



QUÉBEC

Manuel de références

(À l'intention des responsables et chefs de groupe)

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	1
CONDITIONS GÉNÉRALES.....	1
Historique et description	1
Déclaration internationale	1
Principes fondamentaux	1
Principes opérationnels	2
Conditions de participation	2
Conditions pour être chef de groupe	2
Activités considérées par le Programme	2
Éléments motivants pour le participant	3
Procédures d'adhésion	3
Frais de participation	3
Livret d'activités du participant	3
Évaluation	3
Remise des insignes	4
Remise des certificats	4
Certificat de reconnaissance - chef de groupe	4
Assurances	4
SECTEURS D'ACTIVITÉS	5
Service communautaire.....	5
Voyage d'aventures	5
Habilité	6
Conditionnement physique	7
Projet de résidence (niveau Or seulement)	7
SOMMAIRE DES CONDITIONS	8
CONCLUSION.....	8
EXEMPLES	
Service communautaire.....	9
Habilité	10
Conditionnement physique	11
Projet de résidence.....	12

INTRODUCTION

Ce document a pour but de vous introduire le programme **Le Prix du Duc d'Édimbourg** et son fonctionnement ainsi que de vous faciliter la tâche pour le suivi des participants.

Par votre implication au Programme, nous considérons que vous jouez un rôle important dans le cheminement des participants et dans la réalisation de leurs objectifs personnels.

Nous vous invitons à consulter le Livret d'activités du participant pour obtenir des informations plus détaillées sur les exigences du Programme. Il est possible de vous procurer tous nos documents comme le Guide sur les cérémonies de présentation locale, le Guide d'expédition et les formulaires en visitant notre site Internet.

Pour obtenir des renseignements complémentaires, n'hésitez pas à nous contacter:

4765, 1^{re} Avenue, bureau S-90, Québec (Québec) G1H 2T3
Tél.: 418 623-0187
Télec.: 418 623-8556
Courriel: quebec@lpde.org
Internet : www.lpde.org

CONDITIONS GÉNÉRALES

HISTORIQUE ET DESCRIPTION

Le Prix du Duc d'Édimbourg est un programme de jeunesse connu au niveau mondial qui regroupe près de 700 000 jeunes de 14 à 25 ans actifs dans plus de 125 pays.

Ce défi, lancé en 1956 par le Prince Philip, duc d'Édimbourg, vise à développer la force de caractère, le leadership et la discipline personnelle par le biais de projets dans quatre secteurs distincts: service communautaire, habileté, voyage d'aventures et conditionnement physique. Le participant définit lui-même son projet et ses objectifs dans l'un des trois niveaux de récompense suivants: Bronze, Argent et Or. Chaque participant qui termine avec succès un des trois niveaux de Mérite reçoit un insigne et un certificat.

DÉCLARATION INTERNATIONALE

« Le Programme est avant tout un défi personnel. Il offre aux jeunes des possibilités variées et non-compétitives d'activités volontairement conduites pour faciliter la découverte de soi, le développement personnel, la persévérance et l'esprit de responsabilité envers soi-même et la communauté. »

PRINCIPES FONDAMENTAUX

Le critère de base qui permet l'obtention d'un Mérite est le degré d'amélioration de l'individu. On le jugera donc sur la persévérance qu'il manifeste et sur ses réalisations. On tiendra compte du potentiel initial du jeune et on veillera à l'absence totale de compétition entre les individus.

La participation est entièrement volontaire et les participants peuvent accomplir un grand nombre d'activités dans chacun des secteurs d'activités. La participation du jeune doit être effectuée sans aucune discrimination de sexe, de race, de religion ou d'affiliation politique.

PRINCIPES OPÉRATIONNELS

Les participants doivent être âgés de 14 à 25 ans. L'âge limite pour accéder à tous les Mérites est le 25^e anniversaire de naissance et toutes les activités pour l'obtention d'un Mérite doivent avoir été complétées avant ce temps.

La structure de base du Programme repose sur le respect de ces quatre secteurs d'activités:

- **Service communautaire**
- **Voyage d'aventures**
- **Habilité**
- **Conditionnement physique**
(au niveau Or, s'ajoute le projet de résidence)

Les trois niveaux de Mérite sont:

- **Bronze** 14 à 25 ans
- **Argent** 15 à 25 ans
- **Or** 16 à 25 ans

La durée minimale de participation est:

- **Bronze** **6 mois**
- **Argent** **12 mois** (6 si qualifié Bronze)
- **Or** **18 mois** (12 si qualifié Argent)

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le participant doit:

- être âgé entre 14 et 25 ans;
- s'inscrire au Programme;
- se fixer des objectifs et choisir ses activités;
- accomplir les activités choisies;
- compléter le Livret d'activités du participant;
- compléter sa demande d'insigne et son rapport du voyage d'aventures.

CONDITIONS POUR ÊTRE CHEF DE GROUPE

Le chef de groupe doit:

- être âgé d'au moins 18 ans et être reconnu par les autorités du groupe;
- démontrer un intérêt envers le Programme et s'y familiariser;
- conseiller les participants;
- valider les activités du participant;
- planifier une courte rencontre mensuelle avec les participants;
- transmettre les demandes d'adhésion et de Mérite au représentant régional ou au bureau provincial.

ACTIVITÉS CONSIDÉRÉES PAR LE PROGRAMME

Toutes les activités entreprises et effectuées volontairement par le participant et qui sont en accord avec les objectifs du Programme peuvent être considérées (à l'exception des obligations scolaires et de travail). Les activités effectuées individuellement ou à travers le groupe d'appartenance sont toutes deux valides.

ÉLÉMENTS MOTIVANTS POUR LE JEUNE

Le Programme n'est pas un ajout aux activités, mais une reconnaissance des accomplissements quotidiens et de la participation volontaire aux activités auxquelles les jeunes aiment participer. Le choix des activités est libre et immense; le participant choisit les activités selon ses goûts, intérêts et aptitudes. Tous peuvent le réussir, car c'est un défi individuel.

PROCÉDURES D'ADHÉSION

La formule #120 « Formulaire d'adhésion de groupe » est utilisée pour l'adhésion des participants au Programme. Elle doit être complétée et accompagnée des frais d'adhésion et remise au représentant régional ou au bureau provincial. À ce moment, les Livrets d'activités du participant sont remis au chef de groupe. La date d'adhésion au Programme est celle inscrite sur la formule #120. Il est important de vérifier l'âge minimum requis selon le niveau de participation. L'adhésion au Programme peut se faire à n'importe quel moment de l'année.

Ce formulaire est disponible sur le site Internet du Programme.

FRAIS DE PARTICIPATION

Un seul frais de participation de 20\$ est défrayé par le participant et aucun frais de renouvellement à un niveau supérieur ou frais annuel n'est chargé. Ce montant sert à défrayer le Livret d'activités du participant, les certificats et les insignes. **Les frais d'adhésion sont payables par chèque ou mandat-poste à « Le Prix du Duc d'Édimbourg ».** Sur réception d'une demande d'insigne au bureau provincial, le participant est automatiquement renouvelé au niveau supérieur. Si le participant n'a pas l'âge minimum requis pour adhérer au niveau supérieur, il sera réinscrit en date de son anniversaire.

LIVRET D'ACTIVITÉS DU PARTICIPANT

Le Livret d'activités du participant est utilisé comme journal de bord par les participants. Le même livret est utilisé pour la participation aux trois niveaux du Programme. Toutes les activités effectuées par le participant doivent être inscrites dans ce livret et validées par le responsable de groupe ou un adulte témoin des activités. Autant que possible, les parents du participant ne doivent pas signer en tant qu'évaluateur.

Il est recommandé que le participant ait le Livret d'activités du participant en sa possession. Cela lui permet d'avoir un meilleur suivi des activités qu'il accomplit.

ÉVALUATION

Niveaux Bronze et Argent: la formule #112 « Demande de Mérite Bronze et Argent » doit être complétée et transmise au représentant régional. La demande doit être accompagnée du Livret d'activités du participant et du rapport du voyage d'aventures.

Il est important de vérifier les dates de début et de fin de chaque activité et de s'assurer que les délais minimums d'accomplissement sont respectés. Lorsque le dossier est complet, le représentant régional appose sa signature dans le Livret d'activités et redonne au chef de groupe les documents accompagnés de l'insigne.

Vous trouverez à la fin de ce document un exemple de la formule #112 « Demande de Mérite Bronze et Argent ». Elle est disponible sur le site Internet du Programme.

Niveau Or: la formule #114 « Demande de Mérite Or » doit être complétée et accompagnée du Livret d'activités du participant ainsi que du rapport du voyage d'aventures et être envoyée

directement au bureau provincial. Le comité des normes procède à l'évaluation et l'envoi au comité national des normes pour approbation, lorsque jugé complet. Seul le bureau national peut attester que le récipiendaire a atteint les exigences du Programme au niveau Or. Vous pouvez obtenir la formule #114 « Demande de Mérite Or » au bureau provincial ou sur le site Internet du Programme.

Vous pouvez utiliser la formule #113 « Vérification de niveaux de Mérite » afin de vous assurer que le participant a rencontré les exigences minimales de tous les secteurs d'activités.

REMISE DES INSIGNES

Les insignes sont expédiés au chef de groupe sur approbation du niveau par le représentant régional (Bronze et Argent) ou le comité des normes (Or). Il appartient au chef de groupe de décider du moment de la présentation, soit lors d'une cérémonie spéciale ou lors de la graduation de fin d'année de l'organisation. Les insignes devraient être présentés dès la première occasion appropriée.

REMISE DES CERTIFICATS

Niveau Bronze: les certificats sont présentés aux récipiendaires lors d'une cérémonie organisée par le groupe d'appartenance. Il est suggéré qu'un membre connu au sein de la communauté ou de l'organisme soit invité à remettre les certificats.

Niveau Argent: seul le Lieutenant-gouverneur remet ce certificat lors d'une cérémonie qu'il préside annuellement. Cette cérémonie est organisée par le bureau provincial. Le chef de groupe et les parents/tuteurs (ou 2 personnes) sont invités à la cérémonie. Le nombre des autres invités peut être restreint en raison de l'espace disponible.

Niveau Or: une cérémonie nationale est organisée selon la demande et les disponibilités des membres de la Famille Royale ou du Gouverneur général. Seules ces personnes remettent les certificats du niveau Or. Le chef de groupe et les parents/tuteurs (ou 2 personnes) sont invités à la cérémonie. Le nombre des autres invités peut être restreint en raison de l'espace disponible.

Pour les récipiendaires des niveaux Argent et Or, après trois invitations consécutives où ils ne se sont pas présentés aux cérémonies de présentation, les certificats leur sont envoyés par la poste.

CERTIFICATS DE RECONNAISSANCE - CHEF DE GROUPE

Un certificat de reconnaissance peut être remis au chef de groupe dont en moyenne cinq des participants qu'il supervise terminent un des trois niveaux de Mérite. Il est remis sur recommandation du représentant régional ou du directeur provincial et approbation du président du conseil d'administration provincial.

ASSURANCES

Le Prix du Duc d'Édimbourg souscrit à une assurance accident de groupe pour les participants qui ne sont membres d'aucun groupe. Pour des renseignements complémentaires, veuillez communiquer avec le directeur provincial.

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le Programme est divisé en quatre secteurs d'activités obligatoires:

- § **Service communautaire**
- § **Voyage d'aventures**
- § **Habilitété**
- § **Conditionnement physique**
(au niveau Or, s'ajoute le projet de résidence).

Dans tous les secteurs d'activités du Programme, les critères de réussite sont toujours énoncés selon les normes minimales de temps requis. Les participants peuvent se qualifier lorsqu'ils ont rencontré avec succès les exigences de tous les secteurs. Le participant ne peut utiliser la même activité pour se qualifier dans plus d'un secteur du Programme.

SERVICE COMMUNAUTAIRE

Ce secteur encourage les participants à se rendre compte qu'étant membres d'une société, ils ont des responsabilités à l'égard d'autrui et que leur aide est nécessaire.

Exigences

Le participant doit effectuer du service pratique au niveau de la communauté. Il peut effectuer différentes formes de service pour une période minimale de:

<u>Niveau</u>	<u>Nombre d'heures</u>	<u>Période minimale</u>
Bronze	15 heures	6 mois
Argent	45 heures	12 mois
*si qualifié Bronze	*30 heures	*6 mois
Or	90 heures	18 mois
*si qualifié Argent	*60 heures	*12 mois

Le service effectué doit être réparti sur toute la période minimale. Si le service choisi demande beaucoup de temps sur une courte période, les activités du candidat peuvent être créditées pour le tiers des heures requises durant la période de service pratique. (Exemple: Un participant au niveau Bronze participe à un projet communautaire d'une durée de 10 heures dans la même journée. Il peut inscrire les 10 heures dans son livret mais seulement 5 heures - soit un tiers des 15 heures requises - seront considérées.)

Exemples : voir page 9.

VOYAGE D'AVENTURES

Ce secteur d'activité encourage les jeunes à prendre conscience de leur environnement naturel et de l'importance de le protéger pendant le voyage. Il encourage également l'esprit d'aventure et de découverte.

Exigences

Le participant doit réussir l'entraînement préliminaire.

Le participant doit prendre part à une randonnée préparatoire à chacun des niveaux à l'exception de celui qui s'inscrit directement au niveau Or, qui doit en faire deux.

<u>Niveau</u>	<u>Durée</u>
Bronze	un voyage de pratique d'une journée (coucher à l'extérieur facultatif)
Argent	un voyage de pratique d'une journée incluant une nuit à l'extérieur
Or	deux voyages de pratique incluant chacun une nuit à l'extérieur
*si qualifié Argent	*un seul voyage de pratique incluant une nuit à l'extérieur

Le participant doit prendre part à une expédition ou une exploration ou un projet d'aventure de qualification selon la durée suivante:

<u>Niveau</u>	<u>Durée</u>	<u>Heures d'activités/jour</u>
Bronze	2 jours et 1 nuit	6 heures
Argent	3 jours et 2 nuits	7 heures
Or	4 jours et 3 nuits	8 heures

Expédition : Il s'agit d'une randonnée dont la distance parcourue est la partie importante de l'exercice. Le but peut porter sur la marche, la navigation, la recherche de parcours. Un campement différent est utilisé à chaque soir. Voici quelques exemples de distances à parcourir:

MOYENS DE DÉPLACEMENT	BRONZE	ARGENT	OR
Pédestre ou raquette	25 km	50 km	85 km
Ski de fond	35 km	65 km	95 km
Bicyclette	85 km	165 km	250 km
Équestre	50 km	100 km	165 km

Exploration : Il s'agit d'une randonnée ayant comme objectif l'étude de l'environnement naturel ou de nature historique (flore, faune, étude du terrain). Le même campement peut être utilisé pour la durée de la randonnée.

Projet d'aventure : Il s'agit d'une randonnée qui ne rencontre pas exactement les objectifs d'une expédition ou d'une exploration, ou qui peut être une combinaison des deux. Généralement fait lorsque les participants ne peuvent faire une exploration ou une expédition pour des raisons médicales. Le projet d'aventure doit être approuvé par le directeur provincial.

À la suite du voyage d'aventures, le participant doit rédiger un rapport d'expédition décrivant en détails son expérience, les trajets parcourus, les repas préparés, le matériel apporté, etc.

HABILETÉ

Ce secteur d'activités encourage les participants à découvrir et à développer leurs intérêts ainsi que leurs habiletés pratiques et sociales.

Exigences

Le participant doit choisir une habileté ou un passe-temps et y démontrer une progression individuelle et un intérêt soutenu pour une période minimale de:

<u>Niveau</u>	<u>Durée minimale</u>
Bronze	6 mois
Argent	12 mois (6 mois si qualifié Bronze)
Or	18 mois (12 mois si qualifié Argent)

Exemples : voir page 10.

CONDITIONNEMENT PHYSIQUE

Ce secteur d'activités vise à encourager la participation aux activités physiques et à offrir aux participants l'opportunité d'apprendre à apprécier que la bonne condition physique est une composante importante d'un mode de vie sain.

Exigences

Le participant doit suivre une ou des activités physiques sur une base régulière selon les critères suivants:

<u>Niveau</u>	<u>Durée minimale</u>	<u>Nombre d'heures*</u>
Bronze	15 semaines	30
Argent	20 semaines	40
Or	25 semaines	50

* Un maximum de 2 heures par semaine est accepté sur le cumulatif.

Les participants aux niveaux Argent et Or qui ont fait un niveau antérieur doivent entreprendre au moins une nouvelle activité physique pour chacun des niveaux. Tous les sports effectués lors des cours scolaires crédités ne peuvent être considérés pour le programme. Seules les activités intramuros, interscolaires et réalisées sur une base volontaire peuvent être considérées.

Exemples: voir page 11.

PROJET DE RÉSIDENCE (niveau Or seulement)

Le projet de résidence vise à accroître la faculté d'adaptation sociale par la participation avec d'autres, dans un milieu de groupe. Il encourage la maturité et le sens des responsabilités.

Exigences

Le participant doit partir de la maison avec des compagnons inhabituels afin de partager des idées dans un but précis pour une durée minimale de 5 jours et 4 nuits consécutifs.

Exemples: voir page 12.

SOMMAIRE DES CONDITIONS

Mérites	Exigences	BRONZE	ARGENT	OR *
	Âge minimum	14 ans	15 ans	16 ans
Secteurs	Durée minimum	6 mois	12 mois (6 si qualifié Bronze)	18 mois (12 si qualifié Argent)
SERVICE	Effectuer des services communautaires pour une période minimale de ...	15 heures / 6 mois	45 heures / 12 mois (30 heures / 6 mois si qualifié Bronze)	90 heures / 18 mois (60 heures / 12 mois si qualifié Argent)
HABILETÉ	Pratiquer une habileté pour une période minimale de ...	6 mois	12 mois (6 mois si qualifié Bronze)	18 mois (12 mois si qualifié Argent)
VOYAGE D'AVENTURES	Effectuer une expédition / exploration / projet d'aventures pour une période minimale de ...	2 jours et 1 nuit incluant 6 heures d'activités/jour	3 jours et 2 nuits incluant 7 heures d'activités/jour	4 jours et 3 nuits incluant 8 heures d'activités/jour
CONDITIONNEMENT PHYSIQUE	Participer à des activités sportives en accumulant ... heures sur un minimum de ... semaines.	30 heures/15 heures	40 heures/20 semaines	50 heures/25 semaines

*Au niveau Or, un projet de résidence doit être fait. Participer à une activité organisée hors du milieu familial avec des compagnons inhabituels pour une durée de 5 jours et 4 nuits consécutifs (ex.: camp d'été, échange). Peut être accompli lors de la participation aux niveaux Bronze et Argent.

CONCLUSION

Le Prix du Duc d'Édimbourg est un programme et non un organisme de jeunesse. Il peut être entrepris par l'intermédiaire de groupes tels les scouts et guides, le Programme des cadets de la Marine, de l'Aviation ou de l'Armée, la Brigade de l'Ambulance Saint-Jean, une école, etc. Il est également possible d'y prendre part en tant que participant indépendant.

Ce programme exige des participants: l'excellence. Plusieurs participants feront beaucoup plus que le minimum pour obtenir un des Mérites. Leurs progrès sont limités seulement par leur intérêt, leur enthousiasme et leur volonté à travailler ardemment.

Nous sollicitons donc votre collaboration afin de les encourager et les supporter dans leur recherche de l'excellence.

EXEMPLES - SERVICE COMMUNAUTAIRE

Agir comme chef de groupe pour le Programme
Aide aux devoirs et travaux scolaires
Aide au journal local
Aide dans un hôpital, soins à domicile
Amnistie internationale
Animation pour un groupe de jeunes
Banque alimentaire locale (Magasin Partage)
Bénévole à la bibliothèque locale
Bénévole à la sécurité
Bénévole pour un programme de prévention
Centraide
Collecte de sang
Coopération internationale
Cours de premiers soins
Entraîneur pour une équipe sportive locale
Implication à la maison des jeunes
Implication religieuse locale
Levée de fonds pour organismes communautaires
Membre d'un comité scolaire
MIRA
Opération Nez Rouge
Organisation d'activités diverses
Organismes de charité
Participation à un projet environnemental
Patrouille de ski
Recyclage (milieu scolaire ou autre)
Service de garde
Soins aux animaux (ex.: SPCA)
Visite et aide aux personnes âgées ou handicapées

EXEMPLES - HABILITÉ

Aéronautique	Histoire naturelle
Aérotechnique	Horticulture
Animation	Impression sur tissu
Anthropologie	Imprimerie
Apiculture	Informatique
Arbitre	Jardinage
Archéologie	Jazz
Architecture – appréciation	Jeunes entreprises
Art dramatique	Joaillerie
Art floral	Jouets - fabrication
Art oratoire	Journalisme
Astronautique	Langues diverses
Astronomie	Macramé
Avion – identification	Maquettiste
Bateau – construction	Marionnette
Bible – étude	Mathématique pratique
Bibliothéconomie	Météorologie
Billard et snooker	Microscopie
Braille	Modelage d'argile
Bridge	Modélisme
Broderie	Mosaïque
Calligraphie et lettrage	Musique (instrument, chant)
Canot – construction	Navigation
Cartographie	Numismatique
Chandelles – fabrication	Organisation de comités
Chimie	Origami
Cinématographie	Ornithologie
Collections diverses	Paléontologie
Cordage et nœuds	Pêche à la mouche
Cordonnerie	Peinture
Costumes – confection	Philatélie
Costumes – étude	Photographie
Courte-pointe	Politique
Couture	Poterie
Criminologie	Production de films
Crochet	Radio à ondes courtes
Décoration – confection	Radio amateur
Décoration et fournitures	Recherches personnelles
Dentelle	Religions du monde
Dessin	Restauration de meubles
Dessin technique et géométrie	Science héraldique
Discours	Sculpture
Dressage des animaux	Soins des animaux
Ébénisterie	Soldat de plomb
Échec	Taxidermie
Écriture	Techniques d'instruction
Électricité et électronique	Technique vidéos
Émaillage	Tir - divers calibres
Entomologie	Tissage
Erpétologie (étude des reptiles)	Topographie
Exercice militaire de précision	Tours de magie
Fléchette	Travail de l'étain
Foresterie	Travail du cuir
Gemmologie	Travail du métal
Généalogie	Tricot
Géologie	Vin – fabrication
Histoire générale et locale	Vol à voile

EXEMPLES – CONDITIONNEMENT PHYSIQUE

Aïkido	Majorette
Athlétisme	Musculation
Aviron	Nage synchronisée
Badminton	Natation
Base-ball	Parachutisme
Basket-ball	Patins à glace
Biathlon	Patins à roues alignées
Bicycle	Planche à neige
Boxe	Planche à roulettes
Canot	Planche à voile
Course à pied	Plongée sous-marine
Cricket	Poids et haltères
Croquet	Quilles
Crosse	Rugby
Curling	Saut à la corde
Danse: aérobic	Ski alpin
ballet	Ski de fond
folklorique	Ski nautique
moderne	Sports d'équipe
sociale	Soccer
Équitation	Squash
Escalade	Surf
Escrime	Survie aquatique
Exercice d'orientation sur le terrain	Tai chi
Exploration de cavernes	Taekwondo
Football	Tennis
Golf	Tennis sur gazon
Gymnastique	Tennis sur table
Handball	Tir à l'arc
Hockey	Trampoline
Judo	Voile
Karaté	Volley-ball
Kickboxing	Water- polo
Kin-ball	Yoga
Lutte	

EXEMPLES - PROJET DE RÉSIDENCE

Camps de cadets
Cours de développement
Camps ou festivals de musique
Camps sportifs et écoles d'entraînement
Centre Terry Fox
Cours à l'étranger
Cours ou programmes de développement de leadership
Échanges internationales
Échanges linguistiques
Échanges scolaires
Expo-science
Festivals socioculturels
Forums jeunesse
Jamboree Scouts/Guides
Jeunesse Canada Monde
Jeux provinciaux
Jeux Panaméricains
Katimavik
Missions religieuses
Paralympique
Pèlerinage
Programme de stage
Programme «Hospitalité Canada»
Séminaires et conférences jeunesse
Troupe folklorique, danse, musique, théâtre, etc.
Voyage d'échanges étudiants