



**CADETS ROYAUX DE
L'ARMÉE CANADIENNE**

ÉTOILE ARGENT

GUIDE PÉDAGOGIQUE



SECTION 5

**OCOM C325.02 – PARTICIPER À UNE PRÉSENTATION
SUR LE PROGRAMME DU PRIX DU DUC D'ÉDIMBOURG**

Durée totale :

30 min

PRÉPARATION

INSTRUCTIONS PRÉALABLES À LA LEÇON

Les ressources nécessaires à l'enseignement de cette leçon sont énumérées dans la description de leçon qui se trouve dans l'A-CR-CCP-703/PG-002, chapitre 4. Les utilisations particulières de ces ressources sont indiquées tout au long du guide pédagogique, notamment au PE pour lequel elles sont requises.

Réviser le contenu de la leçon pour se familiariser avec la matière avant d'enseigner la leçon.

Communiquer avec la division locale du programme du Prix du Duc d'Édimbourg et rassembler les documents de présentation concernant le programme.

Un membre du personnel du corps de cadets peut présenter cette leçon si aucun représentant du programme du Prix du Duc d'Édimbourg n'est disponible.

DEVOIR PRÉALABLE À LA LEÇON

S.O.

APPROCHE

Un exposé interactif a été choisi pour cette leçon afin de présenter, clarifier, faire ressortir et résumer les objectifs du programme du Prix du Duc d'Édimbourg.

INTRODUCTION

RÉVISION

S.O.

OBJECTIFS

À la fin de cette leçon, le cadet devrait avoir participé à une présentation du programme du Prix du Duc d'Édimbourg.

IMPORTANCE

Il est important que les cadets connaissent toutes les occasions de développement qui s'offrent à eux. Le programme du Prix du Duc d'Édimbourg en est une qui leur est largement accessible. En connaissant les

exigences du programme et quelles récompenses y sont liées, les cadets comprendront mieux le programme et pourront décider s'ils souhaitent y prendre part.

CONNAISSANCES PRÉALABLES



Se procurer le matériel pour cette leçon auprès du bureau provincial du programme du Prix du Duc d'Édimbourg. Les vidéos, les brochures et les activités utilisées pour présenter la matière se trouvent au www.dukeofed.org.

Le programme a été créé en 1956 par Son Altesse Royale le prince Philip, duc d'Édimbourg K.G. K.T., à Londres, en Angleterre, afin d'encourager et de motiver les jeunes. Il incite les jeunes à participer à des activités qui les intéressent déjà, à se fixer des objectifs personnels et à s'accomplir. Il est basé sur l'amélioration et l'effort individuel.

Le programme du Prix du Duc d'Édimbourg offre la possibilité aux jeunes de relever des défis personnels en plus de favoriser et d'encourager :

1. l'autonomie et l'autodiscipline,
2. la persévérance et la détermination,
3. l'esprit d'initiative et la créativité,
4. la participation aux activités communautaire et la responsabilité sur le plan social,
5. l'approche et la prise de décisions axées sur les valeurs,
6. l'esprit d'aventure,
7. la bonne forme physique et mentale,
8. le développement de compétences professionnelles, culturelles et familiales,
9. la compréhension et la conscience des besoins à l'échelle internationale.

Les récompenses se composent d'un insigne ou d'une broche ainsi que d'un certificat. L'épinglette du niveau or sera présentée par Son Altesse Royale le prince Philip.

Plus de 30 000 jeunes Canadiens participent actuellement au programme; dont plusieurs sont dans le Mouvement des cadets du Canada.

Point d'enseignement 1

Décrire les différents niveaux du programme

Durée : 5 min

Méthode : Exposé interactif

Le programme du Prix du Duc d'Édimbourg comporte trois niveaux. Le degré d'engagement et de difficulté augmente à chaque niveau. Les niveaux sont : bronze, argent et or. Le jeune peut choisir de participer à tout moment et à n'importe quel niveau, à condition qu'il remplisse les exigences relatives à l'âge.

Bronze. Pour les jeunes de plus de 14 ans. La durée de participation minimale est de 6 mois.

Argent. Pour les jeunes de plus de 15 ans. La durée de participation minimale est de 12 mois.

Or. Pour les jeunes de plus de 16 ans. La durée de participation minimale est de 18 mois.

Si le participant a obtenu le niveau précédent, la durée de participation est réduite de six mois (p. ex., un cadet qui aurait obtenu le niveau bronze peut obtenir le niveau argent en six mois).

CONFIRMATION DU POINT D'ENSEIGNEMENT 1

QUESTIONS

- Q1. Nommer les trois niveaux du programme.
- Q2. Quelles sont les exigences relatives à l'âge pour participer au programme?
- Q3. Quand peut-on commencer le niveau or?

RÉPONSES ANTICIPÉES

- R1. Les trois niveaux du programme sont : bronze, argent et or.
- R2. L'âge minimum est de 14 ans; chaque niveau subséquent a une limite d'âge minimale si le participant commence le programme.
- R3. On peut commencer le niveau or à 16 ans.

Point d'enseignement 2

Expliquer les cinq sections du programme

Durée : 10 min

Méthode : Exposé interactif

Les activités du programme sont réparties en sections, offrant chacune de nombreux choix. Le programme comporte cinq sections, dont les quatre les plus courants sont :

- le service à la communauté,
- le voyage d'aventure,
- l'habileté,
- le conditionnement physique.

Au niveau or, les participants doivent réaliser un projet de résidence.

SERVICE COMMUNAUTAIRE

Le service communautaire consiste en un engagement bénévole à l'égard des besoins des autres.

Le but de ce service est d'encourager les participants à se rendre compte qu'en tant que membres d'une communauté, ils ont une responsabilité envers les autres et les autres ont besoin de leur aide. Lorsque les participants aideront les autres, on espère qu'ils éprouveront de la satisfaction et qu'ils auront le goût de s'engager à effectuer le service communautaire à vie.

VOYAGE D'AVENTURE

Le voyage d'aventure vise à développer l'autonomie par l'entreprise d'un voyage de découvertes. Il favorise, chez les participants, le développement d'une conscience du milieu naturel et de l'importance de le protéger.

La distance que le cadet doit parcourir et la durée du voyage varient selon le niveau :

- Bronze – deux jours, incluant une nuit,
- Argent – trois jours, incluant deux nuits,

- Or – quatre jours, incluant trois nuits.

Les heures que le cadet doit consacrer aux activités prévues varient selon le niveau :

- Bronze – six heures par jour en moyenne,
- Argent – sept heures par jour en moyenne,
- Or – huit heures par jour en moyenne.

Trois types de voyages peuvent être entrepris :

- **L'exploration.** L'exploration est l'action de faire un voyage en ayant un but. Au cours de ce voyage, les participants doivent consacrer au moins 10 heures au déplacement (ils doivent se déplacer sans avoir recours aux moyens de transport motorisés). Le temps qu'il reste est consacré à une activité spéciale (p. ex. l'exploration d'un site historique ou l'étude de la flore et de la faune). L'exploration doit s'accompagner d'une recherche préalable au voyage, d'études sur le terrain et d'un rapport sur les résultats.
- **L'expédition.** L'expédition est un voyage effectué dans un but précis. Dans ce type de voyage, les participants changent d'emplacement de camping chaque nuit. Les heures requises seront consacrées au déplacement, à l'orientation et au choix d'itinéraire, et éventuellement aux tâches liées au but de l'expédition.
- **Le projet d'aventure.** Le projet d'aventure est un voyage qui ne répond pas exactement aux descriptions précédentes, ou qui peut être une combinaison des deux. Ce type de voyage pourrait être utilisé pour les personnes ayant des contraintes médicales ou qui nécessitent plus de défis à relever.

Toutes les explorations et expéditions et tous les projets d'aventure doivent avoir un but clairement défini et préétabli.

L'HABILITÉ

Le but de la section des habiletés est d'encourager la découverte des intérêts personnels et de favoriser le développement des aptitudes sociales et pratiques. On encourage les participants à prendre intérêt à une variété d'activités pratiques, sociales et culturelles. Les compétences peuvent prendre la forme d'une activité progressive comme collectionner des timbres, jouer un instrument de musique, étudier une matière d'intérêt personnel, comme les questions d'argent, ou bien d'une tâche précise, comme fabriquer un objet.

LE CONDITIONNEMENT PHYSIQUE

Le but de la section des loisirs actifs est d'encourager la participation à des activités physiques et de donner l'occasion d'améliorer ses performances et d'apprendre à apprécier les loisirs actifs en tant qu'élément important d'un mode de vie sain.

La participation à une ou plusieurs activités physiques pour le nombre de semaines requis :

- Bronze – 30 heures sur au moins 15 semaines,
- Argent – 40 heures sur au moins 20 semaines,
- Or – 50 heures sur au moins 25 semaines.

Pour se qualifier dans cette section d'activités, il est essentiel d'améliorer son rendement global.

PROJET DE RÉSIDENCE

Le projet de résidence vise à développer la capacité d'adaptation sociale par la participation au sein d'un groupe. Il fait participer les jeunes à des projets ou à une formation en compagnie de ses pairs qui ne sont pas ses compagnons de tous les jours.

Bien que le projet de résidence ne s'applique qu'au niveau or, il peut être réalisé à tout moment durant la participation au programme du Prix.

CONFIRMATION DU POINT D'ENSEIGNEMENT 2

QUESTIONS

- Q1. Quelles sont les cinq sections du programme du Prix du Duc d'Édimbourg?
- Q2. Quel est le but de la section « habileté »?
- Q3. Quand le projet de résidence peut-il être réalisé?

RÉPONSES ANTICIPÉES

R1. Les cinq sections du programme sont les suivantes :

- le service communautaire,
- le voyage d'aventure,
- l'habileté,
- les loisirs actifs,
- le projet de résidence.

R2. Le but de la section des habiletés est d'encourager la découverte des intérêts personnels et de favoriser le développement des aptitudes sociales et pratiques. On encourage les participants à prendre intérêt à une variété d'activités pratiques, sociales et culturelles.

R3. On peut réaliser le projet de résidence à tout moment durant la participation au programme du Prix.

Point d'enseignement 3

Décrire les relations entre le corps de cadets, les programmes du CIEC et le programme du Prix du Duc d'Édimbourg

Durée : 5 min

Méthode : Exposé interactif



Ce PE vise à informer les cadets des occasions dans le programme du Prix du Duc d'Édimbourg qui correspondent aux activités au sein des Organisations de cadets du Canada (OCC).

Les OCC offrent de nombreuses occasions qui permettent aux participants de travailler en vue d'obtenir leurs niveaux respectifs.

Il existe de nombreuses occasions au sein des programmes du corps de cadets et du CIEC qui permettent aux cadets de remplir les exigences du programme du Prix du Duc d'Édimbourg. Au-delà des occasions mentionnées, il en existe beaucoup d'autres, particulièrement dans les corps de cadets très actifs. Voici des exemples d'activités de cadets qui répondent aux exigences du programme du Prix du Duc d'Édimbourg :

- **SERVICE COMMUNAUTAIRE**
 - participer à des activités de service communautaire dans le cadre de l'OREN 302 (Effectuer un service communautaire, chapitre 2), dans le programme du corps de cadets;

- participer à des occasions de former des cadets subalternes en tant que cadet sénior durant le programme du corps de cadet;
- contribuer au bulletin d'information du corps de cadets;
- aider bénévolement la Légion royale canadienne lors de la Journée du coquelicot;
- participer à une démonstration de fanfare où le corps de cadets ne reçoit aucune rétribution en retour.
- **VOYAGE D'AVENTURE**
 - la participation à l'exercice en campagne – bivouac – lors d'une fin de semaine pour les niveaux de l'étoile argent et or peut remplacer le voyage de pratique ou d'aventure pour les niveaux bronze et argent;
 - la participation à la plupart des exercices de 2^{ème} année et au programme du CIEC peut remplacer le voyage de pratique ou d'aventure pour les niveaux bronze et argent;
 - la participation aux expéditions régionales/internationales et nationales permet d'obtenir le niveau or, à condition que le cadet participe directement à l'aspect planification de l'activité.
- **HABILETÉ**
 - participer à une fanfare du corps de cadets;
 - participer à l'équipe de tir de précision;
 - participer à l'équipe d'exercice militaire.
- **CONDITIONNEMENT PHYSIQUE**
 - participer à des sports récréatifs dans le cadre de l'OREN 305 (Participer à des sports récréatifs, chapitre 5);
 - participer à l'évaluation de la condition physique des cadets dans le cadre de l'OREN 304 (Mettre à jour le plan d'activité personnel, chapitre 4);
 - participer à des sports récréatifs dans le cadre du programme du CIEC.
- **PROJET DE RÉSIDENCE**
 - participer à n'importe quelle qualification à un CIEC.



L'OAIC 13-19, *Le Prix du Duc d'Édimbourg*, décrit les exigences de participation d'un jeune à titre de membre du programme des cadets de l'Armée.

En plus de toutes les exigences du programme du Prix du Duc d'Édimbourg qui sont reconnues dans le cadre du programme des cadets, de nombreuses activités auxquelles participent les cadets à l'extérieur du corps de cadets compteront aussi, comme :

- les activités de bénévolat,
- les sports d'équipe hors programme,
- les clubs scolaires,
- les passe-temps.



Les épinglettes du Prix du Duc d'Édimbourg peuvent être portées sur l'uniforme de cadet conformément à l'OAIC 46-01, *Règlements sur la tenue des cadets de l'Armée*.



Une fois que les cadets ont été informés sur le programme du Duc d'Édimbourg et qu'ils démontrent un intérêt à y participer, discutez-en avec le cmdt.

Communiquer avec le bureau divisionnaire du programme du Prix du Duc d'Édimbourg. Les coordonnées pour communiquer avec les bureaux se trouvent au www.dukeofed.org.

Après avoir communiqué avec le bureau divisionnaire :

1. Recueillir les droits d'inscription de chaque cadet qui souhaite participer au programme.
2. Si seulement quelques cadets souhaitent y participer, les inscrire individuellement.
3. Si l'ensemble du corps de cadets souhaite y participer, les inscrire en tant que groupe.

CONFIRMATION DU POINT D'ENSEIGNEMENT 3

QUESTIONS

- Q1. Quelles activités du corps de cadets peuvent être effectuées dans le cadre de la section service du prix?
- Q2. Quelles activités facultatives dans le corps de cadets peuvent être utilisées pour la section « habileté »?
- Q3. Quand le projet de résidence peut-il être réalisé?

RÉPONSES ANTICIPÉES

- R1. Les activités suivantes peuvent être réalisées sous la section « service communautaire », à votre corps de cadets :
- participer à des activités de service communautaire dans le cadre de l'OREN 302 (Effectuer un service communautaire, chapitre 2), du programme du corps de cadets;
 - participer à des occasions de former des cadets subalternes en tant que cadet sénior durant le programme du corps de cadet;
 - contribuer au bulletin d'information du corps de cadets;
 - aider bénévolement la Légion royale canadienne lors de la Journée du coquelicot;
 - participer à une démonstration de fanfare où le corps de cadets ne reçoit aucun fonds en retour.
- R2. La participation à une fanfare du corps de cadet, à l'équipe de tir de précision ou à l'équipe d'exercice militaire peut être utilisée sous la section « habileté ».
- R3. Le projet de résidence est réalisé avec n'importe quelle qualification à un CIEC.

Point d'enseignement 4

Animer une période de questions et réponses

Durée : 5 min

Méthode : Exposé interactif



Permettre aux cadets de poser des questions et de discuter de la participation au programme.

CONFIRMATION DU POINT D'ENSEIGNEMENT 5

La participation des cadets à la période de questions et réponses servira de confirmation de l'apprentissage de cette leçon.

CONFIRMATION DE FIN DE LEÇON

La participation des cadets à la présentation du programme du Prix du Duc d'Édimbourg servira de confirmation de l'apprentissage de cette leçon.

CONCLUSION

DEVOIR/LECTURE/PRATIQUE

S.O.

MÉTHODE D'ÉVALUATION

S.O.

OBSERVATIONS FINALES

Le programme du Prix du Duc d'Édimbourg est l'un des programmes de prix à l'intention des jeunes les plus importants au monde. La présentation du programme aux cadets les incitera à y participer. Cela leur permettra de vivre des expériences positives qui les accompagneront dans le programme de cadets et dans la vie.

COMMENTAIRES/REMARQUES À L'INSTRUCTEUR

Le matériel d'instruction est établi en contactant le conférencier invité avant la présentation.

La participation des cadets au programme du Prix du Duc d'Édimbourg peut être une activité facultative.

Un membre du personnel du corps de cadets peut présenter cette leçon si aucun représentant du programme du Prix du Duc d'Édimbourg n'est disponible.

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

C0-196 Le Prix du Duc d'Édimbourg (2008). *Le prix*. Extrait le 12 février 2008 du site <http://www.dukeofed.org/Award.htm>.

C0-197 Le Prix du Duc d'Édimbourg (2007). *Participant's Record Book*. Markham, Ontario, Langstaff Reed Printing Ltd.

MISE EN SITUATION

Fort d'une confiance en lui acquise pendant son premier cours de leadership lors d'activités en plein air, Pierre avait décidé de s'inscrire à un voyage d'aventure au Népal. Ses instructeurs étant apparemment expérimentés et compétents, il jugeait que le voyage serait sans danger. Les participants provenaient de partout au pays. Ils avaient tous déjà de l'expérience en activité de plein air. Ils semblaient tous en bonne condition physique et prêts à s'engager dans une aventure amusante. Les membres du groupe ont rencontré les instructeurs à Kathmandu. On les a ensuite emmenés à l'hôtel, où ils ont assisté à une brève séance d'information.

Le jour suivant, on a acheminé le groupe vers les montagnes à bord d'un autobus. Un groupe de sherpas et de porteurs s'est joint à eux pour leur préparer les repas, leur servir de guide et transporter leurs vêtements et équipements. Pierre était mentalement préparé à vivre une belle aventure. Ils ont traversé des lits de rivières et des montagnes, en ascensions et en descentes vertigineuses tous les jours. Puisqu'on était au printemps, il faisait beau et l'air était frais. Les membres du groupe s'exerçaient à parler le népalais tous les soirs en jouant au volleyball avec les porteurs et en chantant des chansons avec eux.

Un jour, les instructeurs ont donné la chance au groupe de traverser un col à 5395 m (17 700 pi) à la marche. On a brièvement discuté de l'itinéraire à prendre, puisqu'on avait conseillé au groupe d'apporter des vêtements légers pour la randonnée pédestre. Si des personnes avaient des vestes ou des chandails chauds en surplus, elles les partageraient avec les porteurs. Pierre aimait l'idée d'un tel défi et d'une ascension à haute altitude. Il avait une confiance absolue en ses instructeurs et au programme. Au moment où ils ont levé le camp, à trois heures du matin, il neigeait. Ils ont entrepris l'ascension en deux groupes.

Après 10 heures de randonnée, le groupe a commencé à avoir des ennuis. Une fille souffrait d'hypothermie; un sherpa l'a transportée sur son dos pour descendre la montagne. D'autres étaient étendus sur la neige, vomissaient ou étaient simplement assis, épuisés. Les deux groupes se sont perdus de vue, mais aucun des participants ne s'en souciait vraiment. Ils continuaient d'avancer en suivant les ordres. Finalement, le sherpa en chef est allé rejoindre le groupe de tête pour lui dire que le groupe retournerait au campement. Le groupe a rebroussé chemin de peine et de misère. Épuisés, gelés et malades, les membres du groupe ont finalement rejoint le campement. Le jour suivant, on a discuté de l'expérience. Les instructeurs ont informé le groupe que les porteurs avaient fait demi-tour bien avant le groupe et qu'ils refusaient de transporter les effets personnels jusqu'au campement suivant. On a aussi découvert que le campement suivant était une hutte communautaire qui ne disposait pas de bois de feu. Le dernier groupe qui avait traversé le col avait tout utilisé la nuit précédente. Étant donné l'état du groupe, ils craignaient que quatre ou cinq personnes ne souffrent d'hypothermie grave ou ne meurent s'ils avaient poursuivi le chemin.

Le groupe restait muet. Pierre s'imaginait être l'un de ces malchanceux puisqu'il avait ressenti le besoin de dormir – il en serait sûrement mort. Il s'était foulé la jambe en tombant sur le sentier et était terrifié. Il avait essentiellement perdu confiance aux chefs et en leur capacité de prendre des décisions qui assureraient leur sécurité. Il doutait de ses propres habiletés et s'était juré de ne plus jamais participer à un voyage organisé, à moins qu'il ne dispose de tous les détails avant le départ. Pourquoi avait-il tenté de traverser un col à 5000 m (17 000 pi) en espadrilles et en pantalons de coton? Il aurait dû user de plus de bon sens, mais il s'en était remis complètement aux chefs pour prendre de bonnes décisions. Plus il y pensait, plus il sentait la rage monter en lui; il s'en est surtout voulu d'avoir agi de façon si dangereuse. Cette expérience a aussi donné à Pierre l'idée de devenir chef d'activités en plein air pour offrir à d'autres personnes une expérience agréable et sécuritaire. Il suivrait la formation nécessaire pour travailler avec les participants en respectant leur niveau d'habileté. Il a aussi réalisé que la vie est fragile et facile à perdre quand on est dans la nature sauvage.

Son excès de confiance après son premier cours avait été mal placé. Il savait que les expériences de plein air pouvaient changer les personnes en mieux, mais il a maintenant appris que de mauvaises décisions prises par les chefs pouvaient avoir de graves conséquences. Pierre a appris sa leçon et a pu remettre en contexte sa mauvaise expérience afin d'avoir la détermination nécessaire pour s'améliorer et partager ce qu'il a appris avec les autres. Il est allé chercher une formation complémentaire ainsi que d'autres occasions pour apprendre des compétences techniques. Son expérience en enseignement l'a aidé à travailler efficacement avec les groupes et à être à l'écoute des besoins des participants d'âges et d'expériences variés.

Pierre a dû se livrer à une introspection critique. Il a appris que tout ne va pas de soi dans la nature. En renforçant sa conscience de lui-même, il est devenu un excellent chef d'activités en plein air. Il a maintenant dirigé des centaines d'étudiants dans les montagnes. Rétrospectivement, il est content d'avoir vécu des expériences qui lui ont fait prêter attention aux limites des personnes dans des activités de plein air. Il prend des décisions prudentes et dirige régulièrement des voyages sécuritaires. Il est chanceux d'avoir pu tirer des leçons positives d'une mauvaise expérience. Maintenant plus complet en tant qu'être humain, il est un chef d'activités en plein air réputé et mature (Martin, B., Cashel, C., Wagstaff, M. et Breunig, M., *Outdoor Leadership: Theory and Practice*, Human Kinetics (pages 120 à 121)).

FICHE DE RENSEIGNEMENTS A

CONSCIENCE DE SOI ET CONDUITE PROFESSIONNELLE

Être conscient de soi

Un chef d'activités en plein air compétent doit être conscient de lui. Être conscient de soi c'est être conscient de :

- son tempérament,
- ses sentiments,
- ses motivations.

Pour un chef d'activités en plein air, qui est responsable de la sécurité, du bien-être et de l'organisation d'un groupe de personnes, la conscience de soi :

- permet d'assurer une expérience de qualité à tous les membres du groupe;
- permet d'établir de meilleurs rapports avec les membres du groupe.

Être conscient de ses capacités et limites personnelles

La conscience de soi commence par une bonne compréhension de ses propres capacités et limites personnelles. S'il ne connaît pas bien ses propres capacités et limites personnelles, le chef d'activités en plein air aura de la difficulté à établir des défis adaptés aux capacités et limites personnelles des membres de son groupe. De plus, il pourrait avoir tendance à placer la barre trop haute et compromettre la sécurité émotionnelle et physique des membres du groupe qu'il dirige. Le chef d'activités en plein air pourrait ainsi devenir un danger pour le groupe, diminuant la qualité de l'expérience pour tous.

Être conscient de toutes ses actions

Les bons chefs d'activités en plein air sont toujours conscients de leurs actions – et agissent de manière réfléchie. Ils agissent en tenant compte des buts ultimes de l'expérience de groupe, en se souciant autant des besoins des membres du groupe que des tâches à accomplir.

Gérer le stress

- Le stress causé par le danger physique n'est pas le type de stress le plus difficile à gérer pour un chef d'activités en plein air.
- Les situations ordinaires – une pluie torrentielle qui s'abat sur un groupe à 5 km (3 mi) du début du sentier et les membres du groupe qui rejettent leurs propres frustrations sur le chef de groupe, qui doit écouter leurs plaintes pendant que de l'eau s'infiltré par le col de son parka – sont plus stressantes parce qu'elles durent habituellement longtemps, nécessitent une attention soutenue et demandent aux chefs d'activités en plein air de faire face à des facteurs incontrôlables.

Démontrer une conduite professionnelle

Puisque les chefs d'activités en plein air sont placés dans une poste de responsabilité, ils doivent se conduire en conséquence dans toutes les situations. C'est le risque inhérent aux activités d'aventure en plein air qui rend la conduite professionnelle si importante pour un chef d'activités en plein air – il est crucial d'assurer la sécurité des participants.

La conduite professionnelle se caractérise par la démonstration des qualités suivantes :

- la confiance,
- la souplesse,
- l'accessibilité,
- l'engagement,
- la reconnaissance de la position d'autorité,
- donner le bon exemple.

GESTION DES CONFLITS

Il est inévitable que des conflits éclatent pendant des activités d'aventure en plein air. La difficulté pour le chef d'activités en plein air est de désamorcer le conflit avant qu'il ne s'intensifie, ou d'intervenir aussi rapidement et efficacement que possible. La plupart des conflits qui surviennent lors des activités de plein air sont le résultat de ce qui suit :

- les conditions météorologiques;
- un niveau inégal d'expérience parmi les membres du groupe;
- le côté défi de l'activité;
- les personnalités des membres du groupe.

Un chef d'équipe de plein air capable de communiquer clairement avec tous les membres du groupe sera mieux en mesure de régler les conflits. Bien que ce ne soit jamais plaisant d'avoir à gérer des conflits, on doit toujours prendre le temps au début de s'adresser à la personne et de discuter des problèmes avec calme et délicatesse.

PRISE DE DÉCISION ET JUGEMENT

Prise de décision. La prise de décision est un processus consistant à choisir la meilleure solution parmi un ensemble de solutions possibles. Pour faire ce choix, le chef d'activités en plein air doit avoir recours à son jugement.

Jugement. Le jugement est une opinion informée basée sur des expériences passées. Le chef d'activités en plein air doit aussi se servir de son jugement pour prévoir les problèmes avant qu'ils surviennent. Grâce à son expérience à diriger des personnes durant une activité d'aventure en plein air, il est en mesure de prévoir si les choses se passent bien ou s'il faut intervenir.

- Les chefs d'activités en plein air n'ont pas nécessairement à prendre les décisions importantes tout seul.
- La communication avec les membres de son groupe et la mise à profit de leurs expériences et idées pour prendre une décision font aussi partie intégrante du processus de prise de décisions.
- Une décision doit être prise et suivie de manière résolue.
- Les chefs d'activités en plein air doivent avoir confiance en la décision qu'ils ont prises.
- Les membres du groupe doivent avoir confiance en la décision prise par leur chef d'activités en plein air.

FICHE DE RENSEIGNEMENTS B

FACILITATION DE L'EXPÉRIENCE EN EXPÉDITION

FACILITATION

La facilitation est un processus consistant à aider un groupe ou une personne à atteindre le résultat désiré.

La facilitation :

- favorise une dynamique de groupe productive;
- permet aux membres du groupe de collaborer afin de mener à bonne fin l'activité d'aventure en plein air de manière sécuritaire et agréable;
- permet de développer des relations interpersonnelles entre les membres du groupe.

FACILITATEUR

Un facilitateur est un véhicule qui rend possibles les expériences. En tant que facilitateurs, les chefs d'activités en plein air doivent :

- résoudre des conflits;
- communiquer efficacement;
- entretenir la confiance des personnes et la coopération dans le groupe;
- donner une rétroaction et guider la réflexion sur une activité d'aventure en plein air.

Un chef d'activités en plein air efficace peut faciliter l'expérience et faire d'une simple excursion de plein air une expérience d'apprentissage dynamique.

HABILETÉS TECHNIQUES

Le chef d'activités en plein air peut posséder d'excellentes compétences en facilitation et être extrêmement efficace à organiser une activité d'aventure en plein air, mais s'il n'a pas l'habileté technique requise pour diriger l'activité, ces compétences ne lui seront d'aucun recours. Les habiletés techniques se répartissent en deux grandes catégories : les habiletés générales et les habiletés spécialisées.

Habiletés générales

Les habiletés générales sont les compétences que le chef d'activités en plein air doit posséder, peu importe l'activité d'aventure en plein air. En voici des exemples :

- les prévisions météorologiques,
- les premiers soins en milieu sauvage,
- la planification d'une expédition,
- la navigation,
- les compétences en camping,
- les compétences générales en plein air,
- le conditionnement physique,
- la conscientisation.

Habilités spécialisées

Les habiletés spécialisées sont les compétences propres à l'activité d'aventure en plein air que le chef d'activités en plein air aura à diriger. Voici des exemples :

- la randonnée en montagne,
- le vélo de montagne,
- le rappel,
- l'escalade,
- la spéléologie,
- le canotage,
- le kayak.

Il n'est pas nécessaire que le chef d'activités en plein air soit un expert dans toutes les activités. Souvent, il choisit des activités qui l'intéressent particulièrement et tire profit des expériences qu'elles ont à offrir. Seule l'expérience peut mener à l'acquisition d'une compétence dans une activité d'aventure en plein air. Plus le chef d'activités en plein air acquiert de l'expérience, plus il devient compétent.

Il ne doit pas laisser ses compétences se déchoir; il doit constamment participer au perfectionnement professionnel pour mettre à jour ses connaissances et compétences. Le chef d'activités en plein air a la responsabilité de tenir à jour ses compétences dans les domaines où il doit diriger les autres.

TECHNIQUES D'INSTRUCTION

Les compétences en enseignement sont importantes parce que le chef d'activités en plein air a souvent l'occasion d'enseigner et de partager ainsi d'importantes compétences et connaissances avec les personnes qu'il dirige.

Le chef d'activités en plein air qui a la responsabilité d'enseigner doit maîtriser certaines compétences, comme :

- l'utilisation des aides didactiques,
- l'élaboration de plans de leçon sur une compétence,
- l'utilisation de diverses stratégies d'enseignement.

L'enseignement par l'expérience est la principale méthode qu'utilisent les chefs d'activités en plein air pour enseigner le contenu pédagogique. Chaque leçon demande une certaine part d'explications et de démonstrations et une part plus importante de mise en pratique – qui donne l'occasion aux personnes d'apprendre les compétences dans un contexte pratique.

FICHE DE RENSEIGNEMENTS C

GÉRANCE DE L'ENVIRONNEMENT

ÉTHIQUE ENVIRONNEMENTALE

- Les chefs d'activités en plein air doivent changer l'attitude des personnes envers la préservation et la conservation de l'environnement.
- Ils doivent appliquer et faire respecter le code d'éthique environnementale représenté par les sept principes de la notion « Ne laissez aucune trace ».

CONNAISSANCE DES ENJEUX ÉCOLOGIQUES

La connaissance des enjeux écologiques va de pair avec une réflexion et des gestes critiques dans un contexte environnemental, particulièrement quand vient le temps de prendre des décisions et d'exercer son jugement en ce qui concerne les enjeux environnementaux.

GESTION DES PARCS ET DES AIRES PROTÉGÉES

- Les endroits utilisés par les chefs d'activités en plein air pour diriger des activités d'aventure en plein air sont gérés par des organismes provinciaux et nationaux.
- Il est crucial que les chefs d'activités en plein air connaissent les politiques et les règlements du parc ou de l'aire de conservation qu'ils utilisent et qu'ils se conforment à ces règles.
- Les chefs d'activités en plein air doivent enseigner à leurs groupes les techniques de camping écologique, de gestion des déchets et de déplacement.

GESTION DE PROGRAMME

UTILISER LA GESTION DE LA SÉCURITÉ ET DES RISQUES

Les activités d'aventure en plein air se caractérisent essentiellement par le risque inhérent qui leur est associé. Le risque est l'un des éléments indispensables qui rendent la programmation des activités de plein air si prisée et fructueuse. Les chefs d'activités en plein air doivent être capables d'établir un équilibre entre les risques et la sécurité.

Le chef d'activités en plein air doit :

- évaluer le niveau de risque de l'activité d'aventure en plein air;
- gérer les risques durant l'activité;
- établir un plan d'urgence pour assurer la sécurité de tous les participants.

PLANIFIER, ORGANISER ET GÉRER

Planifier

Le chef d'activités en plein air doit établir un plan détaillé pour les excursions ou activités qu'il dirige. Il est essentiel de planifier adéquatement les activités d'aventure en plein air, car tout manquement pourrait entraîner des accidents.

Un plan d'excursion ou d'activité inclut ce qui suit :

- les détails relatifs à la gestion des urgences,
- les plans d'urgence,
- les plans de gestion du temps,
- les plans de gestion de l'énergie,
- les plans de rationnement,
- les plans de communication,
- l'approvisionnement en équipement et en ressources, etc.

Organiser

Une fois qu'un plan a été élaboré, la capacité de le mettre en œuvre repose sur les compétences organisationnelles du chef d'activités en plein air. La mise en œuvre consiste à créer un système d'accomplissement des tâches et demande une certaine compétence pour coordonner les divers éléments du plan pour qu'ils s'intègrent en un tout harmonieux.

Gérer

Les compétences en gestion font appel à la capacité du chef d'activités en plein air à diriger le groupe efficacement en vue d'accomplir toutes les tâches nécessaires tout au long de l'activité d'aventure en plein air. Par exemple, une fois le groupe arrivé à l'emplacement de camping, après une longue journée de rame, un chef d'activités en plein air organisé aura déjà réparti le groupe en sous-groupes pour accomplir plusieurs tâches simultanément afin d'installer le campement, de recueillir de l'eau, d'allumer un feu et de préparer le souper.

FEUILLE D'ACTIVITÉS D'EXPERT

Donner un bref aperçu de chaque compétence de chef d'activités en plein air qui vous a été assignée.

Compétence n° 1 _____

Compétence n° 2 _____

Compétence n° 3 _____

Utiliser la mise en situation pour donner des exemples (positifs ou négatifs) de chaque compétence qui vous a été assignée.

Compétence n° 1 _____

Compétence n° 2 _____

Compétence n° 3 _____

DOCUMENT DE COURS PORTANT SUR LES COMPÉTENCES D'UN CHEF D'ACTIVITÉS EN PLEIN AIR

CONSCIENCE DE SOI ET CONDUITE PROFESSIONNELLE

Être conscient de soi

Un chef d'activités en plein air compétent doit être conscient de lui. Être conscient de soi c'est être conscient de son tempérament, de ses sentiments et de ses motivations. Pour un chef d'activités en plein air, qui est responsable de la sécurité, du bien-être et de l'organisation d'un groupe de personnes, la conscience de soi l'aidera à assurer une expérience de qualité à tous les membres du groupe. En étant conscient de ses propres sentiments et motivations, le chef d'activités en plein air pourra établir de meilleurs rapports avec les membres de son groupe.

Être conscient de ses capacités et limites personnelles

La conscience de soi commence par une bonne compréhension de ses propres capacités et limites personnelles. S'il ne connaît pas bien ses propres capacités et limites personnelles, le chef d'activités en plein air aura de la difficulté à établir des défis adaptés aux capacités et limites personnelles des membres de son groupe. De plus, il pourrait avoir tendance à placer la barre trop haute et compromettre la sécurité émotive et physique des membres du groupe qu'il dirige. Le chef d'activités en plein air pourrait ainsi devenir un danger pour le groupe, diminuant la qualité de l'expérience pour tous.

Être conscient de toutes ses actions

Les bons chefs d'activités en plein air sont toujours conscients de leurs actions – et agissent de manière réfléchie. Ils agissent en tenant compte des buts ultimes de l'expérience de groupe, en se souciant autant des besoins des membres du groupe que des tâches à accomplir.

Gérer le stress

Le stress peut être causé par de nombreux facteurs. Bien que certains pensent que le stress causé par le danger physique est le plus difficile à gérer, ce n'est pas le cas. Les situations qui génèrent du stress chez le chef d'activités en plein air sont souvent bien moins graves qu'un événement singulier, comme le bris d'une corde pendant une activité d'escalade. Ce type d'événement survient tellement vite que la montée d'adrénaline se produit avant même que l'on puisse subir un stress. Or, c'est la banalité d'une situation qui la rend si stressante. En voici un exemple. Une pluie torrentielle s'abat sur un groupe à 5 km (3 mi) du début du sentier. Les membres rejettent alors leurs propres frustrations sur le chef de groupe qui non seulement doit écouter leurs plaintes, mais aussi s'occuper de l'eau qui s'infiltrant par le col de son propre parka.

Faire preuve d'une conduite professionnelle

Puisque les chefs d'activités en plein air sont placés dans un poste de responsabilité, ils doivent se conduire en conséquence dans toutes les situations. Un manquement dans la conduite professionnelle pourrait, par exemple, causer une blessure durant une activité de maniement de pagaie ou encore une dégradation de la dynamique de groupe pendant une activité d'aventure en plein air. C'est le risque inhérent aux activités d'aventure en plein air qui rend la conduite professionnelle si importante pour un chef d'activités en plein air. La conduite professionnelle se caractérise par la démonstration des qualités suivantes :

- la confiance,
- la souplesse,
- l'accessibilité,
- l'engagement,
- la reconnaissance de la position d'autorité,
- donner le bon exemple.

GESTION DES CONFLITS

Il est inévitable que des conflits éclatent pendant des activités d'aventure en plein air. La difficulté pour le chef d'activités en plein air est de désamorcer le conflit avant qu'il ne s'intensifie, ou d'intervenir aussi rapidement et efficacement que possible. La plupart des conflits qui surviennent lors des activités de plein air sont le résultat de ce qui suit :

- les conditions météorologiques,
- un niveau inégal d'expérience parmi les membres du groupe,
- le côté défi de l'activité,
- les personnalités des membres du groupe.

Un chef d'équipe de plein air capable de communiquer clairement avec tous les membres du groupe sera mieux en mesure de régler les conflits. Il y aura toujours des situations où le chef d'activités en plein air devra dialoguer avec des personnes difficiles. Un membre du groupe avec lequel on avait du plaisir et qui s'entendait bien avec tout le monde à l'emplacement de camping, au début d'une expédition de 10 jours, peut, au 8^e jour, avoir des ampoules causées par des bottes mal ajustées et se disputer avec tout le monde. Il revient alors au chef d'activités en plein air de gérer la situation. Un conflit qui surgit pendant une expédition se compare à une blessure : si on ne s'en occupe pas, il se répandra et s'envenimera. Bien que ce ne soit jamais plaisant d'avoir à gérer des conflits, on doit toujours prendre le temps au début de s'adresser à la personne et de discuter des problèmes avec calme et délicatesse.

PRISE DE DÉCISION ET JUGEMENT

Prise de décision. La prise de décision est un processus consistant à choisir la meilleure solution parmi un ensemble de solutions possibles. Pour faire ce choix, le chef d'activités en plein air doit avoir recours à son jugement.

Jugement. Le jugement est une opinion informée basée sur des expériences passées. Le chef d'activités en plein air doit aussi se servir de son jugement pour prévoir les problèmes avant qu'ils surviennent. Grâce à son expérience à diriger des personnes durant une activité d'aventure en plein air, il est en mesure de prévoir si les choses se passent bien ou s'il faut intervenir.

Les chefs d'activités en plein air sont placés dans ce poste en raison de leur expérience. Il est donc entendu que lorsqu'ils dirigent un groupe, ils auront la compétence nécessaire pour prendre des décisions qui se répercuteront sur la sécurité et le bien-être du groupe. Cela ne veut pas dire qu'ils doivent prendre les décisions importantes tout seul; la capacité de communiquer avec les membres de leur groupe et de tirer profit de leurs expériences et idées pour prendre une décision fait aussi partie intégrante du processus de prise de décisions. Par exemple, un chef d'activités en plein air qui a suivi le même itinéraire qu'une autre personne pour escalader une montagne peut demander le point de vue de celui-ci avant de décider de continuer ou non l'ascension ou bien de s'arrêter en raison du manque de motivation des membres du groupe.

La prise de décision est un processus qui doit se dérouler de manière résolue. Une fois que le chef d'activités en plein air a examiné les solutions possibles et pris une décision, il doit s'y adhérer, à moins que les circonstances changent. Il ne doit pas se laisser influencer par les autres membres du groupe. Il a l'expérience, a évalué les facteurs et a pris une décision. Dans le cadre d'une activité d'aventure en plein air, où la sécurité est une préoccupation constante, le chef d'activités en plein air doit avoir confiance en sa propre décision et le groupe doit avoir confiance en la décision prise par son chef.

FACILITATION DE L'EXPÉRIENCE EN EXPÉDITION

Quand on dirige des personnes dans le cadre d'une activité d'aventure en plein air, on n'est pas toujours certain qu'ils apprendront quelque chose. L'expérience de plein air peut apporter joie et émerveillement en plus d'aider

à développer de nouvelles relations et à faire des découvertes. Elle incite les gens à en apprendre sur eux-mêmes, sur les autres et sur la nature.

On peut se retrouver dans la nature, rater ces opportunités et ne pas tirer de plaisir de ces expériences. Certains participants refusent d'apprendre en plein air pour les raisons suivantes :

- ils ne se sentent pas en sécurité dans un nouvel environnement;
- ils ont eu des expériences négatives par le passé;
- ils ne souhaitent pas tirer profit au maximum de l'expérience.

Un chef d'activités en plein air efficace peut faciliter l'expérience et faire d'une simple excursion de plein air une expérience d'apprentissage dynamique.

La facilitation est un processus consistant à aider un groupe ou une personne à atteindre le résultat désiré. Un facilitateur est un véhicule qui rend possibles les expériences. Pour un chef d'activités en plein air, la facilitation est une compétence qui favorise une dynamique de groupe productive, permettant à tous les membres de collaborer afin de mener à bonne fin l'activité d'aventure en plein air de manière sécuritaire et agréable, tout en développant les relations interpersonnelles.

Le chef d'activités en plein air devra souvent :

- résoudre des conflits;
- communiquer efficacement;
- entretenir la confiance des personnes et la coopération dans le groupe;
- donner une rétroaction et guider la réflexion durant et après l'activité d'aventure en plein air.

HABILETÉS TECHNIQUES

Le chef d'activités en plein air peut posséder d'excellentes compétences en facilitation et être extrêmement efficace à organiser une activité d'aventure en plein air, mais s'il n'a pas l'habileté technique requise pour diriger l'activité, ces compétences ne lui seront d'aucun recours. Les habiletés techniques se répartissent en deux grandes catégories : les habiletés générales et les habiletés spécialisées.

Habiletés générales

Les habiletés générales sont les compétences que le chef d'activités en plein air doit posséder, peu importe l'activité d'aventure en plein air. En voici des exemples :

- les prévisions météorologiques,
- les premiers soins en milieu sauvage,
- la planification d'une expédition,
- la navigation,
- les compétences en camping,
- les compétences générales en plein air,
- le conditionnement physique,
- la conscientisation.

Habiletés spécialisées

Les habiletés spécialisées sont les compétences propres à l'activité d'aventure en plein air que le chef d'activités en plein air aura à diriger. En voici des exemples :

- la randonnée en montagne,
- le vélo de montagne,
- le rappel,
- l'escalade,
- la spéléologie,
- le canotage,
- le kayak.

Il n'est pas nécessaire que le chef d'activités en plein air soit un expert dans toutes les activités. Souvent, il choisit des activités qui l'intéressent particulièrement et tire profit des expériences qu'elles ont à offrir. Seule l'expérience peut mener à l'acquisition d'une compétence dans une activité d'aventure en plein air. Plus le chef d'activités en plein air acquiert de l'expérience, plus il devient compétent.

Il ne doit pas laisser ses compétences se déchoir; il doit constamment participer au perfectionnement professionnel pour mettre à jour ses connaissances et compétences. Le chef d'activités en plein air a la responsabilité de tenir à jour ses compétences dans les domaines où il doit diriger les autres.

TECHNIQUES D'INSTRUCTION

Les compétences en enseignement sont importantes parce que le chef d'activités en plein air a souvent l'occasion d'enseigner et de partager ainsi d'importantes compétences et connaissances avec les personnes qu'il dirige. Le chef d'activités en plein air qui a la responsabilité d'enseigner doit maîtriser certaines compétences, comme l'utilisation des aides didactiques et de diverses stratégies d'enseignement, et l'élaboration de plans de leçon portant sur une compétence. L'enseignement par l'expérience est la principale méthode qu'utilisent les chefs d'activités en plein air pour enseigner le contenu pédagogique. Chaque leçon demande une certaine part d'explications et de démonstrations et une part plus importante de mise en pratique – qui donne l'occasion aux personnes d'apprendre les compétences dans un contexte pratique.

GÉRANCE DE L'ENVIRONNEMENT

Le terme « gérance de l'environnement » est un terme à trois facettes qui tient compte de l'éthique environnementale, de la connaissance des enjeux écologiques et de la gestion des parcs et des aires protégées. La culture actuelle ayant un impact important sur l'environnement, c'est au chef d'activités en plein air de changer l'attitude des personnes envers la préservation et la conservation de l'environnement. Lorsqu'il dirige des groupes, le chef d'activités en plein air doit appliquer et faire respecter le code d'éthique environnementale, représenté par les sept principes de la notion « Ne laissez aucune trace », qui est à la base des relations respectueuses de l'environnement avec le milieu naturel.

La connaissance des enjeux écologiques va de pair avec une réflexion et des gestes critiques dans un contexte environnemental, particulièrement quand vient le temps de prendre des décisions et d'exercer son jugement en ce qui concerne les enjeux environnementaux.

Un grand nombre d'endroits utilisés par les chefs d'activités en plein air pour diriger des activités d'aventure en plein air sont gérés par des organismes provinciaux et nationaux. Il est crucial que les chefs d'activités en plein air connaissent les politiques et les règlements du parc ou de l'aire de conservation qu'ils utilisent et qu'ils se conforment à ces règles. Le parc ou l'aire de conservation a mis à œuvre ces politiques et règlements comme moyen pour réduire l'impact environnemental tout en permettant aux gens d'apprécier la nature sauvage. Les chefs d'activités en plein air doivent comprendre que tout geste a un impact potentiel sur le milieu naturel et qu'ils doivent prendre les précautions nécessaires pour protéger l'environnement lorsqu'ils se déplacent ou qu'ils font du camping en plein air. De plus, ils doivent enseigner à leurs groupes les techniques de camping écologique, de gestion des déchets et de déplacement.

GESTION DE PROGRAMME

La gestion de programme comporte deux grands domaines : la gestion de la sécurité et des risques, et la planification, l'organisation et la gestion. Les activités d'aventure en plein air se caractérisent essentiellement par le risque inhérent qui leur est associé. Le risque est l'un des éléments indispensables qui rendent la programmation des activités de plein air si prisée et fructueuse. Le chef d'activités en plein air doit être capable d'établir un équilibre entre le risque et la sécurité – trop de risques rendraient l'expérience trop dangereuse, tandis qu'une trop grande sécurité enlèverait le sens de l'aventure à l'activité. Le chef d'activités en plein air est tenu d'évaluer le niveau de risque de l'activité d'aventure en plein air, de gérer les risques durant l'activité et d'établir un plan d'urgence pour assurer la sécurité de tous les participants. La plupart des aspects de la gestion des risques est mise en œuvre au cours de la phase de planification de l'activité.

Le chef d'activités en plein air doit établir un plan détaillé pour les excursions ou activités qu'il dirige. Il est essentiel de planifier adéquatement les activités d'aventure en plein air, car tout manquement pourrait entraîner de graves conséquences. Un plan d'excursion ou d'activité comprend ce qui suit :

- les détails relatifs à la gestion des urgences,
- les plans d'urgence,
- les plans de gestion du temps,
- les plans de gestion de l'énergie,
- les plans de rationnement,
- les plans de communication,
- l'approvisionnement en équipement et en ressources, etc.

Une fois qu'un plan a été élaboré, la capacité de le mettre en œuvre repose sur les compétences organisationnelles du chef d'activités en plein air. La mise en œuvre consiste à créer un système d'accomplissement des tâches et demande une certaine compétence pour coordonner les divers éléments du plan pour qu'ils s'intègrent en un tout harmonieux.

Les compétences en gestion font appel à la capacité du chef d'activités en plein air à diriger le groupe efficacement en vue d'accomplir toutes les tâches nécessaires tout au long de l'activité d'aventure en plein air. Par exemple, une fois le groupe arrivé à l'emplacement de camping, après une longue journée de rame, un chef d'activités en plein air organisé aura déjà réparti le groupe en sous-groupes pour accomplir plusieurs tâches simultanément afin d'installer le campement, de recueillir de l'eau, d'allumer un feu et de préparer le souper.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

DEVOIR

Utiliser les mises en situation ci-dessous pour répondre aux questions suivantes :

1. Quelles compétences sont présentées dans la mise en situation?
2. Comment les compétences ont-elles été présentées?
3. Les interventions du chef d'activités en plein air ont-elles été constructives ou destructives?
4. Si elles ont été destructives, qu'aurait dû faire le chef d'activités en plein air pour corriger le tir?

MISE EN SITUATION n° 1

Sarah vient de se joindre à votre club, et la première excursion à laquelle elle s'est inscrite est la vôtre. Au début du sentier, vous remarquez qu'elle est plutôt fière de montrer sa nouvelle paire de bottes. Que les bottes soient de qualité ou non, vous savez très bien que de nouvelles chaussures peuvent parfois causer des problèmes; vous lui demandez alors plusieurs fois durant les deux premiers milles si elle va bien. Elle vous affirme que tout va bien, sur un ton de voix qui semble signifier de vous mêlez de vos affaires.

La plupart des chefs s'en tiendraient là, mais vous notez que Sarah est une personne entêtée et de nature très fière et indépendante. En outre, la fierté avec laquelle elle montrait ses bottes au début du sentier vous laisse croire qu'elle admettrait difficilement avoir un problème. Bref, vous craignez que Sarah ne vous dise pas quand elle a un problème.

Et vous êtes au début d'une excursion de quatre jours. Une personne qui a très mal aux pieds la première journée vivra une expérience très désagréable, en plus de ralentir considérablement la progression du groupe. Vos craintes se confirment quand vous voyez Sarah avancer en boitant. Vous soupçonnez qu'elle a un début d'ampoule et qu'elle n'en dira rien avant qu'il soit trop tard pour éviter un véritable problème.

À la pause suivante, vous faites semblant d'enlever vos propres bottes pour vérifier vos pieds, en faisant tout bonnement remarquer que tout le monde aurait avantage à en faire de même. Plusieurs personnes suivent votre exemple, donnant ainsi l'occasion à Sarah de faire de même. Vous sortez un pansement et aidez Sarah à soigner la rougeur sur son talon (Martin, B., Cashel, C., Wagstaff, M. et Breunig, M., (*Outdoor Leadership: Theory and Practice*, Human Kinetics (pages 72 à 73)).

RÉPONSES – MISE EN SITUATION n° 1

MISE EN SITUATION n° 2

Vous dirigez la descente d'un tronçon de la rivière Roughwater, qui peut être très dangereuse à ce temps-ci de l'année. Deux autres personnes dans le groupe sont des rafteurs chevronnés et tous les autres débutants. Il a plu fort dans les montagnes au cours des deux derniers jours, et la rivière est haute. La première étape de la descente se passe bien; vous êtes maintenant rendus à la fourche du diable, où la rivière se sépare en deux. Le bras droit de la fourche ne présente pas plus de difficulté que ce que vous avez déjà connu. Le bras gauche de la fourche par contre, comporte des rapides dangereux, sans compter les pluies récentes. Vous ne disposez pas de rapports de première main concernant l'état de la rivière, mais vous supposez que le bras gauche de la fourche est trop dangereuse pour votre groupe.

Lorsque vous dites au groupe que vous pensez descendre le bras droit de la fourche, tout le monde est d'accord, sauf Dan et Nora. Ces deux personnes, qui sont au moins aussi expérimentés que vous dans la descente en eaux vives, remettent en cause votre évaluation en affirmant qu'elle est trop prudente. Elles disent que la descente de la fourche gauche serait une « expérience inoubliable » et commencent à inciter deux autres personnes à former un radeau complet. Elles réussissent à faire changer d'idée plusieurs débutants.

Vous êtes tenté d'accepter leurs arguments – ce serait, en effet, une descente formidable. Vous savez cependant qu'il serait irresponsable de prendre un tel risque avec ce groupe. Vous annoncez à tout le monde que votre décision est prise – ce sera la fourche droite. Vous leur expliquez qu'étant donné le niveau élevé de la rivière, seul un radeau de quatre rafteurs chevronnés serait en mesure de descendre le bras gauche de la fourche.

Dans votre for intérieur, vous savez aussi que même si deux personnes avec l'expérience de Dan et Nora descendaient les rapides, vous resteriez seul avec deux radeaux de débutants surchargés - situation risquée, même pour la descente du bras « facile » de la fourche. Vous signifiez à Dan et Nora que le groupe doit rester ensemble et que la descente se fera sur le bras facile de la fourche (Martin, B., Cashel, C., Wagstaff, M. et Breunig, M., pages 122 à 123.).

RÉPONSES – MISE EN SITUATION n° 2

MISE EN SITUATION n° 3

Un instructeur de kayak de mer se présente à un petit lac intérieur pour donner un cours d'introduction au kayak de mer. Il distribue des combinaisons humides et des gilets de sauvetage de base aux étudiants, puis il revêt une combinaison étanche Gore-Tex, un bonnet en néoprène et un gilet de sauvetage dernier cri équipé d'une radio VHF dans la pochette, de fusées éclairantes, d'un sifflet, d'une boussole et d'une gourde – en opposition complète avec l'équipement que les étudiants utilisent. Puis, il monte à bord d'un nouveau kayak en Kevlar, pendant que les étudiants s'installent dans des bateaux en plastique. Au fil de la journée, les étudiants s'étonnent de voir l'aisance avec laquelle l'instructeur manœuvre son bateau ultra-performant, alors qu'ils peuvent à peine gouverner le leur. Ils étaient aussi réticents à aller dans l'eau froide, même en voyant que l'instructeur pouvait flotter, en raison de son équipement sophistiqué (Gilberston, K., Bates, T., McLaughlin et Ewert, A., *Outdoor Education: Methods and Strategies*, Human Kinetics (page 25)).

RÉPONSES – MISE EN SITUATION n° 3

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

MISE EN SITUATION

Vous êtes nommé chef d'activités en plein air pour la troisième fois. Vous devez guider un groupe de débutants en randonnée sur un sentier facile qui monte jusqu'au lac Moustique. Votre groupe se déplace un peu moins vite que prévu, mais étant donné qu'il fait beau et que la nature est en fleur, vous jugez qu'il n'y aurait aucun problème à préparer le souper dans l'obscurité, le cas échéant.

Tout à coup, vous voyez de la pluie tomber de nuages sombres au-dessus d'une crête à l'ouest, et dans l'espace de quelques minutes une tempête d'été fonce sur vous. Les premières gouttes de pluie sont tellement grosses qu'elles font voler la poussière sur le sentier. Des éclairs jaillissent à l'arrière des sommets, et la force et la proximité du tonnerre indiquent que l'œil de la tempête sera sur vous en quelques minutes.

Vous venez d'entreprendre une section sur une longue crête à découvert. Si vous poursuivez votre chemin, le risque d'être frappée par la foudre est élevé, et même s'il ne l'était pas, il y a fort à parier qu'une personne paniquerait dans un orage aussi violent. Par contre, si vous retournez dans la forêt plus bas, vous ne parviendrez pas au lac avant la nuit; vous devrez camper plus bas et vous n'êtes pas certain qu'il y a de l'eau à cet endroit.

Jusqu'ici, puisque le sentier est facile et très utilisé, le groupe n'avait besoin d'aucune « direction ». Les choses ont maintenant changé. Il s'agit de la première excursion de Ben dans les montagnes. Il s'inquiète manifestement de plus en plus à chaque éclair qui jaillit (Graham, J., *Outdoor Leadership: Technique, Common Sense & Self-Confidence*, The Mountaineers (pages 15 et 16)).

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

DOCUMENT DE COURS SUR L'ALPHABET PHONÉTIQUE ET LA PRONONCIATION DES CHIFFRES

Lettre	Alphabet phonétique	Prononciation		Lettre	Alphabet phonétique	Prononciation
A	ALFA	<u>AL</u> FAH		N	NOVEMBER	NO <u>VÈMM</u> BER
B	BRAVO	<u>BRA</u> VO		O	OSCAR	<u>OSS</u> KAR
C	CHARLIE	<u>TCHAR</u> LI		P	PAPA	PAH <u>PAH</u>
D	DELTA	<u>DEL</u> TAH		Q	QUEBEC	KÉH <u>BEK</u>
E	ECHO	<u>ÉK</u> O		R	ROMEO	<u>RO</u> MI O
F	FOXTROT	<u>FOX</u> TROTT		S	SIERRA	SI <u>ER</u> RAH
G	GOLF	GOLF		T	TANGO	<u>TANG</u> GO
H	HOTEL	HO <u>TÈLL</u>		U	UNIFORM	<u>YOU</u> NI FORM
I	INDIA	<u>IN</u> DI AH		V	VICTOR	<u>VIK</u> TAR
J	JULIETT	<u>DJOU</u> LI ÈTT		W	WHISKEY	<u>OUISS</u> KI
K	KILO	<u>KI</u> LO		X	X-RAY	<u>EKSS</u> RÉ
L	LIMA	<u>LI</u> MAH		Y	YANKEE	<u>YANG</u> KI
M	MIKE	<u>MAÏK</u> KE		Z	ZULU	<u>ZOU</u> LOU

Numéro	Prononciation		Numéro	Prononciation
0	ZÉ-RO		5	CINQUE
1	UN		6	SIS-SE
2	DEUX		7	SETTE
3	TROIS		8	HUITTE
4	QUATRE		9	NEUFE

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

EXERCICE DE RADIOCOMMUNICATION

SÉRIE	DE	À	MESSAGE	REMARQUES
1	1	Toutes les stations	Toutes les stations 1 – ICI – 1 – CONTRÔLE RADIO – À VOUS	Vérification du réseau.
	Toutes les stations	1	11 – FORT ET CLAIR – À VOUS 11A – FORT ET CLAIR – À VOUS 11B – FORT ET CLAIR – À VOUS 11C – FORT ET CLAIR – À VOUS 12 – FORT ET CLAIR – À VOUS 12A – FORT ET CLAIR – À VOUS 12B – FORT ET CLAIR – À VOUS 12C – FORT ET CLAIR – À VOUS 13 – FAIBLE, MAIS INTELLIGIBLE – À VOUS 13A – FAIBLE ET DÉFORMÉ – À VOUS 13B – FAIBLE, MAIS INTELLIGIBLE – À VOUS 13C – STATION INCONNUE – REDITES – À VOUS	13C n'a pas entendu l'indicatif d'appel de la station émettrice.
	1	Toutes les stations	Toutes les stations – ICI – 1 – REÇU – 13C – ICI – 1 – JE REDIS, CONTRÔLE RADIO – À VOUS	
	13C	1	13C – FORT ET CLAIR – À VOUS	
	1	Toutes les stations	1 – REÇU – FORT ET CLAIR – TERMINÉ	
2	1	11, 12, 13	11, 12, 13 – ICI – 1 – FAITES VENIR SUNRAY – À VOUS	Utilisation des appellations conventionnelles.
	11	1	11 – ICI SUNRAY – À VOUS	
	12	1	12 – ATTENDEZ – TERMINÉ	
	13	1	13 – ICI SUNRAY MINOR, SUNRAY n'est pas ici – À VOUS	Termes de procédure
	12	1	1 – ICI SUNRAY – À VOUS	

SÉRIE	DE	À	MESSAGE	REMARQUES
	1	11, 12, 13	1 – ROMEO VICTOR à COORDONNÉES 159597 – À VOUS	Alphabet phonétique et chiffres
	11, 12, 13	1	11 – REÇU – À VOUS 12 – REÇU – À VOUS 13 – REÇU – À VOUS	
	1	11, 12, 13	1 – REÇU – TERMINÉ	
3	11	11A,11B, 11C	Toutes les stations 11 – ICI – 11 – MESSAGE LONG – À VOUS	
	11A,11B, 11C	11	11A – ENVOYEZ – À VOUS 11B – ATTENDEZ – À VOUS 11A – ENVOYEZ – À VOUS	Attendre moins de 5 secondes.
	11B	11	11 – ICI – 11B – ENVOYEZ – À VOUS	
	11	11A,11B, 11C	11 – se déplacera à FOXTROT UNIFORM PAPA à CHIFFRES 0330 heures. 11C sera en tête, suivi de 11, 11B et 11A. À SUIVRE – À VOUS	Message long.
	11A,11B, 11C	11	11A – REÇU – À VOUS 11B – REÇU – À VOUS 11C – REÇU – À VOUS	
	11	11A,11B, 11C	11 – INDICATIF D'APPEL BLUEBELL viendra à FOXTROT UNIFORM PAPA avec nous. 11A fermera la marche – À VOUS	
	11A,11B, 11C	11	11A – REÇU – À VOUS 11B – REÇU – À VOUS 11C – REDITES TOUT APRÈS « avec nous » – À VOUS	Termes de procédure REDITES et APRÈS
	11	11C	11 – JE REDIS TOUT APRÈS « avec nous », « 11A fermera la marche » – À VOUS	
	11C	11	11C – REÇU – À VOUS	
	11	11A,11B, 11C	11 – REÇU – TERMINÉ	
4	12	12A,12B, 12C	Toutes les stations 12 – ICI – 12 – MESSAGE LONG – À VOUS	

SÉRIE	DE	À	MESSAGE	REMARQUES
	12A,12B, 12C	12	12A – ENVOYEZ – À VOUS 12B – ENVOYEZ – À VOUS 12C – ENVOYEZ – À VOUS	
	12	12A,12B, 12C	12 – nous déplaceront à FOXTROT UNIFORM PAPA à CHIFFRES 030 heures ... CORRECTION ... CHIFFRES 0330 heures. 12C sera en tête, suivi de 12, 12A et 12B.... À SUIVRE – À VOUS	Message long, faire des corrections.
	12A,12B, 12C	12	12A – REÇU – À VOUS 12B – REÇU – À VOUS 12C – REÇU – À VOUS	
	12	12A,12B, 12C	12 – PLAYTIME sera sur place pour faire l'appoint de PAPA OSCAR LIMA quand on arrivera à FOXTROT UNIFORM PAPA. 12C sera à gauche, 12B au centre, 12A à droite, 12 en profondeur – À VOUS	Appellation conventionnelle.
	12A,12B, 12C	12	11C – REDITES TOUT ENTRE « PLAYTIME » et « arrivera » – À VOUS 12B – REÇU – À VOUS 12C – REÇU – À VOUS	12A a manqué une partie du message.
	12	12A	12 – JE REDIS TOUT ENTRE « PLAYTIME » et « arrivera », « PLAYTIME sera sur place pour faire l'appoint de PAPA OSCAR LIMA quand on arrivera » – À VOUS	
	12A	12	12A – REÇU – À VOUS	
	12	12A,12B, 12C	12 – REÇU – TERMINÉ	
5	13	13A,13B, 13C	Toutes les stations 13 – ICI – 13 – À VOUS	
	13A,13B, 13C	13	13A – REÇU – À VOUS 13B – REÇU – À VOUS	Quelques secondes s'écoulent.
	13	13A,13B, 13C	13 – 13A, 13B – REÇU – 13C, ICI 13 – À VOUS	Quelques secondes s'écoulent.
	13	13C	13C – ICI – 13 – À VOUS	

SÉRIE	DE	À	MESSAGE	REMARQUES
	13C	13	13C – ENVOYEZ – À VOUS	
	13	13C	13 – ASSUREZ-VOUS DE CONTINUUELLEMENT SURVEILLER LE RÉSEAU – À VOUS	
	13C	13	13C – REÇU – À VOUS	
	13	13A,13B, 13C	Toutes les stations 13 – bivouac à COORDONNÉES 178342 d'ici à CHIFFRES 0430 heures. Attendez-vous à des visiteurs de – J'ÉPELLE ALFA DELTA VICTOR ECHO NOVEMBER TANGO UNIFORM ROMEO ECHO CHARLIE OSCAR YANKEE – À VOUS	Alphabet phonétique, épeler des mots difficiles.
	13A,13B, 13C	13	13A – REÇU – À VOUS 13B – REDITES TOUT APRÈS « des visiteurs de » – À VOUS 13C – REÇU – À VOUS	
	13	13B	13 – 13B RELISEZ....JE REDIS TOUT APRÈS « des visiteurs de »... « des visiteurs de J'ÉPELLE ALFA DELTA VICTOR ECHO NOVEMBER TANGO UNIFORM ROMEO ECHO CHARLIE OSCAR YANKEE – À VOUS	S'assurer que le message est compris.
	13B	13	13B – JE RELIS... des visiteurs de J'ÉPELLE ALFA DELTA VICTOR ECHO NOVEMBER TANGO UNIFORM ROMEO ECHO CHARLIE CHARLIE YANKEE – À VOUS	Une erreur est faite.
	13	13B	13 – NÉGATIF... « des visiteurs de J'ÉPELLE ALFA DELTA VICTOR ECHO NOVEMBER TANGO UNIFORM ROMEO ECHO CHARLIE OSCAR YANKEE – À VOUS	
	13B	13	13B – JE RELIS... « des visiteurs de J'ÉPELLE ALFA DELTA VICTOR ECHO NOVEMBER TANGO UNIFORM ROMEO ECHO CHARLIE OSCAR YANKEE – À VOUS	
	13	13C	13 – REÇU – TERMINÉ	
6	12	13	13 – ICI – 12 – À VOUS	Faire passer le message.

SÉRIE	DE	À	MESSAGE	REMARQUES
	12	13	13 – ICI – 12 – À VOUS	
	12	13	13 – ICI – 12 – À VOUS	
	13C	12	12 – ICI – 11B – PAR MOI – À VOUS	
	12	13C	12 – REÇU – TRANSMETTEZ À 12 – ENVOYEZ Emplacement de ROMEO VICTOR – À VOUS	
	13C	12	13C – REÇU – TERMINÉ	
	13C	13	13C – ICI – 13 – À VOUS	
	13	13C	13 – ENVOYEZ – À VOUS	
	13C	13	12 – TRANSMETTEZ PAR DE 12 – « ENVOYEZ l'emplacement de ROMEO VICTOR » – À VOUS	
	13	13C	13C – REÇU – ROMEO VICTOR est à COORDONNÉES 137954 – À VOUS	
	13C	13	13C – REÇU – TERMINÉ	
	13C	12	12 – ICI – 13 – À VOUS	
	12	13C	12 – ENVOYEZ – À VOUS	
	13C	12	13C – TRANSMETTEZ PAR DE 13 – « ROMEO VICTOR est à COORDONNÉES 137954 » – À VOUS	
	12	13C	12 – REÇU – TERMINÉ	
7	1	Toutes les stations	Toutes les stations 1 – ICI – 1 – BULL DOG – À VOUS	Mettre fin au réseau.

SÉRIE	DE	À	MESSAGE	REMARQUES
	Toutes les stations	1	11 – REÇU – À VOUS 11A – BULL DOG – À VOUS 11B – BULL DOG – À VOUS 11C – BULL DOG – À VOUS 12 – BULL DOG – À VOUS 12A – BULL DOG – À VOUS 12B – BULL DOG – À VOUS 12C – BULL DOG – À VOUS 13 – BULL DOG – À VOUS 13A – BULL DOG – À VOUS 13B – BULL DOG – À VOUS 13C – BULL DOG – À VOUS	
	1	Toutes les stations	1 – BULL DOG – MAINTENANT – TERMINÉ	