



Être scout, 110 long!

Activité détaillée!



Aventure : Survie

12-25 ans

Serez-vous en mesure de relever le défi?

Endroit	Base de plein air Scougui 660, 4 ^e rang Lampron, St-Félix-de-Kingsey
Déplacement	Transport en autobus (voir votre horaire* pour les heures de départ et de retour) Point de ralliement pour le départ du Jamboree : Débarcadère Point de ralliement pour le retour : Camp de base Au retour, prévoir le déplacement pour arriver à l'heure au point de ralliement!
Répartition des équipes	L'activité aura lieu en équipe de 6. Toutefois, afin de favoriser le partage de connaissances et le mélange des unités, nous demandons aux jeunes de se placer en équipe de deux. L'organisation se chargera de regrouper les équipes de deux par la suite. *Notez que les équipes mixtes sont autorisées.
Matériel nécessaire	Matériel d'équipe de deux : <ul style="list-style-type: none">• 1 canif (dont la lame ne dépasse pas la paume de la main)• 1 lampe OU 1 chasse-moustique OU 2 feuilles de papier journal• 1 contenant de moins de 500 ml pouvant aller sur le feu Matériel individuel : <ul style="list-style-type: none">• Foulard du Jamboree• 1 tapis de sol en mousse• 1 gourde de 500 à 750 ml• Serviettes sanitaires (filles seulement)• Vêtements portés (exemples : il est autorisé d'avoir un coupe-vent et une tuque dans les poches du coupe-vent. Pensez à ce que vous pourriez amener en excursion pédestre d'une journée.)• 1 objet au choix (d'un volume inférieur à 750 ml) Matériel laissé avec l'équipe d'animation : <ul style="list-style-type: none">• Sacs de couchage des participants• Vêtements de rechange pour les participants (facultatif)• Fiches de santé de tous les participants• Trousse de premiers soins NB : Le matériel laissé avec l'équipe d'animation ne sera pas permis durant l'épreuve. Il servira uniquement en cas de météo particulièrement difficile.
Durée	Environ 26 heures incluant les déplacements



Être scout, 110 long!



Aventure : Survie

12-25 ans

Serez-vous en mesure de relever le défi?

Activités en détail	<p>Chaque équipe de 6 se verra attribué un emplacement avec un rond de feu. Les jeunes auront ensuite le champ libre pour « survivre » à cet emplacement durant 24 heures. Un minimum de matériel sera fourni pour éviter d'abîmer la nature. Bâches, sacs de poubelles, duct tape, corde et un minimum de nourriture. Quelques activités seront proposées pour obtenir plus de nourriture. Les participants auront aussi à vivre avec des imprévus qui mettront leurs aptitudes et leur débrouillardise à l'épreuve.</p> <p>Encadrement des jeunes</p> <p>L'organisation aura sa propre équipe d'animation sur place. Cette équipe se chargera d'animer les jeux et de discuter avec les équipes de participants des points forts et faibles de leurs stratégies de survie. Les animateurs des jeunes ne participeront pas à l'activité, mais ils seront présents en support à l'organisation pour les différentes activités.</p>
Notions à connaître	<p>Afin de faciliter le parcours des participants durant l'épreuve, nous recommandons de se préparer dans les champs de compétences suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">- Premiers soins- Différents codes fréquents- Construction d'abris (emplacement, nœuds, etc...)- Préparation de feux- Signaux de détresse <p>NB : Ces connaissances ne sont pas requises pour réussir le défi, mais elles vous aideront certainement.</p>
Nourriture	<p>La nourriture sera fournie aux jeunes pour toute la durée de l'activité. Le dîner final sera fourni pour tous (animateurs inclus). Les animateurs devront prévoir être autonomes durant l'activité (matériel de camping, nourriture, cuisson, activités).</p>
Notes	<p>Responsables</p> <p>En cas de problèmes, vous pourrez communiquer avec les organisateurs du Bloc aventure qui seront présents sur place.</p>