

## INTER-POSTES 2002

Directives pour le grand jeu

- Deux adultes supervisent chaque équipe de jeunes (N.B. l'un d'eux se rend au 1<sup>er</sup> point pour jouer le rôle de la victime).
- Directives pour les jeunes : vous prenez l'azimut qui vous est donné par l'animateur. Vous le suivez jusqu'à l'endroit indiqué par des rubans bleus. (chaque parcours devrait avoir environ 200 mètres) là, vous aurez des directives. Les animateurs sont là pour vous évaluer à partir de critères déjà établis.

---

**DÉROULEMENT**

- On donne le 1er azimut et on laisse aller les jeunes.
- (Il se peut que la correction des boussoles ait été faussée volontairement. Observez si les jeunes vérifient celle-ci (12 degrés ouest). S'ils n'y pensent pas, laissez-les aller pour le 1<sup>er</sup> azimut puis invitez-les à faire cette vérification.)
- Au premier point les jeunes trouvent un blessé (l'animateur venu se placer avant). Reportez-vous à la fiche d'évaluation. Le blessé est inconscient. Il se réveillera une fois que les jeunes auront vérifié sa respiration et son pouls.

N. B. Si les jeunes oublient de faire ces vérifications, attendez 5 minutes puis réveillez-vous. Et parlez : je me suis blessé au genou droit et ça fait très mal. Ne donnez aucune autre information.

Une fois qu'un des jeunes revient avec le billet marqué AMBULANCE Vous devenez l'ambulancier et c'est à vous que les jeunes doivent remettre le blessé et donner les informations requises.

- Fin de la première épreuve
- On donne le deuxième azimut..(les deux animateurs suivent)

- A u deuxième point les jeunes doivent faire l'épreuve de survie.
- Vous leur dites : vous êtes perdu, la nuit va arriver bientôt, vous avez 30 minutes pour vous préparer. Ne donnez aucune autre information. Consultez la fiche d'évaluation.
- Après 30 minutes, l'épreuve prend fin.
- On donne le troisième azimut (les deux animateurs suivent)

• Au troisième point c'est l'épreuve des lois scouts  
Vous leur dites : on s'est trompé d'épreuves. Il faut tout recommencer.  
N.B. Ayez l'air sérieux pour que les jeunes y croient et réagissent naturellement.  
Reportez-vous à la fiche d'évaluation pour donner les points.

L'épreuve prend fin quand les jeunes ont pris leur décision et agissent ou après 30 minutes maximum.

- On donne le quatrième azimut. Il devrait vous mener au point de départ.

INTER-POSTE 2002GRAND JEU

Nom de l'équipe \_\_\_\_\_

Évaluation de l'épreuve de 1<sup>er</sup> secours

<u>Critère</u>	%	<b>Max</b>	<u>précisions</u>	<u>remarques</u>
Organisation		10	Est-ce que quelqu'un a pris les commandes du groupe pour diriger les 1ers secours?	
Ambulance		10	Ont-ils envoyé une personne pour aller appeler l'ambulance?	
1 respiration et pouls		10	Ont-ils vérifié si la personne respire? Ont-ils vérifié le pouls?	
Rassurer le blessé		10	Ont-ils rassuré le blessé quand il s'est réveillé?	
2 maîtriser le saignement		10	Ont-ils vérifié le saignement et ont-ils pris les mesures pour le contrôler	
3 traiter la blessure		10	Nettoyage et pansements adéquats	
4 immobilisation		10	Ont-ils immobilisé adéquatement la victime	
5 traiter l'état de choc		10	Ont-ils couvert la personne et continué à lui parler pour garder le contact	
Comportement autour du blessé		10	Calme, laissé de l'air	
Remise aux ambulanciers		10	Explications à l'ambulancier sur les soins donnés	
<b><u>total</u></b>		<b><u>100</u></b>		

INTER-POSTES 2002GRAND JEU**Nom de l'équipe** \_\_\_\_\_Évaluation de l'épreuve de survie

Critère	%	Max	Précisions	Remarques
Organisation		20	Un leader? Partage des tâches? Participation de tous?	
Choix du site		20	Endroit à l'abri du vent? Pas trop humide? Bois mort en quantité?	
Priorité 1 le feu		20	Fait avant l'abri? Technique d'allumage adéquate? Bonne taille? Sécuritaire?	
Priorité 2 le bois		20	Le plus sec disponible? Pas coupé inutilement? Réserve suffisante?	
Priorité 3 l'abri		20	Bien situé par rapport au feu et au vent? Construction simple avec ce qui est disponible? Protection adéquate contre le vent et la pluie?	

## INTER-POSTES 2002

GRAND JEUNOM DE L'ÉQUIPE \_\_\_\_\_Évaluation de l'application des lois scouts

<u>Lois</u>	<u>%</u>	<u>Max</u>	<u>Précisions</u>	<u>Remarques</u>
<u>Le scout fait équipe</u>		<u>20</u>	<u>Solidarité dans l'équipe?</u> <u>Réaction structurée?</u> <u>Est-ce que l'équipe est arrivée à prendre une décision?</u>	
<u>Le scout respecte les autres</u>		<u>20</u>	<u>Cherche-t-on un coupable?</u> <u>Est-ce que les jeunes se respectent entre eux par un langage correct et une attitude respectueuse?</u>	
<u>Le scout est toujours joyeux</u>		<u>20</u>	<u>Est-ce que les jeunes gardent leur bonne humeur malgré la situation?</u>	
<u>Le scout est maître de lui-même</u>		<u>20</u>	<u>Est-ce que certains sont en colère ou si tous gardent le contrôle?</u>	
<u>Le scout mérite et fait confiance</u>		<u>20</u>	<u>Est-ce que les jeunes se font confiance entre eux?</u> <u>Font-ils confiance à l'animateur qui leur demande?</u>	