

Formations Remue-Méninges, membres des Camps Odyssée

Recherche, rédaction et révision

Annie Deslauriers (camp Soleil de Brossard), Sylvain Déry, Jean-Olivier Bégin, Nathalie Pellerin, Andrée Ulrich, Réjean Roy, Chantal Bonneau, Lucile Beauchemin, Marielle Delorme et Nadya Dumais sous la supervision d'Éric Beauchemin.

Ville de Montréal

Coordination

Anne Pontbriand, chef de la Division des loisirs et de la pratique culturelle

Comité de pilotage

Régis Bélanger,

conseiller en planification, Division des loisirs et de la pratique culturelle

Suzanne Dubuc,

agente de développement, Division des loisirs et de la pratique culturelle

Sonia Leclair,

agente de développement, Division des orientations et de l'expertise en sports et en activités physiques

Lorraine Dussault,

chef de la Division sports et loisirs, arrondissement Saint-Léonard

Stéphanie Mathon,

agente de liaison, arrondissement Saint-Laurent

Conception graphique

Claire Versaevel, graphiste

Communications

Luc Landry, chargé de communication, Service du développement culturel, de la qualité du milieu de vie et de la diversité ethnoculturelle

2 mai 2005

ISBN : 2-7647-0515-8

Note : l'emploi du masculin dans le texte vise uniquement à en alléger le contenu.

UN GUIDE PRATIQUE : POUR QUI, POURQUOI ? 5

COMMENT UTILISER LE GUIDE : MODE D'EMPLOI 7

1. AVANT DE PARTIR 8

1.1 Code de déontologie du moniteur durant une sortie 8

1.2 Trousse de sortie du moniteur 9

1.3 Matériel de sécurité spécifique et indispensable 10

2. LE DÉPART 11

2.1 Prise en main du groupe par le moniteur 11

2.2 Système Copain-copain 11

2.3 Techniques de prise de présences rapide 12

3. LA SÉCURITÉ ET LES MOYENS DE DÉPLACEMENT 13

3.1 À pied 13

3.2 Autobus nolisé (scolaire) 15

3.3 Transports en commun 16

Autobus 16

Métro 18

3.4 Vélo 19

3.5 Patin à roues alignées 21

4. LA SÉCURITÉ EN FONCTION DU LIEU 23

4.1 Espace vert familier : le parc de quartier 23

4.2 Espace vert non familier : le parc-nature et le parc municipal 24

4.3 Environnement aquatique : la piscine, la plage, la glissade d'eau 25

4.4 Environnement à encadrement partagé : 26

le Biodôme, La Ronde, la fête, le festival, IMAX

4.5 Environnement à encadrement partagé et à prise en charge 27

complète : le centre équestre, l'escalade, la base de plein air

5. LE RETOUR AU CAMP	29
5.1 Départ du lieu de sortie	29
5.2 Retour au point d'origine	30
5.3 Suivi après la sortie	30
6. EN CAS D'URGENCE	31
6.1 Numéros de téléphone importants	31
6.2 Faire un appel d'urgence	31
6.3 Mesures d'urgence	33
<i>Urgence médicale (blessure et malaise)</i>	33
<i>Perte, disparition, fugue, enlèvement d'un enfant</i>	34
<i>Enfant oublié dans l'autobus ou le métro</i>	34
<i>Évacuation du lieu de sortie</i>	34
<i>Dans le métro</i>	35
<i>Accident de la route</i>	35
<i>Accident de vélo</i>	36
<i>Enfant en crise</i>	37
7. ANNEXES	38
7.1 Liste de vérification (avant le départ)	38
7.2 Comment remplir un compte rendu d'accident	39
7.3 Notes personnelles	40

UN GUIDE PRATIQUE : POUR QUI, POURQUOI ?

Le *Guide pratique de sécurité pour les sorties des camps de jour* est destiné à tous les moniteurs de la Ville de Montréal qui travaillent auprès des enfants de 5 à 12 ans.

Ce document est d'abord et avant tout un outil de référence pratique et indispensable pour les sorties ou les déplacements à l'extérieur du camp. Prends donc le temps de le consulter avant chaque départ et assure-toi de l'avoir toujours à portée de main durant une sortie.

Si l'animation d'un groupe de jeunes ou d'enfants demande beaucoup d'énergie, assurer leur sécurité exige vigilance et contrôle. Pour ce faire, tu trouveras ici tous les détails relatifs aux étapes qui assurent le déroulement sécuritaire d'une sortie, des préparatifs jusqu'aux mesures à prendre en cas d'urgence.

Tout au long de l'été, garde en tête que tu n'es pas seul à assumer cette importante responsabilité. Plusieurs personnes peuvent t'aider et te soutenir, à commencer par tes collègues et ton coordonnateur. N'hésite donc pas à discuter avec eux dès que tu en ressens le besoin. Prends aussi le temps de bien expliquer aux enfants les notions de base des comportements sécuritaires à adopter. Ceci diminuera d'autant les risques d'accident et leurs conséquences fâcheuses. Bref, fais en sorte que tes enfants vivent un été inoubliable, et ce, en toute sécurité.

Bonne sortie!

L'équipe de rédaction



COMMENT UTILISER LE GUIDE : MODE D'EMPLOI

Le présent guide a été conçu de manière à rendre son utilisation simple et efficace.

1) Les couleurs

Les pages vertes ont trait aux préparatifs de la sortie. Il est donc primordial de les consulter avant chaque départ.

Les pages jaunes font référence aux divers lieux de sortie. Elles te seront donc utiles avant et pendant la sortie, là où ta vigilance devra être constante.

Les pages rouges traitent des mesures d'urgence. Tu y trouveras les numéros de téléphone importants ainsi que les mesures à prendre en fonction du degré et du type d'urgence.

2) Les icônes

Quoi dire



Le porte-voix énumère les règles de comportement à énoncer clairement aux enfants. Assure-toi de bien les transmettre et de les faire respecter en tout temps.

Quoi faire



La flèche t'indique les consignes d'encadrement que tu dois appliquer. Il s'agit de mesures indispensables à prendre afin d'assurer le déroulement sécuritaire de la sortie.

Marche à suivre



Le drapeau sert à attirer ton attention sur les étapes logiques que tu dois respecter à l'occasion de certaines actions (ex. : pendant un embarquement dans le métro).

Trucs du métier



L'ampoule t'éclaire sur diverses techniques d'animation en vue de rendre ton travail de moniteur plus efficace et stimulant pour les enfants.

STOP!



Les consignes marquées de cette icône présentent un niveau de risque élevé et doivent donc être suivies à la lettre.



1. AVANT DE PARTIR

1.1 Code de déontologie du moniteur durant une sortie

Tout moniteur doit respecter certaines règles de vie indispensables au bon déroulement de ses sorties.

QU'EST-CE QU'ON ATTEND DE TOI DURANT UNE SORTIE ?

1. Donne le bon exemple.

Le moniteur qui encadre un groupe dans une sortie doit respecter les lois et règlements qui s'appliquent aux diverses étapes de son parcours (ex. : code de la route à vélo, règles de sécurité dans le transport en autobus nolisé).

2. Fais respecter par les enfants les lois, règles et consignes.

Le moniteur qui encadre un groupe durant une sortie doit faire respecter, par l'ensemble des membres du groupe sous sa responsabilité, les lois et règlements qui s'appliquent aux diverses étapes de son parcours.

3. Augmente ta vigilance (ton degré d'attention) et resserre ton encadrement quand les risques le commandent.

Le moniteur qui encadre une activité aquatique, un déplacement en transports en commun ou une activité dans un lieu fréquenté par le grand public doit optimiser son degré d'attention.

4. Représente convenablement ton organisme.

Le comportement du moniteur envers les chauffeurs et contrôleurs, le public et le personnel des lieux visités doit toujours être à la hauteur de l'image de son organisme. Pas de réactions excessives, de langage inapproprié, etc.

5. Amuse-toi avec les enfants, mais n'oublie pas que tu es en fonction et que tu as la responsabilité du groupe.

6. Réagis rapidement en situation d'urgence et garde ton calme.

Le moniteur communique avec son coordonnateur ou les autorités locales dès qu'il en sent le besoin ou dès que la situation l'exige.

7. Transmets tes observations, commentaires et suggestions à ton coordonnateur au retour.

Le succès et la sécurité des activités futures passent par la collaboration du moniteur et la justesse de ses observations et commentaires.

1.2 Trousse de sortie du moniteur

Voici les objets que tu dois avoir en tout temps avec toi durant les sorties.



N'OUBLIE SURTOUT PAS...

- **La fiche de sortie** : tu y trouveras toute l'information sur le transport et le lieu retenu pour la sortie.
- **La trousse de premiers soins** : vérifie toujours son contenu avant de partir.
- **Les médicaments des enfants, s'il y a lieu.**
- **La feuille des présences** réunissant les renseignements suivants : le numéro d'assurance-maladie des enfants, les numéros de téléphone à composer en cas d'urgence (coordonnateur ou, si possible, le nom de la personne à joindre), la liste des allergies et affections des enfants et des membres du personnel, l'autorisation d'intervenir en cas d'urgence.
Ou sinon...
 - **La fiche santé** des enfants et des membres du personnel d'encadrement.
 - **La carte d'identité** de tous les enfants.
- **Le guide pratique de sécurité au cours des sorties** : assure-toi que les numéros de téléphone en cas d'urgence (voir section 6.1 Numéros de téléphone importants) sont à jour.
- **Le système de communication** : téléphone portable, *walkie-talkie*, carte d'appel ou quelques pièces de 25 cents.
- **Le chandail du camp de jour que tu dois porter.**
- **Les cartes, bracelets ou macarons d'identité des enfants, indiquant le nom du camp et les numéros à composer en cas d'urgence.**
- **Un drapeau ou une banderole portant le nom ou le logo du camp, surtout pour les endroits très fréquentés.**
- **L'argent pour payer des frais de la sortie, s'il y a lieu.**
- **Une gourde d'eau, de la crème solaire N° 25, sans PABA et de l'insectifuge.**
- **Une montre.**

Et aussi...

- Des feuilles ou un bloc-notes et des crayons.
- Un peu d'argent de poche.
- Quelques idées et accessoires de jeux pour les moments d'attente.

1.3 Matériel de sécurité spécifique et indispensable



Certaines sorties nécessitent du matériel de sécurité supplémentaire en fonction du mode de déplacement et du groupe d'âge.

COMPLÉMENTS DE LA TROUSSE DE SORTIE DU MONITEUR EN FONCTION DU MODE DE DÉPLACEMENT

JE PARS À PIED, J'APPORTE...

- Le serpent pour les 5-7 ans (voir section 3.1 À pied)
- Le panneau « arrêt »
- Un sifflet
- Carte routière et carte des voies cyclables

JE PARS EN TRANSPORTS EN COMMUN, J'APPORTE...

- Ma carte Autobus-Métro (CAM)
- Ma carte d'identité
- Les billets et titres de transport pour chaque membre du groupe

AUTOBUS • Horaire d'autobus

MÉTRO • Plan du métro

JE PARS À VÉLO, J'APPORTE...

- Un casque protecteur
- Une trousse mécanique à vélo
- Un sifflet
- Une carte routière et une carte des voies cyclables

JE PARS EN PATINS À ROUES ALIGNÉES, J'APPORTE...

- Un casque protecteur
- Des protège-coudes
- Des protège-poignets et des genouillères
- Un sifflet
- Une carte routière et une carte des voies cyclables

2. LE DÉPART

2.1 Prise en main du groupe par le moniteur

Voici les consignes et directives générales relatives au départ d'un groupe pour une sortie. Applique-les et veille à ce que les enfants les respectent en tout temps.

C'EST AUJOURD'HUI LA SORTIE !

Quoi faire avant le départ

- Prends les présences et inscris les absents sur la feuille générale de contrôle des présences du camp (contrôle des absences pour les coordonnateurs).
Note : une vérification téléphonique auprès des parents des absents peut aussi être faite avant le départ.
- Distribue les cartes, bracelets ou macarons d'identité des enfants portant le nom du camp et les numéros à composer en cas d'urgence.
- Si la journée s'annonce chaude et ensoleillée, veille à ce que chaque enfant applique sa crème solaire et porte son chapeau.
- S'il s'agit d'une sortie en environnement aquatique, fais endosser les maillots de bain des enfants sous leurs vêtements avant le départ du camp.
- Demande aux enfants d'aller aux toilettes.

Quoi dire avant de partir

- Explique le fonctionnement du système Copain-copain et de la technique de prise de présences rapide sélectionnée (voir 2.2 et 2.3).
- Prends le temps d'informer les enfants du déroulement de la sortie, de la nécessité de rester en groupe ou en petits groupes et rappelle-leur l'importance du système Copain-copain. Réponds aux questions ou aux inquiétudes des enfants.
- Avise les enfants de toujours rester en ta compagnie et de te prévenir s'ils doivent s'éloigner.

2.2 Système Copain-copain

Le système Copain-copain est un moyen de favoriser un meilleur encadrement tout en développant le sens des responsabilités des enfants. Il n'est cependant pas à toute épreuve et exige tout de même que le moniteur reste très vigilant. Il consiste à jumeler deux enfants qui sont tributaires l'un de l'autre, en tout temps et en tous lieux, au cours d'une activité de sortie. Ainsi, chaque « copain » forme un tandem avec son « copain » attiré. S'il devait se produire un incident quelconque, l'autre « copain » doit prévenir le moniteur ou le responsable immédiatement.



2.3 Techniques de prise de présences rapide

Afin de prévenir la perte d'un enfant, tu dois prendre les présences chaque fois qu'il y a changement de lieu. Voici donc quelques techniques de comptage rapide pouvant être utilisées en tout temps.

Geronimo

Avant la sortie, attribue un numéro à chaque enfant, en commençant par le chiffre 1 et idéalement selon l'ordre apparaissant sur ta liste des présences. Par la suite et à ton signal (*Geronimo!*), les enfants doivent annoncer leur numéro un par un, en ordre croissant. Ceci permet de procéder à une prise de présences rapide des enfants et de déceler une éventuelle absence. Il est toujours recommandé de faire un exercice avant le départ.

Le Velcro

Le Velcro consiste à demander aux enfants de se coller physiquement à un endroit donné. Ex. : si tu cries « *Velcro au mur!* », les enfants vont se coller le long du mur. Cette technique s'applique particulièrement bien pour sortir de l'autobus ou du métro.

Tu peux aussi crier : « *Velcro sur moi!* » Les enfants doivent alors se serrer les uns contre les autres autour de toi. Tu peux ainsi rassembler rapidement ton groupe afin de procéder au comptage : très efficace au milieu d'une foule ou en situation d'urgence.

La Statue

À ton signal (« *Statue!* »), les enfants s'immobilisent en silence comme des statues. Tu peux alors procéder au comptage.

La Sardine

À ton signal (« *Sardine!* »), tous les enfants se collent les uns contre les autres comme des sardines. Tu peux alors procéder au comptage. Comme le *Velcro*, la *Sardine* peut également servir à rassembler son groupe à l'endroit voulu sans que les enfants se dispersent (ex. : à la sortie de l'autobus ou après le passage des tourniquets du métro).

3. LA SÉCURITÉ ET LES MOYENS DE DÉPLACEMENT

3.1 À pied

Se promener en milieu urbain avec un groupe demande beaucoup de prudence et une vigilance soutenue de ta part.

Quoi dire avant le départ



Les règles de base des déplacements pédestres :

- Les enfants ne courent pas.
- Les enfants ne se bousculent pas.
- Les enfants attendent ton signal, immobiles et les deux pieds sur le trottoir, avant de traverser la rue.

Quoi faire en route



Pendant le déplacement

- Les enfants marchent sur le trottoir calmement en rangs, deux par deux (en se tenant par la main pour les enfants de moins de 8 ans). S'il n'y a pas de trottoir, le groupe doit se déplacer sur le bord de la rue en sens contraire de la circulation.
- Le moniteur responsable du groupe doit attendre les retardataires et regrouper les enfants. Il se place toujours devant le groupe (chef de file), tandis qu'un autre moniteur ou un aide-moniteur se poste derrière (serre-file).
- Le chef de file et le serre-file doivent toujours demeurer à portée de voix l'un de l'autre.

Façon de traverser une rue



- Il faut toujours traverser la rue à une intersection où il y a un feu de circulation ou un arrêt.
- Les enfants doivent traverser calmement, sans courir.
- Si un autre moniteur est présent, celui-ci peut se placer de façon à arrêter la circulation à l'aide d'un panneau Arrêt-Stop. Si tu n'as pas de panneau à ta disposition, assure l'arrêt de la circulation en écartant les bras et les jambes.



- **S'il est impossible de traverser aux endroits indiqués ci-dessus, le moniteur arrête la circulation automobile. Ensuite, les enfants traversent calmement devant le moniteur et attendent celui-ci, en rangs, sur le trottoir de l'autre côté de la rue.**

Note : évidemment, cette dernière option n'est applicable que sur de petites rues.

Techniques de déplacement pédestre sécuritaire



5 à 7 ans

La corde

Pour les plus petits, tu peux te procurer ou fabriquer une corde munie de poignées de chaque côté que les enfants empoigneront au cours des déplacements. Les moniteurs tiennent alors les extrémités de la corde. **Ceci permet des déplacements sécuritaires dans tous les milieux.** Il faut toutefois éviter d'utiliser la corde dans l'autobus et les escaliers, particulièrement dans les escaliers mécaniques.

Le train, le serpent ou la chenille

À ton signal, les enfants se placent à la file, l'un derrière l'autre, les mains sur les épaules (ou le sac à dos) de la personne devant eux. Cette méthode s'applique fort bien **pour circuler au milieu d'une foule, marcher sur le quai du métro, attendre l'autobus ou franchir les tourniquets du métro.**

8 à 10 ans

Le système Copain-copain

Tu peux te servir du système Copain-copain pour te déplacer efficacement. À ton signal (*Copain-copain!*), les enfants viennent se placer sur deux rangs devant toi, en tenant la main de leur copain attitré. Vérifie simultanément les présences. **Idéal pour tous les déplacements courants.**

La chaîne humaine

Demande aux enfants de se placer l'un à la suite de l'autre et de se tenir par la main afin de former une chaîne humaine. Cette technique s'applique fort bien pour **se déplacer au milieu d'une foule, marcher sur le quai du métro, attendre l'autobus ou franchir les tourniquets du métro.**

11 à 12 ans

Du plus petit au plus grand

Lorsqu'il est nécessaire de placer son groupe en file indienne (**ex. : pour monter à bord d'un autobus**), il peut être intéressant de demander aux enfants de se placer selon l'ordre de leur choix : du plus petit au plus grand, en ordre chronologique de date de fête, en ordre alphabétique, etc.

La cellule

Les enfants forment un cercle en se tenant par la main (la membrane cellulaire) autour du moniteur (le noyau de la cellule). Tu diriges ensuite le groupe dans la direction de ton choix. Ce déplacement permet d'éviter la dispersion du groupe dans les grands espaces.

3.2 Autobus nolisé [scolaire]

Le transport en autobus nolisé se fait habituellement en autobus scolaire.

Méthode d'embarquement



- Pense à amener ton groupe aux toilettes avant le départ.
- Assure-toi d'avoir tout le matériel nécessaire et que les enfants ont leur lunch avant de monter dans l'autobus.
- Attends que l'autobus soit complètement immobilisé avant de t'en approcher.
- Compte les enfants à mesure qu'ils montent dans le véhicule pour t'assurer de la présence de tous.
- Monte à bord seulement lorsque tout ton groupe est à l'intérieur.
- Lorsque tous les enfants sont dans l'autobus, les moniteurs les comptent à nouveau et vérifient si le total est identique à celui du coordonnateur. Le départ du camp s'effectue seulement lorsque les chiffres des deux comptages sont identiques.

Quoi dire au moment du déplacement



Assure-toi que :

- tu as bien expliqué aux enfants les règles de conduite dans l'autobus, préalablement validées avec le chauffeur ;
- les enfants demeurent assis, mains et tête à l'intérieur du véhicule, jusqu'à destination ;
- les vitres latérales ne sont pas baissées à plus de la moitié ;
- les sacs des enfants n'obstruent pas l'allée ou les sorties ;
- le ton de voix des enfants est maîtrisé.

Quoi faire à bord



- Repère les sorties de secours.
- Durant le trajet, anime les enfants tout en respectant les règles du savoir-vivre.

Il est conseillé de choisir des chansons qui ne font pas crier les enfants.

- Tes collègues et toi devez vous asseoir stratégiquement (avant – milieu – arrière) de manière à assurer un bon encadrement dans l'ensemble de l'autobus.

Méthode de débarquement



Arrivé à destination, tout le monde demeure assis à l'intérieur de l'autobus. Le coordonnateur peut alors procéder au rappel des règlements de la journée. Une fois les enfants informés et le signal donné, tu dois procéder de la manière suivante.

- Faire sortir les enfants de l'autobus, groupe par groupe.
- T'assurer que les enfants n'ont rien laissé dans l'autobus.
- Compter les enfants de ton groupe.
- Passer la porte d'entrée et effectuer un autre comptage, sans toutefois bloquer l'entrée.
- Diriger ton groupe vers l'espace réservé au camp pour y déposer les effets personnels.
- Passer aux toilettes avec ton groupe.
- Prendre une autre fois les présences.
- Te diriger vers l'activité prévue à l'horaire.

 Se référer à la section 6.3 Mesures d'urgence - Accident de la route.

3.3 Transports en commun

Voici les principales recommandations de la Société de transport de Montréal relatives aux camps et aux transports en commun.

AUTOBUS

Quoi faire avant de monter



- Arrive à l'avance à l'arrêt d'autobus pour éviter d'avoir à courir.
- Il est nécessaire de limiter le nombre d'enfants par voyage à deux groupes totalisant 30 enfants au maximum.

 Attends l'autobus assis calmement sur le trottoir ou sur le gazon, si l'endroit le permet. S'il n'y a pas de trottoir, veille en premier lieu à la sécurité des enfants.

- Rappelle aux enfants la marche à suivre si l'un d'eux reste dans l'autobus après que leur groupe est descendu.

Méthode d'embarquement



- Laisser descendre les passagers avant de monter à bord.
- Un premier moniteur monte dans l'autobus et se dirige vers l'arrière avec le groupe.
- Les enfants montent à bord un à la fois sans bousculade.
- Le second moniteur ferme la marche et s'assure que tous sont à bord. Il acquitte les droits de passage des membres du groupe et prend les correspondances pour tous, au besoin.
- Si tu es seul, les enfants doivent monter en file, un à la fois, sans bousculade. Tu dois les compter à l'entrée.
Note : tu dois entrer le premier et rester au bord de la porte avec vue à la fois sur l'intérieur du véhicule et sur le trottoir.

Quoi dire durant le trajet



Tu dois montrer l'exemple et faire respecter les règles suivantes.

- Les enfants demeurent assis, mains et tête à l'intérieur du véhicule.
- Le ton de voix des enfants est maîtrisé.
- Le conducteur et le coordonnateur sont informés de tout problème.

Méthode de débarquement



- Préviens les enfants un arrêt avant celui où tu descends.
- Les enfants se lèvent lorsque l'autobus est complètement immobilisé.
- Un premier moniteur descend et fait placer les enfants en ligne à l'écart de l'autobus. Le second moniteur voit à ce qu'il ne reste aucun enfant à l'intérieur du véhicule. Il s'assure que personne n'a oublié son sac ou un autre objet, puis il descend.
- Si tu es seul, tu dois sortir le premier et rester au bord de la porte avec vue à la fois sur l'intérieur de l'autobus et sur le trottoir. Tu dois compter les enfants lorsqu'ils descendent de l'autobus. Une fois sortis, les enfants doivent se mettre immédiatement en rangs et ne pas s'appuyer sur l'autobus.



- Tous doivent s'éloigner de l'autobus sitôt descendus et rester loin des roues.

Se référer à la section 6.3 Mesures d'urgence - Enfant oublié.

MÉTRO

Prendre le métro avec des enfants t'expose à plusieurs risques potentiels. Sois vigilant et évite les déplacements aux heures de pointe.

Accès (escaliers, guichets et tourniquets)



- Fais descendre les enfants du côté de la rampe dans les escaliers.
- Évite les escaliers mécaniques. Toutefois, si tu décides de les utiliser, demande aux enfants de tenir la rampe et de ne pas s'asseoir. De plus, assure-toi que les lacets et les courroies des sacs ne pendent pas.
- Au guichet, un premier moniteur acquitte le droit de passage pour tous. L'autre moniteur franchit le tourniquet, fait passer les enfants un à un, en retenant le tourniquet afin d'éviter les rebonds brusques, et rassemble le groupe.
- Tu dois être le seul à utiliser le distributeur de correspondances.

Quoi faire sur le quai



- Il est plus sécuritaire de manquer un métro que de courir pour en attraper un.
- Les enfants doivent demeurer en rang serré, un par un, près du mur à l'intérieur de la station de métro, même s'ils ne sont pas sur le quai.
- Assure-toi que les enfants ne font pas de vandalisme ou de désordre.



- **Dirige ton groupe vers le bout du quai pour utiliser les trois premiers wagons du métro (obligatoire). Sur le quai, les enfants doivent s'asseoir le long du mur en attendant le métro.**
- **Rappelle aux enfants la marche à suivre si un d'eux reste dans le wagon de métro après que le groupe est descendu.**

Voir section 6.3 Mesures d'urgence - Enfant oublié.

Méthode d'embarquement



- Ne pas dépasser les pastilles ou la ligne orange de sécurité par terre le long du quai, tant que la rame n'est pas complètement immobilisée.
- Une fois le métro arrivé et complètement arrêté, faire entrer les enfants calmement dans le wagon en utilisant tous les mêmes portes retenues par le moniteur. Une fois tous les enfants à bord, le moniteur monte.
- Partage avec un autre moniteur la surveillance des portes : un se place devant les portes pour éviter qu'elles se referment, sans toutefois les bloquer, et l'autre attend que tous les enfants soient montés à bord.

- Compte les enfants à l'entrée et à la sortie de chaque rame de métro.

Quoi faire à bord



- Dans le wagon de métro, les enfants doivent demeurer assis. Si les sièges manquent et si l'espace le permet, les enfants peuvent s'asseoir par terre, à bonne distance des portes. Sinon, ils doivent rester debout et se tenir à un poteau.
- Normalement, un groupe de 15 enfants occupe l'espace de deux portes (une ouverture) à l'intérieur d'un wagon.
- Pendant le trajet, si tu le peux, partage avec un autre moniteur la surveillance des portes du wagon. Un moniteur se place alors devant la porte afin qu'aucun enfant ne sorte.

Méthode de débarquement



- Préviens les enfants un arrêt à l'avance.
- Demande aux enfants de rester assis jusqu'à ce que le train entre en station et s'immobilise.
- Place-toi devant les portes pour éviter qu'elles se referment, pendant qu'un autre moniteur compte les enfants qui doivent s'aligner près du mur. Jette un dernier coup d'œil à l'intérieur du wagon afin de n'oublier personne.



Se référer à la section 6.3 Mesures d'urgence - Enfant oublié.

Se référer à la section 6.3 Mesures d'urgence - Dans le métro.

3.4 Vélo

Cette activité devrait se faire avec un groupe d'enfants qui ne risquent pas de tomber et qui peuvent freiner sans zigzaguer. Tous les enfants de ton groupe doivent pouvoir participer.

Quoi dire avant la randonnée



- Prends le temps de bien expliquer les consignes de déplacement.
- Assure-toi que les enfants comprennent bien les règles de sécurité à vélo.

Quoi faire avant la randonnée



- Fais un exercice préalable pour vérifier si tous les enfants sont aptes à faire la randonnée.



- En plus d'une trousse de premiers soins, apporte une trousse de réparation.
- Assure-toi que le casque de chaque enfant est bien ajusté, que les courroies avant et arrière se rejoignent et que la mentonnière n'est pas trop serrée. **Le port du casque est obligatoire en tout temps.**
- Avise les enfants que les espadrilles, bas, culottes courtes et vêtements voyants sont obligatoires en tout temps. En cas de pluie, éviter les ponchos et les imperméables longs qui entravent les mouvements.
- Assure-toi que toutes les bicyclettes sont en bon état avant le départ. Toute bicyclette doit être pourvue des réflecteurs suivants: un blanc à l'avant, un jaune dans la roue avant et sur chaque pédale, un rouge à l'arrière et dans la roue arrière.
- Enseigne les gestes à faire pour signaler les arrêts et les changements de direction.

Méthode de déplacement



- Fais respecter la signalisation ainsi que les règles du Code de la route.
- Assure-toi que ton groupe circule au bord de la route, à la file indienne. Un maximum de 15 cyclistes à la file est permis.
- Roule et fais rouler le groupe à droite, dans le même sens que la circulation.
- Maintiens une distance équivalant à un vélo (un mètre) entre chaque cycliste. Cette distance augmente à plusieurs longueurs de vélo quand ton groupe descend une pente.
- Assure-toi qu'il y ait toujours un moniteur qui roule devant la file et un autre, derrière (serre-file).
- Donne l'exemple et utilise des gestes pour signaler les arrêts et les changements de direction. Cette règle est obligatoire pour tous.
- Si tu voyages avec un grand groupe, sépare-le en sous-groupes de quatre à six personnes. Garde une bonne distance entre les sous-groupes pour permettre aux véhicules de vous doubler facilement.
- Fais en sorte qu'un moniteur accompagne toujours chaque sous-groupe et agisse à titre de serre-file.
- Utilise le réseau des voies cyclables, autant que possible, pour les déplacements. À Montréal seulement, ce réseau couvre quelque 140 kilomètres et permet d'accéder aux quatre coins de la ville.
- En cas de bris mécanique ou de fatigue, arrête le groupe en bordure de la route, à l'écart de la circulation.

- Avise les enfants qu'il est interdit de circuler avec un baladeur.
- Rappelle-leur aussi qu'il est interdit de transporter un passager.
- Traverse et fais traverser les passages à niveau à pied à côté du vélo.
- Surtout, demeure vigilant en tout temps et surveille bien ce qui se passe autour de toi et de ton groupe.

Les dangers potentiels



- Autres utilisateurs des pistes cyclables
- Portières d'automobile
- Véhicules sortant d'une entrée privée
- Autobus s'arrêtant fréquemment
- Grilles d'égout
- Nids de poules
- Débris de verre



Se référer à la section 6.3 Mesures d'urgence - Accident de vélo.

3.5 Patin à roues alignées

Cette activité devrait se faire avec un groupe d'enfants qui ne risquent pas de tomber et qui peuvent freiner rapidement. Tous les enfants de ton groupe doivent pouvoir participer.

Quoi dire avant de partir



- Prends le temps de bien expliquer les consignes de déplacement.
- Assure-toi que les enfants comprennent bien les règles de sécurité en patins.

Quoi faire avant le départ



- Fais un exercice préalable pour vérifier si tous les enfants sont aptes à faire la randonnée.
- Assure-toi que toi-même et les enfants portez un équipement de protection adéquat et bien ajusté: casque, protège-coudes, protège-poignets et genouillères.



Le port de l'équipement de protection est obligatoire en tout temps.

Méthode de déplacement



- Au Québec, l'utilisation de la chaussée est interdite en vertu de l'article 499 du Code de la sécurité routière. Il est strictement interdit de pratiquer le patin sur la chaussée et sur les trottoirs. **Vous pouvez faire du patin à roues alignées uniquement sur les voies cyclables.**
- Afin de prévenir les chutes, éviter l'eau, le sable, les surfaces glissantes et les pentes trop abruptes.
- Ne jamais descendre ou monter un escalier en patins.
- Toujours patiner en restant aux aguets des dangers possibles sur la piste.
- Signaler verbalement vos intentions.
- Toujours céder le passage aux piétons.

4. LA SÉCURITÉ EN FONCTION DU LIEU

ÇA Y EST, NOUS Y SOMMES !

Voici les consignes générales et les marches à suivre propres aux divers types de lieux de sortie. Appliquez-les et veillez à ce que les enfants les respectent en tout temps.



4.1 Espace vert familier

LE PARC DE QUARTIER

Ce type désigne des parcs situés à proximité du camp et fréquentés régulièrement.

Quoi dire



Les règles de base

- Les enfants demeurent avec le groupe en tout temps.
- Les enfants informent toujours le moniteur de leurs déplacements (aller et retour) et ne vont jamais seuls aux toilettes.
- Les enfants avisent le moniteur si un participant se blesse ou s'éloigne du groupe.
- Les enfants doivent savoir quoi faire s'ils s'égarer. Informez-les de la marche à suivre (ex. : point de ralliement).

Quoi faire



- Prends les présences dès l'arrivée sur le site.
- Repère les zones non sécuritaires (débris de verre au sol ou autre).
- Établis les limites permises aux enfants et détermine avec eux un point de ralliement (ex. : une table de pique-nique ou le chalet de parc).
- Il est conseillé d'amener les enfants aux toilettes avant le début de l'activité (ex. : module de jeu, activité sportive, etc.).
- Prends régulièrement et systématiquement les présences dès que ton groupe se déplace d'un endroit à un autre sur le lieu de la sortie (voir section 2.3 Techniques de prise de présences rapide).
- Vois à l'application régulière de crème solaire et, au besoin, de l'insectifuge.
- Assure-toi que les enfants boivent suffisamment, surtout par temps chaud.
- Assure la discipline et veille au bon déroulement des activités. Ta participation est essentielle.
- Encadre avec plus de rigueur les activités à risques (ex. : module de jeu).

4.2 Espace vert non familier



LE PARC-NATURE ET LE PARC MUNICIPAL

Ces types de parcs (Mont-Royal, La Fontaine, Jean-Drapeau, etc.) offrent un milieu naturel en zone urbaine sans toutefois en assurer la sécurité. Il est donc primordial d'être doublement vigilant.



Les règles de base

- Les enfants demeurent avec le groupe en tout temps.
- Les enfants informent toujours le moniteur de leurs déplacements (aller et retour) et ne vont jamais seuls aux toilettes.
- Les enfants avisent le moniteur si un participant se blesse ou s'éloigne du groupe.
- Les enfants doivent savoir quoi faire s'ils s'égarent. Informe-les de la marche à suivre (ex. : point de ralliement).



- Prends les présences dès l'arrivée sur le site.
- Repère les zones non sécuritaires. Évite la proximité des zones à risques : terrains vagues ou mal entretenus, situés à proximité de chantiers de construction, de pylônes de lignes à haute tension, etc.
- Établis les limites permises aux enfants et détermine avec eux un point de ralliement (ex. : table de pique-nique ou chalet de parc).
- Dans les endroits très fréquentés, installe une banderole ou un drapeau portant le nom ou le logo du camp de jour.
- Il est conseillé d'amener les enfants aux toilettes avant le début de l'activité (ex. : module de jeu, activité sportive, etc.).
- Prends régulièrement et systématiquement les présences dès que ton groupe se déplace d'un endroit à un autre sur le site (voir section 2.3 Techniques de prise de présences rapide).
- Vois à l'application régulière de crème solaire et, au besoin, de l'insectifuge.
- Assure-toi que les enfants boivent suffisamment, surtout par temps chaud.
- Demeure avec ton groupe et tes collègues en tout temps.
- Assure la discipline et veille au bon déroulement de l'activité. Ta participation est essentielle.



- S'il y a changement de lieu ou d'horaire dans la programmation de ta sortie, avvertis ton responsable. Fais de même pour les retards.



4.3 Environnement aquatique

LA PISCINE, LA PLAGE, LA GLISSADE D'EAU ET AUTRES



- Les activités aquatiques présentent les plus grands dangers pour la sécurité de ton groupe. Anime et surveille constamment les jeunes afin de minimiser les risques de noyade.



Les règles de base

- Les enfants demeurent à l'endroit déterminé en tout temps.
- Les enfants informent toujours le moniteur de leurs déplacements (aller et retour) et ne vont jamais seuls aux toilettes ou dans les vestiaires.
- Les enfants avisent le moniteur si un participant se blesse ou s'éloigne du groupe.
- Explique aux enfants les règlements du lieu.
- Établis les limites permises aux enfants (ex. : portion de plage).
- Informe les enfants de l'heure du dîner et de celle du départ ainsi que des marches à suivre s'ils s'égarent : point de ralliement, sauveteurs et personnel du site.



- Prends les présences dès l'arrivée sur le site.
- Repère les zones non sécuritaires.
- Détermine avec les enfants un point de ralliement (ex. : une table de pique-nique, une portion de terrain gazonné ou une portion de plage). Les serviettes y seront déposées.
- Dans les endroits très fréquentés, installe une banderole ou un drapeau portant le nom ou le logo du camp de jour.
- Avise les enfants de l'heure du rassemblement et montre-leur l'emplacement de l'horloge.
- Veille à bien indiquer la provenance des enfants (bracelets résistant à l'eau).



• **Vérifie sur la liste quels enfants doivent porter un vêtement de flottaison individuel (VFI). Aide-les à trouver un VFI de la bonne taille, puis à l'endosser. Veille également à ce qu'ils le portent constamment dans l'eau.**

- Assure-toi de bien repérer l'infirmerie, les chaises des sauveteurs, les installations sanitaires et les câbles qui délimitent le plan d'eau.
- Amène les enfants aux toilettes avant le début de l'activité.
- Vois à l'application régulière de crème solaire et, au besoin, de l'insectifuge.
- Assure-toi que les enfants boivent suffisamment, surtout par temps chaud.
- Participe à la discipline dans le groupe : interdis les combats, les bousculades et les courses sur le plan d'eau.



• **Balaie des yeux et repère fréquemment les enfants dans l'eau et dans l'enceinte de la piscine. Vérifie régulièrement les vestiaires.**

- Assure-toi que les enfants prennent leur dîner et font une pause après le repas.



• Participer est une forme d'encadrement. **Tu dois participer aux activités, glisser, te baigner, etc. dans les endroits où se trouve ton groupe.**

- Comme moniteur, tu es en tout temps responsable des enfants de ton groupe. Un moniteur, toi ou un autre, doit accompagner les enfants dans l'eau ou aux toilettes.
- Prévois un rassemblement 30 minutes avant l'heure du départ pour permettre aux enfants de se changer.

Sois visible !



Lorsque tu ne participes pas aux activités aquatiques, porte ton chandail du camp ou un bandana afin que les enfants te repèrent facilement.

4.4 Environnement à encadrement partagé

LE BIODÔME, LA RONDE, LA FÊTE, LE FESTIVAL, IMAX ET AUTRES

Il s'agit de lieux ou d'événements où la sécurité est assurée par le personnel sur place. La prise en charge et la discipline du groupe sont toutefois sous ta responsabilité.

Quoi dire



Les règles de base

- Les enfants demeurent avec le groupe en tout temps.

- Les enfants informent toujours le moniteur de leurs déplacements et ne vont jamais seuls aux toilettes.
- Les enfants avisent le moniteur si un participant se blesse ou s'éloigne du groupe.
- Informe les enfants des règlements du lieu et des marches à suivre s'ils s'égarent : point de ralliement, personnel en place.

Quoi faire



- Prends les présences dès l'arrivée sur le site.
- Repère les zones non sécuritaires.
- Détermine avec les enfants un point de ralliement (ex. : l'entrée principale ou le kiosque de sécurité).
- Dans les endroits très fréquentés, installe un drapeau ou une banderole portant le nom ou le logo du camp de jour.
- Amène les enfants aux toilettes avant le début de l'activité.
- Prends régulièrement et systématiquement les présences dès que ton groupe se déplace d'un endroit à un autre sur le site (voir section 2.3 Techniques de prise de présences rapide).
- Vois à l'application régulière de crème solaire et, au besoin, de l'insectifuge.
- Assure-toi que les enfants boivent suffisamment, surtout par temps chaud.
- Demeure avec ton groupe et tes collègues en tout temps.
- Assure la discipline et veille au bon déroulement de l'activité. Ta participation est essentielle.
- **S'il y a changement de lieu ou d'horaire dans la programmation de ta sortie, avertis ton responsable. Fais de même pour les retards.**
- Toute dépense non prévue est interdite.

4.5 Environnement à encadrement partagé et à prise en charge complète



LE CENTRE ÉQUESTRE, L'ESCALADE, LA BASE DE PLEIN AIR ET AUTRES

Il s'agit ici de lieux offrant habituellement des activités sportives nécessitant la prise en charge du groupe par un personnel spécialement formé. L'encadrement et la discipline du groupe sont toutefois sous ta responsabilité.



Les règles de base

- Les enfants demeurent avec le groupe en tout temps.
- Les enfants informent toujours le moniteur de leurs déplacements et ne vont jamais seuls aux toilettes.
- Les enfants avisent le moniteur si un participant se blesse ou s'éloigne du groupe.
- Les enfants écoutent et respectent les consignes de sécurité données par le spécialiste.
- Informe les enfants des règlements du lieu et des marches à suivre s'ils s'égarerent : point de ralliement, personnel en place.



- Prends les présences dès l'arrivée sur le site.
- Détermine un point de ralliement avec les enfants (ex. : l'entrée principale ou une table à pique-nique).
- Dans les endroits très fréquentés, installe une banderole ou un drapeau portant le nom ou le logo du camp de jour.
- Amène les enfants aux toilettes avant le début de l'activité.
- Prends régulièrement et systématiquement les présences dès que ton groupe se déplace d'un endroit à un autre sur le site (voir section 2.3 Techniques de prise de présences rapide).
- Vois à l'application régulière de crème solaire et, au besoin, de l'insectifuge.
- Assure-toi que les enfants boivent suffisamment, surtout par temps chaud.
- Demeure avec ton groupe et tes collègues en tout temps.
- Assure la discipline et veille au bon déroulement de l'activité. Ta participation est essentielle.



- **S'il y a changement de lieu ou d'horaire dans la programmation de ta sortie, avertis ton responsable. Fais de même pour les retards.**

5. LE RETOUR AU CAMP

DÉJÀ FINI !

La sortie tire déjà à sa fin. Voici donc les consignes qui s'appliquent pour un retour au camp en douceur.

5.1 Départ du lieu de sortie



Une fois tous les membres de ton groupe rassemblés :

- Amène les enfants aux toilettes.
- Assure-toi que les enfants ont tous leurs effets personnels.
- Prends bien les présences.
- Attends le signal d'un responsable avant d'amener ton groupe aux autobus, s'il y a lieu.

Quand ton groupe parvient aux autobus (nolisés)

- Compte les enfants à mesure qu'ils montent dans l'autobus pour t'assurer de la présence de tous.
- Monte dans l'autobus lorsque tout ton groupe est à l'intérieur.
- Lorsque tous les enfants sont à bord de l'autobus, les moniteurs comptent les enfants et les moniteurs présents dans l'autobus. Les chiffres doivent être les mêmes que ceux du départ ou que les chiffres rajustés après les corrections effectuées durant la journée par le responsable. Tout le monde reste à l'intérieur de l'autobus.



Se référer à la section 6.3 Mesures d'urgence – Perte, disparition, fugue, enlèvement d'un enfant.

Aucun enfant ne peut retourner seul chez lui avant l'heure de retour prévue ou être récupéré par un proche à moins d'entente préalable avec ton coordonnateur.

Pendant l'appel :

- Compose le « 911 ».
- Donne ton nom et l'adresse de l'endroit où tu es.
- Explique la situation.
- Laisse le numéro où l'on peut te joindre.
- Demande à la personne de répéter les renseignements.
- Ne raccroche que lorsqu'on te le demande.

À partir d'un téléphone de la Ville de Montréal, tu dois faire le 9 – 911

Et ensuite...

- Avise le coordonnateur du camp ; il se chargera de joindre les parents.
- Si l'enfant doit être transporté en ambulance, un aide-moniteur ou un accompagnateur doit être désigné. Vérifie auprès des ambulanciers à quel hôpital l'enfant sera transporté.
- Recueille les versions de tous les témoins.
- Remplis un compte rendu d'accident.
- Transmets tous les documents à ton coordonnateur.

6.3 Mesures d'urgence

Urgence médicale (blessure et malaise)

Blessure mineure

Coupure, éraflure, ecchymose, etc.

1. Apporte le secours nécessaire à la victime.
2. Vérifie bien les symptômes secondaires associés à la blessure.
3. Préviens les parents et ton coordonnateur, le soir venu, de la nature de l'accident et de l'intervention que tu as faite.
- 4. Remplis un compte rendu d'accident.**

Blessure majeure

Victime inconsciente, membre fracturé, blessure à la tête, coupure profonde, etc.

1. Évalue la sécurité des lieux.
2. Apporte le secours nécessaire à la victime : (inconscience = ambulance).
3. Vérifie bien les symptômes secondaires associés à l'accident.
4. Informe ton coordonnateur.
5. Appelle les parents pour les informer de l'accident et, au besoin, pour autoriser le transport en ambulance (le coordonnateur pourrait également exécuter cette tâche).
6. Si les parents ne peuvent être joints, que l'accident demande des soins immédiats et que tu juges que le transport en ambulance est nécessaire, n'hésite pas.
7. Si l'enfant doit être transporté en ambulance, un accompagnateur doit être désigné. Vérifie auprès des ambulanciers à quel hôpital l'enfant sera transporté.
8. Recueille les versions de plusieurs témoins.
- 9. Remplis un compte rendu d'accident.**

Problèmes reliés à la chaleur

Épuisement causé par la chaleur ou insolation

1. Transporte la personne dans un endroit plus frais.
2. Fais-lui boire de l'eau en petite quantité (si elle est consciente).
3. Place la personne en position de repos et vois à la libérer le plus possible de ses vêtements.
4. Si elle perd connaissance, compose le 911.
- 5. Remplis un compte rendu d'accident.**

Perte, disparition, fugue, enlèvement d'un enfant

1. Assure-toi qu'il manque bien un enfant.
2. Avec l'aide des enfants et de la liste des présences, détermine quel enfant manque.
3. Toujours avec l'aide des enfants, tente de préciser l'heure et le lieu possible de la disparition de l'enfant.
4. Fais d'abord un tour rapide des lieux environnants. **Surtout, ne laisse pas ton groupe sans surveillance.**
5. Fais demi-tour et complète le trajet effectué en sens inverse, si cela est possible.
6. Le cas échéant, utilise le système de sonorisation du lieu pour appeler l'enfant.
7. **Si l'enfant reste introuvable, avise immédiatement le coordonnateur et la direction.**

Enfant oublié dans l'autobus ou le métro

• Enfant resté dans l'autobus ou le métro après que son groupe est descendu

Autobus : l'enfant descend au prochain arrêt et attend son groupe sur le trottoir. Appelle la STM le plus rapidement possible.

Métro : l'enfant descend à la prochaine station, monte aux tourniquets, informe le préposé de la situation et lui dit à quel camp il appartient. Appelle la STM le plus rapidement possible à l'aide des téléphones rouges placés sur les quais.

• Enfant qui descend avant son groupe de l'autobus ou du métro ou qui ne monte pas à bord.

Autobus : l'enfant attend à l'arrêt sur le trottoir. Il peut informer un policier ou un autre chauffeur d'autobus qu'il est descendu avant son groupe ou qu'il a manqué l'autobus et dire à quel camp il appartient. La personne informée communique avec le chauffeur de l'autobus.

Métro : l'enfant monte aux tourniquets, informe le préposé et lui dit à quel camp il appartient. Communique avec le chauffeur ou un préposé.

Évacuation du lieu de sortie

1. Rassemble ton groupe et prends les présences.
2. Tu es responsable de ton groupe et tu ne dois jamais le quitter.
3. Suis les instructions de ton coordonnateur ou des services de sécurité, s'il y a lieu.

4. Amène ton groupe en lieu sûr et rassure-le. Communique avec ton coordonnateur, si ce n'est déjà fait.

Dans le métro

En cas d'urgence sur les quais

1. L'équipement de sécurité se trouve dans les points d'assistance placés sur chaque quai de métro. Ces points se repèrent facilement grâce au panneau indicateur qui affiche une main et le mot « Assistance », en blanc sur fond bleu. Ils contiennent un rupteur de courant, un téléphone d'urgence et un extincteur.
2. Utilise le téléphone rouge pour parler à la sécurité.
3. **Si une personne est tombée sur la voie**, tire le rupteur de courant et attend les directives de la STM par le biais du téléphone rouge.

En cas d'urgence dans les wagons

1. S'il se produit une situation d'urgence à l'intérieur du wagon, tu peux immobiliser le métro en tirant sur la manette du frein d'urgence. Avant d'actionner cette manette, si c'est possible, attends d'arriver à la prochaine station où les portes s'ouvriront.
2. Tu peux toujours communiquer avec l'opérateur de la rame afin de le prévenir d'une situation d'urgence, même si le métro est en mouvement. L'interphone à cet effet est placé en haut au centre de la voiture, près d'une porte. Mentionne qu'il y a des enfants et leur nombre.

Accident de la route

Accident mineur

1. Vérifie l'état des passagers et rassure-les.
2. Installe des feux de détresse.
3. Donne les premiers soins, au besoin.
4. Si possible, dégage la voie publique.
5. Si le véhicule est encore fonctionnel, garde les passagers à l'intérieur.
6. Assure-toi de toujours laisser au moins une personne responsable avec le groupe pendant qu'une autre va chercher de l'aide, au besoin.
7. Attends les secouristes.

Accident majeur

1. Procède, si possible, à l'évacuation des lieux dans le calme et en vérifiant s'il y a danger d'électrocution ou d'incendie.
2. Compose le 911 afin d'obtenir l'aide des services d'urgence appropriés : ambulance, police, service d'incendie.
3. Rassemble le groupe dans un même endroit et donne les premiers soins.
4. Assure-toi de toujours laisser au moins une personne responsable avec le groupe pendant qu'une autre va chercher de l'aide.
5. Attends les secouristes.

Véhicule en panne

1. Installe des feux de détresse.
2. Si possible, dégage la voie publique.
3. Si le véhicule est encore fonctionnel, garde les passagers à l'intérieur.
4. Assure-toi de toujours laisser au moins une personne responsable avec le groupe pendant qu'une autre va chercher de l'aide, au besoin.
5. Attends les secouristes.

Accident de vélo

- **Dommage physique:** choisis un endroit sécuritaire et suis les consignes relatives à une urgence médicale.
- **Dommage mécanique:** choisis un endroit sécuritaire pour arrêter et évaluer le problème.
- Si les dommages au vélo ne peuvent être réparés sur place et sont survenus à moins de 15 minutes de marche du camp de jour, ramène les enfants au camp à pied, à côté de leur vélo.
- Si le problème survient à plus grande distance du camp, communique avec ton coordonnateur.
- **Très important:** ne laisse jamais ton groupe seul.

Enfant en crise

Les étapes d'intervention

La prévention reste ton meilleur atout. Lorsque tu amènes faire une sortie un enfant plus turbulent, rencontre-le d'abord pour le mettre au fait de ce que tu attends de lui. Avant de partir, prévois, avec tes collègues, ce qui pourrait mal se passer, et ensemble convenez d'interventions possibles. Il importe que cette rencontre se déroule dans un climat positif afin de renforcer votre relation avec l'enfant.

En cas de difficulté

1. Appelle l'enfant par son nom d'un ton ferme, donne-lui une directive courte et claire de ce que tu lui demandes et attends quelques secondes.

Ex. : « Jean-Sébastien ! Je te demande de déposer tout de suite ce bâton. »

2. Explique à l'enfant ce que tu attends de lui et propose-lui un choix. Par la suite, resserre l'encadrement.

Ex. : « Ophélie ! Tu as le choix : tu rejoins immédiatement le groupe ou j'aviserai tes parents. »

3. En tout temps **si et seulement si** l'enfant se met en situation de **réel danger** ou adopte un comportement qui met quelqu'un d'autre en danger, prends le contrôle en exerçant un arrêt d'agir immédiat.

Exemples de situations exceptionnelles qui exigent un arrêt d'agir : un enfant en colère qui s'apprête à traverser une rue achalandée sans regarder ou un enfant qui frappe un autre enfant et qu'on n'arrive pas à raisonner par la parole.

4. Assure la protection de l'enfant, de ses pairs et la tiens tout au long de la crise. Ensuite, doucement, parle et négocie afin d'aider l'enfant à reprendre la maîtrise de lui-même.

Un enfant sur lequel on a fait un arrêt d'agir doit nécessairement être vu par un responsable ou le responsable des premiers soins, par la suite, afin de vérifier la présence possible de marques causées par l'intervention.

5. N'hésite pas à demander l'aide d'autres moniteurs, du personnel du lieu où tu es ou des policiers.

En tout temps trois grandes règles à respecter

1. Ne jamais s'approcher brusquement de la personne en crise.
2. Ne pas interpréter l'agression comme étant dirigée vers soi.
3. Garder son sang froid. Ne pas se justifier, moraliser ou entrer dans le jeu de l'agression.

7. ANNEXES

7.1 Liste de vérification (avant le départ)

POUR PARTIR L'ESPRIT EN PAIX

As-tu avec toi ton *Guide pratique de sécurité pour les sorties des camps de jour*?

As-tu révisé le contenu du *Code de déontologie du moniteur* durant une sortie?

As-tu tous les éléments de la *Trousse de sortie du moniteur*?

As-tu vérifié le contenu de la trousse de premiers soins et remplacé les éléments manquants, au besoin? (ANNEXE 2 du *Cadre de référence*)

Sais-tu ce que tu dois faire et dire avant le départ?

As-tu jumelé les enfants pour le système Copain-copain et as-tu expliqué le système aux enfants?

As-tu choisi la technique de comptage rapide que tu vas utiliser et l'as-tu expliquée aux enfants?

As-tu révisé les consignes de sécurité reliées au moyen de déplacement qui sera utilisé?

As-tu invité les enfants à aller aux toilettes avant le départ?

Est-ce que les enfants et toi avez, selon le cas, un lunch, un maillot de bain, de la crème solaire, de l'insectifuge et de l'eau?

Est-ce que les enfants et toi avez l'équipement nécessaire pour le vélo (casque) et le patin à roues alignées (équipement de protection complet)?

As-tu les compléments à la *Trousse de sortie du moniteur* en fonction du mode de déplacement?

As-tu révisé *La sécurité en fonction du lieu* visité?

As-tu révisé la marche à suivre pour le *Retour au camp*?

As-tu avec toi les numéros de téléphone importants?
T'es-tu assuré qu'ils sont à jour?

As-tu révisé les *Mesures d'urgence* applicables au moyen de transport et au lieu visité?

7.2 Comment remplir un compte rendu d'accident

Lorsque tu remplis ton compte rendu d'accident, rappelle-toi que les personnes qui auront à le consulter n'étaient pas sur les lieux de l'accident.

Il s'agit d'un document officiel, alors évite d'utiliser les « noms de camp » dans tes descriptifs et signe ton vrai nom.

Il est très important que tu fournisses l'information la plus complète possible, rédigée de façon claire et précise.

Assure-toi donc d'indiquer tous les détails suivants sur le compte rendu que tu remplis :

- la date et l'heure de l'incident,
- l'identité du blessé et celle du secouriste,
- une courte description de la situation,
- une courte description des blessures constatées,
- une courte description des premiers soins donnés,
- le moyen par lequel l'enfant a quitté (ambulance ou avec un proche, s'il y a lieu),
- le nom des témoins ainsi que leur signature et leur numéro de téléphone,
- le nom des personnes jointes pour aviser les responsables.

Remets le compte rendu d'accident dûment rempli à ton responsable le plus rapidement possible.

Remerciements

Le *Cadre de référence pour la sécurité dans les sorties des camps de jour* a été réalisé par la Division des loisirs et de la pratique culturelle du Service du développement culturel, de la qualité du milieu de vie et de la diversité ethno-culturelle de la Ville de Montréal, en collaboration avec les arrondissements. Cette publication constitue l'une des mesures servant à mettre en œuvre les orientations et les objectifs qui découlent des travaux issus du Sommet de Montréal de juin 2002.

Nous tenons à remercier pour leur précieuse contribution les moniteurs et les coordonnateurs de camps de jour présents lors des *focus groups* ainsi que les fournisseurs de services qui ont accepté d'alimenter notre recherche.

Nous offrons également nos remerciements aux municipalités de Boisbriand, Laval, Brossard, aux Loisirs La Providence, au Camp de jour du Biodôme, à Aventure écotourisme, à l'Association des transporteurs écoliers du Québec (ATEQ), à la Compagnie des Nomades, à l'Association des camps du Québec et à l'Association québécoise du loisir municipal (AQLM) pour leur documentation et leurs références.

