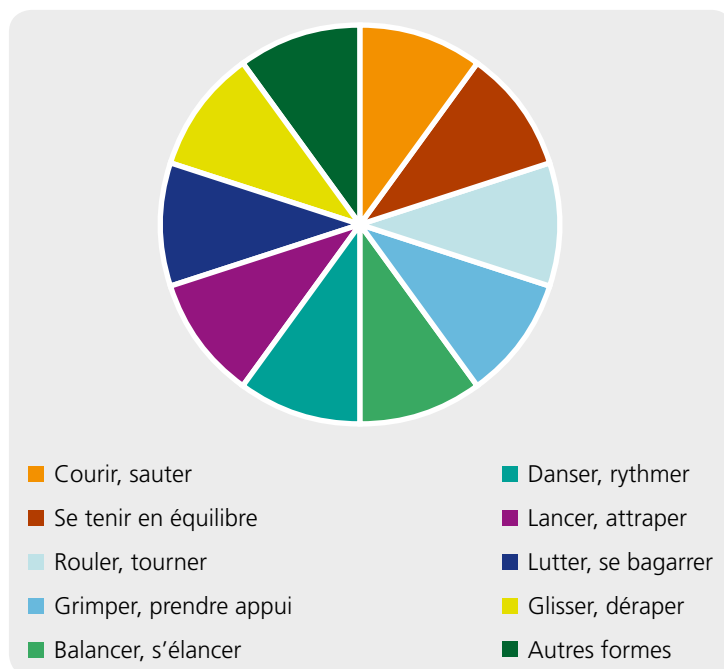
La ligne suivie par Sport de camp/Trekking ainsi que la mise en œuvre des activités sont amenées à évoluer au travers de la collaboration des grandes associations de jeunesse avec la direction de Sport de camp/Trekking.

Groupes cibles

J+S distingue deux groupes cibles: Sport des enfants (5-10 ans) et Sport des jeunes (10-20 ans). Il est possible d'annoncer des camps pour chaque groupe cible séparément ou des camps mixtes réunissant les deux groupes cibles en même temps. A chaque fois, toutefois, les activités doivent être adaptées aux besoins du ou des groupe(s) cible(s).

Les activités du groupe cible Sport des enfants (5-10 ans) obéissent au modèle Rire – Apprendre – Réaliser une performance. Elles mettent l'accent sur la diversité motrice et l'acquisition d'un vaste répertoire d'habiletés et d'aptitudes motrices et sportives. Les camps recouvrent le plus grand nombre possible de formes de base du mouvement.

Les activités du groupe cible Sport des jeunes (10-20 ans) mettent l'accent, outre sur la diversité motrice, sur l'endurance et la compétition ludique. Les plus âgés peuvent partager des responsabilités dans un cadre dirigé. Ils découvrent ainsi les compétences personnelle et sociale essentielles et se préparent à leur futur rôle de moniteur J+S.



Les formes de base du mouvement tirées de la brochure «J+S-Sport des enfants – Bases théoriques».

Groupe d'utilisateurs

GU 1: Entraînement régulier dans la société sportive (p. ex. tous les sports de balle, Gymnastique, Cyclisme).

GU 2: Entraînement régulier dans la société sportive dont la régularité dépend toutefois des conditions extérieures (p. ex. Alpinisme, Excursions à skis, Ski, Canoë-kayak, Voile).

GU 3: Camps J+S des associations de jeunesse (Sport de camp/Trekking).

GU 4: Offres J+S des cantons, des communes et des fédérations sportives nationales.

GU 5: Camps et cours J+S des écoles.

GU 6: Sports d'importance mineure en raison du nombre de participants.

GU 7: Promotion de la relève (cadres régionaux et nationaux de tous les sports).



Formes de base du mouvement Sport des enfants

Objectifs de Sport de camp/Trekking

Les camps J+S Sport de camp/Trekking offrent un cadre diversifié où l'expérience tient une grande place.



Les enfants et les jeunes peuvent partager certaines responsabilités et participer à la conception du camp.

- Ils ont la possibilité de s'investir, sous une forme adéquate, dans la conception du camp (planification, réalisation et évaluation). Ils osent s'exprimer et leurs idées sont prises en considération.
- Ils sont responsables d'eux-mêmes et des autres. Ils apprennent à prendre des décisions au sein du groupe et à les assumer.



Les enfants et les jeunes développent un engouement pour le sport en multipliant les expériences ludiques et sportives.

- Ils vivent des expériences sportives ciblées, variées et créatives qui leur donnent globalement envie de faire du sport; ils découvrent ainsi des activités physiques bonnes pour la santé.
- Ils entrevoient des activités sportives où le vécu collectif joue un rôle clé et peuvent se mesurer les uns aux autres sans pression dans le cadre de compétitions à caractère ludique.



Les enfants et les jeunes se familiarisent avec certaines formes de règles sociales et développent ainsi un esprit d'équipe.

- Ils mènent pendant un certain temps une vie communautaire. Ils endossent des responsabilités, à la fois vis-à-vis d'eux-mêmes et des autres, et contribuent à la réussite du camp.
- Ils apprennent la tolérance et le respect, se considèrent comme les membres d'une communauté et comme personnalité à part entière.



Les enfants et les jeunes apprennent à apprécier la nature et à se comporter de manière responsable en respectant l'environnement.

- Ils vivent pendant le camp en symbiose avec la nature et appréhendent le contexte écologique. Ils sont invités à développer un comportement responsable et écologique avec la nature.
- Ils apprennent à vivre en dehors du confort auquel ils sont habitués en s'entraînant. Ils se retrouvent confrontés à des situations inhabituelles qu'ils maîtrisent en élaborant des stratégies créatives.

Activités dans Sport de camp/Trekking



Les différentes activités proposées dans les camps J+S SC/T sont axées sur les objectifs généraux de Sport de camp/Trekking. Il s'agit, d'une part, d'activités J+S organisées conformément aux prescriptions J+S et, d'autre part, d'activités des associations de jeunesse, réalisées conformément aux directives de ces associations.



Chapitre «J+S – Partenaire des associations de jeunesse»

J+S subventionne les camps organisés par les associations de jeunesse dans leur globalité. Le programme des différentes journées et du camp dans son ensemble doit être varié et assurer un juste équilibre entre les différentes activités sportives, manuelles, artistiques, sociales et techniques.

Activités J+S

Pour que le camp puisse bénéficier d'un soutien financier de J+S, chaque journée doit comporter au moins quatre heures d'activités J+S. Ces activités doivent être réparties sur deux périodes au moins de la journée (matin, après-midi et soir).

La durée, les contenus, les méthodes et les formes sociales des activités J+S sont adaptés aux prédispositions, à l'âge et aux aptitudes des participants et répondent aux besoins des enfants et des jeunes.

- Les activités J+S durent au moins 30 minutes.
- Chaque journée de camp comporte au moins quatre heures d'activités J+S dont, au plus, deux heures d'activités de camp (p. 9).
- Les activités J+S sont réparties sur deux périodes de la journée: matin, après-midi et soir.



Sport de camp (SC)

Sport de camp/Trekking met l'accent sur un éventail varié d'activités sportives et ludiques qui englobe toutes sortes de sports, de formes de jeu et de mouvement ainsi que d'activités itinérantes. Le plaisir de bouger et le vécu collectif passent au premier plan. Les activités sont généralement réalisées avec des moyens simples; elles se déroulent souvent dans la nature. Le jeu et le sport sont, en principe, effectués avec l'ensemble des participants, alors que les activités itinérantes se déroulent plutôt en petits groupes et comportent une part d'aventure.

La liste ci-après répertorie les activités qui comptent comme sport de camp (SC). Attention: toutes ne sont pas adaptées à toutes les tranches d'âge!

Activités itinérantes

- Randonnées.
- Tours à raquettes.
- Tours à vélo, à VTT, à patins en ligne.
- Activités des domaines de sécurité Montagne, Hiver et Eau (uniquement avec le groupe cible Sport des jeunes et à condition que le moniteur ait suivi un module dans le domaine de sécurité correspondant.

Brochures «Montagne», «Hiver», «Eau»



Sports

- Jeux de balles et de ballons: football, volleyball, unihockey, rugby, basketball, baseball, badminton, handball.
- Sports à la mode: slackline, inter-crosse, Lacrosse, frisbee, indiac, flag-football, hornuss.
- Autres sports: danse, course d'orientation, natation, luge, ski de fond, patin à glace, escalade (uniquement moulinette sur des murs artificiels).

Jeux

- Tournois de jeu ou de sport.
- Jeux d'extérieur.
- Fête des jeux.
- Jeux libres.
- Jeux de groupe: jeux favorisant la coordination, la dynamique de groupe; jeux réalisés avec peu ou sans matériel; jeux en cercle; jeux sans vainqueur («new games»); estafettes; formes de poursuite; jeux en forêt, dans la neige, dans l'eau et au bord de l'eau.
- Jeux dans lesquels on lutte et se bat.

Brochure «Jeu et sport»



Activités de camp (AC)

Les activités de camp J+S ont un caractère formateur et favorisent l'acquisition de connaissances spécialisées, d'aptitudes et d'habiletés. Elles supposent l'implication active de tous les participants. Les activités de camp J+S aident les enfants et les jeunes non seulement à trouver leurs marques dans la nature et le camp, mais encore à acquérir les compétences nécessaires à la pratique de Sport de camp/Trekking; elles sont conçues de la façon la plus pratique et ludique possible.

Au maximum deux heures d'activités de camp peuvent être comptabilisées dans les quatre heures d'activités J+S minimales requises par jour de camp.

La liste ci-après répertorie les domaines dans lesquels des activités de camp (AC) J+S peuvent être réalisées. Attention: toutes les activités proposées ne sont pas adaptées à toutes les tranches d'âge!

Techniques de plein air

Planification d'une randonnée, lecture de carte (p. ex. check-list NORDA), croquis, utilisation d'instruments (p. ex. boussole, récepteur GPS, altimètre, etc.), orientation dans le terrain.

Sécurité

Sécurité lors des activités au camp, mesures à prendre en cas d'accident et alerte, premiers secours, réflexions sur la sécurité.

Nature et environnement

Faune et flore, protection de l'environnement dans le cadre du camp, météorologie et astronomie, techniques de transmission, préparation et allumage d'un feu.

Technique de pionnier

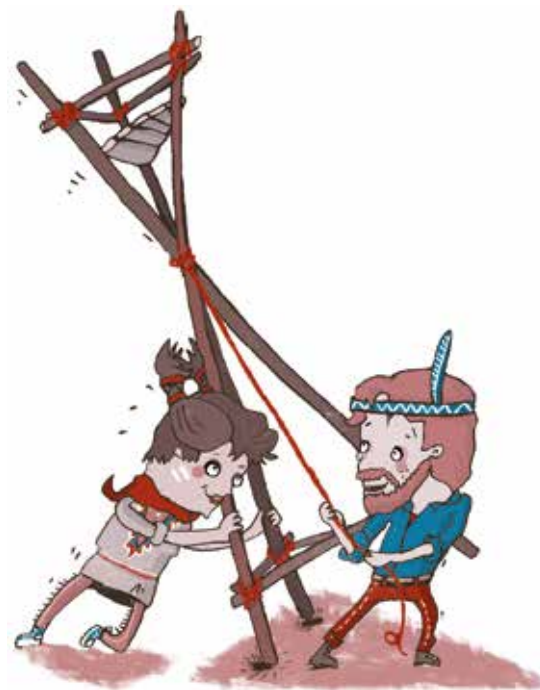
Aménagement d'un bivouac, construction d'un igloo, connaissance du matériel et de l'équipement, entretien du matériel, construction et démontage des installations, cordages et nœuds, tyroliennes, ponts de cordes, descentes en rappel.

Campement/Logement sous toit/Environs

Aménagement d'un camp/d'un bâtiment d'hébergement/des environs, démontage, aménagement d'une place de jeu et fabrication d'engins de sport.

Prévention et intégration

Activités favorisant la prévention et l'intégration ou développant les compétences des participants dans ce domaine.



Activités dans les domaines Montagne, Hiver, Eau



On distingue dans SC/T les activités du domaine général de celles du domaine de sécurité. Il existe trois domaines de sécurité, à savoir «Montagne», «Hiver» et «Eau», qui posent des exigences accrues en la matière. Une randonnée de deux jours dans les Alpes implique, par exemple, davantage de connaissances techniques et des exigences plus élevées dans le cadre d'un concept de sécurité qu'une randonnée en plaine.

Toutes les activités dans Sport de camp/Trekking doivent respecter les prescriptions générales J+S (p. ex. taille du groupe ou durée) ainsi que les directives des documents J+S et Sport de camp/Trekking.



Les activités prévues dans l'un des domaines de sécurité doivent, en plus, satisfaire aux exigences spécifiques en matière de sécurité du domaine en question. Les activités du domaine de sécurité nécessitent, conformément au chapitre «Sécurité» de cette brochure et à la brochure du domaine correspondant, une planification et une préparation détaillées (concept de sécurité compris).



Pour les activités dans le domaine de sécurité, il convient d'engager au moins un moniteur J+S qui soit au bénéfice d'une formation approfondie dans le domaine de sécurité concerné (complément dans les domaines de sécurité «Montagne», «Hiver» et «Eau») et soit ainsi mieux à même d'évaluer les risques. En outre, selon l'activité, il est recommandé d'engager plusieurs moniteurs en possession d'un complément ou ayant de l'expérience dans le domaine en question. Par ailleurs, toujours selon l'activité, il est conseillé, de former de plus petits groupes (moins de 12 participants par moniteur) et de confier chaque groupe à un moniteur expérimenté ou dûment formé.

Lorsqu'un coach constate, à l'annonce d'un camp, qu'une activité du domaine de sécurité est planifiée, il doit faire appel, pour l'évaluation et l'autorisation de cette activité, à un expert J+S Sport de camp/Trekking avec complément «Chef de cours» ayant réussi un module de perfectionnement pour experts dans le domaine de sécurité *ad hoc* «Montagne», «Hiver» ou «Eau».

Aide-mémoire «Sport de camp/Trekking – Directives de sécurité dans les domaines Montagne, Hiver, Eau»



Tu trouveras toutes les définitions ainsi que d'autres informations utiles sur les domaines de sécurité dans l'Aide-mémoire «Sport de camp/Trekking – Directives de sécurité dans les domaines Montagne, Hiver, Eau».

Responsabilités des moniteurs J+S



En endossant des responsabilités au sein d'une association de jeunesse ou en réalisant des camps dans le cadre de Sport de camp/Trekking, les moniteurs J+S découvrent de nouveaux horizons intéressants. Les jeunes gens ont la possibilité de réaliser leurs propres idées et de faire de fascinantes expériences avec des jeunes du même âge. Au bénéfice d'une grande liberté d'action, ils peuvent se recentrer et réinventer le monde dans lequel ils évoluent. Ils ont ainsi l'occasion de multiplier les expériences dans les domaines les plus variés, acquérant des compétences dans la gestion de projets, le travail d'équipe, la communication, le leadership, devenant ainsi plus souples et plus résistants. Amenés à prendre des décisions, ils apprennent en outre ce que signifie assumer des responsabilités envers soi-même et les autres. Ensuite, en organisant des activités de plus en plus difficiles, les moniteurs J+S ne cesseront de progresser.

Assumer des responsabilités, envers soi-même et les autres, signifie cautionner ses propres idées, répondre de ses décisions et de ses actions et rendre des comptes. Un moniteur J+S responsable d'un camp et des activités qui s'y déroulent assume des responsabilités envers les personnes et institutions suivantes.

Responsabilité envers les participants

Pendant une activité ou un camp, un moniteur J+S est responsable du bien-être des enfants et des jeunes qui lui sont confiés. Il doit notamment garantir la protection et la sécurité des participants. Il s'agit pour lui de veiller à ce que la planification et la réalisation des activités soient toujours adaptées à leurs aptitudes. Un moniteur peut, pour garantir le bien-être des enfants et des jeunes, définir des règles adaptées aux circonstances et les appliquer au moyen de mesures adéquates.

Responsabilité envers les parents

Pendant une activité ou un camp, un moniteur J+S assume une partie des obligations et des responsabilités parentales. Il lui appartient également d'informer à temps et le plus complètement possible les parents.

Responsabilité envers soi-même

Quelle que soit l'activité, un moniteur J+S doit pouvoir répondre de ses actes. Il doit décider quelles activités seront réalisées et où seront placées les limites. En général, le moniteur ne doit proposer que des activités qu'il est à même d'évaluer et d'assumer.

Responsabilité envers l'équipe de moniteurs

Un chef de camp est responsable du bien-être de l'équipe de moniteurs, de l'organisation et de la coordination du groupe, d'une répartition judicieuse des tâches au sein de l'équipe ainsi que du soutien et de l'encadrement des autres moniteurs.

Responsabilité envers l'association de jeunesse

Chaque camp et chaque activité a des répercussions sur la manière dont l'association de jeunesse est perçue, car le public ne peut que rarement faire la différence entre les différents groupes locaux. Cela concerne autant les événements positifs que négatifs. C'est la raison pour laquelle il importe, lors de la planification et de la réalisation de camps, que le moniteur tienne compte des prescriptions et des attentes de l'association de jeunesse et qu'il soit conscient de son rôle d'ambassadeur de cette dernière.

Responsabilité envers J+S

J+S soutient financièrement les activités des associations de jeunesse et propose aux moniteurs une formation de base globale avec diverses possibilités de formation continue. En contrepartie, lors de la planification, de la réalisation et de l'évaluation des camps et des activités, J+S attend des moniteurs qu'ils s'identifient aux objectifs de J+S, et plus particulièrement à ceux de Sport de camp/Trekking, et qu'ils respectent les prescriptions en vigueur.

Responsabilité juridique

Outre les tâches captivantes dont il s'acquitte et les nombreuses libertés dont il dispose dans son activité, le moniteur J+S a également une responsabilité juridique. Si un accident se produit dans le cadre d'une activité J+S, la question se pose, en effet, d'un point de vue juridique, de savoir qui doit assumer les conséquences. On fait ici la différence entre les conséquences relevant du droit civil et celles relevant du droit pénal.

Responsabilité civile

Les moniteurs sont légalement tenus de prendre toutes les mesures qui s'imposent pour garantir la sécurité des participants. Si un moniteur J+S manque à son devoir de diligence, il peut être directement poursuivi par la personne ayant subi le dommage.

Quatre conditions doivent alors être réunies:

- Existence d'un dommage.
- Existence d'un rapport de causalité entre le comportement du moniteur et le dommage.
- Existence d'un acte illicite.
- Existence d'une faute du moniteur.

En cas de non-respect de l'obligation de diligence, il convient avant tout de vérifier et de regarder...

- si les prescriptions de sécurité existantes ont été respectées;
- si, outre ces prescriptions ou en l'absence de celles-ci, le moniteur a bien respecté le devoir de diligence auquel on pouvait raisonnablement s'attendre de la part d'une personne responsable et prévoyante dans de telles circonstances;
- quels autres faits concrets peuvent être retenus.

Points essentiels à respecter pour satisfaire au devoir de diligence:

- Choisir des activités adaptées à ses connaissances et à son expérience.
- Adapter les activités à l'âge et aux aptitudes des participants.
- Observer et respecter les règles *ad hoc* (loi, J+S, SSS, etc.).
- Suivre des formations ciblées en rapport avec la fonction (cours de moniteurs, brevets SSS, cours de samaritains).
- Demander conseil (coach J+S).
- Se procurer les informations utiles (reconnaissance du terrain, informations médicales sur les participants).
- Informer à temps les participants et les parents sur les activités prévues et l'équipement nécessaire.
- Elaborer un concept de sécurité pour les activités soumises à des exigences plus élevées en matière de sécurité et planifier la manière de procéder en cas d'urgence.
- Surveiller correctement les participants (définir le début et la fin de l'activité, établir des règles claires et poser des limites, garantir le respect des règles).
- Apprécier et réévaluer chaque situation (3 × 3).
- Confier la direction des groupes uniquement aux personnes disposant des capacités requises.

Responsabilité pénale

A la responsabilité civile peut venir s'ajouter une responsabilité pénale. Pour être amenée à rendre des comptes sur le plan pénal, une personne doit avoir commis une infraction concrète et être soupçonnée d'avoir adopté un comportement illicite. Dès qu'il s'agit d'accidents majeurs, tels que lésions corporelles graves ou d'homicides par négligence, les autorités de poursuite pénale doivent agir indépendamment de la volonté du lésé ou de ses proches et clarifier les circonstances de l'accident ainsi que les responsabilités (c'est ce que l'on appelle le principe de l'instruction d'office). Les délits mineurs, tels que les lésions corporelles simples, ne sont eux poursuivis que si le lésé dépose plainte.

Comment le moniteur J+S peut-il exercer sa responsabilité? Quelles mesures peut-il prendre pour assumer sa responsabilité juridique?

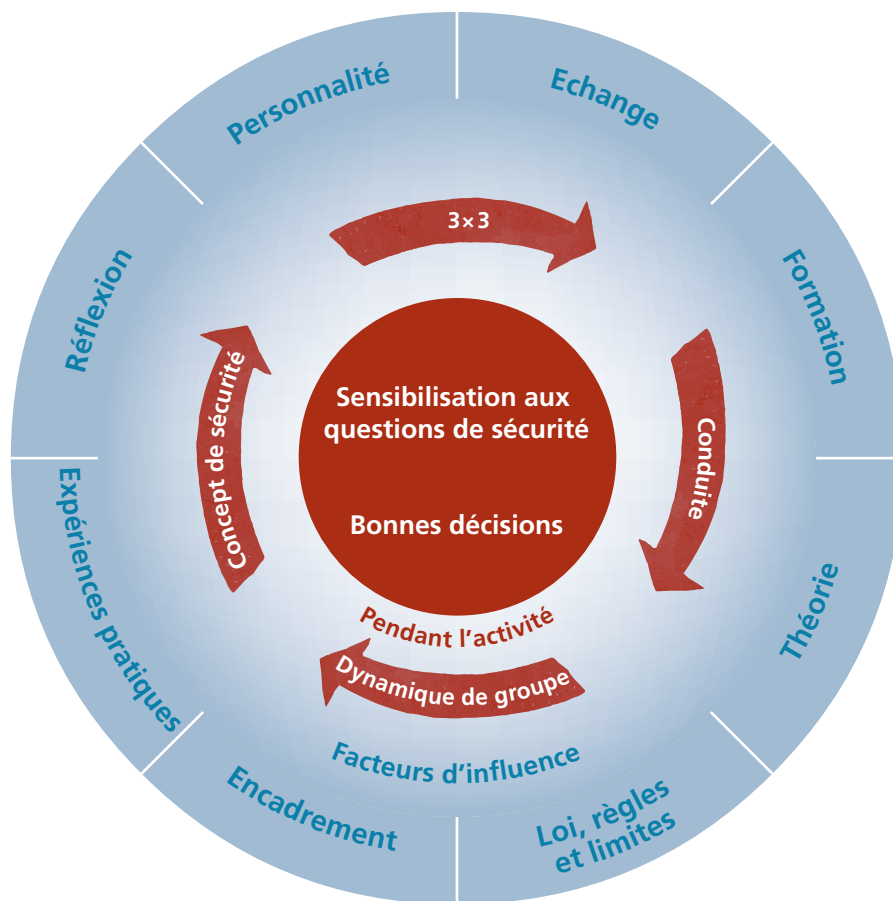


Chapitre «3 × 3»



«encadrer des mineurs: la responsabilité juridique», cemea Genève

Sécurité dans Sport de camp/Trekking



Réflexions fondamentales en matière de sécurité

Sport de camp/Trekking regroupe une large palette d'activités dans différents domaines et permet aux enfants et aux jeunes de vivre des expériences captivantes et enrichissantes à la fois dans l'eau et sur l'eau, à la montagne, dans la forêt, à vélo ou dans la neige. Les randonnées peuvent être réalisées sur un terrain plat facile ou en pente difficile. Les constructions vont des supports pour ranger les casseroles aux réalisations avec plusieurs mâts. Les ponts de corde peuvent être érigés quelques centimètres au-dessus du sol entre deux arbres ou plusieurs mètres au-dessus des rivières.

Une expérience pratique pour des activités sûres

Pour que la sécurité des activités soit garantie, le moniteur doit commencer par proposer des activités faciles et sans danger. Ce n'est qu'avec le temps et l'expérience qu'il sera en mesure d'organiser des activités de plus en plus difficiles. Il n'est pas possible d'acquérir de l'expérience de manière théorique. Pour disposer d'une certaine expérience, il faut faire les choses par soi-même. Les expériences ne portent leurs fruits que si après avoir soigneusement planifié et réalisé les activités, le moniteur les évalue, seul, ou mieux encore, avec d'autres moniteurs éventuellement plus expérimentés. Pour chaque activité, le moniteur doit estimer s'il a suffisamment d'expérience ou s'il doit demander l'appui d'une personne plus expérimentée.

Un échange et une formation pour des activités sûres

Pour que la sécurité des activités soit garantie, le moniteur doit partager et vérifier ses connaissances et ses expériences avec d'autres moniteurs. Cet échange peut se faire au sein de l'association dans le cadre de rencontres de moniteurs, de perfectionnements ou de formations spécifiques dans le domaine concerné. Les expériences pratiques, le savoir et les connaissances théoriques dans un domaine particulier sont pour leur part synchronisés dans le cadre de la formation de base et de la formation continue. C'est ainsi que le moniteur élargit son horizon et complète ses connaissances en matière de sécurité.

Un encadrement pour des activités sûres

Pour que la sécurité des activités soit garantie, l'équipe de moniteurs doit, dans la phase de préparation, vérifier le programme de camp et les concepts de sécurité avec le coach J+S. Celui-ci arrive ainsi avec un avis extérieur qui laisse entrevoir de nouvelles perspectives. Il remet en question les idées des moniteurs sur les activités prévues, la manière usuelle de procéder et les aspects de la sécurité. Ce processus aide l'équipe de moniteurs à planifier des activités où la sécurité est garantie.

Une planification minutieuse pour des activités sûres

Pour que la sécurité des activités soit garantie, elles doivent être minutieusement planifiées et le moniteur doit non seulement être conscient des éventuels dangers, mais encore s'être demandé comment les limiter. De bonnes décisions ne peuvent être prises sans une bonne planification. Avant de partir, le moniteur devrait non seulement déjà avoir réfléchi aux décisions difficiles qu'il pourrait être amené à prendre (interruption d'une randonnée ou d'une activité), mais encore avoir abordé le sujet avec les participants.

De bonnes décisions pour des activités sûres

Pour que la sécurité des activités soit garantie, le moniteur doit connaître les règles en vigueur et les appliquer. Les règles ne doivent toutefois pas servir à réaliser des activités que l'on aurait certes le droit d'effectuer – si l'on se réfère aux directives et aux règles – mais que l'on ne devrait pas effectuer – si l'on se base sur ses propres expériences et ses propres connaissances. Les activités doivent être adaptées aux capacités du moniteur, solliciter ce dernier et les participants dans une juste mesure, ni trop ni pas assez.

Il s'agit de faire ce qu'il faut au bon moment et correctement. Il n'existe pas pour cela de règle générale valable en toutes circonstances. Il convient de prendre en considération les conditions sur place ainsi que la situation des personnes présentes et d'associer ces données. Pour prendre de bonnes décisions en intégrant le plus d'informations possibles, nous utilisons la méthode 3 x 3.

Une direction claire pour des activités sûres

Pour que la sécurité des activités soit garantie, le moniteur doit diriger son groupe en connaissance de cause. Il doit, en particulier lors d'activités soumises à des exigences élevées en matière de sécurité, assumer sa responsabilité de moniteur et adapter son style de direction à la situation.

Lorsqu'il est question de sécurité, il importe...

- ... d'anticiper;
- ... de garder la vue d'ensemble;
- ... de définir des règles claires;
- ... d'aborder les incertitudes;
- ... de prendre des décisions avisées et de les communiquer clairement.

Cela ne signifie en aucun cas que les moniteurs doivent contrôler les moindres faits et gestes des enfants et des jeunes. Au contraire, les participants doivent disposer d'une certaine liberté d'action et pouvoir apprendre de leurs erreurs. Le moniteur doit réunir les conditions cadre pour que les activités soient sûres.



3 x 3

Lors de la planification et de la réalisation des activités, différents facteurs doivent être pris en considération et constamment réévalués. La méthode 3 x 3 garantit une manière de procéder systématique et permet au moniteur d'être en possession de toutes les informations clés pour prendre les bonnes décisions.

En réévaluant sans cesse les trois facteurs (conditions, terrain/environnement, facteur humain) le **moniteur** garde toujours une longueur d'avance sur le groupe et la situation. Il identifie à temps les éventuels dangers, peut, en prenant des mesures adéquates, minimiser les risques et dispose de suffisamment de marge de manœuvre pour réagir face à l'imprévu.

La méthode 3 x 3 définit trois facteurs déterminant pour les conditions cadre d'une activité:

- les **conditions** (p. ex. saison, moment de la journée, météo);
- le **terrain**/l'environnement;
- le **facteur humain** (y compris l'équipe de moniteurs).

Ces trois facteurs sont évalués à trois moments différents:

- lors de la **planification**;
- **sur place**, juste avant le début de l'activité;
- **pendant l'activité**.

La méthode 3 x 3 aide le moniteur:

- à penser systématiquement, lors de la planification, à toutes les informations et à tous les aspects pertinents d'une activité ainsi qu'à en tirer les conclusions qui s'imposent pour garantir, dès la planification, la sécurité de l'activité. La méthode 3 x 3 aide le moniteur à déceler tous les dangers potentiels et à prendre les mesures adéquates;
- à évaluer les risques et à prendre les mesures adéquates pour garantir la sécurité;
- à vérifier sur place ses hypothèses et ses idées ainsi qu'à prendre les mesures adéquates et à procéder aux changements de programme nécessaires;
- à prendre, pendant l'activité, les bonnes décisions basées sur l'observation constante des modifications dans les trois domaines que sont les conditions, le terrain/l'environnement et le facteur humain.

Le tableau ci-dessous illustre la méthode 3×3 en proposant aux moniteurs une liste de questions non exhaustive. Il importe que le moniteur se pose les bonnes questions par rapport à l'activité concernée. Il tirera ensuite des réponses obtenues les informations utiles pour prendre les bonnes décisions.

	Conditions	Terrain/ Environnement	Facteur humain	
			Groupe	Moniteurs
Planification A l'avance <i>Quelle sera la situation?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • A quelles conditions doit-on s'attendre pendant l'activité en fonction de la saison, du moment de la journée? 	<ul style="list-style-type: none"> • Quelles difficultés comporte le terrain? • Comment l'activité doit-elle être adaptée à l'environnement? 	<ul style="list-style-type: none"> • Quelle est la composition prévue du groupe? • Quelles sont les prédispositions des participants? • Quel est l'équipement nécessaire pour l'activité prévue? 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment le groupe doit-il être structuré et dirigé? • De quelles connaissances dispose chaque moniteur pour l'activité prévue?
Quels sont les dangers? Quelles mesures faut-il prendre contre ces dangers?				
Sur place Juste avant l'activité <i>Les hypothèses avancées lors de la planification sont-elles confirmées?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont véritablement les conditions sur place? • Les conditions permettent-elles de réaliser l'activité? 	<ul style="list-style-type: none"> • L'activité se déroule-t-elle à l'endroit prévu/sur l'itinéraire prévu? 	<ul style="list-style-type: none"> • Quelle est la véritable composition du groupe? • La taille du groupe est-elle judicieuse et adaptée à l'activité? • Quelles sont les prédispositions physiques et psychiques des participants? • Les participants sont-ils suffisamment équipés? 	<ul style="list-style-type: none"> • Y a-t-il suffisamment de moniteurs?
En résulte-t-il de nouveaux dangers? Les mesures doivent-elles être adaptées ou complétées?				
Pendant l'activité En route, constamment <i>Les hypothèses avancées lors de la planification sont-elles confirmées? Comment les facteurs évoluent-ils?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Comment les conditions évoluent-elles pendant l'activité? • Les conditions permettent-elles de réaliser l'activité? Celle-ci doit-elle être adaptée, voire interrompue? 	<ul style="list-style-type: none"> • Le terrain correspond-il à ce que j'imaginai? • Comment est-ce que j'adapte l'activité au terrain réel? 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment l'état physique/psychique du groupe/ des participants évolue-t-il? • Comment la dynamique du groupe influence-t-elle l'activité? 	<ul style="list-style-type: none"> • Les moniteurs sont-ils en bonne condition physique? • Les moniteurs sont-ils en mesure d'assumer la responsabilité prévue? • Les moniteurs peuvent-ils s'affirmer?
En résulte-t-il de nouveaux dangers? Les mesures doivent-elles être adaptées ou complétées?				

Concepts de sécurité



Un concept de sécurité repose sur l'évaluation des dangers. Il définit, d'une part, des mesures pour éviter les accidents et, d'autre part, la manière de procéder en cas d'urgence.



Chapitre «3 x 3»

Il est élaboré à partir de la connaissance et de l'évaluation rigoureuse des dangers réels pendant une activité ou un camp. La méthode 3 x 3 se révèle, à cet égard, un moyen pratique pour évaluer les dangers.



Exemple «Concept de sécurité pour un camp sous tente»

Sport de camp/Trekking distingue deux sortes de concepts de sécurité:

- Des concepts de sécurité pour les diverses activités.
- Un concept de sécurité général pour l'ensemble du camp.

Il existe différentes manières possibles d'élaborer un concept de sécurité. Mieux vaut, plutôt que de se concentrer sur la forme concrète que ce concept est amené à prendre, évaluer les dangers en répondant aux deux questions ci-contre.

Si l'on constate, lors de la planification, que des activités sont soumises à des exigences plus élevées en matière de sécurité ou qu'elles se déroulent dans l'un des trois domaines de sécurité (Montagne, Hiver, Eau), il convient d'établir en plus du concept de sécurité général pour tout le camp un concept de sécurité spécifique.

Une fois les dangers connus et prudemment évalués, deux questions se posent.

1^{re} question

Quelles mesures est-ce que je peux prendre pour surmonter les dangers connus?

2^e question

Comment est-ce que je peux me préparer aux éventuelles situations d'urgence?

Le concept de sécurité vise alors à fournir des réponses à ces questions.

Concepts de sécurité pour les diverses activités

1^{re} question

Quelles mesures est-ce que je peux prendre pour surmonter les dangers connus?

- Clarifier les responsabilités au sein de l'équipe de moniteurs (compétences, rôles différents).
- Définir des variantes de remplacement et des critères d'interruption.
- Instituer des règles de comportement pertinentes en matière de sécurité ainsi que des limites claires.
- Veiller à ce que les participants et la direction du cours soient équipés de manière adéquate et que le matériel utilisé fonctionne en toute sécurité.
- Prendre d'autres mesures spécifiques, telles que respecter les standards de sécurité (p. ex. maximes de baignade de la SSS, les 5 règles fondamentales en hiver).

2^e question

Comment est-ce que je peux me préparer aux éventuelles situations d'urgence?

- Définir la manière de procéder en cas d'urgence (déroulement et répartition des rôles).
- Prévoir le matériel à avoir en cas d'urgence: pharmacie de base, engins de sauvetage spécifiques (p. ex. sac de sauvetage), téléphone portable chargé avec les principaux numéros d'urgence et les numéros des différents moniteurs.

Concept de sécurité général pour l'ensemble du camp

1^{re} question

Quelles mesures est-ce que je peux prendre pour surmonter les dangers connus?

- Résumer les informations importantes concernant le camp: organisateur, lieu (coordonnées comprises), date, durée, coordonnées de l'équipe de moniteurs, numéro de téléphone d'urgence pour les parents, liste des dangers spécifiques de la place de camp (p. ex. tiques, cours d'eau).
- Définir des mesures de sécurité générales: règles de camp en matière de sécurité, consommation de stupéfiants, outils et matériel, véhicules, dangers spécifiques de la place de camp, intimité des participants.

2^e question

Comment est-ce que je peux me préparer aux éventuelles situations d'urgence?

- Liste des numéros de téléphone importants: service de sauvetage, coach, numéros d'urgence de l'association.
- Adresses et plans d'accès: médecin, pharmacie, hôpital les plus proches.
- Pharmacie de camp: où se trouve-t-elle? qui est le responsable? qui y a accès? qui sait ce qu'elle contient et comment s'en servir?
- Accès à la place de camp et coordonnées: peut être utile, par exemple, pour les secours.
- Feuilles d'information médicales: doivent être remplies impérativement par l'ensemble des participants, l'équipe de moniteurs ainsi que l'équipe de cuisine.
- Hébergement de secours: lieu, chemin, accès.
- Manière de procéder en cas d'urgence: schéma adéquat à discuter et à définir avant le camp avec l'équipe de moniteurs.



Brochure «Camp»



Organiser des activités

Les enfants et les jeunes sont au centre de toutes les activités d'un camp. Peu importe qu'il s'agisse d'activités spécifiques des associations ou d'activités J+S, toutes doivent être adaptées aux besoins des participants ainsi qu'à leur niveau de développement et à leurs désirs.

Sport des enfants



Les enfants veulent bouger et se défouler, découvrir de nouvelles choses, vivre des aventures, être à l'aise dans le groupe, se sentir en sécurité et protégés, avoir des modèles, jouer, laisser cours à leur imagination.

Sport des jeunes



Les jeunes veulent se retrouver avec des jeunes du même âge, adopter un rôle clair dans un groupe, se faire des amis, se mesurer aux autres, se sentir reconnus, discuter et se remettre en question, découvrir leurs limites, s'imposer, assumer des responsabilités, être indépendants, découvrir la liberté.

Chapitre «Objectifs de Sport de camp/Trekking»



Les activités idéales sont adaptées aux participants soit, en d'autres termes, à leur niveau de développement général et personnel, à leur capacité de performance ainsi qu'à leurs questions, à leurs intérêts et à leurs besoins actuels et prévisibles. Elles se basent en même temps sur les objectifs de Sport de camp/Trekking.

Activités adaptées à l'âge

Il est judicieux, dans les camps mixtes réunissant les deux groupes cibles en même temps et dans ceux où les participants ont une grande différence d'âge, d'offrir des activités séparées pour chaque groupe cible ainsi que des activités communes aux deux groupes. Il importe, lors de la planification, d'être conscient des différents besoins.

Si les participants du camp ont entre 8 et 12 ans, il n'est pas utile de prévoir des activités différentes pour chaque groupe cible. En effet, les besoins de ces participants sont assez proches et il est tout à fait possible de trouver des activités qui conviennent à tous.

En revanche, si les participants ont entre 5 et 17 ans, les besoins et le niveau de développement des plus jeunes et des plus âgés varient considérablement. Il convient donc pour couvrir les besoins de tous de prévoir des activités propres à chaque groupe. Il est ainsi tout à fait pensable de constituer trois groupes d'âge (5-8 ans, 9-13 ans et 14-17 ans) et d'organiser des activités différentes pour chacun.

En cas d'activités communes, les plus jeunes ne doivent pas être trop sollicités et les plus âgés trop peu. Il est possible ici de procéder à une différenciation non seulement sur le plan des contenus (p.ex. postes plus ou moins difficiles en fonction des différents groupes d'âge, tâches différentes), mais encore de la méthode (p.ex. en confiant des responsabilités aux participants plus âgés ou en leur demandant d'apprendre quelque chose aux plus jeunes).

Un programme de camp réussi est...

- ... adapté à l'âge des participants;
- ... riche et varié;
- ... équilibré.



Brochure «Camp»

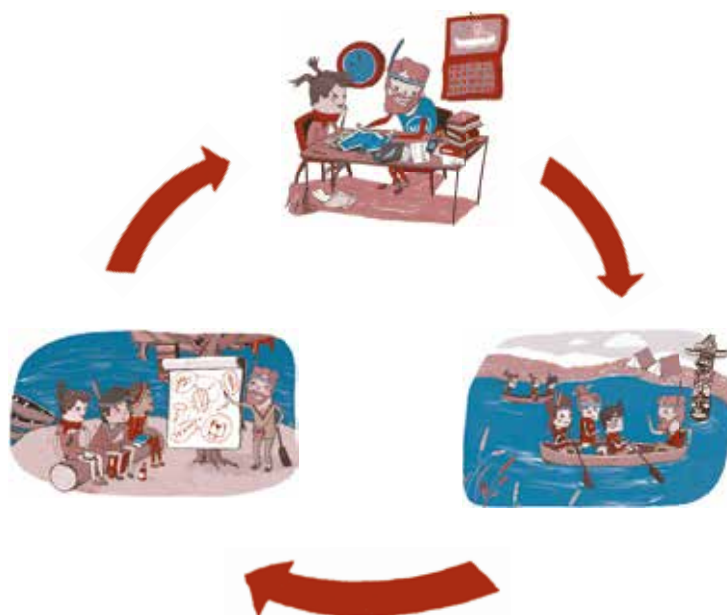
Processus de planification: planifier, réaliser, évaluer

L'organisation d'activités réussies passe par trois étapes: planifier – réaliser – évaluer. Chacune de ces trois étapes contribue à la réussite des activités.

Planifier – Elaboration d'un «plan précis» expliquant ce qui va se passer où, quand et comment; les expériences et les évaluations d'activités précédentes sont prises en compte.

Réaliser – Mise en pratique avec les participants de ce qui n'existait jusqu'à maintenant que sur papier et dans la tête des moniteurs.

Evaluer – Discussion au sein de l'équipe de moniteurs et avec les participants pour voir non seulement quelles parties ont été réussies, mais encore quelles sont les erreurs de planification et de réalisation. Les attentes vis-à-vis de l'activité sont, elles aussi, évaluées pour savoir si elles ont été satisfaites.





Planifier

Dans la phase de planification, les moniteurs réfléchissent à la manière dont l'activité doit se dérouler. Ils tiennent compte des conditions cadre des activités et clarifient certaines questions relatives à la sécurité. Les expériences et les évaluations faites lors d'activités précédentes doivent également être prises en considération dans la planification.

Les moniteurs se demandent lors de la préparation comment ils peuvent réussir à créer une ambiance dans laquelle les participants se sentent bien et en toute sécurité.

Ils doivent prendre conscience, lors de la planification, de leurs propres points forts et points faibles afin que les participants ou eux-mêmes ne soient pas trop ou trop peu sollicités par une activité. Ils doivent également se demander comment ils peuvent concevoir des activités ou leur contexte conformément à l'âge des participants.

Une planification détaillée précise facilite la réalisation de l'activité et apporte des réponses aux questions suivantes:

- Qui? Nombre et âge des participants.
- Pourquoi? Sens et intention.
- Quoi? Thème et contenu.
- Comment? Déroulement et méthode.
- Où? Lieu.
- Quand? Jour et heure.

Les points suivants méritent également d'être retenus:

- Structure en trois parties/Contenu (mise en train, partie principale, retour au calme).
- Concept de sécurité.
- Programme de remplacement en cas de mauvais temps.

Chapitre «Sécurité dans Sport de camp/Trekking»



Structure des activités en trois parties

Nombre d'activités sont structurées judicieusement en trois parties. Bien que l'on fasse la différence entre la mise en train, la partie principale et le retour au calme, les différentes parties doivent avoir un lien thématique entre elles.

La mise en train prépare les enfants et les jeunes émotionnellement et/ou physiquement à la partie principale. Elle leur permet de faire la transition avec leur lieu de vie (setting) et de se motiver en vue de la suite du programme. Les rituels (tels que commencer par se mettre en cercle) et le thème du camp jouent, à cet égard, un rôle déterminant. Sur le plan des activités sportives, l'échauffement en guise de préparation physique à la partie principale ainsi que la découverte du matériel de jeu et de sport font partie intégrante de la mise en train. Celle-ci est également l'occasion d'expliquer le déroulement de l'activité et de constituer les groupes.

La partie principale est consacrée au contenu de l'activité. Elle est clairement plus longue que la mise en train et le retour au calme. Les participants travaillent seuls ou sous la direction du moniteur.

Le retour au calme est destiné à clore l'activité et à rassembler les enfants et les jeunes. Le retour au calme est conçu de manière apaisante et peut être l'occasion de donner des feed-back.

Contrôle qualité pendant la planification

Le programme devrait être considéré d'un œil critique et remis en question dès la planification. Plus les points faibles sont décelés assez tôt, plus il est facile de les corriger.

Questions utiles pour porter un jugement critique:

- Le programme est-il adapté à l'âge des participants?
- Le programme est-il riche et varié?
- Quel est le point culminant?
- Où pourrait-il y avoir un raté?
- Pour quelles parties du programme un concept de sécurité s'avère-t-il nécessaire?
- Qui est responsable des différents points du programme?
- Pour quelles parties du programme faut-il une variante en cas de mauvais temps?
- Quelles parties du programme peuvent être, si nécessaire, rallongées ou raccourcies?
- L'horaire est-il réaliste?
- Quelles adaptations sont encore nécessaires avant la réalisation?

Réaliser

Il importe, pour qu'une activité soit réussie, qu'elle soit consciencieusement planifiée et que la situation actuelle (moment de la journée, condition physique des participants, etc.) soit prise en considération.

Points importants

- Introduire des rituels au début et à la fin.
- Choisir un langage adapté à l'âge des participants.
- Elaborer des règles de comportement claires avec les participants.
- Permettre aux participants, au travers de tâches non structurées, de participer aux prises de décision.
- Relever les progrès des participants et les apprécier.
- Coacher les participants en les observant – évaluant – conseillant.
- Entretenir un contact étroit ouvert avec les participants et être un interlocuteur disponible.
- Adapter son style de conduite à la situation.
- Adapter l'activité aux conditions actuelles.
- Discerner les perturbations et les thématiser.
- Avoir une vue d'ensemble de la gestion du temps.
- Demander aux participants, lors de problèmes actuels, de proposer des solutions.



Garantir la sécurité



Sécurité pendant la réalisation

La sécurité d'une activité dépend de la manière dont cette activité est organisée. Tout concept de sécurité, aussi bon soit-il, ne sera utile que s'il est mis en pratique.

Les hypothèses avancées lors de la planification peuvent, juste avant ou durant leur réalisation, ne pas se confirmer: de nouveaux dangers peuvent survenir; davantage d'enfants et de jeunes que prévu peuvent être présents; un orage peut, contrairement aux prévisions météorologiques, éclater.

En conséquence, une modification des conditions cadre ou de nouveaux dangers peuvent nécessiter une adaptation de la planification, voire empêcher la réalisation d'une activité. C'est la raison pour laquelle il est indispensable que les moniteurs ne perdent jamais de vue l'aspect sécurité, qu'ils vérifient les mesures prises dans le cadre de la planification et les adaptent si nécessaire. La méthode 3x3 permet au moniteur d'associer les informations utiles aux facteurs (conditions, terrain/environnement, facteur humain) et de prendre les bonnes décisions.

Si, en dépit de mesures de sécurité adaptées, la sécurité de l'activité ne peut être garantie, il convient alors de renoncer à l'activité, voire de l'interrompre.

Evaluer

Evaluer signifie vérifier et analyser d'un œil critique un camp ou une activité. Une évaluation poursuit avant tout deux objectifs:

- Etre encore meilleur.
- Etre encore plus sûr.

Etre encore meilleur

L'évaluation d'un programme doit permettre de voir quelles activités étaient adaptées ou particulièrement réussies et lesquelles n'ont pas bien fonctionné, voire où des problèmes ont surgi. Il importe également de vérifier si les attentes exprimées au moment de la planification ont été satisfaites. L'évaluation du camp dans son ensemble permet, pour sa part, de vérifier dans quelle mesure les accents choisis ont été réalisés. L'évaluation entraîne aussi directement la planification de la prochaine activité. En effet, les conclusions que l'on tire doivent être directement reprises dans la planification des parties de programme suivantes. Les points positifs seront alors conservés; les fautes corrigées. Il est, en outre, recommandé de procéder à l'évaluation du camp ou de l'activité tant que les souvenirs sont encore présents dans la mémoire. Les activités de camp et les blocs Sport de camp peuvent, par ailleurs, être évalués dans la foulée. Il peut ainsi être utile de prévoir une rencontre spéciale (éventuellement avec le coach) pour procéder à l'évaluation des camps.



Questions utiles pour l'évaluation:

- Qu'est-ce qui a bien marché? Pourquoi?
- Qu'est-ce qui n'a pas fonctionné? Pourquoi?
- Quelles attentes ont été satisfaites? Lesquelles pas?
- Quels aspects généraux voulons-nous garder?
- Que ferions-nous de la même manière la prochaine fois?
- Que ferions-nous en tout cas différemment la prochaine fois?
- Qu'avons-nous appris personnellement et en tant qu'équipe?
- Quels sont les trois points que nous aimerions relever pour la prochaine activité/le prochain camp?

Etre encore plus sûr

Il convient, dans le cadre de l'évaluation, de ne jamais oublier le thème de la sécurité. Cela est notamment très important si les activités sont soumises à des exigences élevées en matière de sécurité.



Accroître la sécurité

Il s'agit en fait d'estimer si les mesures de sécurité prévues ont été ou non efficaces en vue de conserver celles qui l'ont été et d'adapter les autres.

Il est spécialement important d'évaluer les situations critiques. Ainsi, s'il s'est passé, pendant l'activité, quelque chose d'anodin qui, dans une autre situation, aurait pu se révéler particulièrement dangereux, la situation doit être abordée lors de l'évaluation et analysée sur la base des points suivants:

- Pourquoi en est-on arrivé à cette situation critique?
- Comment cette situation aurait-elle pu être évitée?
- Quelles mesures faut-il prendre la prochaine fois pour éviter qu'une pareille situation ne se reproduise?

Les spécialistes partent du principe que tout accident grave a été précédé de situations semblables dans lesquelles toutefois rien d'aussi dramatique ne s'est produit (p. ex. incident, accident évité de justesse ou actions hésitantes). C'est la raison pour laquelle il est aussi important de tirer des enseignements de situations comportant des risques potentiellement élevés et d'améliorer constamment, de manière préventive, la sécurité des camps et des activités.



Brochures «Jeu et sport» et «Camp»

Conceptions possibles

Nombreuses sont les possibilités de concevoir un camp. Cette liste ne prétend pas être exhaustive... elle donne néanmoins un aperçu des formes sociales et méthodologiques les plus couramment utilisées en camp.

Il convient toujours, lors de la planification des activités, de veiller à ce que le choix de ces formes et méthodes corresponde non seulement aux objectifs et aux contenus, mais encore aux moniteurs et aux participants.

Formes sociales

- Travail individuel** Les participants effectuent les tâches seuls, chacun pour soi. Ils ne doivent pas obligatoirement résoudre la même tâche.
- Travail à deux** Les participants effectuent les tâches, qu'ils ne peuvent résoudre seuls, à deux dans le cadre d'un échange réciproque. Le participant plus avancé peut alors aider l'autre.
- Travail en groupe** Les participants effectuent les tâches en petit comité (trois personnes minimum). Les groupes travaillent indépendamment les uns des autres.
- Travail en plénum** Tous les participants restent ensemble, vu que toutes les contributions requièrent l'attention de l'ensemble du groupe. Les participants sont dirigés par les moniteurs, les écoutent, répondent à leurs questions ou agissent sur la base de leurs instructions.

Formes méthodologiques de base

- Présentation** Les moniteurs racontent, relatent, expliquent ou lisent quelque chose. Les participants se retrouvent dans le rôle de récepteurs et n'ont guère l'occasion d'être eux-mêmes actifs. Un langage et une mimique expressifs, une communication gestuelle, des images, des modèles, des dessins voire tout autre moyen auxiliaire similaire peuvent aider les participants à mieux percevoir le contenu. La présentation peut aussi être faite par les participants eux-mêmes aux autres participants.
- Montrer et imiter** Les moniteurs montrent un certain comportement que les participants reproduisent et imitent en vue de l'apprendre.
- Entretien didactique** Les moniteurs connaissent la structure du contenu que les participants doivent appréhender. Ces derniers ont la possibilité ici de comprendre pas à pas, voire de découvrir par eux-mêmes. L'entretien didactique est une alternance d'explications des moniteurs et d'interventions des participants.

Les participants développent seuls une solution ou se forment une opinion raisonnable sur un contenu. Les moniteurs posent des questions ouvertes, mais ne donnent jamais leur avis sur l'objet du contenu. Ils ne posent aucune question subjective ou traduisant leur propre point de vue qui risquerait d'influencer le jugement des participants.

Dialogue socratique

Les participants échangent leurs expériences, leurs opinions et leurs points de vue ou défendent une opinion commune sur un certain thème. Les moniteurs dirigent les débats et veillent à ce que le plus grand nombre possible de participants aient l'occasion de prendre la parole et à ce que les autres écoutent vraiment. Ils alimentent la discussion, recadrent les auditeurs lorsqu'ils dévient du thème, ordonnent les interventions, les résumés et mettent un terme judicieux au débat. La direction des débats peut également être confiée aux participants.

Débat/Discussion

Une personne est chargée d'animer les discussions en groupe de manière à atteindre l'objectif visé. Cette forme d'encadrement porte non seulement sur le fond, mais encore sur la structure et la réflexion.

Animation

Les participants apprennent en travaillant avec les objets. C'est en faisant concrètement les gestes qu'ils commencent à comprendre et que le lien entre la tête et les mains se produit. Certaines réflexions et actions deviennent alors concrètes et visibles.

Apprentissage par l'action

Les participants cherchent, trouvent et vérifient par eux-mêmes les hypothèses et solutions. La recherche de solutions exige une certaine souplesse et productivité sur le plan de la réflexion qui permet de reconnaître et d'établir de nouveaux liens et rapports.

Apprentissage par la découverte autonome

Les participants interprètent des situations données ou qu'ils ont eux-mêmes choisies. Les jeux de rôles remplissent différents objectifs: éclaircir ou préciser une situation, développer un comportement social ou réfléchir à son propre comportement et à celui des autres.

Jeu de rôles

Formes méthodologiques complexes

- Atelier** Les participants se voient proposer une offre d'apprentissage sur un thème. Ils choisissent les tâches qui leur conviennent et disposent, pour les réaliser, de tout le matériel nécessaire. Les ateliers poursuivent différents objectifs: acquérir des aptitudes et des habiletés, développer des connaissances et des capacités, comprendre, découvrir, expérimenter, agir, exercer. Les participants travaillent dans une large mesure de manière autonome et choisissent eux-mêmes les tâches (parmi les tâches obligatoires et facultatives) qu'ils décident d'effectuer dans l'ordre de leur choix. Les participants notent leur cheminement sur une feuille de route. Les moniteurs stimulent, conseillent et accompagnent les participants dans leur démarche; ils peuvent aussi intervenir de manière plus directive.
- Travail planifié** Les participants organisent eux-mêmes leur travail. Les tâches sont planifiées par écrit. Ils doivent alors les mener à bien dans le laps de temps prévu. Souvent, ils disposent aussi d'une offre facultative. Les moniteurs soutiennent et conseillent les participants tant sur le plan du contenu que sur le plan méthodologique.
- Projet** Les participants poursuivent ensemble un objectif (tâche, produit) dans un cadre défini par les moniteurs. Le groupe définit sa démarche de manière autonome et travaille en fonction de l'objectif qu'il s'est fixé.
- Jeux de stratégie** Les jeux de stratégie sont le reflet de la réalité; ils permettent d'appréhender certaines situations et certains rôles. Ils se prêtent à l'enseignement d'éléments et de déroulements structurels complexes essentiellement conçus et déterminés par l'individu.
- Travail par poste** Les participants travaillent par petits groupes. Différents thèmes sont proposés à différents postes. Le groupe va de poste en poste.
- Groupes d'intérêts** Les participants forment des groupes d'intérêt et traitent un thème qui intéresse l'ensemble du groupe pour le présenter ensuite aux autres participants.
- Concours** Les participants doivent résoudre une tâche selon des critères transparents déterminés à l'avance. Les participants travaillent par petits groupes (aspect social et coopération) à la résolution de cette tâche. La meilleure solution sera primée par un jury. Le jury peut être composé, p. ex., d'un représentant de chaque groupe ou des moniteurs.

Les participants traitent par petits groupes une partie d'un thème seuls ou avec l'aide d'un moniteur. De par la tâche spéciale qu'ils doivent résoudre, ils deviennent des experts et peuvent transmettre ensuite leurs connaissances aux autres groupes.

Groupes-puzzles

Deux participants font une petite promenade ensemble et apprennent à (mieux) se connaître ou discutent d'un thème donné.

Promenade à deux

Les participants sont en route ensemble pendant plusieurs heures (à pied, à bicyclette, en patins en ligne, sur un radeau). Ils sont encadrés par un moniteur. Une entreprise peut comporter une nuitée à l'extérieur de la maison de camp ou de la place de camp.

Entreprise

La première partie des activités (G = global) est consacrée à une technique ou à un jeu testé(e) globalement. Les moniteurs aident les participants. La deuxième partie (A = analytique) permet aux participants d'approfondir certains éléments. Les moniteurs prodiguent des conseils pendant l'exercice et l'apprentissage de la nouvelle technique. La troisième partie, elle, sert à mettre en pratique ce qui a été analysé. Les moniteurs observent et conseillent; ils peuvent ainsi percevoir les progrès réalisés et les apprécier.

GAG (Global – Analytique – Global)

Au fil de ces trois phases, la difficulté de la tâche dans un certain domaine thématique croît. Au travers de visualisations, de démonstrations et d'explications précises, les participants essaient, testent et explorent, acquérant et consolidant ainsi les connaissances de base. Ce qui a été acquis est d'abord exercé puis appliqué et varié en toute autonomie dans d'autres conditions. Finalement, le nouvel élément est combiné et complété avec des éléments déjà connus.

AAC (Acquérir – Appliquer – Créer)



Manuel clé Jeunesse+Sport
«Le concept méthodologique»

Description de la planification



Dossier de camp

Les moniteurs qui planifient un camp établissent un dossier de camp, qu'ils remettent au coach et dont ils discutent ensemble.

Le dossier de camp comprend les documents suivants:

- Programme général.
- Trois priorités pour tout le camp (réfléchir à ce que l'on doit atteindre avec le camp).
- Programme détaillé de toutes les activités (activités J+S et activités des associations de jeunesse).
- Planifications d'itinéraires, extraits de carte et calculs des temps de marche pour toutes les randonnées et entreprises.
- Concept de sécurité général pour l'ensemble du camp.
- Concepts de sécurité pour certaines activités soumises à des exigences élevées en matière de sécurité ou pour des activités dans un domaine de sécurité.
- Règles de camp (pour les participants et les moniteurs).
- Informations de camp pour les participants.
- Programme de remplacement en cas de mauvais temps.

Brochure «Camp»



Programme général d'un camp

Le programme général élaboré sous forme de grille comporte les points suivants:

- Organisateur (nom de l'organisation de jeunesse).
- Forme de camp (camp sous toit, camp sous tente, camp itinérant, camp d'été, camp d'automne).
- Dates du camp (y compris année).
- Nom et lieu du bâtiment d'hébergement/de la place de camp.
- Nom des chefs de camp.
- Nom du coach J+S.
- Jour, date et responsable du jour.
- Titre de chaque activité et de la personne responsable.
- Activités J+S qualifiées d'activités SC ou d'activités de camp (AC).
- Durée du voyage (aller et retour).
- Thème du camp.

Activités J+S

La grille ci-dessous présente les activités J+S sous une forme détaillée avec toutes les informations utiles. Il est judicieux de numéroter, à l'aide de deux chiffres séparés par un point, toutes les activités du camp. Le premier chiffre indique le jour de camp, le second l'activité le jour de camp correspondant.

1.1 <input type="checkbox"/> AC <input type="checkbox"/> SC Titre de l'activité		
Nom du groupe		
Lieu, date, heure	Lieu, jour de la semaine, jour, mois, année, début et fin	
Groupe(s) cible(s) et nombre de participants	<input type="checkbox"/> __ enfants <input type="checkbox"/> __ jeunes	
Responsables de l'activité	...	
Annexes	<input type="checkbox"/> Planification de l'itinéraire <input type="checkbox"/> Extrait de carte <input type="checkbox"/> Calcul du temps de marche	
Heure	Programme	Matériel
14 h 15 10'	Mise en train: ...	
14 h 25 40'	Partie principale:	
15 h 05 10'	Retour au calme: ...	
15 h 15	Fin de l'activité	
Sécurité	Concept de sécurité <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Réflexions en matière de sécurité: ...	
Variante en cas de mauvais temps:	...	

Glossaire

Responsables de l'association	Moniteurs responsables du groupe, comité
Chefs de camp	Moniteurs responsables du camp
Association de jeunesse	Mouvement Scout de Suisse, Cycle formation jeunesse, Unions chrétiennes suisses
Organisation de jeunesse	Groupe scout local, unions chrétiennes locales, groupe local
Programme général	Aperçu du programme de camp sous la forme d'un tableau (autre appellation: «Picasso»)
Séance des moniteurs	Séance réunissant tous les moniteurs
Feuille d'information médicale	Feuille regroupant toutes les informations utiles sur le participant, notamment en matière de santé
Enfants	Personnes âgées de 5 à 10 ans, participants appartenant au groupe cible Sport des enfants
Jeunes	Personnes âgées de 10 à 20 ans, participants appartenant au groupe cible Sport des jeunes
SC/T	Sport de camp/Trekking
SC	Sport de camp
AC	Activité de camp
SPORTdb	Banque de données nationales pour le sport
Swisstopo	Office fédéral de topographie
SSS	Société suisse de sauvetage

Auteurs: Marco Gyger, Kaspar Wüthrich, Reto Züblin
Conseils techniques: Groupe spécialisé J+S Sport de camp/Trekking
Collaboration: Collectif d'auteurs Manuel J+S Sport de camp/Trekking
Traduction: Service linguistique français
Contrôle terminologique: Marc Hauser

Photo: Rudi Eiermann
Illustrations: Sandra Gujer, Illuhouse, Biel/Bienne
Conception graphique: Médias didactiques HEFSM

Edition: 2014

Editeur: Office fédéral du sport OFSPO
Internet: www.ofspo.ch, www.jeunesseetsport.ch
Distribution: dok.js@baspo.admin.ch
N° de commande: 30.401.500 f

Tous droits réservés. La reproduction ou la diffusion, sous quelque forme que ce soit, totale ou partielle, n'est autorisée qu'avec l'accord écrit de l'éditeur et la mention des sources.