Programme eXPéditions

Le programme

Table des matières

D'où vient le « Programme eXPéditions » ? 3
C'est quoi une eXPédition ? 3
Objectif général 4
Objectifs particuliers 4
Le programme 4
Formats d'eXPédition 5
La réalisation en dix étapes 6
Les critères généraux du programme 9
Version initiation du programme eXPédition 9
La randonnée 10
Vélo 12
Canot 13
Le badge 14
Implantation du programme eXPédition 15

D'où vient le « Programme eXPéditions » ?

Voici l'explication des auteurs du programme sur l'origine d'**eXPéditions** :

À la suite de plusieurs discussions entres animateurs Pionniers, qui étaient aussi formateurs technique, sur un constat d'une certaine baisse de la participation des jeunes d'âge Pionniers au camping d'hiver, ceux-ci ont constaté qu'une bonne partie de ces jeunes croyaient n'avoir plus de défi à relever parce qu'ils avaient, à peu près, tout réalisé aux branches précédentes selon eux. Dans les constats relatés, il y avait aussi un constat d'un certain manque d'envergure en termes de défis de certaines entreprises pionnières, et ce, dans plusieurs postes.

L'idée d'un programme à défis pour les branches adolescentes, devenue un incontournable, à la suite d'une expérience d'accompagnement d'un poste lors d'un camp d'été. Ce camp qui avait été planifié à l'origine pour un parcours de canot-camping d'environ 45 km en eau calme se transforma à la suite d'une formation que le poste avait suivie lié d'encouragements à finalement un défis plus grands et plus palpitant liés à leur degré de préparation. Le camp d'été fut finalement un canot-camping de 90 km sur rivière en eau vive. Fort de cette expérience, le poste veut se lancer un défi plus grand pour l'an prochain. Ce même poste avec les années a créé une certaine tradition sur des entreprises avec un défi qui génère un historique et un engouement aux unités plus jeunes qui se traduit par une rétention au groupe.

De plus, un tel programme devra avoir pour but collatéral de faire rayonner les compétences plein air des scouts avec des défis qui marqueront les souvenirs des jeunes jusqu'à l'âge adulte et de parents.

Bien que certains postes fassent déjà ce genre d'**eXPéditions**, le programme devra aussi leur permettre d'avoir une certaine visibilité de leurs exploits chez leurs confrères Pionniers et aux branches plus jeunes pour créer un effet d'entrainement.

Les mots clés du programme : Développer, Préparation, Compétences, Gestion du risque, Défi, Dépassement de soi même, Souvenirs impérissables !

C'est quoi une eXPédition ?

Définition : Voyage, randonnée de caractère scientifique ou touristique. Sortie, excursion exigeant certains préparatifs. Pour le programme, la partie scientifique ou touristique s'accompagnera de défis inspirants.

Dans le monde du plein air : On qualifie d'**eXPédition** une sortie comportant une durée et défi exigeant de la préparation ainsi qu'une expertise particulière. Pour être qualifié d'**eXPédition**, il y aura donc un degré élevé d'autonomie, une bonne préparation, un apprentissage d'expertise et ce, pour plus d'un coucher.
Il y a une multitude de formats d'**eXPéditions** nécessitant différents niveaux de préparation et de dépassement de soi, comme nous a démontré plusieurs fois Frédéric Dion avec ses différents exploits tous liés au plein air.

Objectif général

Aider à la rétention des jeunes de la branche Pionniers et de façon initiative aux branches éclaireurs/intrépides ou aventuriers leur donnant divers défis de plein air pouvant être réalisés avec une préparation adéquate et leur offrir un défi qui les obligera à se dépasser, à acquérir de nouvelles compétences et forger des souvenirs inoubliables empreints de succès liés à leurs propres efforts. Aussi, secondairement du point de vue développement des jeunes scouts, mais à l'extérieur du mouvement, faire rayonner des compétences liées au scoutisme, soit le dépassement de soi et le plein air

Objectifs particuliers

1. **Promouvoir** les activités de plein air d'**eXPéditions**.
2. **Renforcer** l'image des scouts par leurs compétences plein air et de défi.
3. **Développer** chez les jeunes des habiletés et des connaissances favorisants :
   L'autonomie.
   La planification.
   La préparation.
   L'organisation.
   La gestion des risques.
   Le travail d'équipe.
4. La **préparation** physique dédiée à une activité précise.
5. Acquérir les **connaissances** requises en fonction de l'activité.
6. Donner un **défi** d'envergure pour les jeunes de 14-17 ans et plus.

Le programme

Le programme se veut un brevet progressif à multiple défis reliés à divers **eXPéditions** réussies par les jeunes. Le programme est adaptatif, et doit favoriser la préparation des jeunes et sans doute l'adulte aussi. Comme par définition, les défis de plein air demandent de la préparation, ceux-ci donneront une exposition aux risques liés à l'activité choisie. Par conséquent, certaines formations seront requises pour relever les défis du programme pour permettre une saine gestion de risques.

Certaines formations pourraient être obligatoire ou recommandées pour accompagner et guider les jeunes tout au long de ces expériences. Aux formations scoutes, déjà offertes s'ajouteront au besoin, des formations reliées aux défis à relever ou bien simplement des compétences liées à la gestion des risques des dites activités. Ces formations peuvent déjà être données dans certains districts ou bien offerte par une fédération[1].

De plus, pour ce qui est des spécificités reliées à l'**eXPédition**, l'enseignement pourrait se faire par des formations adaptées, par mentorat ou par des rencontres avec un spécialiste reconnu, ou un formateur reconnu. Les formations correspondantes à la gestion des risques requise par le défi, devra être suivi par les responsables encadrant l'activité et probablement par les participants au défi. Comme le programme est lié intrinsèquement au dépassement de soi des jeunes, ceux-ci devront acquérir des compétences directement liées à leur défi choisi.

Formats d'eXPédition

Tout comme les quatre points cardinaux, le programme identifie quatre formats d'**eXPédition** représentants divers défis liés au plein air. Les formats sont reliés à la méthode de déplacement lors du défi, soit :

- **La randonnée**
- **La montagne**
- **Le vélo**
- **Le canot**

Le type d'environnement, le climat, le moyen de locomotion, le type de trajet ainsi que les distances parcourues varient beaucoup d'une **eXPédition** à une autre. Il en va de même pour les quatre formats d'**eXPédition** qui pourront être réalisés sous différentes variables, voir dans chacun des formats des variantes suggérées représentant tous un défi à la mesure du programme.

[1] En 1973, le gouvernement du Québec adopte les programmes de reconnaissance et de financement des fédérations de loisir et de sport. Par la même occasion, il reconnaît les fédérations comme seules responsables de la régie et de la sécurité dans leur domaine. Il confirme cette reconnaissance en 1997 dans le **Cadre d'intervention gouvernementale en matière de loisir et de sport**.

La réalisation en dix étapes

Avant toutes choses, il faut comprendre que le choix de réaliser une **eXPédition** demandera en moyenne, un engagement minimum de trois mois de préparation, pouvant même aller jusqu'à un an, selon l'envergure du défi choisie.

Afin d'arriver à la réalisation d'une **eXPédition** couronnée d'une réussite, certaines étapes sont à suivre. Les différentes étapes permettront de réduire au maximum les risques encourus lors d'une telle activité et de maximiser le succès. Les étapes sont étroitement liées aux VCPREF, et ce, de façon naturelle aux parties PREF du programme.

Voici les dix (10) étapes de réalisation reliées au programme :

Étape 1 - Voulu et choisi des jeunes.

Les jeunes désirant réaliser une **eXPédition** auront à choisir le type et les variantes du défi qu'ils désirent. Le programme propose quatre différents types d'**eXPédition**, mais certainement que les variantes et les choix de destinations composeront la plus grande partie du voulu et du choisi par les jeunes. L'originalité et le caractère exceptionnel de leur choix dépendent grandement de cette étape.

Étape 2 - Présentation du projet d'eXPédition

Présenter le projet de l'unité aux responsables du programme ou au comité technique et plein air du district.

Remettre une courte description de l'aventure que les jeunes désirent réaliser en indiquant le type et les critères choisis de l'**eXPédition**. Indiquer aussi une planification sommaire de tous les éléments de la préparation.

Étape 3 – Suivi et conseil d'un formateur technique

Les répondants du programme devront répondre à l'intention de l'unité exprimé par leur courte description. La réponse peut se traduire par des recommandations, des suggestions de variantes, un rappel des formations requises ou/ou recommandées, aide à la recherche d'accompagnants et ce, dans les mesures du programme. Une ressource sera identifiée pour répondre à tous questionnements tout au long de la préparation du projet d'**eXPédition**. Le suivi sera le départ de la préparation/réalisation.

Au besoin, une rencontre pourra servir à confirmer la recevabilité de l'**eXPédition** choisie et permettra de donner certains conseils sur la planification d'éléments liés à la préparation.

Étape 4 - Rencontre avec un expert

Selon le degré de formation des animateurs et de leurs expériences, la rencontre d'un spécialiste en la matière pourrait être nécessaire. De plus, cette rencontre pourra apporter un regard différent et probablement ajouter des informations intéressantes pour aller plus loin. On s'entend que les animateurs d'unités scoute ne sont pas tous des Frédéric Dion, Bill Masson, Louis Garneau, Royal Robbins ou bien Bernard Voyer. Tous trouveront à apprendre d'une telle rencontre avec un expert dans le format choisi.

Pour être reconnu comme expert, la personne choisie devra avoir réaliser plus d'une fois le type d'expédition et en connaître moult facettes afin d'en plus d'informer, d'inspiré les jeunes au défi choisi.

Le but de la rencontre est de transmettre aux participants de l'**eXPédition** les connaissances de base et de regarder en détail les diverses étapes pour mener à bon port l'aventure. Les participants pourront alors adapter et intégrer les recommandations de l'expert au niveau requis pour leur **eXPédition**.

Étape 5 - Évaluation des participants

Afin d'avoir un portrait juste de la forme physique et des faiblesses de chacun, une évaluation des capacités de tous sera un outil pour une meilleure préparation et pour la réussite de l'**eXPédition**. L'évaluation permettra de valider le cheminement à suivre pour outiller les participants au défi.

Étape 6 – Formation des participants

L'étape importante de la formation des participants soit des jeunes et des animateurs en lien avec le type d'activité permettra de limiter les risques intrinsèques au défi choisi et donner une meilleure chance et compétences pour le succès et l'appréciation de tous à l'aventure de l'**eXPédition.**

Comme l'expérience se fait en mode autonomie, il sera important que chacun acquière les connaissances requises pour réussir son **eXPédition**.

Étape 7 - Préparation

Préparation au camp d'expédition comporte plusieurs facettes importantes comme l'organisation, le conditionnement physique, les cartes annotés, les repas, le financement, le matériel individuel, d'équipe et de groupe, etc.

Choix d'un chef d'eXPédition

Normalement les **eXPéditions** importantes nécessitent de nommer un chef pour prendre en charge la sortie. On devra prendre en compte les connaissances techniques, les capacités organisationnelles, les aptitudes sociales, la capacité d'intervention. Le chef d'**eXPédition** chez les jeunes devrait travailler étroitement avec l'animation et/ou l'accompagnateur expert pour assurer le bon déroulement du défi.

Conditionnement physique

Normalement pour des individus généralement en forme, un entrainement personnel ou en groupe et programmé sur six semaines devrait venir à bout du niveau requis pour l'**eXPédition**. Évidemment, l'entraînement peut être remplacé par diverses sorties selon le degré de difficulté du défi choisi. Il est important que la préparation physique fasse une différence pour réussir l'**eXPédition**. Le but est de montrer aux jeunes qu'avec de la préparation personnelle, on peut réaliser de plus grandes choses que sans cette préparation.

Préparation du matériel

Le choix du matériel est très important en **eXPédition**, avec les connaissances récemment acquises, les achats, les locations, les emprunts et même la fabrication deviendront plus faciles et évidents. L'utilisation de l'équipement avant l'**eXPédition** pour bien évaluer les capacités le rendement et l'efficacité du matériel est essentielle pour tous les participants. Le volume, le poids, l'utilité et l'efficacité devraient être au centre des discussions sur le matériel. Idéalement, il serait bien que les participants jeunes aient bénéficié de l'achat d'un équipement particulier au type d'**eXPédition** avec l'unité qui leur restera après l'expérience.

Préparation de l'itinéraire

La plupart du temps, une carte correctement annotée sera requise pour la réalisation ainsi que pour la sécurité des participants. La distance, les difficultés et les imprévus doivent être pris en compte. La carte annotée fera aussi partie des documents partagés avec la personne contact qui ne sera pas de l'**eXPédition**. La personne contact sera le lien entre l'**eXPédition** et le monde extérieur.

Préparation de la nourriture

En autonomie complète, la préparation de la nourriture est un facteur important. Il faudra avoir des repas avec un bon apport en nutriments et en calories. De plus, les composantes volume et poids devront être maximisées en lien avec format d'**eXPédition**.

Le financement

Les composantes transport, ainsi qu'équipement personnel et de groupe pourraient être significatives, alors il sera très important de bien évaluer le budget pour avoir le financement requis afin de réaliser l'**eXPédition** choisie.

Étape 8 - Réalisation de l'eXPédition.

À cette étape, il sera judicieux de documenter et consigner au journal de bord ce qui sera vécu toute on long du défi. Évaluer et consigner à chaque jour, les activités vécues, les distances parcourues, la qualité des repas, les obstacles, l'état des participants, les particularités de l'environnement, les conditions climatiques, la qualité des sites, etc. La documentation sera utile pour le rapport de l'eXPédition en plus que de servir d'outil pour valider les apprentissages et pour confirmer la qualité de la préparation au défi.

Étape 9 - Rapport et évaluation de l'eXPédition.

Le rapport d'eXPédition contiendra une description des faits marquants des étapes de réalisation du défi en soulignant décrire les erreurs, les bons coups, les améliorations souhaitables, des photos et le journal de bord. Le rapport devra être présenté à ressource désignée pour la personne responsable désignée par les répondants du programme. La ressource désignée devra procéder à l'évaluation de la recevabilité de la reconnaissance du défi au programme eXPédition.

Étape 10 – Reconnaissance et visibilité

À la convenance du district et de l'unité ayant relevé un tel défi, suivra la remise du badge XP et/ou du badge du type d'eXPédition réalisé.

Nous encourageons fortement de publiciser la réussite via communication du district, de l'ASC, aux journaux locaux ou média sociaux.

Les critères généraux du programme

Voici les requis pour chacun des types d'**eXPédition**:

Encadrement :

Un des animateurs ou des guides devra avoir les brevets requis et/ou les expériences pertinentes pour le type d'eXPédition.

Trois types de formation sont identifiées dans chacune des activités, soit :

- **« Requises » :** ce sont les formations qui sont obligatoire pour le type d'activité.
- **« Recommandées » :** ce sont les formations offertes qui donneront différents outils aux animateurs qui vivront des **eXPéditions** avec les jeunes.
- **« Additionnelles » :** ce sont les formations qui pourraient être nécessaires selon le degré de difficulté de l'**eXPédition**.

Participants :

Âge des participants : Pionniers, membre de la haute patrouille des Scouts Aventuriers et des Scouts Routiers.

Participation :

Les jeunes doivent avoir au minimum participé à 75 % de toutes les étapes soit entre autres aux démarches, à la préparation, à l'organisation et à l'élaboration du programme de camp.

La préparation

L'envergure d'une **eXPédition** doit être de taille nécessitant une préparation physique. Alors un programme d'entrainement sera suivi par tous les participants pour leur permettre de réaliser l'**eXPédition** en toute sécurité. Le programme peut aussi être composé de sorties de moindre envergure pour progressivement mener à une capacité physique acceptable pour rendre l'**eXPédition** au niveau de défi.

La rencontre d'un spécialiste disposant d'expériences pertinentes dans la discipline choisie est de mise afin que tous soient bien préparés.

Réalisation

L'eXPédition devra être réalisée en mode autonomie complète, à moins que la distance parcourue soit plus grande de façon significative pour recourir à un ou à des ravitaillements.

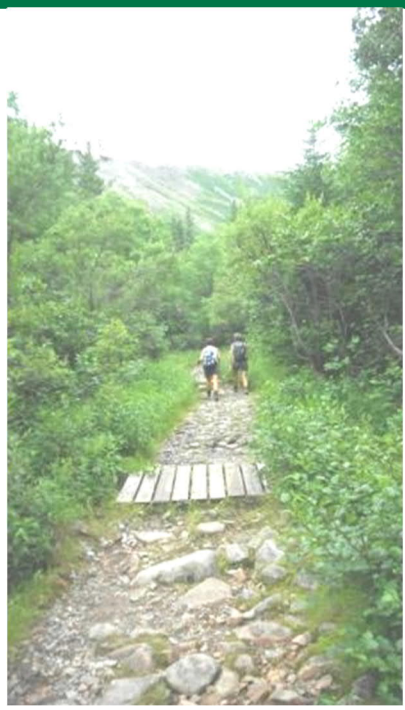
Le mode autonomie devra inclure des mesures pour la gestion des déchets du type « sans trace ».

Version initiation du programme eXPédition

La version initiation à l'**eXPédition** servira aux postes qui trouvent la marche haute pour répondre à 100% des exigences. Alors en allégeant certains critères dans chacun des types d'activités proposées, la version initiation devient très accessible et marquera une progression dans la réalisation d'**eXPéditions**. Le projet devra tout de même être présenté aux responsables du programme pour validation du défi. Il est quand même important de suivre grande majorité des étapes du programme.

La randonnée

La longue randonnée est un type d'**eXPédition** de plus en plus répandue dans le grand public. Il y a plusieurs pistes, entretenues par divers organismes, pouvant servir de trajet de longue randonnée. Mis à part les bottes de marche, l'équipement individuel est quand même minimal pour faire ce type d'**eXPédition**.



Exemples :

Parcours sur le sentier de l'Estrie, sur le sentier transcanadien, sur des sentiers balisés d'une Sépaq ou d'un parc régional. Pour les plus érudites, un parcours à la boussole en arrière-pays.

Qualifications du guide ou de l'animateur :

En plus de l'expérience en longues randonnées, voici les diverses formations pertinentes :

Requises : secourisme, camping d'hiver, si en hiver.

Proposés : camping d'été, **eXPéditions**[2].

Additionnelles : orientation, secourisme en milieu éloigné.

Critères

Ce défi est fait sur la base d'une **eXPédition** en milieu naturel en autonomie complète comprenant matériel et nourriture. Les couchers peuvent se faire sous la tente, sous un abri et en refuge. On suggère de limiter les dénivelés journaliers généralement à moins de 200 m pour garder la possibilité de respecter les distances que l'on s'imposera.

Distance : 60 km minimum sans limite supérieure.

Durée : Quatre jours et trois couchers ou plus sous un abri, sous la tente ou en refuge.

Formation des jeunes : Alimentation et hydratation en randonnée, sécurité et équipement de marche.

Entrainement des participants : En plus de l'entrainement individuel, des sorties, avec niveau de difficulté progressif, devraient être planifiées. Un essai devrait être effectué pour valider le poids de la charge ainsi que son transport adéquat.

Variantes

En hiver, on réduira la distance selon le moyen de transport, soit 20 km en raquettes, 30 km en skis hors-piste et 40 km sur piste. De plus, les jeunes doivent avoir déjà réussi le brevet ours polaire itinérant.

Dans une plus longue randonnée en distance/temps on pourrait prévoir un ravitaillement.

Version initiation

Réduire la durée à deux jours et un coucher. Pour un déplacement de 25 à 30 km, mais toujours en autonomie complète.

[2] La formation eXPédition peut se donner sous format mentorat.

Montagne

L'**eXPédition** en montagne concentre en moins de temps le défi, car l'ascension définira le défi. La montagne particulièrement apporte une composante de réalisation personnelle, il ne suffit pas seulement de suivre le groupe. Le type d'**eXPédition** « montagne » n'inclut pas automatiquement l'escalade. Dans une **eXPédition** incluant de l'escalade, la formation de tous les participants et du guide d'**eXPédition** deviendra beaucoup plus critique.

Exemples :

Mont Mégantic, Mont Jacques-Cartier, Montagnes Blanches au New Hampshire, Mont Gosford, Monts Groulx, Monts Valin.

Qualifications du guide ou de l'animateur :

En plus de l'expérience en randonnée en montagne, voici les diverses formations pertinentes :

Requises : secourisme, camping d'hiver si en hiver.

Proposés : camping d'été, préparation d'**eXPédition**[3].

Additionnelles : orientation, secourisme en milieu éloigné, escalade[4].

Critères

Ce défi est fait sur la base d'une **eXPédition** en milieu naturel en autonomie complète comprenant matériel et nourriture. Les couchers peuvent se faire sous la tente, sous un abri et en refuge. Si possible, il serait intéressant de faire un coucher dans le parcours bien que souvent, le coucher au sommet soit déconseillé. Le format avec camp de base en mi-altitude pourrait, aussi, être intéressant.

Distance : En montagne, on parle plutôt d'altitude et de dénivelé, alors un minimum de 900 m au sommet et un dénivelé positif cumulatif minimal de 500 m. Avec un dénivelé important, les couchers pourraient se faire en mode camp de base.

Durée : Trois jours et deux couchers ou plus sous un abri, sous la tente ou en refuge.

Formation des jeunes : Alimentation et hydratation en randonnée, sécurité et équipement de marche en montagne.

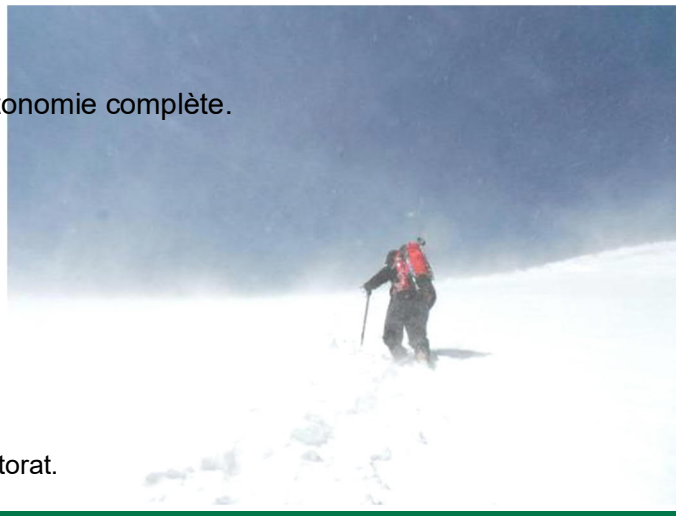
Entrainement des participants : En plus de l'entrainement individuel, des sorties, avec niveaux de difficulté progressifs, devraient être planifiées.

Variantes :

Pour réaliser cette **eXPédition** en hiver, les jeunes doivent suivre la formation ours polaire itinérant s'ils ont déjà réussi le brevet.

Version Initiation

Réduire la durée à deux jours et un coucher, mais toujours en autonomie complète.



[3] La formation préparation d'**eXPédition** peut se donner sous format mentorat.
[4] Programme Québécois de Formation en Escalade (PQFE)

Vélo

L'**eXPédition** de vélo permet de franchir le plus grand nombre de kilomètres. Il permettra aussi d'agrémenter l'expérience avec un volet plus touristique. Bien que ce type d'**eXPédition** puisse se faire non seulement qu'en milieu naturel, il permettra de voir du pays !

Exemples :

Parcours sur la route verte entre Montréal et Québec ou autres destinations, sur route.

Qualifications du guide ou de l'animateur :

En plus de l'expérience en randonnée de vélo, voici les diverses formations pertinentes :

Requises : secourisme.

Proposés : camping d'été, **eXPéditions**[5], défi vélo scout[6], formations Vélo-Québec.

Additionnelles : orientation, secourisme en milieu éloigné.

Critères

Ce défi est fait sur la base d'une **eXPédition** sur route ou, de préférence, sur piste cyclable en autonomie complète comprenant matériel et nourriture. Les couchers peuvent se faire sous la tente, sous un abri et en refuge.

Distance : Comme le vélo permet un déplacement plus grand que les autres types d'**eXPéditions**, on demandera un minimum de 300 km de déplacement sur un trajet relativement plat.

Durée : Quatre jours et plus avec couchers sous un abri, sous la tente ou en refuge.

Formation des jeunes : Transport de matériel en vélo ainsi que sécurité routière et entretien mécanique d'un vélo.

Entrainement des participants : En plus de l'entrainement individuel, des sorties avec niveaux de difficultés progressifs devraient être planifiées.

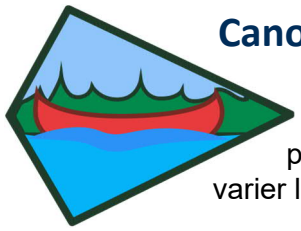
Variantes :

Dans une plus longue randonnée en distance/temps on pourrait prévoir un ravitaillement ou d'autres commodités au long du trajet.

Version Initiation

Réduire la durée à trois jours et un parcours de 200 km tel que le « défi 3 » de défi vélo scout[7].

[5] La formation eXPédition peut se donner sous format mentorat.
[6] Formation au District scout de la Montérégie et accrédité par Vélo-Québec
[7] Défi offert au District scout de la Montérégie.



Canot

L'**eXPédition** sur l'eau renferme une tout autre dimension. Selon le choix de l'embarcation, le choix du matériel permet plus ou moins d'autonomie à long terme. De plus, le choix de l'eau calme ou de l'eau vive changera grandement l'**eXPédition**. On peut varier le choix de l'embarcation tels que : le rabaska, le radeau, le kayak ou le voilier.

Exemples :

Parcours à la réserve faunique La Vérendrye, parc national de la Mauricie, descente des rivières Bonaventure, Restigouche, Noire, Dumoine.

Qualifications du guide ou de l'animateur :

Les formations requises sont : camping d'été, secourisme en milieu éloigné, orientation, Eau calme 1 ou eau vive 2, voir formations de la CKQ (Canot Kayak Québec), **eXPéditions** et expérience en canot-camping en eau calme et/ou vive. Le guide devra avoir une bonne expérience et une grande maitrise de son embarcation afin de pouvoir se concentrer sur la sécurité des participants.

En plus de l'expérience en **eXPédition** de canot en eau calme ou en eau vive, voici les diverses formations pertinentes :

Requises : secourisme, canot eau calme 2[8] avec expérience[9].
Proposés : camping d'été, **eXPéditions** [10].
Additionnelles : orientation, secourisme en milieu éloigné, eau vive 2 avec expérience.

Critères

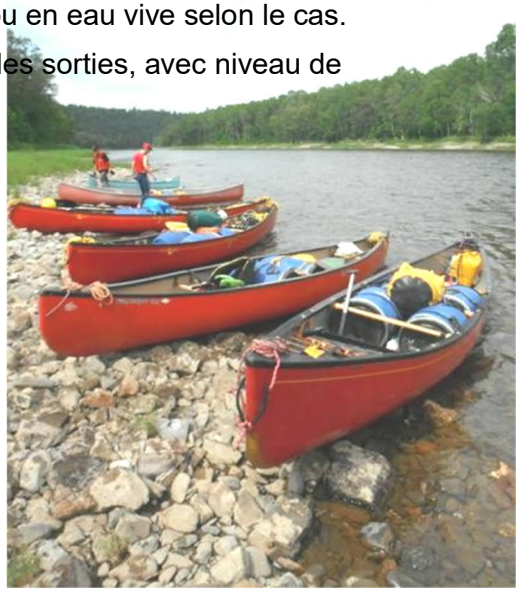
Ce défi est fait sur la base d'une **eXPédition** en milieu naturel en autonomie complète comprenant embarcation, matériel et nourriture. Les couchers peuvent se faire sous la tente, sous un abri et en refuge.

Distance : Comme l'efficacité du déplacement en canot dépend directement du plan d'eau et des conditions de débit dans le cas des rivières, la distance variera aussi. En eau calme on ira d'un minimum de 50 km. En eau vive, on visera environ 5 heures par jour de déplacement minimum.

Durée : Quatre jours et plus avec couchers ou plus sous un abri, sous la tente ou en refuge.

Formation des jeunes : Quelques sorties en canot et selon le niveau de difficulté du parcours, on doit considérer la formation niveau 1 en eau calme pour tous les participants ou en eau vive selon le cas.

Entrainement des participants : En plus de l'entrainement individuel, des sorties, avec niveau de difficulté progressif, devraient être planifiées.



Variantes :

Version Initiation

Réduire la durée à deux jours et un coucher sur le parcours.

[8] Formation de la CKQ (Canot Kayak Québec)
[9] Par expérience, on entend que l'animateur doit avoir intégrer les notions apprises lors de sa formation et avoir fait quelques sorties totalisant au moins 100km.
[10] La formation **eXPédition** peut se donner sous format mentorat.

Le badge

Réservé pour les jeunes, le badge pourra s'obtenir lors d'une première **eXPédition** incluant la version « initiation » avec le «X» central.

Pour ceux qui réaliseront une **eXPédition** complète ils auront en plus du « X », une pointe selon le type d'**eXPédition** réalisée et réussie. Les jeunes pourront ainsi réaliser jusqu'à 4 **eXPéditions** différentes dans leur vie de Pionniers et de Routiers.

Le total du badge rappel aussi la rose des vents et représente la multi compétence acquise avec différentes expériences d'**eXPéditions**.

La formation eXPéditions

Comme d'autres formations sont requises selon le type d'**eXPédition** la formation dédiée aux adultes se veut complémentaire et traitant des sujets communs des différents format tout en adressant certaines particularités pour souligner les différences. La formation se fait en deux volets, soit une partie théorique sur l'organisation d'une **eXPédition** et par mentorat ou par accompagnement par la suite selon les besoins.

Bien que certaines notions générales soient adressées et d'autres plus spécifiques aux **eXPéditions** choisies, des thèmes généraux importants seront vus lors de cette formation, soit :

- Promouvoir l'**eXPédition** comme entreprise
- Le badge **eXPédition** et son processus
- Cycle de préparation
- Encadrement lors d'**eXPédition**
- Le conditionnement physique adapté à l'activité
- Annotation des cartes d'**eXPéditions**
- Préparation et planification des repas
- Formation des participants
- Leadership
- Communication d'urgence
- Plan d'urgence et conditions d'annulation

Des thèmes spécifiques à chacune des activités seront aussi vus lors du mentorat ou accompagnement, soit :

- Choix de parcours
- Équipement individuel
- Équipement de groupe
- Gestion des risques
- Gestion des déchets
- Etc.

Implantation du programme eXPédition

Pour l'implantation du programme, il serait avantageux d'en faire un programme national. Des incitatifs financiers par les districts pourrait ajouter à promotion de telles activités permettant aux jeunes de vivre des expériences hors de l'ordinaire avec le programme **eXPédition**.

Comme certains Districts scout ont déjà certaines formations telles que canot et vélo, il serait avantageux d'utiliser les expertises des différents formateurs technique et en collaboration avec les fédérations de consolider ces diverses formations. Nous comptons dans notre équipe technique et plein air plusieurs bénévoles ayant de l'expérience en **eXPéditions**. Nous avons déjà des postes qui seraient prêts à relever le défi dès cette année.

Vos formateurs techniques :

Caroline Coveney, Jean-René Liboiron et Raynald Bergeron