



POUR PRÉVENIR LA VIOLENCE EN CAMP

GUIDE DE MISE EN ŒUVRE



Association des
camps du Québec



Édition 2025

Merci à la Direction de la sécurité dans le loisir et le sport du ministère de l'Éducation du Québec, dont la contribution financière a permis de produire cette nouvelle version.

Québec 

L'Association des camps du Québec applique les normes de l'écriture inclusive et l'orthographe rectifiée.





Retrouvez tous les guides, outils et capsules vidéo
au campsquebec.com/operation-drapeau



TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|----|
| QU'EST-CE QU'OPÉRATION DRAPEAU? | 4 |
| LA JOURNÉE OPÉRATION DRAPEAU | 5 |
| Se préparer | 5 |
| Animer la Journée Opération Drapeau | 6 |
| LE GRAND JEU OPÉRATION DRAPEAU | 9 |
| Autres jeux et activités de sensibilisation | 10 |
| Retours et discussions avec les jeunes | 10 |



QU'EST-CE QU'OPÉRATION DRAPEAU?



Opération Drapeau est un programme de sensibilisation conçu par l'Association des camps du Québec (ACQ) pour prévenir la violence et l'intimidation dans les camps.

Ce programme s'inscrit dans l'ensemble des initiatives visant à lutter contre la violence et l'intimidation en milieu scolaire, dans les sports et dans tous les milieux où se retrouvent des jeunes. Il s'appuie sur la [Politique de l'activité physique du loisir et du sport](#) et sur l'[Énoncé ministériel en matière de protection de l'intégrité en contexte de sport et de loisir](#).

Financée par la Direction de la sécurité dans le loisir et le sport (DSLS), Opération Drapeau procède de la volonté d'assurer une continuité entre les interventions dans les écoles, dans les loisirs et dans ce qui se vit dans les camps.

Opération Drapeau est un programme qui comprend :

- un **guide de mise en œuvre**
- un **guide des gestionnaires**
- un **guide du personnel d'animation**
- le document **Grand jeu Opération Drapeau et autres activités**
- une série de **capsules vidéo**

Opération Drapeau a pour premier objectif d'informer, de sensibiliser et d'outiller les gestionnaires et les équipes d'animation des camps pour mieux faire face à la problématique de la violence. Elle fait la promotion de relations harmonieuses, d'un environnement sécuritaire et d'un encadrement propice aux apprentissages liés à la prévention de la violence.

Opération Drapeau se veut ainsi une occasion de développer des compétences tant chez les membres du personnel des camps que chez les enfants pour prévenir la violence et l'intimidation au camp. Elle privilégie en ce sens cinq compétences : la communication, la coopération, la gestion des émotions, l'empathie et la résolution de problèmes.

POURQUOI « DRAPEAU » ?

Le « drapeau » qui apparaît dans le titre du programme est celui qu'on lève pour alerter, signaler un danger. Il indique une volonté ferme de faire cesser les situations de violence ou d'intimidation. Il est aussi l'objet principal du Grand jeu Opération Drapeau. Il s'agit pour chaque équipe d'assembler le drapeau emblème : sur fond blanc (couleur qui représente la résolution de problèmes) sont apposés quatre triangles (le bleu représente la communication; le jaune, la coopération; le rouge, la gestion des émotions; et le vert, l'empathie).



LA JOURNÉE OPÉRATION DRAPEAU

L'Association des camps du Québec (ACQ) propose d'organiser une « Journée Opération Drapeau » le troisième jeudi du mois de juillet dans tous les camps du Québec. Au cœur de cette journée : un grand jeu qui propose plusieurs défis ou épreuves de nature à favoriser le développement de compétences en matière de prévention de la violence et de l'intimidation.

SE PRÉPARER

Pour que la Journée Opération Drapeau soit un succès, il est primordial que le projet soit mobilisateur. Tout le personnel du camp doit être convaincu de l'utilité d'une telle initiative. La meilleure façon d'y parvenir est d'abord de prendre connaissance des guides d'Opération Drapeau qui s'adressent aux gestionnaires et au personnel d'animation. Ces guides explorent les diverses facettes de la violence, de l'intimidation et des agressions sexuelles dans le contexte des camps, proposent des moyens de prévention et présentent divers modes d'intervention. Au besoin, on organisera une session de formation spéciale sur ce sujet. Plus concrètement, voici quelques suggestions :

Gestionnaires

- Évaluer et améliorer les politiques qui touchent à la violence et à l'intimidation
- Revoir aussi le code d'éthique et le code de vie s'il y a lieu
- Partager des réflexions avec le personnel sur la gestion de la violence au camp
- Évaluer et adapter au besoin les installations et les bâtiments
- Élaborer un système permettant de mieux documenter les cas de violence et d'intimidation au camp
- Renforcer au besoin la procédure de signalement

Personnel d'animation

- Revoir les définitions de la violence, de l'intimidation et des agressions sexuelles
- Apprendre à bien distinguer violence et intimidation
- Partager des expériences passées avec les collègues
- Revoir le programme des activités sous l'angle des risques de violence (nos jeux comportent-ils des affrontements qui pourraient dégénérer ?)
- Mieux connaître la clientèle (milieu familial, social et scolaire)
- Passer en revue les moyens d'intervention
- Analyser les articles du code d'éthique et les règles du code de vie qui concernent les comportements violents, déplacés ou abusifs, et voir comment on pourrait mieux les respecter et les faire respecter

Calendrier de préparation

Toute organisation d'activité majeure requiert une bonne planification et un partage clair des rôles et responsabilités. Voici une proposition de calendrier :

| QUAND ? | Gestionnaires | Personnel d'animation |
|--------------------------------|---|--|
| Printemps | <ul style="list-style-type: none"> • Lire le <i>Guide des gestionnaires</i> • Regarder les capsules vidéo | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Effectuer les entrevues d'embauche • Faire la vérification des antécédents judiciaires • Vérifier l'environnement du camp | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Réviser les outils internes : code d'éthique, code de vie, plan de formation, procédures, etc. | <ul style="list-style-type: none"> • S'engager à respecter le code d'éthique et le code de vie (contrat) |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Inscrire la Journée Opération Drapeau dans le programme du camp | |
| Précamp ou formation présaison | <ul style="list-style-type: none"> • Former et sensibiliser le personnel d'animation | <ul style="list-style-type: none"> • Lire le <i>Guide du personnel d'animation</i> • Regarder les capsules vidéo • S'initier aux différents jeux • Se partager les tâches de la journée thématique |
| Semaine précédant le camp | <ul style="list-style-type: none"> • Communication aux parents • Annonce spéciale en début de séjour | <ul style="list-style-type: none"> • Préparer les équipes et le matériel • Prévoir un plan B |
| Journée Opération Drapeau | <ul style="list-style-type: none"> • Supervision et coordination | <ul style="list-style-type: none"> • Réalisation et animation |
| Après | <ul style="list-style-type: none"> • Publier des photos et des témoignages dans les réseaux sociaux • Envoyer un rapport à l'ACQ | <ul style="list-style-type: none"> • Faire un retour sur la journée en équipe d'animation • Rappeler aux jeunes les apprentissages |

ANIMER LA JOURNÉE OPÉRATION DRAPEAU

Voici de quoi pourrait se composer la Journée Opération Drapeau :

- Cérémonie d'ouverture : défilé avec bannières, discours (incluant présentations par des représentant-es des jeunes), engagement solennel des participant-es, musique etc.
- Petits jeux préparatoires (voir le document Grand jeu Opération Drapeau et autres activités)
- Ateliers d'échanges et de partage d'expériences
- Grand jeu Opération Drapeau
- Activité de clôture : murale collective, signature d'un pacte de non-violence, etc.





Exemple d'horaire

| | |
|---------|--|
| 9 h | <ul style="list-style-type: none">• Cérémonie d'ouverture• Rassemblement — Présentation du déroulement de la journée• Formation des équipes |
| 9 h 30 | <ul style="list-style-type: none">• Collation• Jeux en équipes• Retour |
| 11 h | <ul style="list-style-type: none">• Rassemblement sur les compétences• Sondage sur la compétence favorite de chaque équipe• Chaque équipe choisit une compétence distinctive et un cri de ralliement |
| 12 h | <ul style="list-style-type: none">• Diner |
| 13 h | <ul style="list-style-type: none">• Rassemblement — Présentation du Grand jeu• Histoire thématique (s'il y a lieu) |
| 13 h 30 | <ul style="list-style-type: none">• Grand jeu |
| 15 h | <ul style="list-style-type: none">• Retour• Collation |
| 15 h 30 | <ul style="list-style-type: none">• Activité de clôture |
| 16 h | <ul style="list-style-type: none">• Fin de la journée |

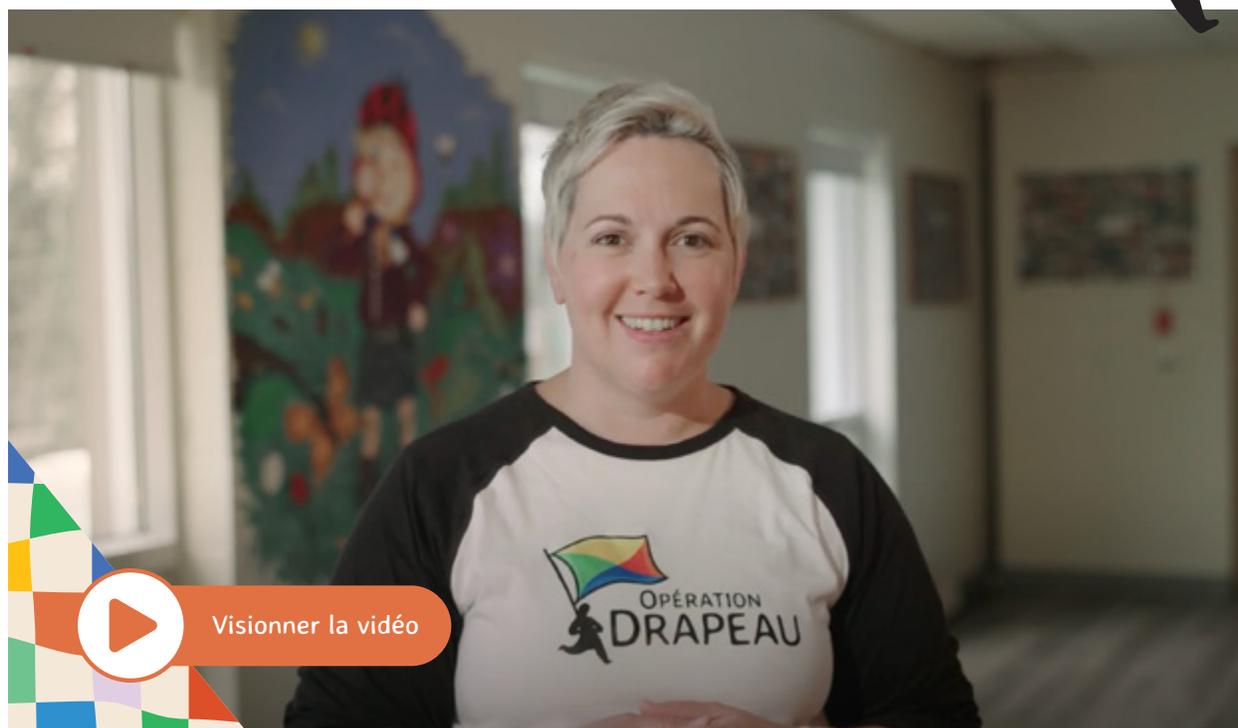
Si l'organisation d'une journée entière consacrée à Opération Drapeau est impossible, il y a d'autres possibilités :

- Présenter uniquement le Grand jeu
- Intégrer différents jeux du document Grand jeu Opération Drapeau et autres activités dans la programmation tout au long de la saison
- Consacrer une demi-journée par semaine à Opération Drapeau
- Opter pour une Semaine Opération Drapeau avec quelques activités chaque jour
- Concevoir une activité Opération Drapeau standard qui pourrait être reproduite n'importe quand et n'importe où

LE GRAND JEU OPÉRATION DRAPEAU

Le Grand jeu Opération Drapeau est un jeu de type rallye, avec ou sans histoire thématique, où les jeunes, divisés en équipes, auront à se rendre dans quatre zones distinctes pour y relever des défis ou passer des épreuves, puis se rassembleront dans une cinquième zone pour l'épreuve ultime. Plus concrètement, il s'agit d'assembler collectivement un drapeau au fond blanc à l'aide de quatre triangles de couleurs différentes. Ce parcours est axé sur l'acquisition et le développement de cinq compétences en matière de lutte à la violence et à l'intimidation.

- ▶ Voir le document [Grand jeu Opération Drapeau et autres activités](#)
- ▶ Voir la capsule [Grand jeu Opération Drapeau](#)



Cinq compétences

Chacune des compétences est identifiée par une couleur.

▲ Communication (bleu)

Il est nécessaire de développer de saines habitudes de communication avec les différents acteurs de son entourage pour éviter les malentendus et les mauvaises interprétations. Pour que la communication soit efficace, il est important de développer une bonne écoute. Une bonne communication permet de mieux se comprendre.

▲ **Coopération (jaune)**

Cette compétence fait référence à la collaboration, à l'entraide et au soutien mutuel. Elle invite à soutenir les gens de son entourage qui éprouvent des difficultés. Le développement d'un réflexe de coopération est un investissement à long terme dans les relations avec les autres.

▲ **Gestion des émotions (rouge)**

Cette compétence est la capacité de contrôler ses émotions, peu importe la situation. Elle implique la gestion de la colère. Il est nécessaire d'apprendre à reconnaître ses émotions et à comprendre leurs effets sur soi-même et sur les autres. Une gestion efficace de ses émotions favorise un meilleur contrôle de ses idées et de ses actes, en plus de permettre conserver des relations harmonieuses avec son entourage.

▲ **Développement de l'empathie (vert)**

Cette compétence fait référence à la capacité de se mettre à la place d'autrui pour comprendre ses perceptions, ses émotions et ses actes. L'empathie enrichit l'intelligence émotionnelle, incitant à prendre des décisions et à faire des choix qui prennent en compte le vécu de l'entourage.

△ **Résolution de problèmes (blanc)**

Cette compétence fait référence à la capacité de trouver des solutions durables à des situations problématiques. Plus particulièrement, on parle de « résolution pacifique des conflits ». Pour qu'une solution soit adéquate et durable, elle doit avoir du sens pour les différentes personnes impliquées et prendre en compte les causes du problème. Pour que la résolution de problèmes soit fructueuse, il est souvent nécessaire de faire appel aux quatre autres compétences.

Adaptations et variantes

Pour intégrer judicieusement et efficacement le contenu et les activités de la Journée Opération Drapeau, il est essentiel de prendre en considération les caractéristiques propres à votre camp et à votre clientèle. Ainsi, il faudra certainement adapter l'horaire suggéré ci-dessus, l'aménagement des activités et l'animation de ces dernières en fonction des groupes d'âge.

L'apprentissage des cinq compétences reliées à Opération Drapeau doit d'ailleurs être graduelle. La gestion des émotions, le développement de l'empathie et la résolution de problèmes sont notamment des notions abstraites qui peuvent être difficiles à comprendre quand on a cinq ou six ans. Les enfants de cet âge apprennent davantage en agissant, en intégrant des valeurs dans le jeu ou dans l'action. Leur développement mental ne leur permet peut-être pas d'en discuter, surtout si la période de réflexion dure plus que quelques minutes. Les jeux et autres activités qu'on leur propose devraient mettre l'accent davantage sur la coopération et la communication que sur les trois autres compétences.

Si votre camp est petit, rien ne vous empêche de morceler le Grand jeu en plusieurs petits défis. À l'opposé, si votre camp accueille beaucoup de jeunes, vous pouvez opter pour plusieurs périodes de Grand jeu répartis sur la semaine.

Comme pour toute activité de camp, il est important d'avoir un plan B en cas de météo défavorable. Le Grand jeu et la majorité des autres activités proposées nécessitent peu de matériel. La plupart peuvent se dérouler à l'intérieur.

AUTRES JEUX ET ACTIVITÉS DE SENSIBILISATION

Opération Drapeau propose aussi une dizaine d'autres jeux et activités, de plus courte durée. Tous sont reliés au développement d'au moins une des cinq compétences que la Journée Opération Drapeau et le Grand jeu souhaitent mettre en relief.

▶ Voir le document **Grand jeu Opération Drapeau et autres activités**

RETOURS ET DISCUSSIONS AVEC LES JEUNES

L'approche d'Opération Drapeau se veut avant tout éducative. Il est donc important de profiter de différentes occasions (formelles et informelles) pour effectuer des retours avec les participant·es. Ces moments de réflexion leur permettront de prendre conscience davantage de leurs actes et des impacts de leurs comportements. Les animatrices-teurs seront à l'écoute lors de ces retours pour bien comprendre les perceptions des participant·es de différentes situations, de leurs comportements et des comportements des autres afin de mettre l'accent sur ceux qui sont de nature à prévenir la violence et l'intimidation, et à développer les compétences moins exploitées en ce sens. Le document *Grand jeu Opération Drapeau et autres activités* présente aussi diverses pistes de réflexion pour chacune des activités proposées.

Voici quelques trucs d'animation des retours :

Lors des moments informels (collation, repas, période de repos ou autre moment calme)

En profiter pour expliquer ou réexpliquer certaines notions (intimidation, conflit, inclusion, colère, etc.), mais écouter aussi ce que les jeunes ont à dire sur ces sujets.

Lors des jeux encadrés

Prévoir un retour après chaque jeu. La durée de cette séance doit cependant être proportionnelle à la durée du jeu. Il ne faut pas que le retour dure plus longtemps que le jeu. S'efforcer de faire porter les discussions sur les cinq compétences : communication, coopération, gestion des émotions, empathie et résolution de problèmes. Peut-être pas toutes, mais au moins une ou deux.

Questionner les enfants sur le déroulement et, s'il y a eu du chamaillage, du mécontentement ou des conflits, demander aux enfants s'il aurait pu y avoir d'autres manières de réagir; au besoin, en proposer.

Refaire le jeu si possible et, lors d'un nouveau retour, faire ressortir les différences positives dans les comportements et les réactions.



Exemple de séquence jeu — retour — jeu — retour

1. Explication des règles du jeu

2. Déroulement du jeu (bien observer les comportements des participant-es).

3. Premier retour

Questions sur les différentes compétences (pas nécessairement les cinq, mais au moins deux ou trois) :

▲ Communication

- Avez-vous bien communiqué entre vous ?
- Avez-vous utilisé des gestes ou de signes (langage non verbal) pour communiquer entre vous ?
- Pensez-vous que votre langage était correct ?

▲ Coopération

- Vous êtes-vousentraidé-es ?
- Quelles stratégies de coopération avez-vous utilisées ?
- Vous rassemblez-vous toujours avec les mêmes personnes ?

▲ Gérer ses émotions

- Avez-vous eu des réactions émotives ?
- Y a-t-il eu des tensions dans le groupe ?
- Comment vous êtes-vous sentis durant l'activité ?

▲ Développer son empathie

- Avez-vous entendu des commentaires sur d'autres ?
- Est-ce que certaines personnes n'ont pas aidé les autres ? Pourquoi ?
- Comment vous êtes-vous sentis lorsque quelqu'un avait de la difficulté ?

△ Résolution de problèmes

- Avez-vous réussi à résoudre les problèmes seul-e ou en équipe ?
- D'où et de qui provenait les meilleures solutions ?
- Y a-t-il des problèmes qui étaient plus difficiles à résoudre ? Lesquels et pourquoi ?

4. Reprise du jeu

5. Deuxième retour

Reprendre les questions du premier retour et faire ressortir les différences dans les réponses. Qu'est-ce qui a changé ?

6. Évaluation globale de l'exercice

Comment les participant-es se sont-ils ou se sont-elles senti-es avant, pendant et après l'activité ?



Association des
camps du Québec

7665, boulevard Lacordaire
Montréal (Québec) H1S 2A7

campsquebec.com