

# TABLEAU DE TRANSITION DES BADGES SCOUTS

Un guide de référence de l'ancien programme au Sentier canadien



BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>VOYAGEUR CITOYEN</b>	2. Ce qu'il faut faire en cas d'urgence.	<b>SECOURISME</b>	1.9						
			2.2						
			2.5						
			2.8						
<b>VOYAGEUR LEADERSHIP</b>	1. Participer à une activité qui correspond à une exigence du niveau voyageur.	<b>CAMPING</b>	3.4						
			5.1						
			5.2						
			5.7						
			6.2						
			6.4						
			6.8						
6.17									
6.18									
	7. Préparer un plan d'évacuation de ta maison en cas d'incendie.	<b>SECOURISME</b>	2.4						
<b>VOYAGEUR TECHNIQUES DE PLEIN AIR</b>	1. Camper en plein air pendant six nuits (dont deux nuits consécutives).	<b>CAMPING</b>	3.14						
	2. Participer à deux randonnées ou sorties de six heures ou plus.	<b>RANDONNÉE</b>	1.10						
	3. Montrer que tu connais les dangers qui peuvent découler des conditions météorologiques et que tu connais les causes, les symptômes, les signes, le traitement et la prévention : a. de l'hypothermie b. des engelures c. des coups de soleil et des coups de chaleur d. de la déshydratation	<b>CAMPING</b>	5.9	<b>RANDONNÉE</b>	6.6 6.16	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	3.9 4.13	<b>CANOË-KAYAK</b>	5.4

Sentiercanadien.ca



Tout commence avec les Scouts.



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>VOYAGEUR TECHNIQUES DE PLEIN AIR (SUITE)</b>	4. Dresser la liste de l'équipement individuel de base nécessaire pour une nuit de camping.	<b>CAMPING</b>	2.2						
	5. Quelles sont les règles de sécurité et les précautions à prendre pour éviter que tu te perdes? Que dois-tu faire si tu te perds?	<b>SECOURISME</b>	1.10 1.14	<b>PIONNIÉRISME</b>	1.4 1.8 2.7 4.10	<b>RANDONNÉE</b>	1.8 3.11	<b>CAMPING</b>	1.6 2.1
	6. Préparer une trousse d'urgence personnelle.	<b>SECOURISME</b>	1.1 2.1						
	7. Avoir de bonnes connaissances du milieu naturel et des dangers tels que : a. des tempêtes terribles, des éclairs et la grêle b. la prévention et le soin de morsures et de piqûres d'insectes c. les dangers qui peuvent venir de la rencontre d'animaux sauvages et des stratégies pour limiter le risque d. les plantes vénéneuses et leur traitement	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.12	<b>SECOURISME</b>	2.14 2.15 3.13 3.15 4.12 6.5	<b>RANDONNÉE</b>	4.9 5.12 5.13 5.18 6.12		
8. Savoir utiliser des couteaux, des haches, des scies, des réchauds et des lanternes.	<b>PIONNIÉRISME</b>	3.2 4.4 5.3 6.3	<b>CAMPING</b>	3.7 4.3 4.5 4.6 4.11 5.5 5.8 6.6 6.9	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	5.8			



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>VOYAGEUR TECHNIQUES DE PLEIN AIR (SUITE)</b>	9. La connaissance des cartes routières et topographiques et des boussoles a. les 16 points de la boussole b. les signes topographiques conventionnels c. les relèvements d'une boussole	<b>SECOURISME</b>	5.9	<b>CANOË-KAYAK</b>	6.9	<b>RANDONNÉE</b>	1.5 2.3 2.4 3.3 3.4 3.6 4.5 4.6 5.7 5.8	<b>PIONNIÉRISME</b>	3.6 5.5
	12. Allumer un feu sans laisser de traces.	<b>CAMPING</b>	3.13 4.8						
	13. Préparer un repas simple en plein air.	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	3.4	<b>CAMPING</b>	3.12	<b>PIONNIÉRISME</b>	2.2 3.2 4.3		
	14. Comment vérifier que l'eau est potable?	<b>RANDONNÉE</b>	6.7	<b>PIONNIÉRISME</b>	1.3 4.5 5.4				
	15. Installer un campement de façon sécuritaire.	<b>CAMPING</b>	4.9 5.15						
	16. Apprendre à faire 5 nœuds de base.	<b>PIONNIÉRISME</b>	2.1 3.1						
	17. Démontrer tes connaissances de la philosophie du camping sans traces.	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.6	<b>RANDONNÉE</b>	3.9 4.11	<b>CAMPING</b>	3.10 4.8 5.11	<b>DÉFIS VERTICAUX</b>	5.10

Sentiercanadien.ca



Tout commence  
avec les Scouts.



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>ÉCLAIREUR LEADERSHIP</b>	2. Planifier et diriger une activité de plein air d'une journée pour ta patrouille.	<b>RANDONNÉE</b>	4.19						
	3. Planifier une sortie de camping de quarante-huit heures. Évaluer l'activité.	<b>RANDONNÉE</b>	5.2	<b>CAMPING</b>	6.2				
	4. Enseigner une technique de base à un scout de niveau pionnier ou voyageur.	<b>RANDONNÉE</b>	3.6 4.1 4.6						
<b>ÉCLAIREUR DÉVELOPPEMENT PERSONNEL – PHYSIQUE</b>	<p>Connaissances dans l'administration des premiers soins OU Démontre tes connaissances pour ce qui suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>le traitement de l'état de choc et de l'étouffement</li> <li>cinq techniques d'utilisation de bandages</li> <li>la signification de « premiers soins »</li> <li>les types de blessures et d'infections</li> <li>les règles générales pour le traitement des fractures, des intoxications ainsi que des blessures avec saignement</li> <li>l'arrêt de saignement</li> <li>la fabrication d'un brancard et d'une attelle avec le matériel disponible sur place</li> <li>le traitement d'une coupure ou d'une brûlure</li> <li>la réanimation cardiorespiratoire (RCR).</li> </ul>	<b>SECOURISME</b>	5.1						



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>ÉCLAIREUR TECHNIQUES DE PLEIN AIR</b>	1. Camper pendant douze nuits; le camping doit comprendre deux camps de deux nuits ou un camp d'un jour et un camp léger ou un camp itinérant.	<b>CAMPING</b>	4.12						
	2. Participer à trois autres randonnées ou sorties d'une durée de six heures ou plus a. Une de ces randonnées doit comprendre un coucher d'au moins deux nuits. b. Une de ces randonnées doit s'effectuer sous des conditions hivernales.	<b>RANDONNÉE</b>	1.10 2.8 3.12 4.17 5.19 6.19	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	1.10 2.9 3.12 5.11				
	3. Savoir utiliser correctement et entretenir l'équipement comme les réchauds, les haches, les scies et le matériel de cuisine.	<b>PIONNIÉRISME</b>	3.2 4.4 5.3 6.3	<b>CAMPING</b>	3.7 4.3 4.5 4.6 4.11 5.5 5.8 6.6 6.9	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	5.8		
	4. Planifier un menu pour deux scouts pour un camp de fin de semaine : a. Le menu doit comporter au moins cinq repas. b. Le menu doit être accompagné de la liste d'épicerie et du matériel nécessaire.	<b>CAMPING</b>	5.7 6.7 6.8						
	5. Planifier un menu pour une patrouille pour un camp d'une fin de semaine : a. Le menu doit comprendre au moins cinq repas. b. Le menu doit être accompagné de la liste d'épicerie et du matériel nécessaire.	<b>CAMPING</b>	5.7 6.7 6.8						



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
ÉCLAIREUR TECHNIQUES DE PLEIN AIR (SUITE)	6. Dormir à l'intérieur d'un abri temporaire que tu as construit.	SECOURISME	8.13	TECHNIQUES HIVERNALES	3.6	PIONNIÉRISME	3.7 4.7 5.1		
	7. Faire une démonstration de brèlage carré et de brèlage diagonal.	PIONNIÉRISME	4.1						
	8. Expliquer à un scout de niveau voyageur comment préparer, utiliser et prendre soin de son équipement personnel.	CAMPING	3.1						
	9. Identifier quatre animaux et oiseaux sauvages. Garder une liste de tes observations pendant au moins deux sorties.	NON APPLICABLE							
	10. Identifier quatre espèces d'arbres ou d'arbustes dans les secteurs où tu campes ou fais de la randonnée.	PIONNIÉRISME	2.5						
	11. Identifier quatre espèces de fleurs sauvages poussant dans les secteurs où tu campes ou fais de la randonnée.	PIONNIÉRISME	1.6						
	12. Expliquer comment se débarrasser des restes de table, des eaux usées et des déchets corporels.	CANOË-KAYAK	6.8	CAMPING	5.11				
	13. Planifier et diriger un projet de protection de l'environnement pour ta patrouille.	NON APPLICABLE							
	14. Démontrer, pendant que tu remplis les exigences du niveau éclaireur, que tu as mis en pratique ton code environnemental personnel et la philosophie de camping sans trace.	NON APPLICABLE							

Sentiercanadien.ca



Tout commence  
avec les Scouts.



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>BADGE DE CAMPING TOUTES SAISONS</b>	1. Tu dois passer au moins deux nuits au cours de chacune des trois périodes de camping dans une tente ou un abri temporaire.	<b>CAMPING</b>	6.19						
	2. Avec ta patrouille, tu dois : a. obtenir une permission écrite de tes parents à aller camper; b. choisir un site de camp et obtenir la permission de l'utiliser; c. organiser le transport; si tu utilises un véhicule, tu dois parcourir le dernier kilomètre à pied en transportant tout ton équipement; d. planifier un menu et acheter la nourriture dont tu as besoin; e. préparer l'équipement de camping de la patrouille en tenant compte de la saison; et f. planifier le programme d'activités pour le camp.	<b>CAMPING</b>	3.4 4.4 5.2 5.7 6.8						
	3. Obtenir l'approbation de l'animateur de troupe ou de ton chef de patrouille pour tout ce qui concerne les exigences du n° 2.	<b>CAMPING</b>	6.2						
	4. Évaluer chaque camp avec un animateur dans les deux semaines suivant le camp. Discuter de vos préparatifs, des résultats du camp et des mesures prises pour ne laisser aucune trace.	<b>NON APPLICABLE</b>							



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Natation	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nager sur place pour 5 minutes</li> <li>Crawl 100 mètres</li> <li>Dos crawlé 100 mètres</li> <li>Dos élémentaire 100 mètres</li> <li>Brasse 50 mètres</li> <li>Marinière 50 mètres</li> <li>Nage papillon 3 x 10 mètres</li> <li>Nage d'endurance (400 mètres sans arrêt, nage au choix).</li> </ul>	<p>La seule référence pertinente des compétences d'aventures de plein air au badge de défi de natation est la suivante :</p> <p>Activités aquatiques 4.1</p> <p>J'ai réussi l'une des compétences suivantes : AquAventure 6, le niveau Nageur des YMCA, le niveau 5 du programme Natation Junior de la Croix-Rouge ou je peux démontrer des compétences équivalentes.</p>							
<b>BADGE DE DÉFI</b> Randonneur expérimenté	1. Camper 12 nuits, dont au moins deux camps de trois nuits consécutives. Démontrer des compétences solides en camping léger.	CANOË-KAYAK	7.12	CAMPING	4.12				
	2. Planifier et préparer des menus nutritifs pour de longues sorties de camping.	CANOË-KAYAK	5.9 7.9	CAMPING					
	3. Montrer comment utiliser l'équipement de camping léger.	RANDONNÉE	5.5	CAMPING	5.3				
	4. Être capable de charger et de transporter ton équipement.	CAMPING	3.3						
	5. Obtenir au moins deux des badges suivants : badge de pionniérisme, badge de scoutisme d'hiver, badge d'excursion aquatique ou brevet de camping toutes saisons.	NON APPLICABLE							
	6. Transmettre tes connaissances en camping léger à d'autres scouts.	CAMPING	5.4						
	7. Diriger un camp de patrouille.	CAMPING	6.2						
	8. Montrer que tu te préoccupes des questions environnementales en camping.	CAMPING	4.8 5.11 5.14 6.14 7.12						

Sentiercanadien.ca



Tout commence  
avec les Scouts.



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR		
			#		#		#		#	
<b>BADGE DE DÉFI</b> Exploration	1. Planifier, diriger et évaluer trois expéditions, dont le niveau de difficulté sera croissant : à pied, à bicyclette, en canot, etc.	L'objectif du badge est les trois expéditions. Les compétences d'aventures de plein air ne se rattachent pas à ce badge. Outre l'utilisation d'une carte et d'une boussole, qui peuvent se rattacher à la compétence d'aventure de plein air de randonnée 4.5, les exigences de ce badge ne sont pas directement liées à une compétence d'aventures de plein air.								
	2. Être capable d'utiliser une carte et une boussole.	<b>SECOURISME</b>	5.9	<b>CANOË-KAYAK</b>	6.9	<b>RANDONNÉE</b>	1.5 2.3 2.4 3.3 3.4 4.5 5.7 5.8	<b>PIONNIÉRISME</b>	3.6	
	3. Expliquer comment évaluer les risques de ces expéditions.	<b>CAMPING</b>	7.9							
	4. Évaluer ton expérience.	<b>NON APPLICABLE</b>								
<b>BADGE DE DÉFI</b> Maîtrise de l'aviron	<b>Sécurité</b> 1. Expliquer les règles de sécurité sur l'eau, dans l'eau et autour de l'eau.	<b>CANOË-KAYAK</b>	1.9 1.11 2.6 2.7 2.13							
	2. Choisir et ajuster correctement un gilet de sauvetage.	<b>CANOË-KAYAK</b>	1.3 1.4 1.8 2.2	<b>ACTIVITÉS AQUATIQUES</b>	1.1 2.3 3.4					
	3. Montrer comment effectuer un sauvetage.	<b>CANOË-KAYAK</b>	2.11 3.9 4.11 4.15							
	4. Expliquer et faire une démonstration des techniques d'auto-sauvetage (c'est-à-dire, comment rejoindre la rive à l'aide de l'embarcation).	<b>CANOË-KAYAK</b>	2.7 5.5							



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	
			#		#		#		#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Maîtrise de l'aviron (suite)	5. Expliquer et démontrer un sauvetage « canot a canot ».	<b>CANOË-KAYAK</b>	5.7						
	<b>Connaissances</b>	<b>CANOË-KAYAK</b>	2.12						
	1. Nommer et indiquer 10 parties d'une embarcation et 5 parties d'un aviron.								
	2. Montrer comment entretenir ton embarcation et comment effectuer avec ton embarcation une mise à l'eau ou une sortie de l'eau.	<b>CANOË-KAYAK</b>	1.11 4.3						
	3. Savoir comment éviter et comment traiter : a. l'hypothermie, b. l'épuisement dû à la chaleur, c. un coup de chaleur, d. l'exposition aux rayons UV.	<b>CANOË-KAYAK</b>	2.13 5.4						
	4. Connaître la réglementation de Transports Canada pour ton embarcation.	<b>CANOË-KAYAK</b>	2.5						
	<b>Techniques</b>	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.4						
	1. Être capable d'avironner à la proue et à la poupe de l'embarcation.								
	2. Montrer la stabilité de l'embarcation.	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.4						
	3. Faire pivoter l'embarcation de 360° dans les deux directions.	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.9						
4. Avironner en ligne droite sur une distance de 100 mètres.	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.8							
5. Faire la démonstration des coups suivants : • le coup en « J », • le coup d'arrêt, • la propulsion circulaire, • le coup arrière, • le coup d'appel • le coup d'écart.	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.10							
6. Parcourir dix kilomètres en avironnant.	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.18							



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Navigation	<p>1. Détenir au moins le niveau AquaAventure 7 de la Société Canadienne de la Croix-Rouge ou le niveau survie du Programme de sécurité en embarcation ou le niveau étoile IV du YMCA ou répondre aux exigences suivantes :</p> <p>a. Démontrer tes connaissances en sécurité dans l'eau, sur l'eau et autour de l'eau.</p> <p>b. Effectuer le sauvetage d'une personne en utilisant des engins à tendre, des engins à lancer avec cordage et des aides flottantes à deux mètres de distance, à partir de la rive, du quai et d'un bateau. Ramener la victime en lieu sûr et la sortir de l'eau tout en essayant de la calmer.</p> <p>c. Sauter en eaux profondes alors que tu es complètement vêtu et que tu portes un gilet de sauvetage; nager sur place pendant cinq minutes sans montrer de stress, puis nager sur une distance de 100 mètres en utilisant n'importe quelle nage.</p> <p>d. Illustrer comment effectuer les positions « HELP » et « CAUCUS » dans l'eau et hors de l'eau.</p> <p>e. Expliquer comment rejoindre les services d'urgence.</p>	<b>VOILE</b>	1.5						
			2.1						
			2.9						
			3.14						
			4.18						



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Navigation (suite)	2. Choisir et porter correctement un gilet de sauvetage.	<b>VOILE</b>	4.1						
	3. Connaître l'équipement de sécurité exigé pour ton embarcation selon les normes de Transport Canada et expliquer comment l'utiliser.	<b>VOILE</b>	3.4 5.8						
	4. a. Nommer et indiquer 25 parties de la coque et de l'armement, du gréement et de la voile. b. Expliquer les différences entre les bateaux suivants : dériveur en solitaire ou à deux équipiers, planche à voile, bateau à quille et catamaran. c. Expliquer comment entretenir, réparer et entreposer ton embarcation et ton équipement personnel.	<b>VOILE</b>	2.8 3.6						
	5. a. Effectuer correctement la mise à l'eau et le retour à partir d'un quai et à partir de la rive. Quand cela s'applique, montrer comment mettre en marche et arrêter le moteur. b. Gréer et dégréer ton bateau.	<b>VOILE</b>	2.10 3.9 3.11 5.12 5.22						
	6. a. Comprendre les notions de base de la stabilité d'une embarcation. b. Démontrer la stabilité d'une embarcation en la balançant vigoureusement pendant 30 secondes.	<b>VOILE</b>	4.12						



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Navigation (suite)	7. a. Montrer comment embarquer, débarquer et te déplacer en toute sécurité dans une embarcation. b. Montrer comment on redresse une embarcation chavirée (quand cela est possible). c. Exécuter les nœuds suivants et savoir quand on doit les utiliser : nœud plat, nœud en huit, tour mort et demi-clef, nœud de chaise, nœud d'ancre et nœud de tisserand. d. Amarrer correctement ton embarcation à un quai par la proue ou par la poupe en utilisant les cordages nécessaires, en fonction de la température.	<b>VOILE</b>	2.7 3.8 3.9 4.9 4.14 5.13						
	8. Avec l'aide d'un adulte : a. manœuvrer l'embarcation en direction d'un quai, d'un mouillage et d'un rivage, et exécuter la manœuvre inverse; b. naviguer au près sur les deux amures; c. naviguer au large sur les deux armures; d. naviguer au vent arrière sur les deux amures sans empanner; e. montrer comment effectuer un virement de bord dans les deux directions.	<b>VOILE</b>	2.13 3.10 4.15 5.14						



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Navigation (suite)	9. a. Connaître les règlements de Scouts Canada en ce qui concerne la navigation (selon les RP.& P.).	<b>VOILE</b>	5.4						
	b. Établir et utiliser un plan de croisière.		7.2						
	c. Connaître les dangers potentiels spécifiques aux cours d'eau de ta région.								
<b>BADGE DE DÉFI</b> Pionniérisme	1. Être capable de faire trois nœuds qui n'ont pas été choisis pour le brevet Voyageur. Connaître l'utilisation des nœuds pour le brêlage (p. ex. le nœud de batelier s'utilise pour débiter et terminer un brêlage).	<b>PIONNIÉRISME</b>	4.2						
	2. Faire une démonstration de brêlage carré, en diagonal, en trépied et expliquer leurs utilisations.	<b>PIONNIÉRISME</b>	4.1 5.1						
	3. Dans un champ et en utilisant seulement des perches de bois et des cordes (ou autres attaches), réaliser deux des projets suivants: a. un pont; b. une arche de camp; c. un projet amusant.	<b>PIONNIÉRISME</b>	6.1 7.1						

Sentiercanadien.ca



Tout commence  
avec les Scouts.



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	
			#		#		#		#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Excursion nautique	1. Aider à la planification d'un voyage de trois jours sur l'eau et y participer, tout en adhérant à la philosophie d'élimination des traces.	CANOË-KAYAK	5.1 5.3						
	2. Choisir et porter correctement un gilet de sauvetage.	VOILE	4.1						
	3. Comprendre et expliquer l'importance d'un plan de croisière.	CANOË-KAYAK	4.17	VOILE	5.4				
	4. Savoir choisir l'équipement approprié pour l'excursion.	NON APPLICABLE							
	5. Montrer et expliquer comment faire pour que ton équipement de camping reste au sec.	NON APPLICABLE							
	6. Montrer que tu es en mesure d'effectuer les réparations d'urgence de ton équipement.	NON APPLICABLE							
	7. Montrer que tu es capable de lire une carte, d'utiliser une boussole, d'évaluer les distances à parcourir et la durée du parcours en fonction des objectifs fixés.	NON APPLICABLE							
	8. Posséder des connaissances de base en météorologie.	CANOË-KAYAK	6.10						
	9. Montrer comment charger ton embarcation pour une excursion.	CANOË-KAYAK	6.1 7.8						



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Navigation en eau vive	<b>Connaissances de base</b> 1. Décrire les effets du ballotement, du vent, des courants de rivière et de la charge sur l'embarcation.	<b>CANOË-KAYAK</b>	7.8						
	<b>Équipement</b> 5. Montrer comment lancer correctement un engin à lancer.	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.15						
	6. Savoir quel genre de chaussures porter.	<b>CANOË-KAYAK</b>	4.2						
	<b>Connaissances générales</b> 1. Montrer quoi faire lorsque l'embarcation chavire.	<b>CANOË-KAYAK</b>	2.7						
<b>BADGE DE DÉFI</b> Scoutisme d'hiver	1. Planifier et diriger trois activités hivernales dont une nuit de camping à l'extérieur.	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	2.8 2.9						
	2. Connaître l'équipement nécessaire au camping d'hiver.	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	2.4 3.5						
	3. Identifier les signes et savoir administrer les premiers soins dans les cas d'hypothermie, d'engelures et de cécité des neiges.	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	3.9						
	4. Préparer une trousse de survie pour l'hiver.	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	3.13						
	5. Savoir planifier des repas adaptés à des activités hivernales.	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	3.3						
	6. Préparer et allumer un feu.	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	3.2 5.7						



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Scoutisme d'hiver (suite)	7. Savoir prévoir et intervenir lorsqu'il y a : a. chute à travers la glace, b. empoisonnement au monoxyde de carbone, c. engelure, d. égarement en forêt l'hiver, e. blizzard (tempête de neige), f. cécité des neiges, g. de la peau collée au métal froid, b. hypothermie, i. vêtements mouillés.	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	1.7						
			1.11						
			4.12						
			4.13						
			4.14						
			5.13						
			5.15						
<b>BADGE DE DÉFI</b> Secourisme	Réussir un cours de secourisme.	<b>SECOURISME</b>	6.1						
<b>BADGE DE DÉFI</b> Situation d'urgence	1. Décrire trois situations d'urgence. Décrire comment les situations d'urgence peuvent avoir un effet sur la communauté locale et ses habitants.	<b>NON APPLICABLE</b>							
	2. a. Créer ou mettre à jour un plan d'urgence familial et discutez-en avec votre famille. b. Comme patrouille, rédiger un plan d'urgence pour votre troupe. L'équipe de leadership de la troupe approuvera le plan d'urgence définitif pour votre troupe.	<b>SECOURISME</b>	2.4 2.5						



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR		COMPÉTENCE D'AVEVENTURE DE PLEIN AIR	
			#		#		#		#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Situation d'urgence (suite)	3. Créer ou mettre à jour une trousse de survie pour la maison qui pourra aider votre famille pendant 72 heures.	<b>SECOURISME</b>	7.3						
	4. Trouver une personne dans votre communauté qui pourrait avoir besoin d'aide en situation d'urgence (p. ex. une personne ayant des besoins spéciaux, une personne âgée) et trouver des façons que vous pourriez l'aider.	<b>NON APPLICABLE</b>							
	5. Énumérer trois urgences liées au climat ou à la température. Que ferais-tu pour te préparer et faire face à ces urgences?	<b>NON APPLICABLE</b>							
	6. Obtenir le badge de secourisme.	<b>SECOURISME</b>	6.1						
<b>BADGE DE DÉFI</b> Badge de sécurité	1. Expliquer comment obtenir de l'aide (p. ex. de la police, des pompiers, du service ambulancier).	<b>SECOURISME</b>	1.9						
	2. Décrire les différentes sortes de feux et expliquer comment utiliser les différents extincteurs.	<b>SECOURISME</b>	6.3						
	3. Expliquer la différence entre un fusible et un disjoncteur, et discuter de leur aspect sécuritaire.	<b>NON APPLICABLE</b>							
	4. Expliquer quoi faire lorsqu'un incendie se déclare. Prévoir un plan d'évacuation pour la maison ou l'endroit de réunion. Indiquer où sont situés les détecteurs de fumée et les extincteurs.	<b>SECOURISME</b>	2.4						



# UN GUIDE DE RÉFÉRENCE DE L'ANCIEN PROGRAMME AU SENTIER CANADIEN

BADGE	ÉTAPE	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#	COMPÉTENCE D'AVENTURE DE PLEIN AIR	#
<b>BADGE DE DÉFI</b> Badge de sécurité (suite)	5. Dresser une liste de cinq dangers potentiels à la maison et à l'endroit de réunion.	<b>NON APPLICABLE</b>							
	6. Montrer comment et expliquer pourquoi il faut ranger les médicaments, les produits nettoyants et les produits inflammables. Être capable d'identifier les symboles des produits dangereux.	<b>SECOURISME</b>	2.7						
	7. Connaître les règlements de sécurité routière pour les bicyclettes.	<b>SECOURISME</b>	3.12						
	8. Expliquer comment éviter et comment traiter un empoisonnement au monoxyde de carbone.	<b>TECHNIQUES HIVERNALES</b>	5.13						
	9. Identifier les différentes plantes vénéneuses de ta région et expliquer les traitements à appliquer en cas d'infection.	<b>SECOURISME</b>	3.13 6.5						

