



La quête du
dragon



Guide de l'animatrice / l'animateur

Quelque chose de magique s'en vient...

Table des matières

- 3 Introduction : Le Dragon
- 5 Soutien au programme :
Séances d'information pour les animateurs
- 7 Options du défi : En un coup d'œil
- 9 Semaine 1 : La forêt enchantée
- 11 Semaine 2 : La forteresse des fées
- 13 Semaine 3 : La vallée des trolls
- 15 Semaine 4 : Le marais mystérieux
- 17 Donner vie au défi
- 18 Aller plus loin
- 20 Rencontre et activités : gabarit
- 21 FAQ du défi
- 22 Incitatifs
- 23 Intégrer les initiatives de l'automne : Campagne de recrutement
- 24 Intégrer les initiatives de l'automne : Collectes de fonds
- 25 Appendix 1: Liens avec les badges
- 26 Appendix 2: Mesures de sécurité





Embarquez dans une quête scoute pour exploiter les forces de la nature et vaincre le dragon !

Déverrouillez les forces de la nature

Le redoutable dragon s'est réveillé de son sommeil de 100 ans et fait des ravages dans tout le pays. Seul l'écusson Cosmo peut endormir le dragon ! Pourrez-vous trouver l'écusson Cosmo avant la semaine 4 ?

La quête

Pendant quatre semaines (activités non chronologiques), les jeunes doivent trouver le L'écusson Cosmo en naviguant sur une carte du pays — avec des défis amusants en cours de route !

La quête du dragon emmènera les sections dans un voyage de cinq semaines, traversant les terres mystiques d'un monde fantastique pour relever des défis en équipe, découvrir leurs forces personnelles et trouver un moyen d'endormir le dragon pour sauver le pays.

Au cours de la cinquième semaine, les sections pourront fêter la défaite du dragon lors d'un événement organisé (ou planifié) de leur choix.

Les forces de la nature

Pour relever le défi de chaque semaine, les jeunes doivent débloquer le pouvoir de l'une des forces de la nature pour les aider à surmonter la tâche à accomplir : Vent (résolution de problèmes), Eau (débrouillardise), Terre (stratégie), Feu (agilité).



Ce guide de l'animatrice / l'animateur est votre plan de match pour toutes les activités. Planifiez à l'avance, préparez la liste de fournitures de votre section et amusez-vous bien !

- **La quête du dragon commence le 3 octobre 2022 et se termine le 6 novembre 2022.** Les soumissions d'activités sont acceptées jusqu'au 30 novembre afin de donner aux scouts suffisamment de temps. Nous annoncerons le gagnant le 5 décembre !
- Bien que les sections soient encouragées à participer au défi de chaque semaine dans l'ordre chronologique, réalisant ainsi une expérience scout communautaire à travers le pays, cela n'est pas obligatoire.
 - Les défis des semaines 1 à 3 peuvent être relevés dans l'ordre choisi par chaque section. Les semaines 4 et 5 doivent être accomplies dans l'ordre chronologique, car elles consistent à endormir le dragon et à célébrer sa défaite.
- Nous essayons quelque chose de différent ! La semaine 5 n'est pas un défi, mais une célébration de la réussite de la quête du Dragon.
 - Avant de s'embarquer dans ce voyage enchanté, demandez aux jeunes de décider de leur événement de la semaine 5 (ou de soumettre les plans d'un événement), afin qu'ils puissent incorporer des éléments de planification dans les réunions qui auront lieu pendant les semaines 1 à 4.
- C'est l'occasion idéale d'essayer de planifier une aventure ou un événement ; il peut s'agir d'une simple soirée pour les parents, d'une invitation à une randonnée, d'une activité, d'un feu de camp de la section, d'un spectacle de variétés, etc. La semaine 5 peut également être l'occasion de célébrer un plan d'aventure déjà complétée, comme un voyage international ou un camp à venir.

Vous ferez passer votre section par les étapes de : planification, action et révision.
- Des vidéos amusantes et engageantes décrivant chaque défi hebdomadaire seront disponibles à l'avance via Trello. **Visitez le tableau Trello du défi ici.**
 - Chaque lundi, à partir du 3 octobre, des vidéos seront publiées sur les pages de médias sociaux et le site Web de Scouts Canada pour promouvoir le défi de chaque semaine.
 - Soumettez chaque semaine le défi rempli par votre section via le formulaire en ligne (sur scouts.ca/fr/la-quete-du-dragon).
 - Les progrès de votre groupe et conseil seront suivis et partagés dans notre tableau des leaders en ligne, mis à jour chaque semaine.
 - Il s'agit d'un défi amical, mais parfois les droits de vantardise sont importants, alors assurez-vous de soumettre vos activités hebdomadaires lorsqu'elles sont terminées ! Les activités soumises sont utilisées pour :
 - Identifier les gagnants de la section hebdomadaire ;
 - Obtenir des écussons ;
 - Identifier les candidats au grand prix ;
 - Suivre la participation afin de renseigner le tableau des leaders.

N'oubliez pas

- Toutes les activités peuvent être réalisées à la maison avec les parents, en ligne ou en personne, selon les restrictions locales en matière de pandémie. (La plupart des activités dans l'outil de Recherche d'activités sont disponibles en anglais seulement.)
- Comme pour toutes les activités de Scouts Canada, nous croyons que la sécurité passe avant tout. Avant de vous lancer dans vos défis hebdomadaires, prévoyez un moment de sécurité dirigé par les jeunes ou par les animatrices / animateurs et expliquez toujours le déroulement sécuritaire de l'activité et les outils utilisés. Tout au long de chaque activité, nous avons fourni des exemples de conseils de sécurité pour lancer la conversation. Vous trouverez nos ressources L'Arsenal d'outils et les Listes de contrôle ici ([p. 26-27](#)).
- L'histoire de chaque défi est « l'inspiration » pour cette semaine ; les jeunes décideront comment ils veulent aborder chaque activité et les scouts faciliteront et soutiendront leurs idées.
- **Soutien au programme : Préparez-vous pour votre quête avec les sessions d'information pour les animateurs/animatrices. Consultez le calendrier national « Calendrier national » pour tous les événements de la quête du dragon, y compris les liens pour s'inscrire aux sessions d'information pour les animatrices et animateurs.**

VUE D'ENSEMBLE : OPTIONS DE DÉFI

Une quête, deux voyages : La quête du dragon est conçue avec deux parcours pour vaincre le dragon ; l'un pour les Castors et les Louveteaux et l'autre pour les Scouts, les Aventuriers et les Routiers.

Voyage pour les castors et les louveteaux

Ce voyage est conçu pour les sections les plus jeunes. Pour relever le défi de chaque semaine, les castors et les louveteaux peuvent débloquent l'une des forces de la nature pour mettre en œuvre une compétence.

	 FEU (Skill: Agility)	 TERRE (Skill: Strategy)	 VENT (Compétence : Résolution de problèmes)	 EAU (Skill: Resourcefulness)
Semaine 1 : La forêt enchantée	Course à obstacles : Comment allez-vous vous déplacer dans les la forêt enchantée pour récupérer la carte sans une égratignure ? Utilisez le feu pour éclairer votre chemin dans l'obscurité.	Le sol est fait de lave : Lorsque vous vous déplacez dans les la forêt enchantée, faites attention aux geysers de bave ! À tour de rôle, couvrez-les avec de la terre au fur et à mesure que vous passez pour couvrir les geysers et récupérer la carte en toute sécurité.	Des ponts extraordinaires : Concevez un engin (montgolfière, voile, parachute) pour exploiter le vent et vous frayer un chemin à travers les la forêt enchantée pour atteindre la carte !	Construisez un barrage pour rediriger l'eau et inonder les geysers de bave.
Semaine 2 : La forteresse des fées	Le GPS dansant : Pour distraire les fées, organiser une danse avec votre GPS et augmenter vos compétences en matière de boussole et naviguer pour vous échapper de la forteresse des fées.	Jeux de société (grandeur nature) : Défiiez la fée suprême dans un match — si votre équipe gagne, vous pourrez quitter la forteresse des fées	Défi de l'avion en papier : Construisez un avion pour vous échapper de la forteresse des fées.	Apprenez à composter : Une fois le festin des fées terminé, proposez-leur de nettoyer et de ramasser leurs restes. Plus tard, exploitez l'énergie du compost pour faire fondre les barreaux de votre donjon et vous échapper !
Semaine 3 : La vallée des trolls	Lampes à lave : Les trolls adorent s'éclater. Troquez vos lampes à lave faites à la main contre des chevaux sur lesquels vous pourrez voyager.	L'uranium comestible est une denrée précieuse. Échangez-le contre des chevaux pour poursuivre votre voyage.	Un nuage dans un pot : Conjurez un nuage pour ombrager le potager de La vallée de trolls en échange de chevaux pour voyager.	Meilleures bulles : Créez des bulles mystiques et divinatoires pour les trolls en échange de chevaux pour continuer votre voyage.
Semaine 4 : Les marais mystérieux	Sketchs, cris de joie et Chansons : Utilisez l'écusson Cosmo pour allumer un feu hypnotique et endormir le dragon ! Chaque petite équipe doit apprendre à l'autre une nouvelle chanson, un nouveau sketch ou un nouveau cri de joie.	Prépare un repas copieux et utilise l'écusson Cosmo pour que la portion soit aussi grande que la forêt. Le dragon sera tellement rassasié qu'il dormira un siècle de plus !	Cette sensation musicale : Utilisez l'écusson Cosmo pour fabriquer des instruments de musique magiques qui peuvent endormir le dragon avec une berceuse mélodieuse.	Potions magiques Avec l'écusson Cosmo, tu as concocté une potion qui change de couleur pour endormir doucement le dragon.

Conseil de sécurité

- Faites attention lorsque vous vous déplacez sur votre parcours d'obstacles ou lorsque vous jouez au jeu « Le sol est de la lave ». Chacun doit porter des chaussures et faire attention à ce qui se passe autour de lui.
- Lors de la construction de votre barrage ou de votre pont, y a-t-il des matériaux pour lesquels vous avez besoin d'aide ? Demande à un adulte de t'aider avec des outils comme des ustensiles de coupe ou des pistolets à colle.

VUE D'ENSEMBLE : OPTIONS DE DÉFI

Le voyage des scouts, aventuriers et routiers

Ce voyage est conçu avec un niveau de difficulté plus élevé afin de faire participer les sections seniors. Pour relever le défi de chaque semaine, les scouts, les aventuriers et les routiers peuvent débloquer l'une des forces de la nature pour mettre en œuvre un ensemble de compétences.

	 FEU (Skill: Agility)	 TERRE (Skill: Strategy)	 VENT (Compétence : Résolution de problèmes)	 EAU (Skill: Resourcefulness)
Semaine 1 : La forêt enchantée	Renverser la bâche : Le sol est de la lave et seule votre bâche est sûre pour vous.	En combien de temps votre équipe peut-elle monter son campement ? ou Suspendre un sac à ours : Vous n'avez toujours pas trouvé la carte, et une tempête se prépare. Vous devez préparer votre camp pour passer une nuit dans la forêt enchantée.	Survie de l'équipe : Vous êtes en détresse mais un tourbillon a laissé tomber une pile de provisions pour vous — travaillez rapidement pour les rassembler avant qu'elles ne s'envolent !	Défi guimauve : Construisez un pont avec ce que vous avez dans votre sac à dos (spaghettis, ruban adhésif et guimauves).
Semaine 2 : La forteresse des fées	Volez le bacon : Utilisez un jeu pour distraire les fées et créer la confusion pour réussir à vous échapper.	La chute du melon : Escalader le mur de la forteresse ne sera pas facile. Construisez un engin pour tester des méthodes d'atterrissage sûres.	Construisez un aéroglisseur : Construisez un (mini) aéroglisseur et utilisez-le pour vous échapper de la forteresse des fées.	Catapultes : Construisez une catapulte pour vous lancer (représenté par une figurine de type Lego) vers la liberté.
Semaine 3 : La vallée des trolls	Chef cuisinier : Les trolls ont un palais sophistiqué, et vous savez exactement ce qu'il faut échanger ! Fabriquez un gâteau qui représente quelque chose que le troll mangerait, par exemple une pierre, un morceau de bois, un bol de bave, etc.	Recherche sur le terrain : Les trolls ont accepté de vous donner les chevaux dont vous avez besoin, mais seulement si vous les trouvez d'abord ! Mettez vos compétences en communication à l'épreuve et trouvez les chevaux à l'aide d'une recherche de terrain.	Les ours et les abeilles Les trolls sont des gens motivés par les conflits et sont enfermés dans une bataille de volonté depuis des années. Introduisez des tactiques de résolution des conflits dans leur communauté.	Construire un pont Des ponts extraordinaires : Construisez un nouveau pont pour les trolls en échange de chevaux.
Semaine 4 : Les marais mystérieux	Comment le fait de débloquer le feu comme force de la nature vous aidera-t-il à tirer parti de l'écusson Cosmo pour vaincre le dragon ?	Comment le fait de débloquer la Terre en tant que force de la nature vous aidera-t-il à tirer parti de l'écusson Cosmo pour vaincre le dragon ?	Comment le déblocage du vent en tant que force de la nature vous aidera-t-il à tirer parti de l'écusson Cosmo pour vaincre le dragon ?	Comment le fait de débloquer l'eau comme force de la nature vous aidera-t-il à tirer parti de l'écusson Cosmo pour vaincre le dragon ?

Sécurité

- Lorsque vous travaillez sur des activités, n'oubliez pas de travailler en équipe — chacun doit pouvoir s'exprimer et faire entendre son opinion.
- Lorsque vous montez un camp, faites attention à votre propre sécurité ainsi qu'à celle de votre matériel. Il s'agit d'une course, mais elle n'a pas pour but de blesser quelqu'un ou d'endommager le matériel. Déplacez-vous rapidement, mais en toute sécurité et avec détermination.



PRÉLOGIE : PLANIFIER LA QUÊTE DE VOTRE SECTION

Les meilleures aventures commencent par un plan solide. Avant de vous lancer dans votre quête du Dragon, comment allez-vous planifier votre aventure ?

Castors et louveteaux

Répartissez-vous en loges/tanières et regardez les différentes semaines de programme.

1 Choisissez le scénario que vous aimeriez faire chaque semaine. Au moment de choisir, réfléchissez : est-ce amusant, stimulant et comment vous y prendriez-vous pour vivre cette aventure ?

2 Ensuite, planifiez le scénario. Doit-il être réalisé dans un endroit particulier ?

Exemple : Si un endroit spécial, comme la proximité d'un point d'eau, est nécessaire, existe-t-il un moyen d'apporter de l'eau — ou quelque chose qui symbolise l'eau — à votre lieu de rencontre ? (Une bâche bleue pliée fait très bien semblant d'eau).

3 De quelles fournitures aurez-vous besoin chaque semaine ? Où allez-vous les trouver ?

4 Dans quel ordre ferez-vous les aventures ? Regarde un calendrier pour les mois à venir.

Certaines réunions sont-elles annulées ou déplacées en raison de vacances ? Avez-vous déjà des plans pour certaines semaines (p. ex. Halloween ou le jour du Souvenir ?). Y a-t-il des aventures qui peuvent être réalisées pendant une partie de la réunion pendant que vous faites autre chose pendant le reste de la réunion (comme la planification du camp) ?

Conseil de l'animatrice / l'animateur

- Répartissez le travail en plusieurs parties plutôt que de tout faire en même temps.
- Le fait de travailler en petites équipes (plutôt qu'en section complète) permettra à plus de voix de se faire entendre.
- Encouragez les jeunes à s'enthousiasmer pour leur quête en leur demandant de dessiner un personnage qu'ils pourraient incarner au cours de leur voyage. Ils peuvent même se dessiner en train de vivre certaines des aventures qu'ils ont choisies.
- Et si les loges/tanières/patrouilles choisissent des aventures différentes ? Génial ! C'est un exemple parfait de l'un des avantages de l'utilisation de petites équipes : tous les jeunes n'ont pas à faire la même chose.
 - Mettez par deux les groupes qui ont choisi la même aventure et demandez-leur de la faire ensemble, ou demandez à tous les groupes de faire l'aventure qu'ils ont choisie séparément.
- Pendant les différentes semaines, faites en sorte que tout le monde se retrouve au même endroit et demandez à 1-2 scouts de soutenir chaque petite équipe dans son aventure.
- Parfois, il faut faire preuve de créativité pour tout faire au même endroit (par exemple, utiliser une bâche pour représenter l'eau, utiliser une structure de jeu pour représenter une tour de château, etc.)
- Si vous pensez avoir besoin d'un soutien adulte supplémentaire pour certaines aventures, prévoyez d'inviter des parents aidants à une réunion.

Scouts, aventuriers et routiers

Divisez-vous en petites équipes et regardez les différentes semaines de programmation. Quelles sont les activités que vous aimeriez faire ? Dans quel ordre les ferez-vous ?

1 Choisissez le scénario que vous aimeriez faire chaque semaine. Au moment de choisir, réfléchissez : est-ce amusant, stimulant et comment vous y prendriez-vous pour vivre cette aventure ?

2 Ensuite, planifiez le scénario. Doit-il être réalisé dans un endroit particulier ?

Exemple : Si un endroit spécial, comme la proximité d'un point d'eau, est nécessaire, existe-t-il un moyen d'apporter de l'eau — ou quelque chose qui symbolise l'eau — à votre lieu de rencontre ? (Une bâche bleue pliée fait très bien semblant d'eau).

3 De quelles fournitures aurez-vous besoin chaque semaine ? Où allez-vous les trouver ?

4 Dans quel ordre ferez-vous les aventures ? Regarde un calendrier pour les mois à venir.

Certaines réunions sont-elles annulées ou déplacées en raison de vacances ? Avez-vous déjà des plans pour certaines semaines (p. ex. Halloween ou le jour du Souvenir ?). Y a-t-il des aventures qui peuvent être

réalisées pendant une partie de la réunion pendant que vous faites autre chose pendant le reste de la réunion (comme la planification du camp) ?

5 Vous voulez un défi supplémentaire ? Rendez-le aléatoire ! Lors de la planification de chaque semaine, lancez un D4 (un dé à quatre faces, vous pouvez en lancer un virtuel en ligne) et choisissez l'aventure correspondante.

Exemple : Pour choisir la Force de la nature à débloquer pour cette semaine, associez un élément à un chiffre (pour un 1, choisissez Feu, pour un 2, choisissez Terre, etc.)

6 Rédigez des plans pour chaque semaine. Quel défi allez-vous relever ? Où allez-vous le faire ? De quelles fournitures aurez-vous besoin ? Qui est chargé d'aller chercher le matériel ?

Sécurité

- Il peut être difficile de rester assis sans bouger pendant longtemps — faites des pauses pour jouer à des jeux mobiles ou danser.
- Laissez chacun s'exprimer pour la planification. Cela peut être difficile pour certains jeunes. Ne forcez personne à parler, mais donnez-leur l'espace nécessaire pour le faire s'ils le souhaitent.

Durée de la réunion : 20 minutes
Le thème : Le travail d'équipe



Le dragon a déjà commencé à faire des ravages sur toutes les terres. Vous devez trouver l'écusson Cosmo afin de l'utiliser pour endormir le dragon avant qu'il ne fasse plus de dégâts !
Avant de te lancer dans ta quête, tu dois savoir où ton voyage va te mener.
Le défi : Pour trouver l'écusson Cosmo et vaincre le dragon, tu dois d'abord localiser la carte pour la trouver, cachée dans les la forêt enchantée.
Pour atteindre la carte, vous devrez travailler en équipe pour affronter les obstacles — les bois sont vivants !

Castors et louveteaux

Déverrouillez l'une des forces de la nature pour surmonter le défi de cette semaine dans les bois de la malice !

FEU (Compétence : Agilité)



Course à obstacles : Comment allez-vous vous déplacer dans la forêt et éviter les branches d'arbres couvertes de griffes d'une manière créative, vous permettant d'atteindre la carte sans une égratignure ?

Utilisez le feu pour éclairer votre chemin dans l'obscurité !
Remarque : des lampes de poche, des lampes frontales, des bâtons lumineux et d'autres objets peuvent être utilisés pour représenter le feu.

TERRE (Compétence : Stratégie)



Le sol est de la lave : Tracez votre route à travers les la forêt enchantée et restez au ras du sol, mais faites attention aux geysers de bave ! Ces fosses explosives peuvent vous recouvrir de bave en quelques secondes. À

tour de rôle, enterrez-les avec de la terre au fur et à mesure que vous traversez le la forêt enchantée, en couvrant les geysers pour garantir un passage sûr et récupérer la carte.

VENT

(Compétence : Résolution de problèmes)

Des ponts extraordinaires : Concevez un engin (montgolfière/voile/parachute, etc.) et exploitez le vent pour vous frayer un chemin à travers les la forêt enchantée et atteindre la carte.



EAU (Compétence : débrouillardise)

Construis un barrage afin de rediriger l'eau et inonder les geysers de bave. Une fois que l'eau s'y est écoulée et qu'ils ont rempli leurs fosses de bave, vous pouvez traverser les la forêt enchantée pour récupérer la carte sans problème !



Conseil de sécurité

- Faites attention lorsque vous vous déplacez sur votre parcours d'obstacles ou lorsque vous jouez au jeu « Le sol est de la lave ». Chacun doit porter des chaussures et faire attention à ce qui se passe autour de lui.
- Lorsque vous construisez votre barrage ou votre pont, y a-t-il des matériaux pour lesquels vous avez besoin d'aide ? Demande à un adulte de t'aider avec des outils comme des ustensiles de coupe ou des pistolets à colle.

Scouts, aventuriers et routiers

Lancez un dé pour débloquent l'une des Forces de la nature et surmonter le défi de cette semaine dans les la forêt enchantée !

FEU (Compétence : Agilité)



Retourner la bâche : Des torrents de lave traversent les la forêt enchantée, mais tu es préparé avec une bâche ! Heureusement que vous avez payé un supplément pour le modèle résistant à la lave, hein ? En équipe,

montez sur la bâche, mais si vous la laissez trop longtemps, elle commencera à fondre. Retournez-la fréquemment pour l'empêcher de fondre. En utilisant cette bâche et en changeant de position, frayez-vous un chemin à travers les la forêt enchantée pour récupérer la carte, tout en assurant la sécurité de votre équipe !

VENT

(Compétence : Résolution de problèmes)



Survie de l'équipe : Vous pensiez pouvoir naviguer dans les la forêt enchantée mais vous avez rencontré trop d'obstacles. Vous êtes bloqué et vous réalisez que vous avez laissé vos provisions à l'entrée de la forêt ! En débloquent le pouvoir du vent, tu parviens à exploiter un tourbillon pour faire tomber la pile de provisions dans la forêt — mais tu dois travailler rapidement pour les récupérer avant que les vents naturels ne les emportent ! Quels objets choisiras-tu pour t'aider à survivre et à récupérer la carte ?

TERRE (Compétence : Stratégie)



Suspendre un sac à ours : Vous n'avez toujours pas trouvé la carte, et une tempête se prépare. Vous devez préparer votre camp pour passer une nuit dans les la forêt enchantée. Faites une course de camp de

base pour battre les pluies acides jusqu'à votre emplacement ou entraînez-vous à mettre votre nourriture dans un sac à ours pour la garder au sec et à l'abri des créatures de la forêt. Tu pourras récupérer la carte une fois que le temps sera passé !

EAU (Compétence : débrouillardise)



Défi guimauve : Pourquoi passer par les la forêt enchantée quand tu peux les traverser et éviter tous les problèmes ? Construis un pont avec ce que tu as dans ton sac à dos (spaghettis, ruban adhésif et guimauves) pour passer au-dessus de la zone !

Sécurité

- Lorsque vous travaillez sur des activités, n'oubliez pas de travailler en équipe — chacun doit pouvoir s'exprimer et faire entendre son opinion.
- Lorsque vous montez un camp, faites attention à votre propre sécurité ainsi qu'à celle de votre matériel. Il s'agit d'une course, mais elle n'a pas pour but de blesser quelqu'un ou d'endommager le matériel. Déplacez-vous rapidement, mais en toute sécurité et avec détermination.

Ajoutez une touche à ce défi —
passez à la vitesse supérieure et allez plus loin !

Durée de la réunion : 20 minutes
Le thème : La logistique



Oh non ! Votre équipe est tombée dans un portail de fées qui vous a transporté loin de la route vers la forteresse des fées, où vous êtes tous devenus des prisonniers. Les fées sont rusées et elles ont proposé de vous libérer, si vous êtes plus malins qu'elles.

Le défi : Comment allez-vous vous échapper de la forteresse des fées ou les déjouer pour gagner votre libération et reprendre votre quête ?

Mettez vos idées en pratique pour coordonner votre grande évasion !

Castors et louveteaux

Débloquez l'une des forces de la nature pour surmonter le défi de cette semaine dans la forteresse des fées !

FEU (Compétence : Agilité)



Le GPS dansant : Jouez à un jeu de GPS dansant pour distraire les fées, améliorer vos compétences en matière de boussole et naviguer pour vous échapper de la forteresse des fées.

VENT

(Compétence : Résolution de problèmes)

Défi de l'avion en papier : Rendez-vous sur le toit et construisez un avion pour vous échapper de la forteresse des fées !



TERRE (Compétence : Stratégie)



Jeu de société (grandeur nature) : Défiez la fée suprême dans un match — si votre équipe gagne, vous aurez gagné votre libération pour quitter la forteresse des fées !

EAU (Compétence : débrouillardise)

Apprenez à composter : Saviez-vous que le compost capte l'énergie ? Une fois le festin des fées terminé, proposez-leur de nettoyer et de ramasser leurs restes. Plus tard, tu pourras exploiter l'énergie du compost pour t'échapper : fais fondre les barreaux de ton cachot et fuis vers la liberté !



Sécurité

Utilisez-vous des matériaux qui ne vous sont pas familiers ou qui pourraient être dangereux ? Demandez l'aide d'un adulte si nécessaire.

Scouts, aventuriers et routiers

Lancez un dé pour débloquent l'une des forces de la nature et surmonter le défi de cette semaine dans la forteresse des fées !

FEU (Compétence : Agilité)



Voler le bacon : Il n'y a rien que les fées aiment plus que les jeux. Jouez à « Voler le bacon » et tentez de vous emparer du sceptre flamboyant de la fée suprême. Utilisez le jeu pour créer la confusion et mettre en place votre évasion ! Remarque : le sceptre flamboyant peut être représenté par des bâtons lumineux, des lampes de poche, etc.)

VENT

(Compétence : Résolution de problèmes)

Construisez un aéroglisseur : Construisez un (mini) aéroglisseur et exploitez le vent pour vous échapper de la forteresse des fées.



TERRE (Compétence : Stratégie)



Chute du melon : Tu as réussi à grimper au sommet du mur de la forteresse des fées, mais la descente est longue ! Construisez un engin pour tester des méthodes d'atterrissage sûres, en utilisant un melon ou un melon d'eau comme modèle.

EAU (Compétence : débrouillardise)

Catapultes : Tu as presque réussi à sortir de la forteresse des fées mais tu réalises qu'un fossé de pluie acide te sépare de la liberté. Construis une catapulte pour te lancer (représenté par un Lego ou une autre figurine similaire) vers la liberté.



Sécurité

- Que peut-on faire pour que ces activités soient aussi sûres que possible ?
- Quels sont les risques que vous pouvez voir se produire ? Comment peut-on réduire ces risques ?
- Lorsque vous faites tomber des œufs ou que vous lancez des catapultes, assurez-vous que vous disposez d'une zone de sécurité afin que personne ne soit touché par un objet volant (ou tombant).

*Ajoutez une touche à ce défi —
passez à la vitesse supérieure et allez plus loin !*

Durée de la réunion : 20 minutes

Le thème : La communication



Tu as rencontré des obstacles qui t'ont fait dévier de l'itinéraire initial de ta carte. Tu as besoin d'acheter un moyen de transport pour reprendre ta route ! La vallée des trolls est toute proche et il y a beaucoup de chevaux en réserve, mais les trolls sont des commerçants difficiles !

Qu'il s'agisse d'argent, de compétences, de cadeaux ou autres, ils ne vous laisseront pas emprunter des chevaux et passer par leur vallée pour poursuivre votre quête de l'écusson Cosmo, tant que vous n'aurez pas fait un échange créatif.

Défi : troquez avec les trolls pour obtenir des chevaux afin de poursuivre votre voyage. Mettez l'art de la négociation en jeu en échangeant un objet ou un service avec les trolls.

Castors et louveteaux

Débloquez l'une des forces de la nature pour relever le défi de cette semaine dans la vallée des trolls !

FEU (Compétence : Agilité)



Lampes à lave : Les trolls adorent s'éclater. Exploitez le pouvoir du feu pour concevoir des lampes à lave captivantes que vous pourrez troquer contre des chevaux.

VENT

(Compétence : Résolution de problèmes)

Nuage dans un boca ! Les trolls ont du mal à faire pousser des cultures — le jardin est trop ensoleillé, ce qui brûle les plantes avant qu'elles n'aient la chance de s'épanouir. Conjurez un nuage pour ombrager le potager de la vallée des trolls en échange de chevaux pour voyager.



TERRE (Compétence : Stratégie)



L'uranium comestible est une denrée précieuse pour les trolls. Débloquez ce précieux atout terrestre et échangez-le avec les trolls contre des chevaux.

EAU (Compétence : débrouillardise)

De meilleures bulles Prédire la valeur d'un objet ou du marché commercial est une compétence imbattable — cela donnerait aux trolls un avantage dans chaque troc ! Créez des bulles mystiques et prédictives pour les trolls en échange de chevaux pour continuer votre voyage.



Sécurité

Utilisez-vous des matériaux qui ne vous sont pas familiers ou qui pourraient être dangereux ? Demandez l'aide d'un adulte si nécessaire. Faites attention aux matériaux chauds qui peuvent brûler quelqu'un.

Scouts, aventuriers et routiers

Lancez un dé pour débloquer l'une des forces de la nature et surmonter le défi de cette semaine dans la vallée des trolls !

FEU (Compétence : Agilité)



Maître cuisinier : Les trolls ont un palais sophistiqué, et vous savez exactement ce qu'il faut échanger ! En utilisant le feu, préparez un repas que les trolls apprécieraient (ils adorent les grillons et les larves). N'oubliez pas de tester ta cuisine !

VENT

(Compétence : Résolution de problèmes)

Les ours et les abeilles : Les trolls sont des gens motivés par le conflit et sont enfermés dans une bataille de volonté depuis des années. Ils vous donneront des chevaux pour continuer votre voyage si vous leur enseignez les étapes de la résolution des conflits.



TERRE (Compétence : Stratégie)



Recherche sur le terrain : Les trolls ont accepté de vous donner les chevaux dont vous avez besoin, mais seulement si vous les trouvez d'abord ! Mettez vos compétences en communication à l'épreuve et trouvez les chevaux à l'aide d'une recherche de terrain.

EAU (Compétence : débrouillardise)

Construire un pont : **Des ponts extraordinaires.** Récemment, le pont sur la rivière s'est brisé. Pouvez-vous en fabriquer un nouveau pour les trolls ? Pensez à un pont que votre équipe peut réellement utiliser, comme un pont Da Vinci ou un pont de corde.



Sécurité

- Que peut-on faire pour que ces activités soient aussi sûres que possible ?
- Quels sont les risques que vous pouvez voir se produire ? Comment peut-on réduire ces risques ?
- Utilisez-vous des matériaux qui peuvent être dangereux ?
- Comment pouvez-vous éviter de vous brûler ou de vous blesser avec vos outils ? Avez-vous besoin d'une formation spéciale pour utiliser ces outils ou ces matériaux ?

*Ajoutez une touche à ce défi —
passez à la vitesse supérieure et allez plus loin !*

Durée de la réunion : 20 minutes

Le thème : Créativité



Tu as suivi ta carte pour trouver l'écusson Cosmo et elle t'a amené à la destination finale — les marais mystérieux. C'est là que tu rencontres une grenouille majestueuse, le gardien mystique des marais. Après vous avoir félicité pour votre voyage jusqu'ici, le gardien mystique vous explique que le pouvoir des marais brumeux peut être invoqué et exploité pour créer votre propre écusson Cosmo ! Il est temps d'achever votre quête.

Défi : C'est à toi de décider ce qu'est l'écusson Cosmo et comment elle peut être utilisée pour vaincre le dragon. Il est temps de la concevoir ou de la construire ! La quête est entre tes mains. Créez votre propre écusson Cosmo !

Castors et louveteaux

Débloquez l'une des forces de la nature pour relever le défi de cette semaine dans les marais brumeux !

FEU (Compétence : Agilité)



Des sketches, des cris de joie et des chansons : Utilisez l'écusson Cosmo pour allumer un feu hypnotique qui peut endormir le dragon ! Chaque petite équipe doit apprendre à l'autre une nouvelle chanson, un nouveau sketch ou un nouveau cri de joie.

VENT

(Compétence : Résolution de problèmes)

Cette sensation musicale — Utilisez l'écusson Cosmo pour fabriquer des instruments de musique magiques qui peuvent endormir le dragon avec une berceuse mélodieuse.



TERRE (Compétence : Stratégie)



Prépare un repas copieux et utilise l'écusson Cosmo pour que la portion soit aussi grande que la forêt. Le dragon sera tellement rassasié qu'il dormira un siècle de plus !

EAU (Compétence : débrouillardise)

Potions magiques Avec la crête Cosmo, tu as concocté une potion qui change de couleur pour endormir doucement le dragon.



Sécurité

- Utilisez-vous des matériaux qui peuvent être dangereux ?
- Comment peux-tu éviter de te brûler ou de te blesser avec tes outils ?
- As-tu besoin d'une formation spéciale pour utiliser les outils ou les matériaux ?

La quête est entre vos mains. Créez votre propre écusson Cosmo!

Scouts, aventuriers et routiers

Lancez un dé pour débloquer une des forces de la nature et surmonter le défi de cette semaine dans les marais brumeux !

FEU (Compétence : Agilité)



Comment le fait de débloquer le feu comme force de la nature vous aidera-t-il à tirer parti de l'écusson Cosmo pour vaincre le dragon ?

VENT

(Compétence : Résolution de problèmes)

Comment le déblocage du vent en tant que force de la nature vous aidera-t-il à tirer parti de l'écusson Cosmo pour vaincre le dragon ?



TERRE (Compétence : Stratégie)



Comment le fait de débloquer la Terre en tant que force de la nature vous aidera-t-il à tirer parti de l'écusson Cosmo pour vaincre le Dragon ?

EAU (Compétence : débrouillardise)

Comment le fait de débloquer l'eau comme force de la nature vous aidera-t-il à tirer parti de l'écusson Cosmo pour vaincre le dragon ?



Sécurité

- Que peut-on faire pour que ces activités soient aussi sûres que possible ? Quels sont les risques que vous pouvez voir se produire ? Comment peut-on réduire ces risques ?
- Utilisez-vous des matériaux qui peuvent être dangereux ? Comment pouvez-vous éviter de vous brûler ou de vous blesser avec vos outils ? Avez-vous besoin d'une formation spéciale pour utiliser ces outils ou ces matériaux ?

*Ajoutez une touche à ce défi —
passez à la vitesse supérieure et allez plus loin !*

Donner vie au défi

Dirigé par les jeunes

L'animation par les jeunes est différente pour chaque section.

Pour les Castors, donnez-leur le choix de l'activité qu'ils souhaitent faire pour relever le défi à partir de la liste fournie, chaque semaine.

Pour les louveteaux, demandez-leur s'ils souhaitent utiliser les activités proposées ou s'ils en ont une autre qui pourrait fonctionner.

Pour les scouts, offrez-leur les suggestions d'activités et s'ils ont d'autres suggestions, prenez-les également en compte.

Pour les aventuriers et les routiers, offrez-leur les suggestions, mais aidez-les à réfléchir à d'autres options.

Comment vais-je pouvoir faire les choses habituelles que nous faisons à l'automne ?

Nous comprenons que l'automne est une période chargée. La quête du dragon a été conçue avec souplesse ; vous n'êtes pas obligé de faire quatre semaines consécutives en même temps, mais le fait de participer et de soumettre les activités complétées chaque semaine entre **le 3 octobre et le 6 novembre** permettra à votre section d'être admissible aux prix hebdomadaires des vainqueurs du voyage.

Le programme a été conçu comme une activité rapide de 20 minutes qui peut être prolongée ou utilisée comme une partie du temps d'une réunion avec d'autres activités.

Chacune des semaines est une histoire indépendante. Le défi se déroulera du 3 octobre au 6 novembre, mais les scouts pourront soumettre leurs activités complétées pour chaque semaine **jusqu'au 30 novembre**, afin d'être admissibles pour gagner le grand prix.

Comment rendre les défis de la quête du dragon plus faciles ou plus difficiles ?

C'est vous qui connaissez le mieux vos jeunes. Ces activités sont choisies de manière à ce qu'elles soient réalisables par la plupart de vos sections.

Si elles sont trop difficiles ou trop faciles, chaque activité est liée à l'outil de recherche d'activités avec les options « **Garder ça simple** » et « **Aller plus loin** », ce qui vous permet d'adapter l'activité aux besoins de votre section. Vous pouvez également consulter notre guide "Pour aller plus loin" à la page 18-19 !

Si vous avez apprécié ces activités, voici ce que vous pouvez faire ensuite !

Aller plus loin : activités des castors et louveteaux

Course à obstacles

Choisissez une série de sports ou de défis — puis, utilisez-les pour créer votre propre triathlon.

Le sol est de la lave

Plutôt que de demander à chacun de commencer avec une toile, commencez avec moins de toiles qu'il n'y a de personnes — comment allez-vous traverser en toute sécurité ?

Des ponts étonnants

Ne vous arrêtez pas à un pont miniature, essayez d'en fabriquer un qui puisse supporter le poids d'un membre de votre patrouille ! Quels matériaux pourriez-vous utiliser pour que votre pont puisse supporter le poids d'une personne ? Invitez un ingénieur pour obtenir des conseils et des idées !

Construire un barrage

Essayez de construire la maison d'un autre animal. Essayez la tanière d'un loup, d'un ours ou un nid.

Le GPS dansant

Essayez différents types de styles de danse, par exemple, le ballet, le hip-hop, l'acro-danse.

Construire un jeu de société

Comment faire pour que ton jeu ait l'air plus professionnel ? Vois si tu peux imprimer/laminer des matériaux ou même imprimer en 3D tes pièces de jeu ! Si tu ne sais pas par où commencer, la bibliothèque, l'université ou l'espace de fabrication de ton quartier pourraient t'aider.

Défi de l'avion en papier

Créez une série de défis pour vos avions. Organisez des compétitions pour la distance, le temps de vol, le meilleur tour et la plus grande quantité de marchandises transportées. Vous pouvez demander à chacun de fabriquer un avion pour chaque concours ou un avion pour tous les concours. Notez les résultats de chacun et couronnez le champion de l'avion en papier !

Apprendre à composter

Pour un défi supplémentaire, réalisez une expérience scientifique ! Essayez différentes méthodes de compostage et voyez laquelle fonctionne le mieux. Quelle méthode permet aux déchets de se décomposer le plus rapidement ?

Lampes à lave

Que se passe-t-il si tu utilises d'autres ingrédients, comme une autre sorte d'huile ou autre chose que de l'Alka-Seltzer ? Essaie quelques mélanges différents et vois ce qui change.

Uranium comestible

Créez un modèle de molécule d'uranium plus précis avec des protons et des neutrons exacts, ainsi que l'emplacement exact des électrons.

Nuage dans un bocal

Connaissez-vous d'autres façons de faire un nuage dans un bocal ? Recherchez d'autres techniques et voyez ce que vous pouvez essayer ! Quelle méthode produit le meilleur nuage ? Quelle méthode est la plus rapide ?

De meilleures bulles

Expérimentez avec différents types de mélange à bulles — comment faire des bulles qui durent plus longtemps ?

Sketchs, acclamations et chansons

Essayez d'organiser votre propre feu de camp pour votre patrouille / petite équipe.

Cette sensation musicale

Créez une liste de lecture ou une liste de chansons qui vous rendront enthousiaste et prêt à relever un défi. Pensez à des chansons qui vous rendent heureux, excité ou qui vous font danser ! La prochaine fois que vous vous sentirez triste ou que vous vous préparez à relever un défi, comme un devoir important, essayez d'utiliser votre nouvelle liste de lecture pour préparer votre cerveau !

Potions magiques

Faites un pas de plus avec le dentifrice pour éléphants.

Si vous avez apprécié ces activités, voici ce que vous pouvez faire ensuite !

Aller plus loin : Activités des scouts, aventuriers et routiers

La bascule de la bâche

Quels autres jeux de construction d'équipe/ de brise-glace connaissez-vous ? Dirigez-en un pour le reste du groupe !

Défi guimauve

Rendez cette activité plus difficile en y ajoutant des défis ! Peut-être qu'un membre de l'équipe ne peut pas parler, mais seulement faire des gestes, ou peut-être qu'un membre de l'équipe doit participer les yeux fermés.

Survie de l'équipe

Ajoutez d'autres éléments — qu'est-ce qui manque à la liste et que vous pourriez ajouter ? Pour un défi supplémentaire, vous pouvez attribuer une valeur en points à chaque élément, plutôt qu'un ordre et voir quelle équipe peut sélectionner les éléments valant le plus de points.

Vous pouvez également ajouter d'autres facteurs — changez l'emplacement de l'île ou ajoutez plus de détails sur les ressources dont dispose l'île.

Monter son campement

Ajoutez des défis supplémentaires à votre course, comme la meilleure installation, l'ajout le plus créatif au site, ou le temps le plus rapide pour démonter votre site.

Suspendre un sac à ours

Trouvez un moyen créatif d'enseigner le bagage à ours à une autre section ! Créez une bande dessinée, une vidéo ou un sketch pour partager vos meilleurs conseils en matière de baguage des ours !

Volez le bacon

Allez plus loin en faisant un défi d'équipe plus important, comme la capture du drapeau ! [Comment jouer à capturer le drapeau](#). Pourrez-vous esquiver toute une équipe pour ramener votre objet dans votre camp ?

La chute du melon

Pensez à aller au-delà d'un simple œuf — pourquoi ne pas essayer la même activité avec quelque chose de plus gros comme un melon ou une pastèque !

Construisez un aéroglisseur

Mettez le modèle à l'échelle et montez sur [l'aéroglisseur](#). Utilisez un solide morceau de contreplaqué pour le corps de l'aéroglisseur, un souffleur de feuilles comme source d'air comprimé et quelque chose comme un rideau de douche pour créer les jupes.

Catapultes

Que peux-tu construire d'autre en utilisant tes talents de pionnier ?

Chef cuisinier

Ajoutez un ingrédient secret ! Transformez cette activité en un défi de chef de cuisine en demandant à toutes les équipes d'utiliser un ingrédient secret. Il peut s'agir d'un ingrédient simple, comme le chocolat, ou plus difficile, comme le durian !

Tu peux aussi demander aux équipes de préparer plusieurs plats — pour que le défi soit encore plus grand, demande à chaque équipe de préparer plusieurs plats (entrée, plat principal, dessert) et d'inclure l'ingrédient secret dans chaque plat !

Recherche sur le terrain

Entraînez-vous à décrire en détail ce que vous voyez à quelqu'un à l'aide d'un [relais d'assiettes en papier](#).

Les ours et les abeilles

En petites équipes, créez votre propre jeu pour aider les gens à apprendre les cinq étapes de la résolution des conflits. Ensuite, présentez votre jeu aux autres équipes!



RENCONTRE :

Navigateur du sentier canadien NIVEAU :

Bienvenu (5 min.)

- Jeu de rassemblement
- Accueillez les jeunes à la rencontre et attendez quelques minutes.

Lavez/désinfectez les mains — Nettoyez l'équipement utilisé.

Ouverture (10 min.)

Jeu :

Lavez/désinfectez les mains — Nettoyez l'équipement utilisé.

Planification (15 min.)

Pause-étirement! Levez-vous, étirez-vous (ou danser) et dégourdissez-vous avant de débiter l'activité.

Action (20 min.) Divisez le groupe en petites équipes de 6 à 8 jeunes pour toute l'activité.

Quelle est la suite?

Lavez/désinfectez les mains — Nettoyez l'équipement utilisé.

Révision et clôture (15 min.)

Mise à jour hebdomadaire aux parents

Dates à retenir :

Quête du dragon

FOIRE AUX QUESTIONS

Quand la quête du dragon commence-t-elle ?

La quête débute le 3 octobre ! Utilisez le voyage des Castors/Louveteaux ou le voyage des Scouts/Aventuriers/Routiers pour partager les options de défis hebdomadaires avec les jeunes et les enthousiasmer pour cette prochaine quête d'un océan à l'autre.

Les détails contenus dans ce Guide du Scouter vous aideront à planifier et à faciliter les défis hebdomadaires, afin de garantir un plaisir magique.

La dernière semaine de la quête est le 31 octobre, et le dernier jour pour soumettre vos défis en ligne est le 30 novembre. Cette Quête peut être complétée chronologiquement ou dans l'ordre que les jeunes préfèrent ; elle a été conçue avec une programmation agile et un récit d'histoire.

Que faire si notre groupe doit faire du scoutisme virtuel cet automne, en fonction de la pandémie ?

Toutes les activités peuvent être réalisées à la maison avec les parents ou avec votre groupe. Vous devrez faire preuve d'un peu plus de créativité, mais nous récompenserons également les scouts virtuels avec des prix impressionnants.

Comment obtenir l'écusson ? Et y a-t-il plus d'un écusson ?

L'écusson est un souvenir de la quête et un merveilleux rappel de l'expérience amusante et excitante de la participation. Dès que l'écusson sera disponible via le magasin scout, nous en ferons l'annonce. L'écusson de la quête du dragon est un écusson unique et non un écusson composite. Cela dit, il existe un insaisissable écusson "fantôme" qui peut également être gagné. Plus de détails sur la page des incitations. (Veuillez noter que les écussons sont seulement disponibles en anglais.)

Que faire si nous ne pouvons pas faire l'activité telle qu'elle est décrite ?

Les jeunes peuvent choisir parmi quatre forces de la nature qui peuvent être débloquées pour le défi de chaque semaine. Il y a donc quatre activités à choisir comme point de départ, mais les sections peuvent les modifier pour répondre aux besoins de vos jeunes et à leurs capacités. Nous avons essayé de laisser les activités ouvertes afin que vous puissiez facilement vous y adapter. Le défi de chaque semaine offre une grande flexibilité, et vous pouvez les rendre aussi amusants et créatifs que vous le souhaitez.

Comment puis-je organiser ce programme pour ma section ?

Des vidéos promouvant chaque semaine de la quête du dragon seront publiées pour les scouts sur [Trello](#) avant la date de lancement. Cela permettra aux sections de se préparer bien à l'avance pour la quête.

Chaque lundi, à partir du 3 octobre, une vidéo sera publiée par Scouts Canada sur nos canaux de médias sociaux et sur Scouts.ca pour promouvoir publiquement le défi de cette semaine.

Partagez la vidéo avec votre section pour vous aider à planifier votre aventure, et n'oubliez pas de vous amuser ! Une fois que vous aurez terminé votre activité de la semaine, nous vous demanderons de remplir un court (et nous voulons dire court) formulaire pour confirmer votre participation, gagner des écussons et concourir pour des droits de vantardise et des prix !

Nous ne pouvons pas participer à l'une des semaines, ou nous ne voulons pas faire les activités dans l'ordre. Cela aura-t-il un impact sur le reste de la Quête ?

Cette quête du dragon peut être complétée chronologiquement ou dans l'ordre que les jeunes préfèrent ; elle a été conçue avec une programmation agile et une narration. Nous encourageons la participation chronologique, car cela renforce l'expérience partagée des jeunes qui se lancent dans la même activité chaque semaine, ensemble, en adoptant différentes approches pour surmonter le défi.

Peut-on faire d'autres activités une fois le programme terminé ?

Oui, vous pouvez aller aussi loin que vos jeunes le souhaitent.

Je n'ai pas le Wi-Fi là où je me rencontre, comment puis-je lire les vidéos ?

Vous pouvez les télécharger sur un appareil, vous pouvez les envoyer avant la réunion, vous pouvez demander aux jeunes de regarder YouTube chaque semaine à la maison avant d'arriver à la réunion, ou vous pouvez les diffuser en ouverture de votre réunion virtuelle. Vous pourrez trouver tous les outils, vidéos et ressources créatives dont vous aurez besoin dès qu'ils seront mis en ligne d'ici le 16 août, sur notre tableau [Trello ici](#).

Y a-t-il des prix ?

Oui, des prix hebdomadaires seront attribués aux groupes. Consultez notre page d'incitations (pg. 22).

Mes jeunes ne veulent pas faire l'activité prévue pour ma section ; puis-je faire le défi d'une autre section ?

Oui, absolument



La quête du dragon

INCITATIFS

L'écusson de la quête du dragon

Relevez tous les défis de la quête et gagnez cet écusson unique à ajouter à votre couverture de feu de camp !

Tableau des leaders

Suivez la quête du dragon sur le tableau des leaders chaque semaine. Quelle force de la nature votre section a-t-elle choisie pour relever le défi de la semaine ? Quelle force de la nature est la plus populaire chaque semaine ? Suivez l'aventure sur le classement pour le découvrir !

Chaque lundi, le tableau de classement de la quête du dragon sera mis à jour en fonction des soumissions de la semaine précédente ; il indiquera les forces de la nature choisies par les jeunes chaque semaine et leur progression dans la quête.

Nous allons également répartir les options par région, juste pour le plaisir. Les scouts de la côte ouest choisissent-ils les mêmes options que les scouts de la côte est ? Et les scouts du centre, sont-ils quelque part au milieu (ha, ha !) ?

Le vote hebdomadaire du vainqueur du voyage et les prix hebdomadaires !

À la fin de chaque semaine, une section dans chaque catégorie (Castors, Louveteaux, Sr. Sections seniors et virtuelles) sera choisie au hasard pour présenter l'activité de la semaine.

Vous pouvez voter en utilisant le lien sur le tableau des résultats pour choisir laquelle des quatre sections gagnera le prix hebdomadaire et sera le "vainqueur du voyage" de cette semaine ! Des liens pour voter seront également disponibles sur les pages des médias sociaux de Scouts Canada.

Le vote n'est ouvert que pendant deux jours (lundi et mardi de chaque semaine) et le gagnant sera annoncé le mercredi. Par exemple, le gagnant de la semaine 1 sera annoncé le mercredi de la semaine 2.

Nous aurons des prix pour les scouts et les jeunes et ils seront envoyés à l'animatrice / l'animateur responsable de la section gagnante.

Une photo de chaque section (provenant des soumissions d'activités) sera ajoutée au tableau des résultats le lundi suivant.

Photo de la semaine par région

Chaque semaine, une photo sera choisie au hasard parmi les activités soumises afin de mettre en lumière les aventures amusantes que les jeunes vivent en relevant chaque défi. Aucun prix n'est décerné pour les photos de la semaine, seule la renommée l'est.

Grand prix

Les sections soumettront leurs formulaires d'activité remplis pour la quête de la piste du dragon avant le 30 novembre. Chaque soumission sera ajoutée au tirage au sort du grand prix.

Les sections doivent soumettre un minimum de 4 formulaires de soumission en ligne (4 semaines sur 5 possibles) pour participer au tirage au sort final.

Le 5 décembre, un gagnant parmi toutes les inscriptions qualifiées sera sélectionné au hasard comme gagnant du grand prix. La section/groupe gagnante remportera un prix à déterminer.

Quels sont les prix hebdomadaires ?

En plus du droit de se vanter et de la gloire de la semaine, les prix hebdomadaires comprendront des cadeaux du Scout Shop, comme des outils multiples, des porte-couteaux de marque, des jouets en peluche, des toques, des bouteilles d'eau phosphorescentes et bien d'autres choses encore !

Attendez ! Qu'en est-il de l'écusson du fantôme ?

L'objectif du défi « la quête du dragon » est de participer, de partager, d'apprendre et de s'amuser ! Nous surveillerons les médias sociaux et rechercherons les sections qui font preuve d'amusement et de créativité en relevant chaque défi. Plus ils seront innovants et ingénieux, mieux ce sera !

Assurez-vous d'utiliser #DragonTrailQuest et de marquer @ScoutsCanada pour que nous ne manquions pas vos messages sur les médias sociaux. Il n'y a que 300 écussons fantômes disponibles, alors n'oubliez pas de partager vos photos pour avoir une chance d'être le gagnant hebdomadaire !



LES ENFANTS SE DÉCOUVRENT CHEZ LES SCOUTS !



C'est le début d'une nouvelle année de scoutisme. Ce qui signifie que le moment de laisser les enfants s'amuser en plein air est arrivé !

Rien n'est comparable à la fierté ressentie lors de la découverte d'une nouvelle recette inventée sur un feu de camp, à la construction d'un pont de pierre pour traverser le ruisseau ou à notre première histoire racontée autour du feu de camp sous un ciel étoilé.

À partir du 15 août 2022, les jeunes scouts peuvent réserver leur place et renouveler leur adhésion pour l'année 2023 ; les nouveaux membres et les membres dont l'adhésion est échue peuvent prendre part au plaisir dès le **1^{er} septembre 2022** avec l'ouverture des inscriptions au grand public.



Les scouts offrent aux jeunes un monde où ils peuvent jouer en toute sécurité, se faire des amis et développer leur caractère et leur confiance — tout en s'amusant et en faisant ressortir le meilleur d'eux-mêmes. Trouvez des outils utiles tels que des publications, des vidéos créatives, des photos et plus encore sur notre **tableau Trello** pour soutenir les efforts de recrutement locaux de votre groupe.

Collecte de fonds d'automne 2022

Alors que vous vous lancez dans votre quête du Chemin du Dragon, n'oubliez pas ces opportunités de collecte de fonds pour soutenir vos aventures scoutes !

Café scout



Groupes scouts — N'oubliez pas que le café scout est un excellent moyen de collecter des fonds pendant toute l'année pour vos aventures extraordinaires.

Du bon café pour une bonne cause — Scouts Canada et Equator Coffee Roasters se sont associés pour offrir du très, très bon café. Nous proposons une collecte

de fonds en ligne avec une délicieuse sélection de mélanges de cafés gourmets afin d'aider les groupes à créer d'excellents programmes qui favorisent le bien-être et le développement des jeunes. Les groupes peuvent s'attendre à un bénéfice de 35 % sur chaque commande. En outre, plus de 5 % de toutes les ventes soutiendront directement le programme Personne laissé de côté permettant à davantage de jeunes de commencer le scoutisme cette année. Pour en savoir plus, cliquez ici et inscrivez-vous dès maintenant !

Find out more [here](#) and [SIGN UP NOW!](#)

Popcorn Scout



La campagne Scout Popcorn arrive à grands pas et nous avons apporté quelques changements à la campagne afin d'offrir plus de flexibilité à nos groupes et de garantir un traitement rapide et efficace des commandes. Nous organiserons deux séances de discussion ouverte pour aider les groupes dans leurs efforts de collecte de

fonds cette année, alors gardez un œil sur notre site Web Popcorn scout pour plus d'informations.

La campagne se déroulera du 3 octobre au 1er décembre 2022. Comme vous le savez peut-être déjà, nous travaillons depuis 2021 avec notre fournisseur de popcorn canadien, Papa Jack Popcorn, pour offrir à nos groupes une belle gamme de produits délicieux qui sont tous sans noix, sans gluten et, bien sûr, des produits du Canada.

Lorsque vous achetez du Scout Popcorn, vous aidez vos Sections scoutes à financer d'autres grandes aventures et, surtout, vous offrez aux enfants quelque chose d'amusant à attendre avec impatience. De plus, une partie des bénéfices sera reversée au programme Personne laissé de côté de Scouts Canada, qui aide les jeunes confrontés à des obstacles économiques à profiter des avantages du scoutisme.

Semences scout

Notre campagne « Semences scout » reprendra à la mi-janvier (un début plus précoce cette année) et se poursuivra jusqu'à la fin mars 2023. Toutes les ventes se feront en ligne sur notre site Shopify des Semences scout. Notre fournisseur canadien Make It Sow offre une excellente variété de kits de semences, permettant aux clients de s'amuser en apprenant à cultiver leur propre jardin tout en soutenant les groupes scouts locaux et en aidant notre planète ! Les groupes recevront 40 % du prix de vente au détail comme profit et plus de 5 % seront alloués au programme Personne laissé de côté.



Partenariat Chilly Moose

Scouts pour le développement durable X Concours Chilly Moose

Faites passer votre impact environnemental au niveau supérieur ! Nous ne sommes peut-être pas capables de changer le monde à nous seuls, mais nous pouvons certainement faire une différence positive lorsque nous travaillons ensemble.

Avec l'aide de notre partenaire, Chilly Moose, nous voulons encourager davantage de sections scoutes à intégrer les ODD (Objectifs de développement durable) Les Scouts Pour Un Avenir Durable dans leur programmation hebdomadaire.

En soumettant vos activités et projets, votre section pourra gagner l'un de nos grands prix Chilly Moose. En outre, chaque section qui soumet un projet sera également inscrite à un tirage au sort pour gagner d'autres prix ! Vous pouvez trouver plus d'informations sur notre page Passe à l'action (Take Action page – en anglais seulement) et soumettre l'activité de votre groupe sur cette page également.



Liens avec les badges

ACTIVITÉS	BADGES
Course à obstacles	Santé physique louveteaux, hiver, Santé physique toute l'année, Santé physique Fitness, ODD 3 — Bonne santé et bien-être <i>ODD : Objectifs de Développement Durable</i>
Le sol est de la lave	Castor et Louveteau — Travail d'équipe
Ponts extraordinaires, Ingénierie,	ODD 9 — Industrie, Innovation et Infrastructure, Pionniérisme CPA 4.1, 6.1 <i>CPA : Compétences Plein Air</i>
Construire un barrage	Construire un barrage sur la Terre des castors, ODD 15 — La vie sur terre
Construire un jeu de société	Hobby louveteaux, Hobby scouts
Défi de l'avion en papier	Castor scientifique, louveteau et scout aériens
Apprendre à composter	Castor de la Terre, castor scientifique, louveteau de la Terre, louveteau scientifique
Lampes à lave	Castor scientifique, louveteau scientifique
Uranium comestible	Castor scientifique, louveteaux et scouts scientifiques, ODD 7 — Énergie propre et abordable
Nuage dans un bocal	Louveteau et scout aériens
Meilleures bulles	Louveteau aérien, louveteau scientifique, ODD 9 — Industrie, Innovation et Infrastructure
Le sentiment musical	Castor musical, louveteau des arts
Potions magiques	Castor scientifique, louveteau scientifique
Renverser la bâche	Scouts, Aventuriers et Routiers — Travail d'équipe
Défi guimauve	Scouts, Aventuriers et Routiers — Travail d'équipe
Survie de l'équipe	Aventuriers et Routiers — Résolution de problèmes
Monter son campement	Camping CPA 2.10,3.12,5.12,6.16
Sac à ours	Scout de la terre, Camping 5.15,6.17,7.14, ODD 15 — La vie sur terre
Chute du melon	ODD 3 — Bonne santé et bien-être
Construire un aéroglisseur	Louveteau aérien, Louveteau constructeur, scout aériens, l'ingénierie scout, ODD 9 — Industrie, Innovation, et Infrastructure
Catapultes	Louveteau scientifique, scout scientifique, Pionniérisme 4.1, ODD 9 — Industrie, Innovation, et Infrastructure
Maitre cuisinier	Hobby scout, Camping — CPA 4.6,5.7,5.8,6.8,6.9,7.8. Artisanat scout CPA 3.2,4.3,5.2,6.2,7.3,8.2,9.2. ODD 3 — Bonne santé et bien-être
Recherche sur le terrain	Scouts, Aventuriers et Routiers — Communication
Les ours et les abeilles	Scouts — Résolution de problèmes



MESURES DE SÉCURITÉ POUR VOTRE AVENTURE

ÉTAPE 1 : Diviser le groupe en patrouilles de manière à augmenter la probabilité que tous les jeunes puissent participer, à accroître l'efficacité et à renforcer l'apprentissage en équipe et le partenariat avec un mentor dévoué (animateur/animateur désigné(e)).

ÉTAPE 2 : Échauffement enjoué. Demandez à quelqu'un de raconter une blague ou un événement amusant survenu récemment.

ÉTAPE 3 : Passez en revue l'activité : Randonnée, canoë, raquette, nettoyage du parc, baignade.
DEMANDER : « *Quelle activité avons-nous prévu pour aujourd'hui (ce matin / ce soir etc...)?* ».

ÉTAPE 4 : Discutez des risques spécifiques liés à l'activité prévue.

DEMANDER : « *Quels sont les risques ?* »

ÉTAPE 5 : Discutez des actions / tâches ou des rôles / responsabilités spécifiques requis pour l'activité, par exemple : randonneur principal, secouriste, sauveteur, balayeur, responsable des urgences, etc.

DEMANDER : « *Quelles sont les principales tâches à accomplir ?* »
« *Quelles sont les étapes / actions que nous allons entreprendre ?* »
« *Des rôles spécifiques sont-ils requis ?* »

Qu'est-ce qu'un « Jasez sécurité » ?

Prendre un petit cinq minutes au début d'une activité pour jaser sécurité est l'une des occasions les plus efficaces pour donner de bonnes habitudes aux jeunes scouts.

Section : Toutes les sections

Exigences de sécurité : Dépend du lieu, de la période de l'année et des exigences locales.

Participants: Toutes les sections

Tous Lieu : Toutes les sections

Tout Durée prévue : 5-10 minutes, n'importe quand — de préférence avant une activité lorsque les jeunes sont concentrés

Sujet : Faire référence au lieu, à l'aventure, à la période de l'année ou à un incident récent.

ÉTAPE 6 : Discutez des compétences spécifiques si elles sont appropriées à l'activité, par exemple le ski de fond, la randonnée hivernale, l'escalade, etc.
DEMANDER : « *Avons-nous les compétences — qui les a — comment allons-nous les exploiter ?* »

ÉTAPE 7 : Passez en revue le plan d'intervention d'urgence (PIE). Emplacement des secouristes / trousse, téléphone satellite, ambulance, numéros d'urgence.
DEMANDER : « *Que faisons-nous si quelque chose ne va pas (passez en revue le PRE si nécessaire) ?* ». « *Qui devons-nous appeler en cas d'urgence ?* ». « *Que faisons-nous si l'autre patrouille est en difficulté ?* ».

ÉTAPE 8 : Demandez aux jeunes / scouts de partager leurs expériences précédentes.

DEMANDER : « *Quelqu'un a-t-il déjà eu une expérience où il a été blessé ou presque blessé en faisant une activité comme celle-ci ? Qu'avez-vous appris ?* »

ÉTAPE 9 : Terminez par des remarques et des questions finales.

DEMANDER : « *Quelqu'un a-t-il des questions ou des remarques finales ?* »

ÉTAPE 10 : Réaliser l'activité.

LISTE DE CONTRÔLE DES DANGERS

Liste de contrôle des directives d'identification des dangers :

- A remplir par l'animatrice / l'animateur responsable (idéalement en discussion avec les autres adultes de la section) qui souhaite faire du camping ou une activité d'aventure.

Instructions :

- Cochez chaque case qui représente un danger probable — identifiez les résultats potentiels du danger (c'est-à-dire les impacts et les conséquences) — développez des procédures d'atténuation des risques (supprimer, réduire ou accepter) et documentez les principales stratégies de gestion des risques dans l'ERP — communiquez aux parents et aux jeunes.

ENVIRONNEMENT NATUREL	TRANSPORT
<input type="checkbox"/> Conditions météorologiques <input type="checkbox"/> Risques d'incendie / interdiction <input type="checkbox"/> Exposition à la chaleur / au froid <input type="checkbox"/> Poussière <input type="checkbox"/> Conditions du sol <input type="checkbox"/> Eau (rivières, inondations) <input type="checkbox"/> Tornade / vents violents	<input type="checkbox"/> Conditions de conduite <input type="checkbox"/> Bateaux / Canoës / Remorque <input type="checkbox"/> Autobus / autocar (ceintures de sécurité ?) <input type="checkbox"/> Spécifique à un lieu ? <input type="checkbox"/> Vélos (Casques ?)
PHYSIQUE	BIOLOGIQUE
<input type="checkbox"/> Électricité (cordons, câblage, prises) <input type="checkbox"/> Hauteurs (échelles, arbres) <input type="checkbox"/> Surfaces chaudes / froides (BBQ, feux) <input type="checkbox"/> Risques de trébuchement (cordons, racines d'arbres, cordes) <input type="checkbox"/> Risques de coups / chocs / contacts Grande faune (ours, couguars, etc.)	<input type="checkbox"/> Insectes / araignées <input type="checkbox"/> Excréments d'oiseaux / de souris <input type="checkbox"/> Moisissures / Champignons / Bactéries / Virus <input type="checkbox"/> Plantes vénéneuses <input type="checkbox"/> Maladies / Maladies <input type="checkbox"/> Préparation des aliments <input type="checkbox"/> Pandémie
CHIMIQUE	ACTIVITÉ
<input type="checkbox"/> Produits chimiques pour le jardinage <input type="checkbox"/> Produits chimiques ménagers / Poisons <input type="checkbox"/> Médicaments ménagers <input type="checkbox"/> Propane / Carburant / Huiles <input type="checkbox"/> Fumées toxiques	<input type="checkbox"/> Escalade (verticale) <input type="checkbox"/> Pagaie (eau) <input type="checkbox"/> Natation (Noyade) <input type="checkbox"/> Cordes (verticales) <input type="checkbox"/> Camping <input type="checkbox"/> Randonnée pédestre

AUDIT DE SÉCURITÉ

Rappels clés en matière d'intervention et d'observation :

- Conformité, Intervention, Respect
- Allez voir" = 80% d'observation et 20% d'intervention
- Allez-y avec un but et avec concentration
- Au-dessus, en-dessous, derrière, à l'intérieur
- Tous les accidents et blessures peuvent être évités
- La vérification de la tête aux pieds
- En tant que superviseur/adulte, vous êtes responsable de la sécurité de vos jeunes/membres
- Recherchez les comportements sûrs et dangereux de vos jeunes/membres
- Le plus bas niveau de leadership vous démontrez est le plus haut niveau que vous pouvez attendre de votre personnel.
- Utilisez vos 5 sens : regardez, sentez, sentez, écoutez, goûtez.

Soyez dur avec le processus — soyez doux avec les gens.

RÉPONSES DU PERSONNEL (10 SECS)	ÉQUIPEMENT ET OUTILS
<input type="checkbox"/> Arrêt ou pause sur le chantier <input type="checkbox"/> Correction de l'EPP <input type="checkbox"/> Changement de poste <input type="checkbox"/> Réorganiser le travail / les outils <input type="checkbox"/> Fixer les mise à terre <input type="checkbox"/> Déplacement des protections de sécurité <input type="checkbox"/> Dans un espace confiné	<input type="checkbox"/> Adapté à la tâche <input type="checkbox"/> Sont-ils utilisés correctement <input type="checkbox"/> Stocké correctement <input type="checkbox"/> Propre <input type="checkbox"/> Étiqueté <input type="checkbox"/> Procédures en place — Système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail (SIMDUT) <input type="checkbox"/> État sûr
ERGONOMIE	ÉQUIPEMENT DE PROTECTION PERSONNEL (EPP)
<input type="checkbox"/> Soulever / abaisser <input type="checkbox"/> Pousser / Tirer <input type="checkbox"/> Surextension <input type="checkbox"/> Contacts électriques <input type="checkbox"/> Substances dangereuses <input type="checkbox"/> Positions inconfortables <input type="checkbox"/> Risque de hauteur <input type="checkbox"/> Exposition à la température	<input type="checkbox"/> Tête <input type="checkbox"/> Yeux et visage <input type="checkbox"/> Oreilles <input type="checkbox"/> Respiratoire (respiration) <input type="checkbox"/> Tronc / Corps <input type="checkbox"/> Bras et Mains <input type="checkbox"/> Jambes et Pieds <input type="checkbox"/> Protection contre les chutes
NORMES ET PROCEDURES	ENTRETIEN MÉNAGER
<input type="checkbox"/> Visible / présent <input type="checkbox"/> Adéquat / à jour <input type="checkbox"/> Connu / discuté <input type="checkbox"/> Barrières / balisage <input type="checkbox"/> Vérifié par le superviseur <input type="checkbox"/> Mesuré <input type="checkbox"/> Sécurité et promenades Gemba	<input type="checkbox"/> Propreté et rangement <input type="checkbox"/> Rangement adéquat <input type="checkbox"/> Portes non bloquées <input type="checkbox"/> Mesures visuelles <input type="checkbox"/> Système d'étiquetage <input type="checkbox"/> Extincteurs bien visibles <input type="checkbox"/> Sorties marquées



