CADETS ROYAUX DE L'ARMÉE CANADIENNE

ÉTOILE D'OR

GUIDE PÉDAGOGIQUE

SECTION 8

OCOM C403.02 – DIRIGER UNE ACTIVITÉ EN SOIRÉE DANS LE CADRE D'UN EXERCICE D'ENTRAÎNEMENT EN CAMPAGNE (EEC)

Durée totale : 30 min

PRÉPARATION

INSTRUCTIONS PRÉALABLES À LA LEÇON

Les ressources nécessaires à l'enseignement de cette leçon sont énumérées dans la description de leçon qui se trouve dans la publication A-CR-CCP-704/PG-002, *Norme de qualification et plan de l'étoile d'or*, chapitre 4. Les utilisations particulières de ces ressources sont indiquées tout au long du guide pédagogique, notamment au PE pour lequel elles sont requises.

Réviser le contenu de la leçon pour se familiariser avec la matière avant de l'enseigner.

Photocopier l'annexe A pour trois cadets.

DEVOIR PRÉALABLE À LA LEÇON

S.O.

APPROCHE

Une discussion de groupe a été choisie pour le PE 1, parce qu'elle permet aux cadets d'interagir avec leurs pairs et de partager leurs connaissances et leurs opinions sur le choix d'activités en soirée à diriger dans le cadre d'un EEC. Le partage d'idées lors d'une discussion encourage les cadets à évaluer leurs propres réflexions et sentiments et peut les amener à examiner de nouveau leurs réflexions antérieures. La participation à une discussion de groupe améliore les aptitudes d'écoute es cadets et facilite le développement d'une équipe.

L'exposé interactif a été choisi pour le PE 2 car il permet d'initier les cadets au format d'une activité en soirée.

Une activité en classe a été choisie pour le PE 3, parce que c'est une façon interactive de stimuler l'esprit et l'intérêt des cadets sur la direction d'une activité en soirée dans le cadre d'un EEC.

INTRODUCTION

RÉVISION

S.O.

OBJECTIFS

À la fin de la présente leçon, le cadet devra être en mesure de diriger une activité de soirée dans le cadre d'un EEC.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

IMPORTANCE

Il est important que les cadets sachent comment diriger des activités de soirée. Pendant le déroulement d'un EEC, les cadets auront l'occasion de terminer des activités après les heures d'instruction. La maîtrise du déroulement des étapes d'une activité en soirée et de ce qu'il faut faire à chacune de celles-ci permettra d'assurer que les activités dirigées sont amusantes, stimulantes et sécuritaires.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

Point d'enseignement 1 **Discuter de la sélection des activités en soirée en tenant compte de certains éléments**

Durée : 5 min Méthode : Discussion de groupe

CONNAISSANCES PRÉALABLES



L'objectif d'une discussion de groupe est d'obtenir les renseignements suivant auprès du groupe, à l'aide des conseils pour répondre aux questions ou animer la discussion, et des questions suggérées fournies.



Pour toutes les activités de cadets, la sécurité doit primée d'abord et avant tout. Si une activité est jugée non sécuritaire ou le devient lorsque celle-ci est dirigée, elle doit être immédiatement arrêtée.



Les activités où les cadets auront à se plaquer, à se pousser, à se battre, à prendre part à des combats ou à se dire des obscénités ne doivent pas avoir lieu sous aucun prétexte.

OBJECTIF

Avant de sélectionner une activité de soirée, l'objectif doit d'abord être fixé. En d'autres termes, pour quelles raisons l'activité de soirée est-elle dirigée ? Voici une liste de possibles objectifs :

- avoir du plaisir ;
- passer le temps ;
- développer des aptitudes de promotion du travail d'équipe ;
- améliorer la confiance en soi ; et
- participer à des activités physiques.

LES PARTICIPANTS

Tous les participants devraient avoir l'occasion de participer à l'activité. Lorsque les membres de l'équipe ne se connaissent pas bien, il est préférable de choisir des activités faciles à comprendre. Au fur et à mesure que les participants développent une meilleure confiance en eux et envers les autres, des activités plus complexes peuvent alors être dirigées.



Il est possible que certains cadets ne veuillent pas participer. Ils ne devraient ne devraient jamais être obligés de participer. Le chef d'équipe devrait inclure ces cadets à l'activité (p. ex. à titre de chronométreur, marqueur ou arbitre. Une fois que l'activité débute, il est possible que ces cadets veuillent y participer.

L'âge des participants doit également être pris en considération. Ce qui amuse les cadets de l'étoile verte n'amusera pas nécessairement les cadets de l'étoile argent. Il est aussi important de s'assurer que l'activité choisie puisse être accomplie en fonction du nombre de cadets de l'équipe. Certaines activités peuvent

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

demander moins de participants alors que d'autres activités peuvent demander plus de participants qu'il n'en est disponible.

Lorsque certaines activités nécessitent que les participants soient regroupés, tenir compte de ces options. Certaines activités nécessiteront des regroupements différents, il est donc important de déterminer si les participants peuvent être regroupés conséquemment.

Voici quelques exemples de possibles regroupements :

- par niveau d'étoile ou par groupe d'âge,
- par sexe,
- par niveau d'expérience,
- par mois de naissance, et
- par taille, etc.

RESSOURCES

S'assurer que les ressources nécessaires pour mener à bien l'activité sont disponibles. En disposant de toutes les ressources nécessaires, on augmente nos chances de réussite. À certaines occasions, les ressources devront être adaptées.

TEMPS DISPONIBLE

Certaines activités nécessiteront plus de temps à terminer que d'autres, il est important de connaître le temps disponible. Choisir une activité pouvant être accomplie dans le temps alloué. Des sentiments négatifs et une dynamique de groupe négative pourrait survenir lorsqu'une activité doit être arrêtée ou accélérée.

ESPACE DISPONIBLE

Connaître l'espace disponible avant de choisir une activité. Certaines activités nécessiteront beaucoup d'espace, tandis que d'autres nécessiteront peu d'espace. Lorsqu'une activité nécessite plus d'espace que ce qui est disponible, l'activité pourrait ne pas bien se dérouler et ne pas être sécuritaire.

Il sera parfois impossible de voir l'espace où l'activité aura lieu. Si l'activité choisie contient certaines restrictions, il serait bon de choisir une autre activité au cas où il faudrait l'annuler.

CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

La période de l'année et les prévisions météorologiques sont d'importants facteurs à prendre en considération. Lorsque des intempéries sont prévues, se préparer pour pourvoir aux besoins des participants (p. ex. prévoir des vêtements imperméables, des bâches, des fanaux et des vêtements supplémentaires).

Lorsque des activités sont dirigées par temps froid, prévoir un endroit chaud pour que les participants puissent se réchauffer, avant, pendant ou après l'activité. Veiller à ce que tous les participants aillent des vêtements chauds et être toujours conscient de la possibilité d'engelures.

Il est possible que l'activité choisie ne puisse pas être réalisée sous certaines conditions atmosphériques, il est donc important d'avoir une solution de rechange.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

DISCUSSION DE GROUPE



CONSEILS POUR RÉPONDRE AUX QUESTIONS OU ANIMER UNE DISCUSSION :

- Établir les règles de base de la discussion, p. ex., tout le monde doit écouter respectueusement; ne pas interrompre; une seule personne parle à la fois; ne pas rire des idées des autres; vous pouvez être en désaccord avec les idées, mais pas avec la personne; essayez de comprendre les autres, de la même façon que vous espérez qu'ils vous comprennent, etc.
- Asseoir le groupe dans un cercle et s'assurer que tous les cadets peuvent se voir mutuellement.
- Poser des questions qui incitent à la réflexion; en d'autres mots, éviter les questions à répondre par oui ou par non.
- Gérer le temps en veillant à ce que les cadets ne débordent pas du sujet.
- Écouter et répondre de façon à exprimer que le cadet a entendu et compris. Par exemple, paraphraser les idées des cadets.
- Accorder suffisamment de temps aux cadets pour répondre aux questions.
- S'assurer que chaque cadet a la possibilité de participer. Une solution est de circuler dans le groupe et de demander à chaque cadet de donner une brève réponse à la question. Permettre aux cadets de passer leur tour, s'ils le souhaitent.
- Préparer des questions supplémentaires à l'avance.

QUESTIONS SUGGÉRÉES :

Q1. Avant de choisir de diriger une activité en soirée au cours d'un EEC, quelles considérations doivent être prises en compte ?

Q2. Pour quelles raisons dirige-t-on une activité en soirée durant un EEC ?

Q3. En quelle manière le choix d'activités pour les cadets d'étoiles argent diffère-t-il des activités des autres niveaux d'étoile ?

Q4. Pour quelles raisons est-il important de connaître l'espace disponible avant de choisir une activité ?

Q5. Si des intempéries sont prévues, que doit-on faire ?



D'autres questions et réponses seront soulevées au cours de la discussion de groupe. La discussion de groupe ne doit pas se limiter uniquement aux questions suggérées.



Renforcer les réponses proposées et les commentaires formulés pendant la discussion de groupe, en s'assurant que tous les aspects du point d'enseignement ont été couverts.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

CONFIRMATION DU POINT D'ENSEIGNEMENT 1

La participation des cadets à la discussion de groupe servira de confirmation de l'apprentissage de ce PE.

Point d'enseignement 2 **Discuter du format d'une activité en soirée**

Durée : 5 min Méthode : Exposé interactif

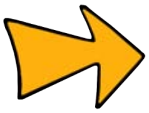


Les cadets, en tant que membres d'un groupe, seront chargés de diriger une activité en soirée dans le cadre d'un EEC. Insister sur l'importance de respecter le format prescrit, plus particulièrement lorsque l'activité est dirigée en groupe.



En préparation de la leçon, les tâches seront attribuées de manière à ce que les cadets aient des responsabilités différentes dans la cadre du format spécifié. Chaque cadet de l'étoile d'or doit assumer une responsabilité au cours de l'activité.

Il est bon d'essayer l'activité avant de la diriger. En terminant l'activité, le groupe peut décider quelles tâches devront être attribuées et prévoir si certains aspects de l'activité doivent être restructurés.



Les activités dirigées en soirée sont généralement suivies d'une collation, qui pourrait comprendre des breuvages chauds et de la nourriture. L'activité en soirée peut être planifiée de manière à ce que la collation soit prête une fois que les cadets ont terminé l'activité. C'est particulièrement une bonne idée par temps froid.

FORMAT D'UNE ACTIVITÉ EN SOIRÉE

Préparation

Il est important de toujours préparer l'espace et de placer le matériel avant l'arrivée des cadets. Se poser les questions suivantes avant l'arrivée des participants :

- Est-ce que tout le matériel nécessaire est en place ?
- Est-ce que les personnes prenant part à la direction de l'activité comprennent l'étendue de leurs responsabilités ?
- Est-ce que l'espace est suffisant ?
- Peut-on se fier aux conditions météorologiques ? Si ce n'est pas le cas, est-ce que le plan de réserve est prêt et réalisable ?

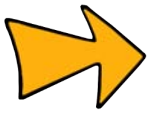
INTRODUCTION

Une introduction doit comprendre les éléments suivants :

- attirer l'attention du groupe ;
- expliquer l'activité, plus particulièrement les règles ;
- assigner des équipes et attribuer des tâches selon les besoins ;

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

- fixer les limites de temps ;
- communiquer les règles de sécurité ; et
- motiver tous les participants.



En étant enthousiaste lors de la présentation, cela aidera à motiver les participants à terminer l'activité.

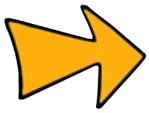
Déroulement de l'activité

Lorsque le chef dirige l'activité celui-ci a la responsabilité :

- d'informer les cadets du moment où l'activité commence.
- de superviser tous les participants ;
- de s'assurer que les objectifs ont été atteints ;
- interrompre l'activité en cas de besoin ; et
- de mettre fin à l'activité selon le délai fixé.



Même l'activité la plus amusante peut devenir ennuyante si celle-ci est pratiquée trop longtemps. Chaque activité a un point culminant et une fois que celui-ci a été atteint, il est important de savoir quand passer à autre chose. Il serait mieux que le groupe ait de l'intérêt à refaire l'activité au lieu du contraire.



C'est une bonne idée de trouver des façons amusantes pour mettre fin à l'activité au lieu de simplement crier « ARRÊTER ». Voici quelques exemples pour mettre fin à une activité :

- « Trouver un participant dont l'anniversaire est dans le même mois »,
- « Courir vers le côté nord du terrain »,
- « Passer à la zone de rassemblement ».

RÉTROACTION

Aussitôt que l'activité est terminée, donner une rétroaction à tous les participants. La rétroaction doit comprendre les points suivants :

- réviser le but ;
- donner de la rétroaction ; et
- remotiver tous les participants.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.



Les questions posées lors de la rétroaction varieront en fonction du type d'activité dirigée. Une rétroaction efficace encouragera les cadets à interpréter eux-mêmes l'apprentissage qui a lieu au cours de l'activité.

Voici des exemples de questions qui peuvent être posées au cours de la rétroaction :

- Est-ce que des chefs se sont démarqués à l'intérieur du groupe?
- Des personnes ont-elles eu de la difficulté à communiquer avec les autres pendant l'activité? Comment le chef d'équipe peut-il en diminuer la probabilité?
- Est-ce que la coopération était difficile au sein du groupe? Pourquoi ou pourquoi pas?
- Combien de façon de communiquer a-t-il été utilisé? Quelles étaient les plus efficaces? Y a t-il eu des barrières à la communication au cours de l'activité?
- Est-ce que la composition de l'équipe était une entrave à la réussite de l'activité? Pourquoi ou pourquoi pas?
- Y a-t-il eu des facteurs qui ont influencé le moral du groupe pendant l'activité?

Le démontage

Une fois que l'activité est terminée, le chef doit s'assurer que tout le matériel est démonté et que l'espace est nettoyé. C'est une bonne idée d'effectuer un balayage rapide des endroits utilisés afin de s'assurer que les déchets ont été ramassés et que rien n'est laissé derrière.

CONFIRMATION DU POINT D'ENSEIGNEMENT 2

QUESTIONS :

Q1. Quelles sont les cinq étapes du format d'une activité en soirée ?

Q2. Quelles sont les responsabilités d'un chef lorsqu'il dirige une activité en soirée ?

Q3. Quelles questions peut-on poser lorsqu'on donne une rétroaction ?

RÉPONSES ANTICIPÉES :

R1. Les cinq phases sont :

(1) la préparation ;

(2) l'introduction ;

(3) le déroulement de l'activité ;

(4) la rétroaction, et

(5) le démontage.

R2. Lorsque le chef dirige l'activité celui-ci a la responsabilité :

- d'informer les cadets du moment où l'activité commence.
- de superviser tous les participants ;
- de s'assurer que les objectifs ont été atteints ;

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

- interrompre l'activité en cas de besoin ; et
- de mettre fin à l'activité selon le délai fixé.

R3. Voici des exemples de questions qui peuvent être posées au cours de la rétroaction :

- Est-ce que des chefs se sont démarqués à l'intérieur du groupe ?
- Des personnes ont-elles eu de la difficulté à communiquer avec les autres pendant l'activité ? Comment le chef d'équipe peut-il en diminuer la probabilité ?
- Est-ce que la coopération était difficile au sein du groupe ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Combien de façon de communiquer a-t-il été utilisé ? Quelles étaient les plus efficaces ? Y a t-il eu des barrières à la communication au cours de l'activité ?
- Est-ce que la composition de l'équipe était une entrave à la réussite de l'activité ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Y a-t-il eu des facteurs qui ont influencé le moral du groupe pendant l'activité ?

Point d'enseignement 3 — **Demander aux cadets, en tant que groupe, de préparer une activité en soirée dans le cadre d'un EEC**

Durée : 15 min — Méthode : Activité en classe

ACTIVITÉ

OBJECTIF

L'objectif de l'activité est de demander aux cadets, en tant membre d'un groupe, de préparer une activité en soirée dans le cadre d'un EEC à venir.

RESSOURCES

- Activités en soirée qui se trouvent à l'annexe A,
- du papier, et
- des stylos et des crayons.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Disposer les chaises et les bureaux en cercle ou en U afin que les cadets puissent tous se voir.

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Expliquer aux cadets qu'ils ont 15 minutes pour :
   a. choisir une activité à diriger avec les cadets des étoiles verte, rouge et argent au cours d'un EEC à venir ;



Les cadets peuvent modifier l'activité choisie de l'annexe A ou choisir une activité qui n'a pas été incluse. Les exemples peuvent être utilisés ou adaptés au besoin.

   b. identifier les ressources qui seront nécessaires pour diriger l'activité ; et

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

c. attribuer les tâches aux membres de l’équipe.



Chaque cadet aura des responsabilités lorsqu’il dirigera une activité en soirée dans le cadre d'un EEC.

2. Demander aux cadets, en tant que groupe, de préparer une activité en soirée dans le cadre d'un EEC.



Faire le tour de la classe et apporter de l’aide au besoin ou lorsque demandée.

Une fois que la leçon est terminée, s’assurer que l’officier d’instruction du corps ou l’officier responsable de l’EEC connaît les besoins en matériel de l’activité choisie.

Il n’y a plus de temps alloué pour préparer l’activité en soirée.

MESURES DE SÉCURITÉ

S.O.

CONFIRMATION DU POINT D’ENSEIGNEMENT 3

La participation des cadets à l’activité servira de confirmation de l’apprentissage de ce PE.

CONFIRMATION DE FIN DE LEÇON

La participation des cadets à la préparation de l’activité en soirée à dirigée au cours d’un EEC servira de confirmation de l’apprentissage de cette leçon.

CONCLUSION

DEVOIR/LECTURE/PRATIQUE

Si du temps supplémentaire est nécessaire, le travail doit être terminé comme devoir.

MÉTHODE D'ÉVALUATION

S.O.

OBSERVATIONS FINALES

Lorsqu’on doit diriger une activité, la première étape est de la planifier. Savoir comment choisir et préparer une activité aidera à assurer sa réussite lors de son exécution. Tout au long de l’EEC, plusieurs occasions se présenteront pour diriger des activités en soirée.

COMMENTAIRES/REMARQUES À L'INSTRUCTEUR

Les activités en soirée doivent être dirigées par les cadets du niveau de l'étoile d'or (en tant que groupe) dans le cadre d'un EEC.

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

C0-114 ISBN 0-02-863656-2 Pell, A. R. (1999). *The complete idiot's guide to team building*. Indianapolis, Indiana, Alpha Books.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

C0-245 ISBN 1-58062-513-4 Adams, B. (2001). *The everything leadership book*. Avon, Massachusetts, Adams Media.

C0-254 ISBN 0-7894-3244-7 Heller, R. (1998). *Communicate clearly*. New York, New York, DK Publishing, Inc.

C2-100 ISBN 0-7872-0107-3 Project Adventure, Inc. (1995). *Youth leadership in action: A guide to cooperative games and group activities written by and for youth leaders*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishing Company.

C2-151 ISBN 0-7360-4709-3 Gilbertson, K., Bates, T., McLaughlin, T. et Ewert, A. (2006). *Outdoor education: Methods and strategies*. Windsor, Ontario, Human Kinetics.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

ACTIVITÉS EN SOIRÉE

CHASSE AU TRÉSOR EN NATURE

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- La feuille de travail de la chasse au trésor en nature (une par équipe),
- des crayons et des stylos (deux par équipe),
- des sacs pour recueillir les articles (un par équipe),
- des boussoles (une par équipe),
- une lampe de poche (une par équipe et une pour chaque personne responsable de la sécurité).

PRÉPARATION

- Déterminer les limites pour cette activité.
- Créer une feuille de travail de la chasse au trésor qui dresse une liste des articles à trouver (voir l'exemple ci-dessous).

INSTRUCTIONS

1. Répartir les cadets en équipes de quatre personnes.
2. Expliquer que l'objectif de l'activité est de retirer le plus d'articles possibles dans le temps alloué. Les éléments ne peuvent être utilisés plus de deux fois (p. ex. une cannette ne peut être utilisée comme déchet). Chaque élément doit être marqué sur la feuille de travail une fois qu'il a été trouvé.
3. Décrire les limites pour cette activité.
4. Distribuer une feuille de travail de la chasse au trésor en nature, des crayons, des stylos et une lampe de poches à chaque équipe.
5. Allouer 40 minutes aux cadets pour terminer l'activité.
6. Une fois le temps écoulé, ramasser les feuilles de travail et compter le nombre d'éléments recueilli par chaque équipe. L'équipe qui a les plus d'éléments gagne.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

- Tous les cadets doivent connaître les limites pour cette activité.
- Demander au personnel qui est dispersé dans la zone et le long des limites muni de lampes de poche de s'assurer que les cadets ne dépassent pas les limites établies.
- Fournir aux cadets et au personnel un azimut de sécurité.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

CHASSE AU TRÉSOR EN NATURE



☐ Une roche brillante.	☐ Une roche lisse.
☐ Quelque chose de piquant.	☐ Une feuille avec des trous de vers ou d'insectes.
☐ Une branche en forme d'Y.	☐ Une plume.
☐ Du trèfle à trois feuilles.	☐ Une cannette.
☐ Quelque chose d'intéressant.	☐ Une plante poussant sur une chose inerte.
☐ Quelque chose qui sent bon.	☐ Quelque chose de doux.
☐ Quelque chose de rouge.	☐ Une feuille jaune.
☐ Une fleur.	☐ Un cône (conifère).
☐ Une roche de trois couleurs.	☐ Une baie.
☐ Un bout de corde.	☐ Quelque chose de collant.
☐ Un coquillage.	☐ Un morceau d'écorce.
☐ Quelque chose de bleu.	☐ Quelque chose de pelucheux.
☐ Quelque chose qui à l'air heureux.	☐ Quelque chose qui à l'air triste.
☐ Un morceau de déchet.	☐ Une feuille rouge
☐ Une pièce d'un cent.	☐ Une note autoadhésive.
☐ Un stylo.	☐ Un surligneur.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

DRAPEAUX

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- des drapeaux (deux couleurs différentes),
- une corde (environ 10 m),
- des lampes de poche (six), et
- un sifflet.

PRÉPARATION

- Choisir un terrain assez grand avec quelques obstacles (p. ex. des arbres, des clôtures, de petites collines, de grosses pierres ou de petits buissons). Délimiter le milieu du terrain.
- Choisir un emplacement central pour la zone de détente et la délimiter avec de la corde (environ 5 m de largeur et 5 m de longueur).

INSTRUCTIONS

1. Informer les cadets des règles suivantes pour l'activité :
   (a) L'objectif de cette activité est de repérer le drapeau de l'autre équipe et de l'amener de l'autre côté sans se faire toucher.
   (b) Chaque équipe a un territoire, soit la moitié de l'emplacement.
   (c) Lorsqu'un membre de l'autre équipe entre dans le territoire de votre équipe, vous pouvez les toucher. Vous ne pouvez pas toucher un membre de l'autre équipe si vous êtes dans leur territoire. Lorsqu'une personne a été touchée, elle doit se diriger directement vers la zone de détente et y demeurer jusqu'à ce qu'un membre de son équipe vienne la sauver. On peut être sauvé seulement dans la zone de détente en se faisant toucher par un membre de notre équipe.
   (d) Des éléments pouvant attirer les cadets à rester dans la zone de détente peuvent être placés dans celle-ci, si les équipes le désirent.
   (e) Les cadets qui poussent ou saisit les autres seront retirés de l'activité.
   (f) Les drapeaux ne peuvent pas être cachés ni enterrés.
   (g) La seule façon de gagner est lorsque le drapeau est amené du côté de l'autre équipe. Si un participant est touché en transportant le drapeau, le drapeau doit être retourné du côté approprié et repositionné, le participant doit se rendre à la zone de détente.
   (h) Aux trois coups de sifflet, les cadets doivent se rencontrer au milieu de la zone.
2. Répartir les cadets en deux équipes et attribuer des côtés de la zone à chaque équipe (p. ex. l'équipe 1–côté nord, l'équipe 2–du côté sud).
3. Allouer 10 minutes aux équipes pour se rendre dans leurs zones, pour placer leurs drapeaux, pour discuter de stratégie et pour arranger la zone de détente (au besoin). Les équipes peuvent choisir un capitaine.
4. Commencer l'activité. Allouer 40 minutes pour participer à l'activité.
5. Si un drapeau a été repéré et amené de l'autre côté plus tôt, recommencer l'activité.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

- Demander au personnel qui est dispersé dans la zone et le long des limites muni de lampes de poche de s’assurer que les cadets ne dépassent pas les limites établies.
- S'assurer que les cadets se touchent sans se plaquer et sans accrochage

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

STRATEGO

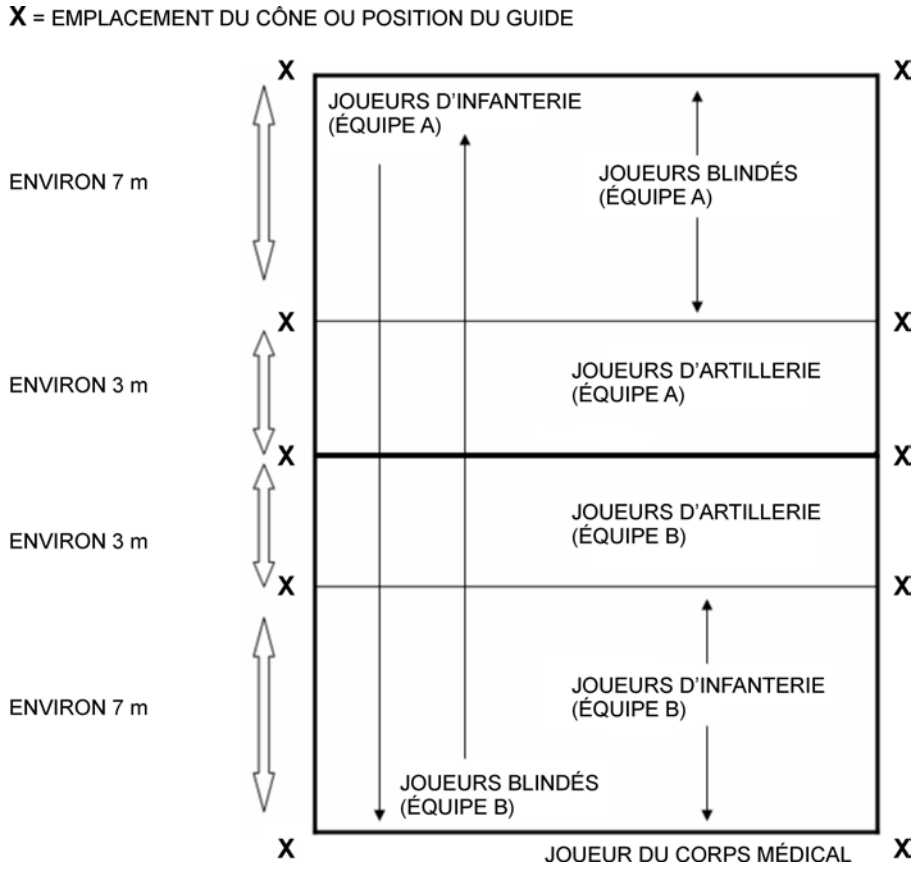
Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- des cônes et des marqueurs (10),
- un ruban à mesurer,
- des nouilles de piscine (une pour cinq cadets),
- une balle en mousse (deux pour cinq cadets).
- deux dossards de couleurs différentes (un dossard par cadet), et
- fanaux à deux manchons (quatre).

PRÉPARATION

- Établir un espace ouvert d'environ 20 m de longueur et de 10 m de largeur (la grandeur peut être modifiée, en fonction du nombre de cadets).
- Établir l'espace avec les cônes et les marqueurs comme indiqué à la figure A-1.
- Placer les lanternes 5 m derrière les limites pour l'éclairage et la sécurité.



Nota. Créé par le Directeur - Cadets 3, 2009, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale.

Figure A-1 Terrain Stratego

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

INSTRUCTIONS

1. Informer les cadets des règles suivantes pour l'activité :
   (a) L'objectif du jeu est de toucher tous les membres de l'autre équipe.
   (b) Il y a quatre branches de l'Armée canadienne dans chaque équipe : l'infanterie, les blindés, l'artillerie et le corps médical.
   (c) Les joueurs de l'infanterie toucheront les joueurs de l'autre équipe. Une fois qu'un joueur de l'autre équipe est touché par un joueur de l'infanterie, il doit s'étendre sur le sol et attendre l'arrivée du corps médical.
   (d) Les joueurs de l'artillerie auront des balles en mousse. Une fois qu'un joueur de l'autre équipe est touché par une balle en mousse, ils doivent s'étendre sur le sol et attendre l'arrivée du corps médical. Les balles en mousse ne doivent jamais être lancées près du visage du joueur. Si un joueur lance une balle de toutes ses forces à un autre joueur lorsqu'ils sont près l'un de l'autre (moins de 2 m), il sera retiré de l'activité.
   (e) Les joueurs blindés auront des nouilles de piscine. Une fois qu'un joueur de l'autre équipe est touché par une nouille de piscine, ils doivent s'étendre sur le sol et attendre l'arrivée du corps médical. Les nouilles de piscine ne doivent jamais être dirigées plus haut que la poitrine de l'autre joueur.
   (f) Les joueurs du corps médical se promèneront autour du terrain de jeu pour sauver les autres joueurs. Pour sauver un joueur, les joueurs du corps médical doivent atteindre le joueur et l'amener à l'arrière du terrain. Les deux joueurs doivent se toucher (p. ex., se tenir les mains, la main du joueur du corps médical doit toucher le bras du joueur). Une fois que les deux joueurs ont atteint la partie arrière du terrain, le joueur qui a été sauvé doit terminer la partie. Les joueurs du corps médical peuvent être touchés lorsqu'ils sauvent un autre joueur.
   (g) Chaque branche dispose d'une partie du terrain de jeu, tel qu'illustré à la figure A-1. Les joueurs d'infanterie peuvent se déplacer où ils veulent sur le terrain (des deux côtés de l'équipe). Les joueurs d'artillerie doivent demeurer entre la ligne du centre et le cône positionné derrière eux, de leur côté. Les joueurs blindés doivent demeurer derrière le premier cône, derrière la ligne du centre de leur côté. Les joueurs du corps médical peuvent se déplacer où ils veulent sur le terrain (des deux côtés de l'équipe).
   (h) Seuls les joueurs blindés peuvent se servir des nouilles de piscine. Lorsqu'un joueur blindé est touché ou frappé il doit lâcher la nouille. Aucun autre joueur ne peut se servir des frites. Si le joueur blindé est sauvé, il peut utiliser la nouille une autre fois.
   (i) Les balles de mousse peuvent seulement être utilisées par les joueurs d'artillerie. Les autres joueurs peuvent passer des balles de mousse aux joueurs d'artillerie, mais seuls les joueurs d'artillerie peuvent les lancer.
   (j) Seuls les joueurs d'infanterie peuvent toucher aux autres joueurs.
   (k) Seuls les joueurs du corps médical peuvent sauver les autres joueurs.
2. Répartir les cadets en deux groupes égaux. Demander à chaque groupe d'enfiler leur dossard de couleur.
3. Chaque groupe attribuera des joueurs d'infanterie, blindées, d'artillerie et du corps médical. S'il y a 30 joueurs ou deux équipes de 15 joueurs, ce qui suit devrait être suffisant :
   (a) sept joueurs d'infanterie,
   (b) trois joueurs de l'artillerie,
   (c) quatre joueurs blindés, et
   (d) un joueur du corps médical.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

1. Distribuer l’équipement aux joueurs.
2. Demander aux cadets de confirmer leur position sur le terrain de jeu.
3. Placer le personnel le long du terrain de jeu pour assurer la sécurité et pour s’assurer que les règles de jeu sont respectées.
4. Commencer l’activité.
5. Prévoir le temps en conséquence. L’activité peut être répétée à plusieurs reprises, mais elle doit respecter la limite de temps.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

- S'assurer que les cadets se touchent sans se plaquer et sans accrochage
- Les balles en mousse ne doivent jamais être lancées près du visage du joueur. Si un joueur lance une balle de toutes ses forces à un autre joueur lorsqu’ils sont près l’un de l’autre (moins de 2 m), il sera retiré de l’activité.
- Les joueurs ne doivent jamais viser un autre cadet au-dessus de la poitrine lorsqu’ils utilisent les nouilles de piscine.
- Cette activité doit se dérouler au début de la soirée.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

FANAUX

Activité en soirée

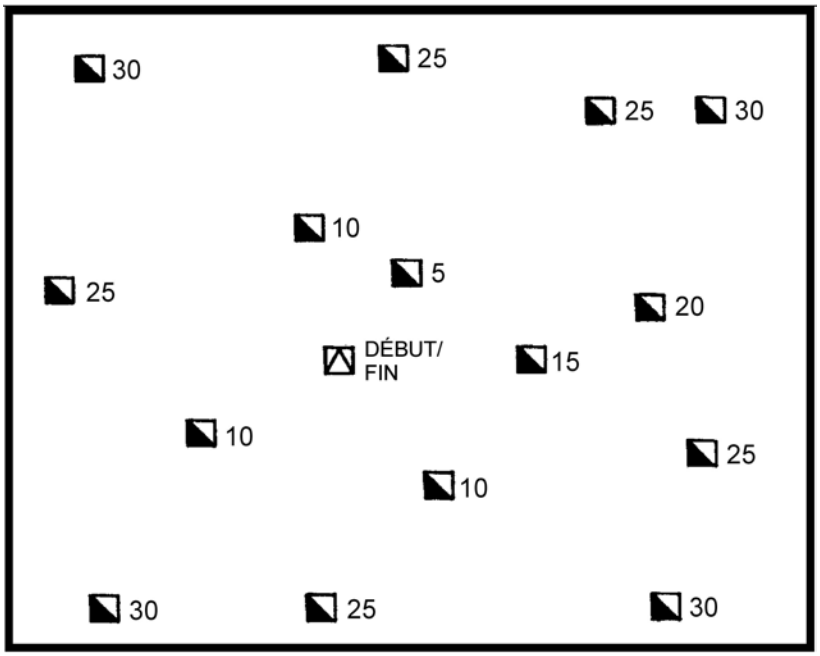
RESSOURCES NÉCESSAIRES

- une carte topographique du secteur (une par cadet),
- une boussole ou un récepteur de système de positionnement global (GPS) (un par équipe),
- des lampes de poche (10),
- des fiches (une par équipe),
- des stylos et des crayons (un par équipe),
- des bâtons lumineux (un par cadet pour chaque loup).
- un sifflet (un par équipe), et
- un chronomètre.

PRÉPARATION

- Choisir un terrain assez grand avec quelques obstacles (p. ex. des arbres, des clôtures, de petites collines, de grosses pierres ou de petits buissons).
- Organiser un parcours avec plusieurs points (un minimum de 10). Attribuer une valeur numérique à chaque point. Un exemple de points alloués est illustré à la figure A-2.
- Marquer tous les points sur chaque carte topographique, ainsi que la valeur du point pour chacun.
- Définir et marquer clairement les points de départ et d’arrivée.
- Placer un instructeur adjoint à chaque point de contrôle avec une lampe de poche.
- Placer des loups (instructeurs adjoints) dans la zone, chacun doit être équipé d'un bâton lumineux qui doit être visible sur eux (pour 10 points, quatre loups suffiraient).

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.



Nota. Tiré du livre Orienteering: An Aid to Training (p. 22), by M.J. 1968, Londres, Angleterre : Hillside Printing & Publishing Co. Droit d'auteur 1968 par Captain M. J. Summers.

Figure A-2 Exemple de disposition de pointage

INSTRUCTIONS

1. Répartir les cadets en équipes de quatre personnes maximum. Demander à chaque équipe de se trouver un nom.
2. Informer les cadets des règles suivantes pour l'activité :
   (a) Chaque équipe recevra une carte topographique indiquant chaque point de contrôle possible (ainsi que la valeur numérique du point de contrôle), une boussole ou une fiche et un stylo ou un crayon.
   (b) L'objectif de l'activité est d'atteindre le plus de points de vérification le plus rapidement possible. L'ordre dans lequel les points d'observation sont atteints n'a pas d'importance.
   (c) Il y aura des loups dans la zone. Chaque loup sera muni d'un bâton lumineux, ce qui les rendra visible dans le noir. Les loups peuvent toucher les joueurs n'importe quant, à moins qu'un joueur soit à 2 m d'un point. Lorsqu'un des membres de l'équipe est touché, l'équipe sera pénalisée de deux points de leur pointage final. Les loups ne peuvent pas traîner près des points de vérification et ne peuvent pas toucher deux fois les membres d'une équipe. Le loup doit initialiser la fiche de l'équipe afin d'indiquer qu'elle a été touchée.
   (d) Il y aura des instructeurs adjoints à chaque point, qui illumineront au hasard avec leurs lampes de poches pour aider les équipes à se rendre aux points de vérification. Une fois qu'une équipe à atteint le point de contrôle, l'instructeur adjoint doit initialiser la fiche de l'équipe, afin d'indiquer qu'elle a atteint le point de contrôle.
   (e) Chaque équipe sera munie d'un sifflet. Les sifflets peuvent être utilisés trois fois en cas d'urgence.
   (f) L'activité doit être terminée en 60 minutes.
3. Remettre à chaque équipe l'équipement nécessaire. Chaque équipe doit répartir sa fiche tel qu'illustrée à la figure A-3.
4. Faire partir les équipes à des intervalles de deux minutes et inscrire les temps de départ.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

5. Allouer environ 60 minutes pour terminer l'activité.
6. Une fois que les équipes ont franchi la ligne d’arrivée, inscrire les pointages.

POINTS DE VÉRIFICATION	LOUPS

Nota. Créé par le Directeur - Cadets 3, 2009, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale.

Figure A-3 Exemple de disposition d’une fiche

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

- Tous les cadets doivent connaître les limites pour cette activité.
- Demander au personnel qui est dispersé dans la zone et le long des limites muni de lampes de poche de s’assurer que les cadets ne dépassent pas les limites établies.
- Fournir aux cadets et au personnel un relèvement de sécurité.
- Les sifflets doivent être utilisés trois fois en cas d’urgence ou pour indiquer que tous les cadets doivent se rencontrer à la zone de rassemblement.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

NAVIGATION DE NUIT AVEC CASSE-TÊTE

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- une carte topographique du secteur (une par cadet),
- des boussoles (une par équipe),
- des morceaux de casse-tête (un par équipe, par point de contrôle),
- un itinéraire de navigation prédéterminé,
- un sifflet (un par équipe), et
- des lampes de poche (une par équipe).

PRÉPARATION

- Élaborer un casse-tête et placer les morceaux à chaque poste de vérification. À chaque point de contrôle, il y aura plusieurs morceaux identiques, chaque équipe devra prendre un morceau avec eux le long de l'itinéraire. Voir la figure A-4 pour des exemples de casse-tête. Définir et marquer clairement les points de départ et d'arrivée.
- Marquer l'itinéraire sur les cartes topographiques.

INSTRUCTIONS

1. Répartir les cadets en groupes de quatre à six.
2. Remettre une carte, une boussole, un sifflet et une lampe de poche à chaque groupe. Les sifflets peuvent être utilisés trois fois en cas d'urgence.
3. Faire partir les équipes à des intervalles de deux minutes et inscrire les temps de départ.
4. Demander aux équipes de ramasser un morceau du casse-tête à chaque poste de contrôle.
5. Une fois que les équipes ont atteint la ligne d'arrivée, leur demander de résoudre le casse-tête.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

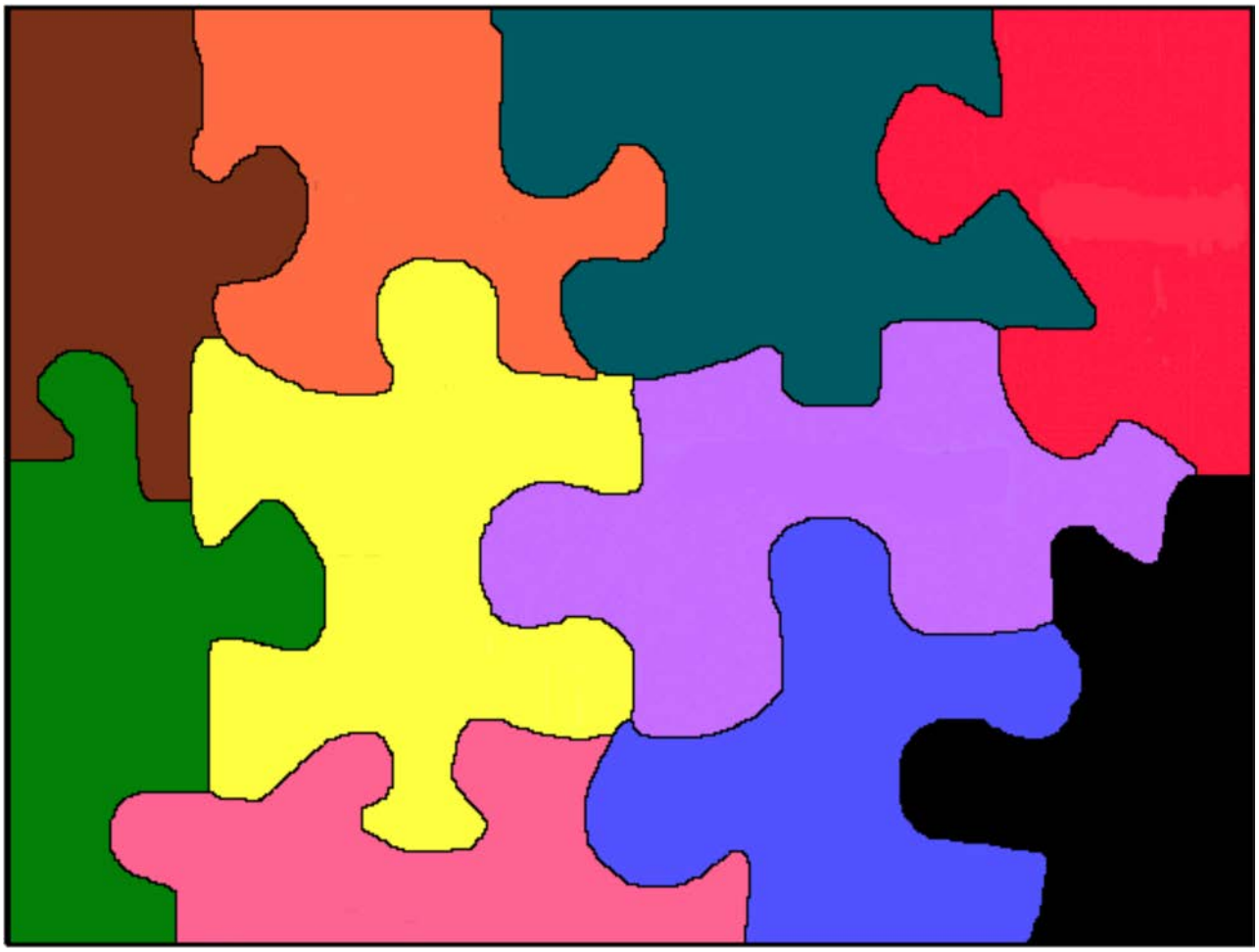
- Si possible, positionner le personnel à chaque poste de contrôle pour remettre le morceau de casse-tête aux équipes, pour répondre aux questions et empêcher que les groupes se suivent ou qu'ils partagent les réponses.
- Fournir aux cadets et au personnel un azimut de sécurité.

VARIATION

Au lieu d'un casse-tête, il pourrait y avoir des parties de devinettes à chaque point de contrôle. Voir la figure A-5 pour un exemple de devinette (la réponse de la devinette est un morceau de casse-tête).

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

EXEMPLE DE CASSE-TÊTE DE NAVIGATION



Nota. Créé par le Directeur - Cadets 3, 2007, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale.

Figure A-4 Exemple de casse-tête

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

EXEMPLE DE DEVINETTE DE NAVIGATION

1. J’ai différentes formes et grandeurs.
2. Certaines de mes parties sont courbées
3. D’autres sont droites.
4. Vous pouvez me placer où vous voulez
5. Mais il existe seulement
6. Un bon endroit pour moi.
7. Que suis-je?

Nota. Créé par le D Cad 3, 2007, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale.

Figure A-5 Exemple de devinette

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.

HIBOU?

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Morceaux de papier (12 par hibou)
- Des stylos et des crayons (cinq), et
- un sifflet.

PRÉPARATION

- Choisir un terrain assez grand, de préférence boisé, avec quelques obstacles (p. ex. des arbres, des clôtures, de petites collines, de grosses pierres ou de petits buissons).
- Déterminer les limites pour cette activité.

INSTRUCTIONS

1. Informer les cadets des règles suivantes pour l'activité :
   (a) Les cadets seront des hiboux et des loups.
   (b) Les hiboux se cacheront dans la zone et essaieront de se dissimuler. Chaque hibou sera muni de 12 morceaux de papier numérotés ou initialisés spécifiquement à cette personne.
   (c) Les loups devront chercher les hiboux. Lorsqu'un loup trouve un hibou, l'hibou doit donner un morceau de papier au loup.
   (d) L'hibou peut faire du bruit s'il le désire (p. ex des bruits d'animaux, taper des mains) à l'occasion pour aider les loups.
   (e) Lorsqu'un loup entre en contact avec un hibou, l'hibou doit remettre silencieusement un morceau de papier au loup.
   (f) Lorsqu'un loup a accumulé une quantité prédéterminée de morceaux de papier ou que le temps alloué s'est écoulé, ils doivent retourner à la zone de rassemblement.
2. Désigner les hiboux. En général, il devrait y avoir un hibou pour cinq loups. Distribuer 12 morceaux de papier à chacun et leur demander d'inscrire un chiffre spécifique ou leurs initiales sur chaque morceau
3. Déterminer le nombre de morceaux de papier qu'un participant aura besoin avant de retourner à la zone de rassemblement, ainsi que le temps limite pour l'activité.
4. Allouer cinq minutes pour que les hiboux se cachent.
5. Commencer l'activité.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

Demander au personnel qui est dispersé dans la zone et le long des limites muni de lampes de poche de s'assurer que les cadets ne dépassent pas les limites établies.

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

ISBN 0-8403-5682-X Rohnke, K. (1984). *Silver bullets: A guide to initiative problems, adventure games and trust activities*. (p. 75). Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishing Company.

Unofficial convenience copy of A-CR-CCP-704/PF-002, cached 2026-11-08 from https://app.cadets.gc.ca/cadet-publications/A-CR-CCP-704-PF-002/A-CR-CCP-704-PF-002.pdf.
Verify against the official publication.