



# VOILE

## Compétences



- 1.1 Je peux expliquer les risques associés à l'eau froide.
- 1.2 Je peux expliquer à quoi sert un vêtement de flottaison individuel (VFI).
- 1.3 Je peux enfiler mon VFI et je sais comment le porter.
- 1.4 Je sais comment me protéger de coups de soleil.
- 1.5 Je sais comment communiquer avec les services d'urgence.
- 1.6 Je peux indiquer où se situent la proue et la poupe d'un voilier.
- 1.7 Je peux m'immerger dans l'eau jusqu'à la hauteur de ma poitrine avec mon VFI.
- 1.8 Je peux faire des bulles dans l'eau pendant dix secondes.
- 1.9 Je peux expliquer et montrer comment me comporter de façon sécuritaire à bord de mon voilier.
- 1.10 J'ai participé à une aventure en voilier d'au moins une heure.
- 1.11 J'ai pris part à un programme de conditionnement physique amusant conçu pour la voile.





## VOILE

### Compétences

- 2.1 Je peux expliquer les règles de sécurité que je dois suivre lorsque je me trouve à proximité d'un cours d'eau.
- 2.2 Je connais les symptômes de l'hypothermie légère.
- 2.3 Je peux prendre soin de mon VFI.
- 2.4 Je peux expliquer en quoi un VFI et un gilet de sauvetage sont différents.
- 2.5 Je connais les trois signaux de sifflet courants et je sais quand je dois les utiliser.
- 2.6 Je peux décrire cinq mesures appropriées que je dois prendre si mon voilier chavire.
- 2.7 Je peux nouer un nœud plat, un nœud d'écoute et un nœud en huit.
- 2.8 Je peux nommer et reconnaître douze parties de mon voilier.
- 2.9 J'ai utilisé un sac de sauvetage.
- 2.10 Je peux soulever un bateau avec d'autres, gréer un voilier et embarquer et débarquer de mon bateau en toute sécurité.
- 2.11 Avant de mettre à flot mon bateau, je sais quels sont les endroits où je peux faire de la voile.
- 2.12 Je peux nager sur une distance de 50 mètres en portant mon VFI.
- 2.13 Je peux quitter le quai, tenir la barre franche, tirer la grande écoute, choquer les voiles et naviguer en ligne droite pendant une minute.
- 2.14 J'ai participé à deux excursions de voile de quatre heures, ou à quatre promenades de voile de deux heures.





## VOILE

### Compétences

- 3.1 Je peux obtenir de l'aide si je vois une personne en détresse dans l'eau.
- 3.2 Je peux expliquer pourquoi je ne dois pas boire l'eau en provenance du lac, de la rivière ou de l'océan où je fais de la voile.
- 3.3 Je connais des signaux de la main communs et je sais quand les utiliser.
- 3.4 Je connais l'équipement qui doit se trouver dans mon voilier conformément à la réglementation de Transports Canada.
- 3.5 Je peux expliquer l'effet que j'ai sur l'environnement lorsque je fais de la voile.
- 3.6 Je peux identifier six types de voiliers.
- 3.7 Je peux reconnaître les signes associés aux conditions météorologiques et aux conditions d'eau dangereuses.
- 3.8 Je peux nouer un nœud plat, un nœud d'écoute, un nœud en huit et un nœud de chaise.
- 3.9 Je peux gréer mon bateau et embarquer et débarquer de mon bateau en toute sécurité.
- 3.10 Je peux changer d'amure, empanner un voilier, m'asseoir sur le plat-bord, rappeler, ralentir, accélérer, écoper et équilibrer un voilier.
- 3.11 Je peux dégréer un voilier, le mettre hors de l'eau et ranger correctement toutes ses parties.
- 3.12 J'ai participé à trois excursions de voile de quatre heures, ou à six excursions de voile de deux heures.
- 3.13 Je sais comment vérifier les prévisions météorologiques les plus mises à jour de la région où je vais faire de la voile.
- 3.14 Je peux nager sur place pendant cinq minutes en portant mes vêtements et un VFI, puis je peux nager sur une distance de 100 mètres en adoptant n'importe quel style de nage.





## VOILE

### Compétences

- 4.1 Je sais comment trouver un VFI de la bonne taille.
- 4.2 Je sais que tout le monde à bord d'un bateau doit porter un VFI bien ajusté.
- 4.3 Je connais les symptômes de l'hypothermie sévère.
- 4.4 Je peux décrire et adopter les mesures de sécurité à prendre dans l'eau et sur l'eau.
- 4.5 Je sais comment amarrer correctement un câble de remorquage à mon voilier.
- 4.6 Je connais les risques associés aux différentes conditions météorologiques.
- 4.7 Je sais comment équilibrer mon voilier lors de la navigation.
- 4.8 Je sais comment régler ma voile afin d'améliorer le rendement de mon voilier.
- 4.9 Je peux nouer huit nœuds qui peuvent être utilisés lorsque je fais de la voile, du canot ou du camping.
- 4.10 Sous la supervision du chef de bord, j'ai navigué mon voilier vers l'avant sur une distance de 200 mètres.
- 4.11 Je peux gouverner un voilier sous le vent et au vent.
- 4.12 Je peux équilibrer mon voilier lors de la navigation.
- 4.13 Je peux redresser mon voilier après l'avoir fait chavirer.
- 4.14 Je peux rembarquer dans mon voilier seul ou avec l'aide de mon chef de bord si le voilier chavire.
- 4.15 Je peux aider mon chef de bord à manœuvrer le voilier vers le quai ou la plage en toute sécurité.
- 4.16 Je peux dégréer un voilier, le mettre hors de l'eau et ranger correctement toutes ses parties.
- 4.17 J'ai participé à quatre excursions de voile de quatre heures, ou à huit excursions de voile de deux heures, dans des eaux familières et sécuritaires.
- 4.18 Je peux lancer un sac de sauvetage dans l'eau pour qu'une personne puisse l'atteindre.
- 4.19 Je peux faire la démonstration de la position fœtale et de la position caucus lorsque je me trouve dans l'eau et que je porte un VFI.
- 4.20 Je connais les procédures d'autosauvetage et je peux expliquer comment adopter la position fœtale et la position caucus.

COMPÉTENCES D'AVENTURES  
DE PLEIN AIR



Tout commence  
avec les Scouts.



## VOILE

### Compétences

(suite à la page suivante)

- 5.1 Je sais quand et comment suivre les indications d'un instructeur de voile.
- 5.2 Je connais les symptômes de l'hyperthermie légère.
- 5.3 Je peux identifier trois dispositifs de secours pouvant aider une personne qui se trouve dans l'eau à parvenir en lieu sûr, et j'ai démontré comment utiliser l'un d'eux.
- 5.4 Je sais comment concevoir et consulter un plan de navigation.
- 5.5 Je peux expliquer pourquoi mon voilier a besoin d'une amarre.
- 5.6 Je connais des jeux qui permettent d'améliorer ma souplesse.
- 5.7 Je peux expliquer quels types de vêtements doivent être portés pour faire de la voile.
- 5.8 En tant que chef de bord, je peux indiquer quel matériel doit se trouver sur mon voilier en vertu des exigences de Transports Canada, et montrer comment l'utiliser.
- 5.9 Je peux énumérer les aides à la navigation de base requises par Transports Canada.
- 5.10 Je peux décrire les règles à suivre pour éviter les collisions.
- 5.11 Je peux examiner un voilier gréé et vérifier qu'il n'a pas de défectuosité.
- 5.12 Je peux mettre un bateau à l'eau depuis le quai ou la côte.
- 5.13 Je peux changer de place avec des membres de mon équipage dans des vents qui ne dépassent pas neuf nœuds.





## VOILE

### Compétences (suite)

- 5.14 J'ai démontré que je peux diriger un voilier au vent ou le rediriger sous le vent, selon les conditions et la direction du vent.
- 5.15 Je peux utiliser les techniques d'autosauvetage à l'aide de mon voilier.
- 5.16 Je connais les procédures à suivre lorsqu'une personne est à la mer.
- 5.17 Je peux « souder » mon voilier à d'autres voiliers et expliquer l'utilité de cette manœuvre.
- 5.18 Je peux travailler en équipe pour naviguer mon bateau en ligne droite sur une distance d'au moins 200 mètres.
- 5.19 Je peux diriger mon voilier en navigant à plat, identifier la direction du vent, faire pivoter le voilier, et lofer ou abattre à une longueur de voilier d'une bouée.
- 5.20 Je peux régler les voiles sous toutes les allures, notamment pour les ajuster aux rotations du vent, aux rafales et aux accalmies.
- 5.21 Je peux manœuvrer un voilier correctement tout en commandant mon équipage.
- 5.22 Je peux amarrer un voilier en toute sécurité.
- 5.23 Je sais comment sortir le voilier de l'eau pour l'entreposer au sec, le dégréer, et ranger adéquatement ses voiles et ses ailes.
- 5.24 J'ai participé à une excursion de voile d'une durée d'au moins six heures, au cours de laquelle nous avons accosté, préparé et dégusté un repas, avant de rentrer en toute sécurité.
- 5.25 J'ai participé à cinq excursions de voile de six heures, ou à dix excursions de voile de trois heures, dans des eaux familières et sécuritaires.
- 5.26 J'ai aidé un scout qui en est à l'étape 2 ou 3 à expliquer les règles de sécurité de base qu'il faut suivre lorsqu'on se trouve à proximité de cours d'eau.





## VOILE

### Compétences

- 6.1 Je connais les symptômes de l'hyperthermie modérée.
- 6.2 Je comprends l'importance de la bonne hydratation et je prends les mesures nécessaires pour bien m'hydrater.
- 6.3 Je comprends et je peux expliquer l'aérodynamique d'un voilier.
- 6.4 Je peux évaluer les dangers associés à la voile.
- 6.5 Je comprends et je peux démontrer ma compréhension des règles de course à la voile régionales.
- 6.6 Je peux communiquer clairement avec mon équipage pour barrer de façon à ce que les voiles soient bien réglées et que l'embarcation soit en équilibre.
- 6.7 Je maîtrise les techniques nécessaires pour orienter un voilier, notamment pour contourner une bouée en douceur, naviguer en fausse panne, et border en tournant.
- 6.8 Je peux régler les voiles et aider l'équipage à déterminer l'allure et la vitesse pour avancer contre le vent.
- 6.9 Je peux manœuvrer le voilier.

Les membres de Scouts Canada ne signent jamais d'exonération de responsabilité. Ce type d'exonération pourrait compromettre les biens de l'individu et de l'organisation, et pourrait également avoir des répercussions sur la protection d'assurance. Si on vous demande de signer une exonération de responsabilité, envoyez une copie de l'exonération au bureau du directeur général de votre conseil au moins six semaines avant la tenue de votre activité. Votre conseil essaiera de négocier l'utilisation d'un accord d'indemnisation et de dégagement de responsabilité au lieu de l'exonération. Cet accord protège Scouts Canada, ses membres et le fournisseur de services. Il est primordial que vous accordiez suffisamment de temps au centre de soutien administratif de votre conseil afin que votre programme scout reçoive le soutien nécessaire.

- 6.10 J'ai participé à une course à la voile d'un club de voile local.
- 6.11 J'ai participé à un sauvetage maritime comme sauveteur et comme rescapé, et j'ai participé à une simulation de chavirement en vue d'apprendre comment redresser le voilier.
- 6.12 Je peux naviguer un voilier en solitaire et à deux, conformément aux normes du programme VoileCAN 3.
- 6.13 J'ai participé à six excursions de voile d'une journée.
- 6.14 J'ai tenu un journal de bord de mon entraînement.
- 6.15 J'ai aidé l'entraîneur de voile à présenter une consigne de sécurité, une connaissance pratique et une compétence maritime aux matelots qui en sont aux étapes 2, 3 et 4.





## VOILE

### Compétences

- 7.1 Je peux reconnaître et soigner l'hypothermie et l'hyperthermie sévère.
- 7.2 Je peux évaluer l'incidence de la géographie et des marées sur un plan d'eau.
- 7.3 Je peux décrire les notions de base de la navigation.
- 7.4 Je peux décrire des stratégies communes de course à la voile.
- 7.5 Je peux décrire les effets du vent sur la voile.
- 7.6 Je peux décrire comment calibrer un voilier.
- 7.7 Je peux définir le sens des règles établies par l'ISAF pour les courses à la voile (règles 1 à 7).
- 7.8 Je comprends en quoi consiste le gréement d'un voilier.
- 7.9 Je suis en mesure d'équilibrer mon voilier sur l'eau.
- 7.10 J'ai démontré mes compétences intermédiaires en voile.

Les membres de Scouts Canada ne signent jamais d'exonération de responsabilité. Ce type d'exonération pourrait compromettre les biens de l'individu et de l'organisation, et pourrait également avoir des répercussions sur la protection d'assurance. Si on vous demande de signer une exonération de responsabilité, envoyez une copie de l'exonération au bureau du directeur général de votre conseil au moins six semaines avant la tenue de votre activité. Votre conseil essaiera de négocier l'utilisation d'un accord d'indemnisation et de dégagement de responsabilité au lieu de l'exonération. Cet accord protège Scouts Canada, ses membres et le fournisseur de services. Il est primordial que vous accordiez suffisamment de temps au centre de soutien administratif de votre conseil afin que votre programme scout reçoive le soutien nécessaire.

- 7.11 Je suis en mesure de diriger mon voilier sur l'eau.
- 7.12 J'ai montré que je peux régler la voile d'un voilier sur l'eau.
- 7.13 J'ai montré comment manœuvrer un voilier.
- 7.14 Je sais à quel moment il est propice de faire ralentir mon voilier.
- 7.15 J'ai effectué des manœuvres tactiques lors de course à la voile.
- 7.16 J'ai participé à une régates locale d'un ou deux jours.
- 7.17 Je peux naviguer un voilier en solitaire et à deux, conformément aux normes du programme VoileCAN 4.
- 7.18 J'ai participé à sept excursions de voile d'une journée.





## VOILE

### Compétences

- 8.1 Je connais les règles du *Règlement sur les abordages* et le protocole pour l'utilisation d'une radio maritime sur l'eau.
- 8.2 Je sais comment préparer mon bateau pour voyager en toute sécurité.
- 8.3 Je peux évaluer l'incidence de la géographie et des marées sur un nouveau plan d'eau.
- 8.4 Je connais et je peux expliquer les règles de course à la voile.
- 8.5 J'ai réussi à calibrer un voilier.
- 8.6 J'ai maintenu mon corps en bonne position pendant une excursion de voile.
- 8.7 J'ai utilisé des techniques de virement de bord et d'empannage.
- 8.8 J'ai démontré que je peux déployer un spinnaker sur l'eau.
- 8.9 Je peux empanner lorsqu'un spinnaker est déployé.

Les membres de Scouts Canada ne signent jamais d'exonération de responsabilité. Ce type d'exonération pourrait compromettre les biens de l'individu et de l'organisation, et pourrait également avoir des répercussions sur la protection d'assurance. Si on vous demande de signer une exonération de responsabilité, envoyez une copie de l'exonération au bureau du directeur général de votre conseil au moins six semaines avant la tenue de votre activité. Votre conseil essaiera de négocier l'utilisation d'un accord d'indemnisation et de dégagement de responsabilité au lieu de l'exonération. Cet accord protège Scouts Canada, ses membres et le fournisseur de services. Il est primordial que vous accordiez suffisamment de temps au centre de soutien administratif de votre conseil afin que votre programme scout reçoive le soutien nécessaire.

- 8.10 Je suis en mesure de recourir à diverses tactiques lors d'une course.
- 8.11 J'ai mis en œuvre des stratégies de course à la voile.
- 8.12 Je peux naviguer un voilier en solitaire conformément aux normes du programme VoileCAN 5.
- 8.13 J'ai participé à huit excursions de voile d'une journée.
- 8.14 J'ai participé à un camp d'entraînement régional et à une régata régionale.
- 8.15 J'ai répondu aux exigences correspondant au cours d'instructeur débutant VoileCAN 1-2, suivi auprès de Voile Canada, d'une association provinciale affiliée, ou d'une association internationale équivalente.



COMPÉTENCES D'AVENTURES  
DE PLEIN AIR





## VOILE

### Compétences

- 9.1 J'ai préparé le véhicule ou la remorque transportant l'embarcation dont j'étais responsable avant une activité de voile.
- 9.2 J'ai conduit de façon prudente en me rendant à une activité de voile en transportant un voilier ou des passagers.
- 9.3 J'ai élaboré des plans stratégiques et tactiques en fonction du vent, de la géographie, de la marée et du courant avant une course.
- 9.4 Je connais la signification des drapeaux I, P, Z et du drapeau noir dans le contexte d'une course, et je comprends leur sens conformément aux règles de course de VoileCAN et de l'ISAF.
- 9.5 Je possède les connaissances pour évaluer et ajuster efficacement les gréements courants et dormants d'un voilier avant une course, de façon à favoriser une performance optimale.
- 9.6 Je comprends parfaitement l'effet de l'air sur les voiles et je peux expliquer l'incidence de l'instabilité du vent sur le réglage des voiles.
- 9.7 Je maîtrise au moins six aptitudes de pilotage.
- 9.8 J'ai effectué au moins deux manœuvres tactiques de voile.
- 9.9 J'ai mis en pratique au moins quatre poses corporelles optimales en navigant sur un voilier en doublé.

Les membres de Scouts Canada ne signent jamais d'exonération de responsabilité. Ce type d'exonération pourrait compromettre les biens de l'individu et de l'organisation, et pourrait également avoir des répercussions sur la protection d'assurance. Si on vous demande de signer une exonération de responsabilité, envoyez une copie de l'exonération au bureau du directeur général de votre conseil au moins six semaines avant la tenue de votre activité. Votre conseil essaiera de négocier l'utilisation d'un accord d'indemnisation et de dégagement de responsabilité au lieu de l'exonération. Cet accord protège Scouts Canada, ses membres et le fournisseur de services. Il est primordial que vous accordiez suffisamment de temps au centre de soutien administratif de votre conseil afin que votre programme scout reçoive le soutien nécessaire.

- 9.10 J'ai mis en pratique au moins quatre aptitudes pour diriger le voilier sur l'eau.
- 9.11 J'ai réussi à effectuer trois manœuvres sur un voilier avec un trapèze.
- 9.12 Je me suis entraîné en vue de participer à une compétition.
- 9.13 J'ai participé à une régata provinciale et j'ai su transposer toutes les compétences que j'ai acquises de façon à offrir une excellente performance.
- 9.14 J'ai répondu aux exigences correspondant au cours d'instructeur intermédiaire VoileCAN 3-4, suivi auprès de Voile Canada, d'une association provinciale affiliée, ou d'une association internationale équivalente.
- 9.15 Je peux naviguer en doublé en respectant les exigences du cours VoileCAN 5, notamment celles relatives à l'utilisation du spinnaker.





# VOILE

## Exigences

(suite à la page suivante)

1.1 Je peux expliquer les risques associés à l'eau froide.

Les scouts comprennent que leur corps réagit moins bien dans l'eau froide.

1.2 Je peux expliquer à quoi sert un vêtement de flottaison individuel (VFI).

Les scouts montrent qu'ils connaissent et comprennent à quoi sert un VFI. On doit porter un VFI lorsqu'on fait de la voile et lorsqu'on embarque dans un bateau.

1.3 Je peux enfiler mon VFI et je sais comment le porter.

Les scouts montrent comment enfiler un VFI en vérifiant que toutes les boucles et les fermetures éclair sont bien attachées et que le VFI est suffisamment serré pour ne pas glisser par-dessus leur tête.

1.4 Je sais comment me protéger de coups de soleil.

Les scouts se protègent des coups de soleil et des coups de chaleur en mettant de la crème solaire et en portant un chapeau.

1.5 Je sais comment communiquer avec les services d'urgence.

Les scouts savent comment communiquer avec les services d'urgence en composant un numéro d'urgence régional et comment demander de l'aide à l'adulte le plus près.

1.6 Je peux indiquer où se situent la proue et la poupe d'un voilier.

Les scouts distinguent la partie avant et la partie arrière de leur voilier, et ils connaissent les noms qu'on leur donne.





# VOILE

## Exigences (suite)



1.7 Je peux m'immerger dans l'eau jusqu'à la hauteur de ma poitrine avec mon VFI.

Les scouts sont assez à l'aise pour entrer et sortir de l'eau avec leur VFI.

1.8 Je peux faire des bulles dans l'eau pendant dix secondes.

Les scouts plongent leur visage dans l'eau pendant dix secondes.

1.9 Je peux expliquer et montrer comment me comporter de façon sécuritaire à bord de mon voilier.

Lorsqu'ils sont à bord d'un bateau, les scouts sont en mesure d'abaisser leur centre de gravité et de garder leur équilibre en se tenant aux plats-bords. Ils doivent s'asseoir sur le pont de l'embarcation s'ils ne naviguent pas. Ils ne doivent pas sauter, faire de mouvements brusques, ni se bousculer lorsqu'ils sont à bord d'un bateau.

1.10 J'ai participé à une aventure en voilier d'au moins une heure.

Les scouts ont pris part à une aventure de courte durée à bord d'un bateau non motorisé. Il suffit que les scouts soient dans le bateau et qu'ils portent leur VFI correctement.

1.11 J'ai pris part à un programme de conditionnement physique amusant conçu pour la voile.

Les scouts ont participé à un programme de conditionnement physique amusant conçu pour la voile qui leur permet d'améliorer leur endurance, leur force, leur vitesse, leurs compétences et leur souplesse et qui est adapté à leur âge.

COMPÉTENCES D'AVENTURES  
DE PLEIN AIR





# VOILE

## Exigences

(suite à la page suivante)

**ÉQUIVALENCE :** Les scouts qui atteignent cette étape ont obtenu l'équivalent du cours VoileCAN P'tits Mousses 1.

**2.1** Je peux expliquer les règles de sécurité que je dois suivre lorsque je me trouve à proximité d'un cours d'eau.

Les scouts expliquent les règles de sécurité qu'ils doivent suivre lorsqu'ils sont près de l'eau, dont : porter un VFI, avoir un compagnon et dire à un adulte s'ils se rendent près de l'eau.

**2.2** Je connais les symptômes de l'hypothermie légère.

Les scouts décrivent les premiers symptômes de l'hypothermie et savent que la température corporelle baisse 25 plus rapidement dans l'eau que dans l'air. Ils décrivent en quoi consistent :

- les grands frissons
- la fatigue
- le manque d'énergie
- la peau froide ou pâle
- la respiration rapide (l'hyperventilation)

**2.3** Je peux prendre soin de mon VFI.

Les scouts savent qu'un VFI mal entretenu risque de moisir, de se déchirer ou de se détériorer. Ils savent également qu'un VFI endommagé ne fonctionnera pas de façon fiable.

**2.4** Je peux expliquer en quoi un VFI et un gilet de sauvetage sont différents.

Les scouts sont en mesure d'expliquer que la tête d'une personne inconsciente peut être submergée dans l'eau même si elle porte un VFI, alors que sa tête sera maintenue hors de l'eau si elle porte un gilet de sauvetage.

**2.5** Je connais les trois signaux de sifflet courants et je sais quand je dois les utiliser.

Bien qu'un sifflet puisse être utilisé de plusieurs façons, les scouts doivent connaître certains signaux de base :

- Un coup de sifflet : relâcher les écoutes afin de choquer les voiles et attendre d'autres instructions.
- Deux coups de sifflet : virer de bord, empanner et voguer vers l'embarcation de sécurité ou l'embarcation où se trouve le meneur de la flotte.
- Trois coups de sifflet : URGENCE — approcher de l'embarcation où se trouve la personne qui a sifflé et lui porter assistance si possible.

COMPÉTENCES D'AVENTURES  
DE PLEIN AIR



Tout commence  
avec les Scouts.



## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**2.6** Je peux décrire cinq mesures appropriées que je dois prendre si mon voilier chavire.

Les scouts connaissent les cinq mesures à prendre en cas de chavirement :

- demeurer près du bateau;
- faire du bruit pour attirer l'attention;
- compter jusqu'à cinq et prendre une respiration;
- tenir le voilier; et
- suivre les indications du secouriste.

**2.7** Je peux nouer un nœud plat, un nœud d'écoute et un nœud en huit.

Les scouts nouent un nœud plat, un nœud d'écoute et un nœud en huit.

**2.8** Je peux nommer et reconnaître douze parties de mon voilier.

Les scouts reconnaissent les douze parties principales d'un voilier :

- la coupe
- le mât
- le balestron
- la bôme
- le gouvernail
- la barre
- les ballonnets de flottabilité
- la dérive-sabre
- la dérive
- les amarres
- les drisses
- l'écoute de grand-voile

**2.9** J'ai utilisé un sac de sauvetage.

Les scouts démontrent qu'ils peuvent lancer un sac de sauvetage. À cette étape-ci, il n'y a pas d'exigence liée à la distance ou à la précision de leur lancer.





## VOILE

### Exigences (suite)

**2.10** Je peux soulever un bateau avec d'autres, gréer un voilier et embarquer et débarquer de mon bateau en toute sécurité.

Les scouts sont en mesure de gréer un voilier lorsqu'il est à terre, d'embarquer et de débarquer prudemment du voilier, de pratiquer les virements de bord sur terre, de tenir la barre et de tenir la grande écoute lorsqu'ils sont en eaux peu profondes.

**2.11** Avant de mettre à flot mon bateau, je sais quels sont les endroits où je peux faire de la voile.

Les scouts savent et expliquent où ils peuvent faire de la voile en fonction des indications de la personne responsable de l'excursion de voile.

**2.12** Je peux nager sur une distance de 50 mètres en portant mon VFI.

Les scouts sont à l'aise dans l'eau et peuvent nager sur une courte distance en portant un VFI. Ils peuvent recourir à n'importe quelle technique de nage.

**2.13** Je peux quitter le quai, tenir la barre franche, tirer la grande écoute, choquer les voiles et naviguer en ligne droite pendant une minute.

Les scouts naviguent en doublé avec un camarade.

**2.14** J'ai participé à deux excursions de voile de quatre heures, ou à quatre promenades de voile de deux heures.

Les scouts ont l'occasion de mettre en pratique leurs compétences de voile.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**ÉQUIVALENCE :** Les scouts qui atteignent cette étape ont obtenu l'équivalent du cours VoileCAN P'tits Mousses 2.

**3.1** Je peux obtenir de l'aide si je vois une personne en détresse dans l'eau.

Les scouts savent que s'ils voient quelqu'un en détresse dans l'eau, ils doivent appeler à l'aide en sifflant et en criant.

**3.2** Je peux expliquer pourquoi je ne dois pas boire l'eau en provenance du lac, de la rivière ou de l'océan où je fais de la voile.

Les scouts comprennent que l'eau non traitée en provenance de lacs, de rivières ou de l'océan peut être non potable en raison de bactéries, de microbes, de parasites ou de produits chimiques contenus dans l'eau.

**3.3** Je connais des signaux de la main communs et je sais quand les utiliser.

Les scouts connaissent les signes de la main de base de Voile Canada :

- une main dans les airs : arrêter, regarder le chef, écouter et attendre les autres instructions;
- les deux mains placées sur la tête : se rendre à l'embarcation de sécurité;
- le pouce levé sur au moins l'une des mains au-dessus de la tête : tout va bien;
- les deux bras dans les airs : URGENCE — j'ai besoin d'aide.

**3.4** Je connais l'équipement qui doit se trouver dans mon voilier conformément à la réglementation de Transports Canada.

Les scouts identifient les cinq pièces d'équipement de sécurité suivantes et possèdent des connaissances de base sur leur utilisation :

- un gilet de sauvetage ou un VFI pour chaque personne à bord;
- un dispositif de signalisation (un sifflet);
- une pagaie;
- une écope; et
- une ligne d'attrape flottante d'au moins quinze mètres.

Consultez le *Guide de sécurité nautique* de Transports Canada pour obtenir plus de détails sur tous les types de bateaux.

COMPÉTENCES D'AVEVENTURES  
DE PLEIN AIR



Tout commence  
avec les Scouts.



## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**3.5** Je peux expliquer l'effet que j'ai sur l'environnement lorsque je fais de la voile.

Les scouts savent que la voile a des répercussions environnementales et qu'ils doivent être respectueux de leurs alentours lorsqu'ils sont à bord d'un bateau.

**3.6** Je peux identifier six types de voiliers.

Les scouts peuvent reconnaître ou dessiner les gréements de ces six types de voiliers :

- cat-boat
- dériveur à gréement aurique
- dériveur à gréement en sloop
- planche à voile
- quillard
- catamaran

**3.7** Je peux reconnaître les signes associés aux conditions météorologiques et aux conditions d'eau dangereuses.

Les scouts connaissent et expliquent les différentes conditions météorologiques (le vent, la pluie, le soleil et le froid) qui peuvent avoir un effet sur une excursion de voile.

**3.8** Je peux nouer un nœud plat, un nœud d'écoute, un nœud en huit et un nœud de chaise.

Les scouts peuvent nouer chacun de ces quatre nœuds en 30 secondes ou moins :

- nœud plat
- nœud d'écoute
- nœud en huit
- nœud de chaise

**3.9** Je peux gréer mon bateau et embarquer et débarquer de mon bateau en toute sécurité.

Les scouts montrent qu'ils peuvent gréer un voilier et qu'ils peuvent embarquer et débarquer de leur voilier depuis la rive ou le quai.

**3.10** Je peux changer d'amure, empanner un voilier, m'asseoir sur le plat-bord, rappeler, ralentir, accélérer, écoper et équilibrer un voilier.

Les scouts mettent en pratique leurs compétences de voile lorsqu'ils sont sur l'eau par eux-mêmes ou avec un compagnon.





## VOILE

### Exigences (suite)

**3.11** Je peux dégréer un voilier, le mettre hors de l'eau et ranger correctement toutes ses parties.

Les scouts rangent correctement par eux-mêmes toutes les pièces d'un bateau lorsqu'ils ont terminé leur excursion de voile.

**3.12** J'ai participé à trois excursions de voile de quatre heures, ou à six excursions de voile de deux heures.

Les scouts ont l'occasion de mettre en pratique leurs compétences de voile.

**3.13** Je sais comment vérifier les prévisions météorologiques les plus mises à jour de la région où je vais faire de la voile.

Les scouts peuvent vérifier les prévisions météorologiques sur Internet, à la radio, à la radio maritime ou à la télévision et discutent des effets que pourrait avoir la météo sur leur excursion de voile.

**3.14** Je peux nager sur place pendant cinq minutes en portant mes vêtements et un VFI, puis je peux nager sur une distance de 100 mètres en adoptant n'importe quel style de nage.

Pour se préparer à une simulation d'accident nautique, les scouts doivent montrer qu'ils sont en mesure de nager sur place pendant cinq minutes, puis nager sur 100 mètres jusqu'au rivage, en portant leurs vêtements et un VFI bien ajusté. Ils peuvent recourir à n'importe quelle technique de nage.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**ÉQUIVALENCE :** Les scouts qui atteignent cette étape ont obtenu l'équivalent d'une certification VoileCAN 1; ils ont passé 15 heures sur l'eau lors de trois ou quatre excursions en voilier.

4.1 Je sais comment trouver un VFI de la bonne taille.

Les scouts décrivent ce dont ils ont besoin pour trouver et enfiler un VFI bien ajusté.

4.2 Je sais que tout le monde à bord d'un bateau doit porter un VFI bien ajusté.

Pour veiller à la sécurité des scouts sur l'eau, conformément au règlement de Scouts Canada sur la sécurité aquatique, tout individu dans un bateau doit porter un VFI bien ajusté.

4.3 Je connais les symptômes de l'hypothermie sévère.

Les scouts sont en mesure d'identifier et de traiter l'hypothermie sévère. Ils comprennent l'importance de prévenir l'hypothermie.

4.4 Je peux décrire et adopter les mesures de sécurité à observer dans l'eau et sur l'eau.

Les scouts sont conscients des risques que peuvent présenter la navigation et la préparation du voilier sur la terre ferme et sur l'eau, et ce, que les conditions locales leur soient familières ou non.

4.5 Je sais comment amarrer correctement un câble de remorquage à mon voilier.

Les scouts savent comment installer un câble de remorquage et comment préparer le remorquage d'un voilier.

4.6 Je connais les risques associés aux différentes conditions météorologiques.

Les scouts connaissent et expliquent les différentes conditions météorologiques (le vent, la pluie, le soleil et le froid) qui peuvent avoir un effet sur une excursion de voile et comprennent les risques associés aux différentes conditions météorologiques.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**4.7** Je sais comment équilibrer mon voilier lors de la navigation.

Les scouts savent comment se positionner pour équilibrer le voilier de façon à ce qu'il demeure droit.

**4.8** Je sais comment régler ma voile afin d'améliorer le rendement de mon voilier.

Les scouts comprennent comment régler les voiles, notamment pour naviguer au près ou pour lofer de façon à ralentir.

**4.9** Je peux nouer huit nœuds qui peuvent être utilisés lorsque je fais de la voile, du canot ou du camping.

Les scouts peuvent nouer chacun de ces quatre nœuds en 30 secondes ou moins :

- nœud plat
- nœud d'écoute
- nœud en huit
- nœud de chaise
- tour mort et deux demi-clefs
- nœud de cabestan
- nœud de bosse
- nœud de grappin

**4.10** Sous la supervision du chef de bord, j'ai navigué mon voilier vers l'avant sur une distance de 200 mètres.

Sous la direction du chef de bord, les scouts font avancer leur bateau en ligne droite sur une courte distance. Dans la mesure du possible, les scouts devraient être jumelés avec un autre jeune. Des adultes peuvent être passagers ou membres de l'équipage.

**4.11** Je peux gouverner un voilier sous le vent et au vent.

Sous la direction du chef de bord, les scouts sont en mesure de lofer ou d'abattre, selon les conditions et la direction du vent.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**4.12** Je suis en mesure d'équilibrer mon voilier lors de la navigation.

Sous la direction du chef de bord, les scouts se positionnent pour équilibrer le voilier.

**4.13** Je peux redresser mon voilier après l'avoir fait chavirer.

Les scouts font balancer le voilier jusqu'à ce qu'il chavire, de façon à cerner le « point de chavirement ». Les scouts ne doivent pas sauter à l'eau; ils doivent rester auprès du voilier et aider le chef de bord à le redresser.

**4.14** Je peux rembarquer dans mon voilier seul ou avec l'aide de mon chef de bord si le voilier chavire.

Les scouts sont capables de redresser un voilier, avec l'aide de l'équipage, du chef de bord ou seuls. Ils savent comment remonter à bord par le tableau arrière ou le plat-bord.

**4.15** Je peux aider mon chef de bord à manœuvrer le voilier vers le quai ou la plage en toute sécurité.

Les scouts aident le chef de bord à faire accoster le voilier en toute sécurité, à le sortir de l'eau et à l'entreposer au sec.

**4.16** Je peux dégréer un voilier, le mettre hors de l'eau et ranger correctement toutes ses parties.

Les scouts rangent correctement par eux-mêmes toutes les parties d'un bateau lorsqu'ils ont terminé leur excursion de voile.





## VOILE

### Exigences (suite)

**4.17** J'ai participé à quatre excursions de voile de quatre heures, ou à huit excursions de voile de deux heures, dans des eaux familières et sécuritaires.

En plus des excursions nautiques réalisées lors des trois étapes précédentes, les scouts doivent avoir participé à quatre excursions de voile de quatre heures ou à huit excursions de deux heures, pour un total de seize heures. Ils doivent maîtriser toutes les compétences de navigation attendues d'un matelot, de façon à épauler le scout, le scout aventurier ou le scout routier de l'étape 7 qui dirige leur voilier.

**4.18** Je peux lancer un sac de sauvetage dans l'eau pour qu'une personne puisse l'atteindre.

Les scouts lancent un sac de sauvetage à une personne dans l'eau. Le sac doit se trouver dans un rayon de deux mètres de la personne.

**4.19** Je peux faire la démonstration de la position fœtale et de la position caucus lorsque je me trouve dans l'eau et que je porte un VFI.

Dans l'eau, les scouts font la démonstration de la position fœtale et de la position caucus pendant sept minutes.

**4.20** Je connais les procédures d'autosauvetage et je peux expliquer comment adopter la position fœtale et la position caucus.

Les scouts connaissent les positions fœtales et caucus et les décrivent.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**ÉQUIVALENCE :** Les scouts qui atteignent cette étape ont obtenu l'équivalent d'une certification VoileCAN 2; ils ont passé 30 heures sur l'eau lors de cinq excursions en voilier.

**5.1** Je sais quand et comment suivre les indications d'un instructeur de voile.

Afin de garantir leur sécurité et de favoriser l'apprentissage de la voile dans un cadre positif, les scouts écoutent les directives de leur instructeur en tout temps.

**5.2** Je connais les symptômes de l'hyperthermie légère.

Les scouts sont en mesure d'identifier et de traiter l'hyperthermie.

**5.3** Je peux identifier trois dispositifs de secours pouvant aider une personne qui se trouve dans l'eau à parvenir en lieu sûr, et j'ai démontré comment utiliser l'un d'eux.

Les scouts sont en mesure d'utiliser les dispositifs de secours suivants sur l'eau :

- sacs de sauvetage
- serviette, pagaie, perche
- VFI, bouée
- autres articles se trouvant habituellement sur un voilier

**5.4** Je sais comment concevoir et consulter un plan de navigation.

Les scouts élaborent un plan de navigation et le donnent à leurs parents ou à leur animateur. Le plan doit indiquer :

- où ils se rendent;
- quand ils reviendront;
- qui les accompagne;
- où se trouve l'aide la plus près;
- comment communiquer avec eux.

**5.5** Je peux expliquer pourquoi mon voilier a besoin d'une amarre.

Les scouts savent que l'amarre est la corde attachée au bateau qui sert à sécuriser la proue ou la poupe au quai, à la bouée d'amarrage ou à un remorqueur.

COMPÉTENCES D'AVEVENTURES  
DE PLEIN AIR



Tout commence  
avec les Scouts.



## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**5.6** Je connais des jeux qui permettent d'améliorer sa souplesse.

Les scouts connaissent trois jeux dynamiques qui leur permettent de se réchauffer avant de mettre leur bateau à l'eau.

**5.7** Je peux expliquer quels types de vêtements doivent être portés pour faire de la voile.

Les scouts expliquent quels vêtements ils doivent porter :

- des chaussures;
- un chapeau;
- un chandail à manches longues ou courtes;
- des pantalons ou des shorts;
- de l'équipement à l'épreuve des intempéries; et
- une combinaison isothermique ou étanche.

Les vêtements à porter varient selon la saison. L'habillement peut également varier selon les conseils scouts au Canada.

**5.8** En tant que chef de bord, je peux indiquer quel matériel doit se trouver sur mon voilier en vertu des exigences de Transports Canada, et montrer comment l'utiliser.

Les scouts qui en sont à l'étape 5 doivent pouvoir identifier le matériel de sécurité requis par Transports Canada et montrent comment l'utiliser :

- un gilet de sauvetage ou un VFI pour chaque personne à bord
- un dispositif de signalisation (un sifflet)
- une ligne d'attrape flottante d'au moins quinze mètres
- une pagaie
- une écope

Consultez le *Guide de sécurité nautique* de Transports Canada pour obtenir plus de détails sur tous les types de bateaux.

COMPÉTENCES D'AVENTURES  
DE PLEIN AIR



Tout commence  
avec les Scouts.



## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**5.9** Je peux énumérer les aides à la navigation de base requises par Transports Canada.

Les scouts qui en sont à cette étape doivent pouvoir reconnaître :

- les bouées latérales et les marques de jour
- les quatre bouées cardinales
- les bouées spéciales (plongée, endroit interdit, amarrage, nage)
- les feux obligatoires sur les navires à voiles faisant route
- les feux obligatoires lorsque le navire est ancré

**5.10** Je peux décrire les règles à suivre pour éviter les collisions.

Les scouts peuvent expliquer les règles 12 à 17 du *Règlement sur les abordages* :

- Règle 12 (navires à voile) : amures opposées, même amure, au vent, sous le vent, vent arrière, empannage
- Règle 13 : un navire qui en rattrape un autre doit s'écarter
- Règle 14 : navires qui font des routes directement opposées
- Règle 15 : navires dont les routes se croisent
- Règle 16 : manœuvre du navire non privilégié
- Règle 17 : manœuvre du navire privilégié

**5.11** Je peux examiner un voilier gréé et vérifier qu'il n'a pas de défautuosité.

Les scouts sont en mesure d'identifier les facteurs qui pourraient compromettre la sécurité du bateau et qui nécessitent une intervention, y compris :

- effilochement des cordages
- déchirure des coutures des voiles
- absence de penons sur les haubans
- affaiblissement des ridoirs des étais et des haubans
- ridoirs desserrés
- affaiblissement de l'accastillage
- goupille de l'aiguillot du gouvernail absente ou endommagée
- absence d'amarre à la proue du voilier





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**5.12** Je peux mettre un bateau à l'eau depuis le quai ou la côte.

Les scouts savent comment mettre un bateau à l'eau depuis le quai ou la rive et en font la démonstration.

- Afin de ne pas endommager le bateau, le voilier doit être dans l'eau avant que le matelot y embarque.
- Une personne tient le bateau pour qu'il soit stable pendant qu'une autre personne embarque dans le bateau en glissant par-dessus le plat-bord opposé.
- Il est recommandé de marcher dans l'eau lorsqu'on met son bateau à l'eau depuis la rive.

**5.13** Je peux changer de place avec des membres de mon équipage dans des vents qui ne dépassent pas neuf nœuds.

Lorsqu'ils naviguent par vent léger, les scouts sont capables de changer de place de façon à contrôler alternativement la barre et le foc sans avoir à retourner au quai ou au rivage.

**5.14** J'ai démontré que je peux diriger un voilier au vent ou le rediriger sous le vent, selon les conditions et la direction du vent.

Les scouts sont en mesure de manœuvrer le voilier et de :

- le diriger au vent et sous le vent; et
- louvoyer et empanner en gardant le contrôle de l'embarcation.

**5.15** Je peux utiliser les techniques d'autosauvetage à l'aide de mon voilier.

Lorsqu'il est aux commandes, un scout peut redresser un voilier dériveur qui a chaviré et remonter dans le voilier seul ou avec l'aide de l'équipage.

**5.16** Je connais les procédures à suivre lorsqu'une personne est à la mer.

Un scout est capable de virer de bord et d'empanner pour diriger le voilier vers l'endroit où se trouve la personne à la mer, et de positionner le voilier près de celle-ci afin de l'aider à monter à bord.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**5.17** Je peux « souder » mon voilier à d'autres voiliers et expliquer l'utilité de cette manœuvre.

Les scouts savent comment « souder » leur voilier à d'autres embarcations, en tenant la main des occupants des autres embarcations 30 centimètres au-dessus des plats-bords, de façon à éviter que leurs doigts ne soient pris entre les coques :

- pour souder deux voiliers ou plus;
- pour communiquer avec les occupants d'autres voiliers ou un instructeur; et
- pour prendre une pause sur l'eau.

**5.18** Je peux travailler en équipe pour naviguer mon bateau en ligne droite sur une distance d'au moins 200 mètres.

Lorsqu'il est aux commandes, un scout dirige son équipage comme une équipe de façon à assurer une bonne navigation.

**5.19** Je peux diriger mon voilier en navigant à plat, identifier la direction du vent, faire pivoter le voilier, et lofer ou abattre à une longueur de voilier d'une bouée.

Lorsqu'il est aux commandes, un scout est capable de percevoir la force et la direction du vent de façon à orienter le voilier au vent ou sous le vent, et à ajuster les voiles adéquatement.

**5.20** Je peux régler les voiles sous toutes les allures, notamment pour les ajuster aux rotations du vent, aux rafales et aux accalmies.

Lorsqu'il est aux commandes, un scout est capable de percevoir la force et la direction du vent à toutes les allures afin d'ajuster les voiles de façon optimale en fonction de l'évolution du vent.

**5.21** Je peux manœuvrer un voilier correctement tout en commandant mon équipage.

Lorsqu'il est aux commandes, un scout donne les bons commandements dans le bon ordre en vue de virer de bord et d'empanner adéquatement, de choisir un nouveau cap, et d'immobiliser le voilier sous le vent de l'embarcation des instructeurs.

COMPÉTENCES D'AVENTURES  
DE PLEIN AIR



Tout commence  
avec les Scouts.



## VOILE

### Exigences (suite)

5.22 Je peux amarrer un voilier en toute sécurité.



Lorsqu'il est aux commandes, un scout est en mesure :

- d'évaluer la vitesse du bateau avant d'approcher du quai et d'immobiliser le voilier à une distance d'un bras du quai afin de permettre à l'équipage de se hisser sur le quai, ou;
- d'orienter le voilier parallèlement au rivage en eaux peu profondes et de l'immobiliser pour permettre au chef de bord et à l'équipage de passer par les deux plats-bords latéraux pour aller dans l'eau, ou;
- d'immobiliser le voilier avant qu'il ne percute le quai ou le rivage, afin de ne pas endommager la coque.

5.23 Je sais comment sortir le voilier de l'eau pour l'entreposer au sec, le dégréer, et ranger adéquatement ses voiles et ses ailes.

Les scouts retirent le voilier de l'eau en toute sécurité pour l'entreposer.

5.24 J'ai participé à une excursion de voile d'une durée d'au moins six heures, au cours de laquelle nous avons accosté, préparé et dégusté un repas, avant de rentrer en toute sécurité.

Les scouts et les membres de l'équipage attachent leurs sacs sous le pont avant, puis naviguent jusqu'au lieu choisi.

5.25 J'ai participé à cinq excursions de voile de six heures, ou à dix excursions de voile de trois heures, dans des eaux familières et sécuritaires.

En plus des excursions nautiques réalisées lors des quatre étapes précédentes, les scouts possèdent toutes les compétences de navigation attendues d'un chef de bord, et peuvent garantir la sécurité du navire et de l'équipage lorsqu'ils naviguent en eaux familières dans des vents allant jusqu'à 12 nœuds.

5.26 J'ai aidé un scout qui en est à l'étape 2 ou 3 à expliquer les règles de sécurité de base qu'il faut suivre lorsqu'on se trouve à proximité de cours d'eau.

Les scouts sont en mesure de partager leurs connaissances de voile.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**ÉQUIVALENCE :** Les scouts qui atteignent cette étape ont obtenu l'équivalent d'une certification VoileCAN 3; ils ont passé 36 heures sur l'eau lors de six excursions en voilier et ont participé à une course sous la supervision d'un instructeur de niveau intermédiaire VoileCAN 3-4.

**6.1** Je connais les symptômes de l'hyperthermie modérée.

Les scouts reconnaissent et peuvent soigner des symptômes légers d'hyperthermie.

**6.2** Je comprends l'importance de la bonne hydratation et je prends les mesures nécessaires pour bien m'hydrater.

Les scouts savent pourquoi ils doivent rester hydratés.

**6.3** Je comprends et je peux expliquer l'aérodynamique d'un voilier.

Les scouts peuvent :

- dessiner l'écoulement de l'air sur un plan de voilure de type cat-boat ou sloop; et
- décrire comment la présence du foc accélère le débit d'air autour de la grand-voile.

**6.4** Je peux évaluer les dangers associés à la voile.

À l'aide de cartes de navigation et de leurs connaissances, les scouts reconnaissent et évaluent les dangers et les risques potentiels avant d'aller naviguer sur l'eau.

**6.5** Je comprends et je peux démontrer ma compréhension des règles de course à la voile régionales.

Les scouts comprennent et expliquent les règles de course à la voile en vigueur dans leur région.

Les membres de Scouts Canada ne signent jamais d'exonération de responsabilité. Ce type d'exonération pourrait compromettre les biens de l'individu et de l'organisation, et pourrait également avoir des répercussions sur la protection d'assurance. Si on vous demande de signer une exonération de responsabilité, envoyez une copie de l'exonération au bureau du directeur général de votre conseil au moins six semaines avant la tenue de votre activité. Votre conseil essaiera de négocier l'utilisation d'un accord d'indemnisation et de dégagement de responsabilité au lieu de l'exonération. Cet accord protège Scouts Canada, ses membres et le fournisseur de services. Il est primordial que vous accordiez suffisamment de temps au centre de soutien administratif de votre conseil afin que votre programme scout reçoive le soutien nécessaire.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**6.6** Je peux communiquer clairement avec mon équipage pour barrer de façon à ce que les voiles soient bien réglées et que l'embarcation soit en équilibre.

Les scouts sur la barre franche peuvent donner des ordres lors d'un virement de bord, d'un empannage, du réglage des voiles ou des mesures à prendre si le bateau chavire.

**6.7** Je maîtrise les techniques nécessaires pour orienter un voilier, notamment pour contourner une bouée en douceur, naviguer en fausse panne, et border en tournant.

Les scouts qui apprennent à naviguer plus rapidement doivent pouvoir exécuter ces manœuvres sur demande, notamment effectuer six empannages à des intervalles d'une minute.

**6.8** Je peux régler les voiles et aider l'équipage à déterminer l'allure et la vitesse pour avancer contre le vent.

Les scouts peuvent :

- régler les voiles de façon à maximiser la vitesse du voilier;
- régler les voiles en vue de ralentir lorsque nécessaire;
- barrer de façon à maximiser la vitesse du voilier; et
- gérer la vitesse atteinte en ajustant le réglage des voiles.

**6.9** Je peux manœuvrer le voilier.

Les scouts peuvent :

- immobiliser le voilier et le faire reculer sur une distance de 100 mètres;
- immobiliser le voilier sous le vent d'un autre bateau;
- trouver un espace sur la ligne de départ;
- accélérer selon l'allure (petit large, grand, large, vent debout); et
- accélérer depuis la ligne de départ d'une course.





## VOILE

### Exigences (suite)

**6.10** J'ai participé à une course à la voile d'un club de voile local.

Les scouts mettent leurs connaissances en pratique pour naviguer plus rapidement lors d'une course de dériveurs et peuvent :

- virer de bord pour suivre la trajectoire idéale lors d'une course;
- faire un double virement de bord pour contourner une bouée ou se positionner sur la ligne de départ;
- lofer et virer autour d'une bouée; et
- reconnaître les bons moments pour abattre ou empanner.

**6.11** J'ai participé à un sauvetage maritime comme sauveteur et comme rescapé, et j'ai participé à une simulation de chavirement en vue d'apprendre comment redresser le voilier.

Les scouts peuvent redresser un voilier seuls et avec d'autres.

**6.12** Je peux naviguer un voilier en solitaire et à deux, conformément aux normes du programme VoileCAN 3.

Les scouts sont en mesure de diriger un voilier en solitaire (p. ex. Laser Radial) ou en doublé (p. ex. 470, Club 420, Flying Junior, Mistral 4.04, yole).

**6.13** J'ai participé à six excursions de voile d'une journée.

En plus des excursions nautiques réalisées lors des cinq étapes précédentes, les scouts possèdent toutes les compétences de navigation attendues d'un chef de bord, et peuvent garantir la sécurité du navire et de l'équipage lorsqu'ils naviguent en eaux familières dans des vents allant jusqu'à 15 nœuds.

**6.14** J'ai tenu un journal de bord de mon entraînement.

Les scouts tiennent leur journal de bord à jour, en y notant les dates, les lieux et les leçons tirées de leur entraînement et de leurs expériences de voile.

**6.15** J'ai aidé l'entraîneur de voile à présenter une consigne de sécurité, une connaissance pratique et une compétence maritime aux matelots des étapes 2, 3 et 4.

Les scouts partagent leurs connaissances de voile avec leurs camarades moins âgés.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**ÉQUIVALENCE** : Les scouts qui atteignent cette étape ont obtenu l'équivalent d'une certification VoileCAN 4; ils ont passé 42 heures sur l'eau lors de sept excursions en voilier et ont participé à une course sous la supervision d'un instructeur de niveau intermédiaire VoileCAN 3–4.

**7.1** Je peux reconnaître et soigner l'hyperthermie et l'hypothermie sévère.

Les scouts peuvent reconnaître et traiter les symptômes des blessures liées aux conditions météorologiques, y compris :

- l'épuisement par la chaleur et les coups de chaleur dus à l'hyperthermie; et
- les frissons et le trouble de l'élocution dus à l'hypothermie.

**7.2** Je peux évaluer l'incidence de la géographie et des marées sur un plan d'eau.

Les scouts peuvent :

- décrire les types de nuages et les tendances météorologiques régionales;
- expliquer les principaux facteurs qui touchent les marées et les courants; et
- examiner les cartes de navigation marine d'un nouveau site de voile et souligner les effets des courants et les risques possibles du lieu.

**7.3** Je peux décrire les notions de base de la navigation.

Les scouts peuvent :

- décrire les types de sautes de vent;
- identifier les gradients de vent et les vents thermiques; et
- dessiner l'écoulement de l'air sur un plan de voilure de type cat-boat et sloop.

**7.4** Je peux décrire des stratégies communes de course à la voile.

Les scouts peuvent :

- identifier les positions à privilégier sur la ligne de départ et d'arrivée;
- décrire comment les adonnantes et les refusantes ont eu effet sur leur déplacement; et
- déterminer la direction du courant pendant la navigation.

Les membres de Scouts Canada ne signent jamais d'exonération de responsabilité. Ce type d'exonération pourrait compromettre les biens de l'individu et de l'organisation, et pourrait également avoir des répercussions sur la protection d'assurance. Si on vous demande de signer une exonération de responsabilité, envoyez une copie de l'exonération au bureau du directeur général de votre conseil au moins six semaines avant la tenue de votre activité. Votre conseil essaiera de négocier l'utilisation d'un accord d'indemnisation et de dégageant de responsabilité au lieu de l'exonération. Cet accord protège Scouts Canada, ses membres et le fournisseur de services. Il est primordial que vous accordiez suffisamment de temps au centre de soutien administratif de votre conseil afin que votre programme scout reçoive le soutien nécessaire.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

7.5 Je peux décrire les effets du vent sur la voile.

Les scouts peuvent :

- dessiner l'écoulement de l'air sur un plan de voilure de type cat-boat ou sloop;
- décrire comment la présence du foc accélère le débit d'air autour de la grand-voile;
- reconnaître le profil optimal de la chute d'une voile; et
- décrire trois façons de réduire la puissance de l'air dans les voiles.

7.6 Je peux décrire comment calibrer un voilier.

Les scouts peuvent :

- décrire les gréements avant leur entraînement; et
- choisir les gréements qui conviennent à la température du jour.

7.7 Je peux définir le sens des règles établies par l'ISAF pour les courses à la voile (règles 1 à 7).

À cette étape, les scouts comprennent parfaitement les règles de course à la voile en vigueur dans leur région, ainsi que celles établies par l'ISAF (règles 1 à 7).

7.8 Je comprends en quoi consiste le gréement d'un voilier.

Les scouts peuvent :

- choisir les gréements qui conviennent à la température du jour;
- gréer correctement les voiles lors de chaque journée d'entraînement;
- placer les témoins sur le guidant et la chute du foc et sur la chute de la grand-voile; et
- gréer convenablement le cerf-volant tous les jours.

7.9 Je suis en mesure d'équilibrer mon voilier sur l'eau.

Les scouts peuvent :

- se positionner adéquatement à toutes les allures; et
- équilibrer le voilier en faisant du rappel et en se positionnant à l'avant ou à l'arrière.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)



**7.10** J'ai démontré mes compétences intermédiaires en voile.

Les scouts peuvent :

- immobiliser le voilier sous le vent d'un autre bateau;
- trouver un espace sur la ligne de départ;
- accélérer selon l'allure (petit large, grand, large, vent debout);
- accélérer depuis la ligne de départ d'une course;
- reconnaître les bons moments pour abattre ou empanner; et
- accélérer entre les bouées.

**7.11** Je suis en mesure de diriger mon voilier sur l'eau.

Les scouts peuvent :

- virer de bord autour d'une bouée; et
- contourner les bouées en faisant preuve d'adresse tactique.

**7.12** J'ai montré que je peux régler la voile d'un voilier sur l'eau.

Les scouts peuvent :

- ajuster les voiles pour lofer ou abattre;
- travailler en équipe afin d'identifier l'allure et la vitesse à adopter pour louvoyer;
- régler les voiles grâce aux mécanismes de contrôle des voiles;
- régler la chute du foc pour que les penons supérieur et inférieur flottent en harmonie;
- border la grand-voile afin d'assurer un réglage adéquat; et
- réduire la puissance de l'air dans les voiles grâce aux mécanismes de contrôle des voiles.

**7.13** J'ai montré comment manœuvrer un voilier.

Les scouts peuvent :

- virer de bord correctement sur les refusantes;
- faire un double virement de bord pour contourner une bouée ou se positionner sur la ligne de départ;
- accélérer pour contourner les bouées,
- reconnaître les bons moments pour abattre ou empanner; et
- amener le voilier à planer et à surfer.

COMPÉTENCES D'AVEVENTURES  
DE PLEIN AIR



Tout commence  
avec les Scouts.



## VOILE

### Exigences (suite)

**7.14** Je sais à quel moment il est propice de faire ralentir mon voilier.

Les scouts peuvent :

- garder leur position sur la ligne de départ pendant 30 secondes; et
- naviguer lentement à une marque sous le vent.

**7.15** J'ai effectué des manœuvres tactiques lors de course à la voile.

Les scouts peuvent :

- identifier quel côté de la ligne de départ est au vent et lequel est sous le vent;
- se tenir au courant du compte à rebours pour manœuvrer pendant le départ;
- border la grand-voile à contre pour arrêter le voilier;
- abattre en bordant le foc à contre; et
- déployer diverses stratégies et tactiques pendant une course.

**7.16** J'ai participé à une régata locale d'un ou deux jours.

Les scouts participent à une régata régionale afin de peaufiner leur expérience de voile.

**7.17** Je peux naviguer un voilier en solitaire et à deux, conformément aux normes du programme VoileCAN 4.

Les scouts sont en mesure de diriger un voilier en solitaire (p. ex. Laser Radial) ou en doublé (p. ex. 470, Club 420, Flying Junior, yole).

**7.18** J'ai participé à sept excursions de voile d'une journée.

En plus des excursions nautiques réalisées lors des six étapes précédentes, les scouts possèdent toutes les compétences de navigation attendues d'un chef de bord, et peuvent garantir la sécurité du navire et de l'équipage lorsqu'ils naviguent en eaux familières dans des vents allant jusqu'à 18 nœuds.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**ÉQUIVALENCE :** Les scouts qui atteignent cette étape ont obtenu l'équivalent de la formation VoileCAN 5 et ont effectué huit excursions en voilier.

**8.1** Je connais les règles du *Règlement sur les abordages* et le protocole pour l'utilisation d'une radio maritime sur l'eau.

Un scout qui supervise un voilier depuis un bateau à moteur connaît bien les règles 1 à 17 du *Règlement sur les abordages* et les usages nécessaires pour transmettre les messages requis en utilisant une radio maritime, dont l'utilisation des codes MAYDAY MAYDAY MAYDAY, PAN-PAN PAN-PAN PAN-PAN, SÉCURITÉ SÉCURITÉ SÉCURITÉ avant un message de détresse, et l'usage des postes maritimes 9 et 16.

**8.2** Je sais comment préparer mon bateau pour voyager en toute sécurité.

Les scouts peuvent se rendre à leurs activités de voile en toute sécurité.

**8.3** Je peux évaluer l'incidence de la géographie et des marées sur un nouveau plan d'eau.

Les scouts peuvent :

- décrire trois types de nuages et régimes climatiques régionaux; et
- expliquer les principaux facteurs qui touchent les marées et les courants.

**8.4** Je connais et je peux expliquer les règles de course à la voile.

Les scouts connaissent la signification des drapeaux I, P, Z et du drapeau noir dans le contexte d'une course, et comprennent leur sens conformément aux règles de course de l'ISAF et de VoileCAN.

Les membres de Scouts Canada ne signent jamais d'exonération de responsabilité. Ce type d'exonération pourrait compromettre les biens de l'individu et de l'organisation, et pourrait également avoir des répercussions sur la protection d'assurance. Si on vous demande de signer une exonération de responsabilité, envoyez une copie de l'exonération au bureau du directeur général de votre conseil au moins six semaines avant la tenue de votre activité. Votre conseil essaiera de négocier l'utilisation d'un accord d'indemnisation et de dégageant de responsabilité au lieu de l'exonération. Cet accord protège Scouts Canada, ses membres et le fournisseur de services. Il est primordial que vous accordiez suffisamment de temps au centre de soutien administratif de votre conseil afin que votre programme scout reçoive le soutien nécessaire.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

8.5 J'ai réussi à calibrer un voilier.

Les scouts peuvent :

- choisir les bons gréements en fonction de la température;
- gréer correctement les voiles avant leur entraînement; et
- gréer correctement le cerf-volant avant leur entraînement.

8.6 J'ai maintenu mon corps en bonne position pendant une excursion de voile.

Les scouts peuvent équilibrer le voilier lorsqu'un spinnaker est déployé.

8.7 J'ai utilisé des techniques de virement de bord et d'empannage.

Les scouts peuvent :

- effectuer une série de virements de bord avec trapèze à des intervalles d'une minute;
- effectuer une série de dix empannages à des intervalles d'une minute;
- identifier à quels moments il est propice d'abattre;
- empanner pour s'approcher d'une bouée;
- contourner une bouée de près ou de loin; et
- amener le voilier à planer et à surfer.

8.8 J'ai démontré que je suis capable de déployer un spinnaker sur l'eau.

Les scouts peuvent :

- lofer et virer autour d'une bouée;
- hisser sous le vent en contournant une bouée au vent;
- hisser au vent en contournant une bouée au vent;
- hisser et utiliser le spinnaker en naviguant au vent arrière;
- fixer le tangon une fois le spinnaker hissé (tant au vent que sous le vent);
- utiliser le spinnaker sans tangon à l'approche d'une bouée sous le vent;
- barrer de façon à ce que le spinnaker demeure gonflé au large et au vent arrière;
- manoeuvrer la barre de façon à planer et à surfer avec le spinnaker déployé;
- défaire la drisse du spinnaker pour naviguer vers la bouée au large;
- affaler le spinnaker au vent à l'approche d'une bouée sous le vent;
- effectuer un contournement tactique avec un spinnaker.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

8.9 Je peux empanner lorsqu'un spinnaker est déployé.

Les scouts peuvent :

- empanner un spinnaker en changeant le tangon de côté après l'empannage;
- empanner un spinnaker dix fois à des intervalles d'une minute; et
- aligner leur voilier à celui d'un partenaire d'entraînement et accélérer.

8.10 Je suis en mesure de recourir à diverses tactiques lors d'une course.

Les scouts peuvent :

- faire un double virement de bord pour contourner une bouée ou se positionner sur la ligne de départ;
- virer de bord pour effectuer une couverture serrée ou éloignée;
- virer de bord et passer derrière un autre voilier;
- ralentir à l'approche d'une bouée sous le vent; et
- ralentir à l'approche d'une bouée lorsque le spinnaker est déployé.

8.11 J'ai mis en œuvre des stratégies de course à la voile.

Les scouts peuvent :

- accélérer depuis la ligne de départ d'une course;
- identifier les positions à privilégier sur la ligne de départ et d'arrivée; et
- décrire trois types de variations du vent.

8.12 Je peux naviguer un voilier en solitaire conformément aux normes du programme VoileCAN 5.

Les scouts sont en mesure de diriger un voilier en solitaire (p. ex. Laser Radial, Finn, yole).





## VOILE

### Exigences (suite)

**8.13** J'ai participé à huit excursions de voile d'une journée.

En plus des excursions nautiques réalisées lors des sept étapes précédentes, les scouts possèdent toutes les compétences de navigation attendues d'un chef de bord, et peuvent garantir la sécurité du navire et de l'équipage lorsqu'ils naviguent en eaux familières dans des vents allant jusqu'à 18 nœuds.

**8.14** J'ai participé à un camp d'entraînement régional et à une régata régionale.

Les scouts ont participé à un camp de formation régional en vue de peaufiner les compétences qui leur permettront de naviguer pour gagner, et ils ont participé à des régates régionales sous la supervision d'un instructeur de niveau avancé VoileCAN 5-6.

**8.15** J'ai répondu aux exigences correspondant au cours d'instructeur débutant VoileCAN 1-2, suivi auprès de Voile Canada, d'une association provinciale affiliée, ou d'une association internationale équivalente.

À cette étape, les scouts ont répondu aux exigences correspondant au cours d'instructeur débutant VoileCAN 1-2 de Voile Canada ou d'une association internationale équivalente. Ils ont les compétences nécessaires pour enseigner la voile aux scouts qui sont plus jeunes ou moins expérimentés qu'eux.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**9.1** J'ai préparé le véhicule ou la remorque transportant l'embarcation dont j'étais responsable avant une activité de voile.

Les scouts peuvent :

- inspecter le véhicule et la remorque, et s'assurer que le dériveur de course est bien attaché; et
- s'assurer que tous les feux du véhicule et de la remorque fonctionnent bien au moment de prendre la route pour se rendre à l'activité de voile.

**9.2** J'ai conduit de façon prudente en me rendant à une activité de voile en transportant un voilier ou des passagers.

Les scouts conduisent de façon prudente et respectent les règles de la route lorsqu'ils se rendent à des courses de voile régionales ou provinciales. Ils font preuve d'une grande prudence lorsqu'ils transportent un voilier ou des passagers.

**9.3** J'ai élaboré des plans stratégiques et tactiques en fonction du vent, de la géographie, de la marée et du courant avant une course.

Pour bien se préparer, les scouts évaluent le secteur où aura lieu leur excursion ou leur course de voile, et établissent un plan stratégique afin d'établir si certains facteurs géographiques particuliers auront un effet sur les vents, les marées ou les courants lors de l'activité.

**9.4** Je connais la signification des drapeaux I, P, Z et du drapeau noir dans le contexte d'une course, et je comprends leur sens conformément aux règles de course de l'ISAF et de VoileCAN.

Les scouts connaissent la signification des drapeaux I, P, Z et du drapeau noir dans le contexte d'une course, et comprennent leur sens conformément aux règles de course de l'ISAF et de VoileCAN.



Les membres de Scouts Canada ne signent jamais d'exonération de responsabilité. Ce type d'exonération pourrait compromettre les biens de l'individu et de l'organisation, et pourrait également avoir des répercussions sur la protection d'assurance. Si on vous demande de signer une exonération de responsabilité, envoyez une copie de l'exonération au bureau du directeur général de votre conseil au moins six semaines avant la tenue de votre activité. Votre conseil essaiera de négocier l'utilisation d'un accord d'indemnisation et de dégageant de responsabilité au lieu de l'exonération. Cet accord protège Scouts Canada, ses membres et le fournisseur de services. Il est primordial que vous accordiez suffisamment de temps au centre de soutien administratif de votre conseil afin que votre programme scout reçoive le soutien nécessaire.





## VOILE

### Exigences

(suite à la page suivante)

**9.5** Je possède les connaissances pour évaluer et ajuster efficacement les gréements courant et dormant d'un voilier avant une course, de façon à favoriser une performance optimale.

Les scouts possèdent les connaissances pour évaluer et ajuster efficacement les gréements courant et dormant avant une course de façon à favoriser une performance optimale.

**9.6** Je comprends parfaitement l'effet de l'air sur les voiles et je peux expliquer l'incidence de l'instabilité du vent sur le réglage des voiles.

Les scouts comprennent parfaitement l'effet de l'air sur les voiles et peuvent expliquer l'incidence de l'instabilité du vent sur le réglage des voiles.

**9.7** Je maîtrise au moins six aptitudes de pilotage.

- Contournement tactique d'une bouée lors d'une course.
- Virer de bord et passer derrière un autre voilier.
- Orienter la proue du voilier adéquatement sur la ligne de départ.
- Toujours partir dans les trois secondes suivant le signal de départ.
- Empanner sur une vague pour faire planer ou surfer le voilier.
- Tenir une position pendant une minute, au vent ou sous le vent.

**9.8** J'ai effectué au moins deux manœuvres tactiques de voile.

- Défendre une position en navigant au vent arrière.
- Compléter une rotation de 360 ou 720 degrés après avoir reçu une pénalité.

**9.9** J'ai mis en pratique au moins quatre poses corporelles optimales en navigant sur un voilier en doublé.

- Équilibrer le voilier grâce au rappel et au trapèze.
- Positionner le corps vers l'extérieur avant de se fixer au trapèze.
- Se fixer au trapèze en gardant le bras tendu.
- Joindre les pieds et reculer les épaules.

**9.10** J'ai mis en pratique au moins quatre aptitudes pour diriger le voilier sur l'eau.

- Manœuvrer la barre et régler la grand-voile afin que l'équipage puisse monter au trapèze.
- Amener le voilier à planer et surfer.
- Ajuster les écoutes pour lofer.
- Contourner une bouée adroitement.





## VOILE

### Exigences (suite)

**PERFECTIONNEMENT ET AMÉLIORATION CONTINUE** : Les scouts passionnés de voile qui souhaitent s'entraîner en vue de participer à des compétitions provinciales et nationales sont invités à contacter Voile Canada ([www.sailing.ca](http://www.sailing.ca)) ou l'organisme de voile de leur province. Pour compétitionner au niveau national, ils devront poursuivre leur formation de voile au-delà de l'étape 9 du programme de voile de Scouts Canada.

**9.11** J'ai réussi à effectuer trois manœuvres sur un voilier avec un trapèze.

- Tirer la poignée du trapèze pour effectuer un virement de bord à bascule.
- Effectuer une série de virements de bord avec trapèze à des intervalles d'une minute.
- Effectuer une série d'empannages avec trapèze à des intervalles d'une minute.

**9.12** Je me suis entraîné en vue de participer à une compétition.

Les scouts :

- se sont préparés à prendre part à des courses en effectuant un échauffement physique quotidien avant de s'entraîner;
- se sont fixé des compétences à développer lors des séances d'entraînement et des courses; et
- ont tenu leur journal de bord à jour tout au long de leur entraînement.

**9.13** J'ai participé à une régata provinciale et j'ai su transposer toutes les compétences que j'ai acquises de façon à offrir une excellente performance.

Les scouts ont mis à profit leurs compétences pour participer à une régata provinciale.

**9.14** J'ai répondu aux exigences correspondant au cours d'instructeur intermédiaire VoileCAN 3-4, suivi auprès de Voile Canada, d'une association provinciale affiliée, ou d'une association internationale équivalente.

Un scout qui en est à l'étape la plus avancée de cette compétence devrait avoir accumulé l'expérience nécessaire pour enseigner à des scouts qui en sont aux étapes 5, 6, 7 et 8. Les scouts doivent avoir réussi le cours Instructeur VoileCAN 3-4 ou une formation équivalente reconnue internationalement.

**9.15** Je peux naviguer en doublé en respectant les exigences du cours VoileCAN 5, notamment celles relatives à l'utilisation du spinnaker.

Les scouts sont en mesure de diriger un voilier en doublé (p. ex. 470, Club 420, Flying Junior, Mistral 4.04, 49er) avec un spinnaker ou un cerf-volant.

COMPÉTENCES D'AVEANTURES  
DE PLEIN AIR



Tout commence  
avec les Scouts.