

# Unité Prince Baudouin



CARNET TECHNIQUE  
SCOUT







Ce carnet a été révisé en septembre 2015 par l'équipe "Brownsea" de l'unité Prince Baudouin.

Toutes suggestions ou commentaires sont les bienvenus à l'adresse suivante: [brownsea.upb@gmail.com](mailto:brownsea.upb@gmail.com)

# TABLES DES MATIERES

<b>PREFACE</b> .....	<b>1</b>
<b>EMPLOI DU CARNET</b> .....	<b>2</b>
<b>ESPRIT SCOUT</b> .....	<b>5</b>
<b>TENDERFOOT</b> .....	<b>5</b>
La Loi.....	5
La Promesse .....	5
Les Principes.....	6
La Devise .....	6
<b>DEROULEMENT DE LA PROMESSE</b> .....	<b>7</b>
<b>SECONDE CLASSE</b> .....	<b>8</b>
La Loi.....	8
La Promesse .....	10
La Bonne Action .....	10
Scout pour la vie .....	11
<b>PREMIERE CLASSE</b> .....	<b>12</b>
<b>RELIGION</b> .....	<b>13</b>
<b>TENDERFOOT</b> .....	<b>13</b>
Prière .....	13
Saints Patrons .....	13
Cantique des Patrouilles .....	14
<b>SECONDE CLASSE</b> .....	<b>15</b>
Etre chrétien .....	15
La religion dans le scoutisme.....	15
Promesse devant Dieu.....	15
<b>BADGE – ACOLYTE</b> .....	<b>16</b>
<b>CONNAISSANCE DU MOUVEMENT</b> .....	<b>17</b>
<b>TENDERFOOT</b> .....	<b>17</b>
Baden Powell .....	17
Les saluts .....	17
Insigne scout .....	17
Grades.....	18
Chant de la promesse .....	19
Rassemblements .....	19
<b>SECONDE CLASSE</b> .....	<b>20</b>
Baden Powell .....	20
La Patrouille .....	20
Le Camp.....	21
La FLEUR de LYS.....	21
<b>PREMIERE CLASSE</b> .....	<b>22</b>
<b>SPORT &amp; CRAN</b> .....	<b>23</b>
<b>TENDERFOOT</b> .....	<b>23</b>

Epreuves de force .....	23
Esprit sportif .....	24
<b>SECONDE CLASSE.....</b>	<b>25</b>
Epreuves de force .....	25
Esprit sportif .....	25
<b>PREMIERE CLASSE.....</b>	<b>28</b>
Epreuves de force .....	28
Esprit sportif .....	28
<b>BADGES.....</b>	<b>29</b>
SPORT INDIVIDUEL.....	29
SPORT D'EQUIPE.....	29
MONITEUR.....	30
<b>OBSERVATION.....</b>	<b>31</b>
<b>TENDERFOOT .....</b>	<b>31</b>
<b>SECONDE CLASSE.....</b>	<b>33</b>
Jeux d'observation .....	33
Sur la route.....	33
Croquis .....	36
<b>PREMIERE CLASSE.....</b>	<b>37</b>
Enquête d'exploration régionale .....	37
Estimations.....	37
Directions de boussole.....	39
Pistes animales .....	40
<b>BADGES .....</b>	<b>42</b>
EXPLORATIONS .....	42
REPORTAGE.....	42
<b>NATURE.....</b>	<b>43</b>
<b>TENDERFOOT .....</b>	<b>43</b>
Quelles précautions à prendre en forêt ?.....	43
Respectons les arbres .....	43
<b>SECONDE CLASSE.....</b>	<b>44</b>
La Flore .....	44
La Faune .....	51
<b>PREMIERE CLASSE.....</b>	<b>55</b>
Chaîne alimentaire .....	55
Flore .....	55
Faune .....	55
Météo .....	55
<b>BADGES.....</b>	<b>58</b>
Protection de la nature .....	58
Cosmographe et météorologiste.....	58
Faune et Flore .....	59
<b>CIVISME.....</b>	<b>60</b>
<b>TENDERFOOT .....</b>	<b>60</b>
Histoire .....	60

Brabançonne.....	60
Drapeau.....	61
La devise.....	62
<b>SECONDE CLASSE.....</b>	<b>63</b>
La Belgique est une monarchie constitutionnelle et parlementaire.....	63
L'état belge est un état démocratique et fédéral.....	63
L'état fédéral.....	64
Trois communautés et trois régions.....	66
La Belgique et l'Europe.....	67
<b>PREMIERE CLASSE.....</b>	<b>69</b>
<b>CAMPISME.....</b>	<b>70</b>
<b>TENDERFOOT.....</b>	<b>70</b>
Le feu.....	70
Les outils.....	70
<b>SECONDE CLASSE.....</b>	<b>72</b>
La tente.....	72
Les autres constructions.....	76
Haches, scies et maillets.....	80
<b>PREMIERE CLASSE.....</b>	<b>82</b>
Constructions.....	82
Raid solitaire.....	82
Bois humide.....	82
Feu de camp.....	82
Tente sur pilotis.....	82
<b>BADGES.....</b>	<b>83</b>
<b>PIONNEERING.....</b>	<b>84</b>
<b>TENDERFOOT.....</b>	<b>84</b>
Simple nœud.....	84
Nœud en huit.....	84
Nœud plat.....	85
Nœud de batelier.....	85
Nœud de chaise.....	86
Nœud de tendeur.....	86
Brelage.....	86
<b>SECONDE CLASSE.....</b>	<b>87</b>
Nœud de charpentier.....	87
.....	87
Nœud de capucin.....	87
Brelage croisé.....	87
Surliure.....	88
Nœud d'écoute.....	88
Nœud de chaise à une main.....	89
Remarques.....	89
<b>PREMIERE CLASSE.....</b>	<b>90</b>
Nœud d'arrêt.....	90
Epissure de bout de corde.....	90
Nœud de tête de turc.....	91

Nœud de l'évadé .....	91
Nœud de carrick .....	92
Nœud de tisserand .....	92
Noeud de chaise double .....	92
Noeuds de tendeurs .....	93
Le trépied: nœud de tête de bigue .....	94
Brelage polypedestre: le quadripieds .....	95
<b>Quelques exemples de constructions .....</b>	<b>96</b>
<b>Quelques liens intéressants .....</b>	<b>97</b>
<b>BADGES .....</b>	<b>98</b>
<b><i>INGENIOSITE</i> .....</b>	<b>99</b>
<b>TENDERFOOT .....</b>	<b>99</b>
<b>SECONDE CLASSE .....</b>	<b>99</b>
<b>PREMIERE CLASSE .....</b>	<b>100</b>
<b><i>SECOURISME</i> .....</b>	<b>101</b>
<b>TENDERFOOT .....</b>	<b>101</b>
Réaction accident .....	101
Fracture ou foulure .....	101
Saignements .....	101
Brûlures .....	102
Problèmes de camp .....	102
<b>SECONDE CLASSE .....</b>	<b>103</b>
Approche de la victime en cas d'accident grave .....	103
Aperçu des blessures communes et des premiers secours .....	104
Trousse de secours .....	109
Comment mettre un bandage .....	110
Suivre un cours EHBO ? .....	111
<b>PREMIERE CLASSE .....</b>	<b>112</b>
<b>BADGES .....</b>	<b>113</b>
Secourisme .....	113
Sauvetage .....	113
<b><i>ORIENTATION – TOPO</i> .....</b>	<b>114</b>
<b>TENDERFOOT .....</b>	<b>114</b>
Boussole .....	114
La carte .....	114
<b>SECONDE CLASSE .....</b>	<b>116</b>
Le Cosmos .....	116
Les Etoiles .....	116
La Boussole .....	118
La Carte .....	119
Exercices d'orientation .....	120
Remarques .....	121
<b>BADGES .....</b>	<b>122</b>
<b>Quelques Liens Intéressants .....</b>	<b>122</b>

<b>TRANSMISSION.....</b>	<b>123</b>
<b>TENDERFOOT .....</b>	<b>123</b>
<b>SECONDE CLASSE.....</b>	<b>126</b>
Les méthodes.....	126
La transmission en général.....	129
<b>PREMIERE CLASSE.....</b>	<b>131</b>
<b>BADGES .....</b>	<b>133</b>
Epreuve commune aux trois options.....	133
Option Morse.....	133
Option sémaphore.....	133
Option électronique.....	133
<b>UNITE .....</b>	<b>134</b>
<b>TENDERFOOT .....</b>	<b>134</b>
Uniforme.....	134
Organisation.....	134
Historique.....	135
<b>SECONDE CLASSE.....</b>	<b>136</b>
Organisation.....	136
Règles de jeu.....	136
Direction.....	136
Local.....	137
<b>PREMIERE CLASSE.....</b>	<b>138</b>
30 - 50 – 60.....	138
70 ans !!!.....	138
Règles du jeu.....	138
Cérémonial.....	138
Les bouquins.....	138
<b>CUISINE.....</b>	<b>139</b>
<b>Constructions.....</b>	<b>139</b>
<b>Proportions.....</b>	<b>140</b>
<b>Conseils de cuisine.....</b>	<b>140</b>
<b>Recettes .....</b>	<b>141</b>
<b>NOUVELLES TECHNOLOGIES.....</b>	<b>142</b>
Le numéro d'urgence: 112.....	142
L'Internet.....	142
Bits and bytes.....	142
L'Ordinateur.....	143
Le Software.....	143
La Pratique / Epreuve.....	143
<b>WOODCRAFT .....</b>	<b>144</b>
<b>NOTES.....</b>	<b>145</b>



# PREFACE

---

Cher Scout,

Toi qui viens juste de passer quelques années chez les louveteaux, ou qui viens de te décider à faire du scoutisme, les pages qui suivent te sont destinées.

Tu trouveras dans ce carnet révisé différents chapitres que nous avons retenu des anciens carnets techniques. L'équipe Brownsea s'était engagée à revoir les carnets scouts en circulation, d'en faire une mise à jour et de les rassembler en un carnet.

Dans ce carnet tu trouveras tout ce qui te sera utile et nécessaire pour ta carrière scout.

Lis donc ce livret avec attention et tâche d'en retenir le plus possible. Ne crois pas qu'il s'agit de tout apprendre par cœur comme tu apprends une récitation à l'école. Il y a toutefois certaines choses que tu devras bien apprendre par cœur, ce sont les bases fondamentales du scoutisme comme la Loi, la prière, la promesse et les principes.

Un bon conseil, profite de chaque occasion, aussi bien durant l'année que pendant le camp, pour entraîner ta technique. Ce n'est qu'en utilisant tes connaissances techniques régulièrement que tu en feras une base acquise. Plus grande sera cette base de connaissance, plus tu pourras réaliser des choses.

Pour Brownsea

Raton Laveur Discret (Axel Willemsens)

Eléphanteau Bon-Vivant (Mathieu Glorie)



# EMPLOI DU CARNET

---

Dans ce paragraphe nous expliquons comment le carnet est construit.

Le concept des classes (Tenderfoot, Seconde Classe, Première Classe et Badges) forme la base comme les carnets précédents. Toutefois, nous avons rassemblé ces différentes classes par épreuve, afin que tu puisses voir chaque épreuve dans sa totalité.

Par épreuve, nous gardons la chronologie des classes. C'est ainsi qu'il faudra passer d'abord l'épreuve du Tenderfoot avant de passer celle de la Seconde Classe. Et ainsi de suite à l'exception des Badges et de la Promesse Scoute.

En effet, tu devras avoir passé toutes les épreuves du Tenderfoot avant de pouvoir faire ta Promesse Scoute et avant de passer des badges.

Pour les badges reliés directement aux épreuves scoutées de la seconde et première classe, il est évident qu'il te faudra avoir passé ces épreuves (avant, ou pendant ton badge). Le port du badge n'est autorisé que lorsqu'on est Seconde Classe. Les badges se portent sur la manche droite.

Afin de savoir si tu connais une épreuve, tu passeras chez un chef qui vérifiera ta connaissance. Il placera dans le tableau ci-après son nom et la date à laquelle tu auras passé l'épreuve.

<b>EPREUVE</b>	<b>TENDERFOOT</b>	<b>SECONDE CLASSE</b>	<b>PREMIERE CLASSE</b>	<b>BADGES</b>
Esprit Scout				/
Religion			/	
Connaissance du Mouvement				/
Sport & Cran				
Observation				
Nature				
Civisme				/
Campisme				
Pionneering				

<b>EPREUVE</b>	<b>TENDERFOOT</b>	<b>SECONDE CLASSE</b>	<b>PREMIERE CLASSE</b>	<b>BADGES</b>
Ingéniosité				/
Secourisme				
Orientation - Topo			/	
Transmission				
Unité				/
Cuisine	/		/	/
Nouvelles Technologies		/	/	/
<b>PROMESSE</b>		/	/	/
Woodcraft	/	/		/

# ESPRIT SCOUT

---

## TENDERFOOT

Toutes ces épreuves du Tenderfoot concernant l'esprit scout, tu devras les apprendre par cœur; dis-toi bien que tout scout digne de ce nom connaît sa loi et sa promesse sur le bout des doigts. Alors un peu de courage, ce n'est pas si long que cela.

### La Loi

La loi de même que la devise représentent la base du scoutisme; la loi a été créée par Lord Baden Powell. Tu devras à tout moment pouvoir la réciter d'une voix distincte et assurée. Essaie de toujours appliquer la loi scoute; elle te permettra de suivre une voie droite et juste.

Pour le moment, contente-toi de comprendre le sens de chaque point; lorsque tu feras ta seconde classe, tu devras pouvoir expliquer clairement ce que signifie chaque point.

1. Le scout est loyal en tout et met son honneur à mériter confiance.
2. Le scout remplit ses devoirs envers Dieu, l'Eglise Catholique, le Roi, la Patrie, ses parents, ses chefs et ses subordonnés.
3. Le scout est fait pour servir et sauver son prochain.
4. Le scout est l'ami de tous et le frère de tout autre scout.
5. Le scout est courtois et chevaleresque.
6. Le scout voit dans la nature l'œuvre de Dieu, il aime les plantes et les animaux.
7. Le scout obéit sans réplique et ne fait rien à moitié.
8. Le scout sourit et chante dans les difficultés.
9. Le scout est économe et respecte le bien d'autrui.
10. Le scout est pur dans ses pensées, ses paroles et ses actes.

### La Promesse

La promesse, de jour en jour tu la comprendras sans doute mieux; mais il faut que dès maintenant tu réfléchisses au sens profond des mots qu'un jour tu vas prononcer.

N'oublie jamais que tu promets sur l'honneur, et que l'honneur, c'est ce que l'être humain a de plus précieux, c'est ta dignité, ta noblesse, c'est le sentiment d'avoir une conscience pure. Quand on est un homme de cœur, on ne trahit pas ce qu'on a promis sur l'honneur.

Voici le texte de la promesse scoute qu'un jour tu prononceras devant toute la troupe.

Sur mon honneur et avec la grâce de Dieu, je m'engage à:

- Faire de mon mieux pour remplir mes devoirs envers Dieu et l'Eglise Catholique, le Roi et la Patrie.
- Aider mon prochain en toutes circonstances.
- Observer la loi scoute.

## Les Principes

- Le scout est fier de sa foi et lui soumet toute sa vie.
- Le scout est patriote et bon citoyen.
- Le devoir du scout commence à la maison.

## La Devise

La devise du scout est “**être prêt**”.

Un scout doit toujours être prêt à agir pour le bien des autres. L'intention de servir les autres ne suffit pas, il faut aussi le “savoir-faire” qui s'apprend à la troupe.  
Quand on a le désir de rendre service, et les capacités voulues, le courage vient facilement.

## DEROULEMENT DE LA PROMESSE

Voilà, tu es arrivé maintenant au bout de ton Tenderfoot, tu n'es plus un novice. Tu sais te débrouiller dans le scoutisme, mais attention, tu as encore beaucoup à apprendre et nous te conseillons de t'y mettre au plus tôt. Tu dois te préparer maintenant à faire ta promesse, car c'est à partir de ce jour-là que tu seras réellement Scout. Cela se passera probablement comme ceci.

Un jour, il sera question de toi à un conseil chef ou à un conseil C.P., et le master conclura: "Je pense que nous pouvons être fier de son honneur, et que s'il promet de se comporter en scout, il tiendra sa promesse." La veille de ta promesse aura lieu "la veillée de médiation et de prière" où tu réfléchiras à l'acte important que tu poseras le lendemain.

Le grand jour arrivera enfin ... La troupe sera rassemblée; le drapeau scout sera là, car c'est sur lui que tu feras ta promesse. Le drapeau belge aussi, car le Belgique sera sûr de compter un garçon loyal de plus.

Ton C.P. t'amènera devant les chefs et le master te demandera:

- *Que désires-tu?*

Tu répondras:

- Devenir scout catholique belge.

Et le dialogue continuera:

- *Pourquoi?*
- Pour mieux apprendre à servir Dieu et mon prochain.
- *Quels avantages matériels en attends-tu?*
- Aucun.
- *Connais-tu la loi?*
- Oui, master.
- *Combien de temps comptes-tu rester fidèle à ta promesse?*
- S'il plait à Dieu, toujours.
- *Confiant dans ton honneur, je t'autorise à accomplir ta promesse.*

A ce moment, tu viendras t'agenouiller devant l'aumônier qui te bénira afin de te placer sous la sauvegarde de Dieu. Tu iras ensuite te placer à côté du drapeau scout que tu saisisras de la main gauche. Le master commandera alors le salut.

D'une voix claire, tu diras alors le texte de ta promesse. Le master exprimera alors ce que nous penserons tous au même instant: "Tu fais désormais partie de la grande famille scoute." Et il te mettra ton nœud d'épaule et la fleur de lys pour ton chapeau. Et tu seras :

### Scout catholique belge

Maintenant, tout ceci est certainement beaucoup. Mais ce n'est pas tout, il faut que tu apprennes le dur métier de scout qui fera de toi un bon citoyen, un homme digne de ce nom, et qui répondra à n'importe quel appel:

**Prêt**

# SECONDE CLASSE

## La Loi

### Questions

Tu es sensé connaître ta loi, mais directement deux questions se posent:

- Est-ce que tu la connais comme une succession de mots appris par cœur ou en comprends-tu le sens profond?
- En admettant que tu la comprends parfaitement, la mets-tu en pratique? En d'autres mots: est-ce que tu vis ta loi?

Au fond vivre sa loi, c'est justement faire preuve d'esprit scout et n'est-ce pas cela que chacun d'entre nous tend à atteindre ...

### Vocabulaire

Commençons par expliquer les différents mots qui composent cette loi. Certains mots sont peut-être vieillots, mais disent exactement ce qu'il faut.

#### Le scout est LOYAL en tout et ...

Baden-Powell dit: "l'homme loyal est celui en qui on peut avoir une confiance absolue en toutes sortes de difficultés". Scout loyal est celui qui est fidèle à ses engagements. Autrefois loyal signifiait: "obéissant aux lois de morale et de droiture". Tout homme qu'il soit bon ou mauvais sait qu'il ne peut pas nuire à son prochain.

#### ... met son HONNEUR à mériter confiance.

On doit pouvoir compter sur ta parole. Quand tu promets de faire quelque chose, c'est les yeux fermés qu'on doit pouvoir te laisser agir. Il ne faudra pas perpétuellement contrôler ce que tu fais. Il faut pouvoir "avoir confiance en toi". Mais attention: par cette grande confiance, tu obtiendras une liberté d'action. Comme personne ne contrôlera tes actes, tu auras souvent l'occasion d'agir selon tes désirs: essaie de ne pas abuser de cette confiance! C'est là en effet où réside toute la difficulté du point 1 de ta loi: avoir le courage de faire ce que tu as promis ou ce qu'on t'a demandé en toute confiance sans en profiter pour autant. Mettre son honneur pour mériter confiance n'est pas chose facile, mais fera de toi un garçon avec beaucoup d'amis, un garçon qu'on appréciera parce que tout ce qu'il promet de faire sera fait, parce que tout ce qu'il racontera sera vrai.

#### Le scout remplit ses DEVOIRS envers Dieu, l'Eglise Catholique, le Roi, la Patrie, ses Parents, ses Chefs et ses Subordonnés.

Tout scout doit s'efforcer de vivre en bon chrétien, d'être charitable, d'être fier de son pays et de le représenter dignement, d'être respectueux envers ses parents, d'écouter ses chefs et de suivre leurs ordres et d'aider les personnes qui sont sous sa responsabilité.

#### Le scout est fait pour SERVIR et SAUVER son prochain.

Tu feras tout pour être serviable et aider ton prochain, même si cela devait nuire à ton confort ou à ton plaisir.

#### Le scout est l'AMI de tous et le FRÈRE de tout autre scout.

L'amitié commence par accepter l'autre comme il est. S'il y a une dispute, l'amitié force au pardon. L'amitié, c'est faire le premier pas pour plaire à l'autre.

#### Le scout est COURTOIS et CHEVALERESQUE.

Courtois est celui qui se conduit avec une politesse raffinée. Chevaleresque se dit de celui qui a le caractère héroïque et généreux. Concrètement il s'agit dans ce point de la loi d'un respect de règles de jeu auxquelles tu pourrais te trouver confronté dans la vie face aux autres. Cela implique donc entre autres un fair-play exemplaire durant les jeux vis-à-vis de tes adversaires: tu

essaieras de vaincre tout en te soumettant aux règles et non pas en trichant. Tu seras courtois par le respect de l'adversaire, chevaleresque par le respect des règles du jeu. Dans la vie en général, cela vaut aussi à d'autres niveaux: plus tard quand il s'agira d'obtenir une place alors qu'il y a plusieurs candidats (dans ta patrouille pour devenir C.P., dans ta vie pour obtenir un emploi, ...), tu ne t'imposeras pas en poussant des coudes, mais tu joueras le jeu correctement, que le meilleur gagne et sache également accepter une défaite.

#### Le scout voit dans la NATURE l'œuvre de Dieu, il aime les plantes et les animaux.

Le scout vit dans la nature. Tu admireras et étudieras cette nature sans la détruire, car chaque maillon est vital pour la totalité de la chaîne. Tu prendras donc soin de ne pas blesser inutilement les plantes ou les animaux.

#### Le scout OBÉIT sans réplique et ne fait rien à moitié.

Quand on te demande de faire quelque chose on a confiance en toi: on sait que tu feras de ton mieux. Toi tu as confiance en ton chef qui donne l'ordre: tu sais qu'accomplir cet ordre permettra de réaliser un ensemble de tâches pour le bien de chacun.

#### Le scout SOURIT et CHANTE dans les difficultés.

Il est plus facile de solutionner des problèmes si on a un regard positif sur ces difficultés. Se lamenter devant un problème ne le solutionne pas, au contraire.

#### Le scout est ÉCONOME et respecte le bien d'autrui.

Tu respecteras les valeurs et les biens qui t'entourent, sans en abuser ni en gaspiller. Si par accident tu casses, tu feras en sorte de réparer le tort occasionné.

#### Le scout est PUR dans ses pensées, ses paroles et ses actes.

Tu ne penserás pas de mal d'une personne de ton entourage ou à des projets saugrenus pour lui nuire; tu ne t'amuseras pas à raconter injustement du mal de ton prochain, tu ne mentiras pas ou tu ne rapporteras pas; tu ne nuiras pas aux autres en leur faisant un mauvais coup.

## Analyse

En analysant la loi sous la loupe on peut y distinguer 3 grandes parties:

- le point 1 explique ce que tu dois faire
- les points 2, 3, 4, 5 et 6 te disent envers qui
- les points 7, 8, 9 et 10 t'expliquent comment y parvenir

Le premier point se trouve avant tous les autres. Si tu ne le mets pas en pratique, tu peux oublier les autres points. En effet ce point stipule uniquement quelle doit être ton attitude envers les autres: sois loyal, mérite leur confiance !

Les points 2, 3, 4, 5, 6 te disent envers qui tu dois mettre le point 1 en pratique:

- Point 2: les 4 grandes catégories de "personnes" que tu rencontreras de toute façon dans ta vie. Ce sont les prochains que tu ne choisis pas: la famille, le pays, la religion, l'école ou le travail.
- Point 3: ce n'est plus ton prochain naturel, mais celui que tu rencontreras par suite des hasards de l'existence et qui par ce fait deviendra ton prochain: tu es prié de le servir mais également de le sauver.
- Point 4: à côté du prochain naturel et de rencontre il y a le prochain de sélection: celui que tu choisis ton ami, ton frère scout.
- Point 5: on va encore plus loin, et on parle de celui qui peut parfois croiser ta route en tant qu'ennemi ou adversaire. Même envers lui ton attitude doit être correcte (cf. les règles du jeu dont on te parlait plus haut)
- Point 6: à côté des hommes il y a tout ce qui vit, œuvre de Dieu: les plantes et les animaux

Les points 7, 8, 9, 10 nous expliquent comment mettre le point 1 en pratique envers les autres précités dans les points 2 à 6.

Les différents points s'accordent: 7 avec 2, 8 avec 3, 9 avec 4 et 10 avec 5. Tu obéiras quand il s'agira de remplir tes devoirs envers tes prochains naturels. Tu souriras et chanteras quand il s'agira de servir et de sauver ton prochain. Tu resteras sobre et économe: une économie

personnelle orientée vers le bien commun, vers le prochain d'élection. Tu resteras pur dans tes pensées, paroles et actes quand tu te trouveras en face de ton adversaire. C'est ainsi que tu dois essayer de comprendre ta loi, mais surtout de la mettre en pratique. C'est toute une mission, mais le premier récompensé ce sera toi, car à juste raison tu auras l'impression de faire du boulot utile.

## Le point le plus important

Quel est maintenant pour toi le point le plus important? Cela varie d'une personne à l'autre. Chaque homme a ses qualités et ses défauts: tu dois certainement connaître tes défauts, mais bien plus tu dois essayer de les corriger. Alors pour toi dans la loi, le point le plus important est celui qui te procurera ce moyen. Essaie de le déterminer !

## La Promesse

Souvent, bien longtemps après avoir fait sa promesse et interrogé sur le contenu de celle-ci, le scout n'est plus capable de répondre. Nous espérons que ce n'est pas ton cas ... Certes tu ne dois pas connaître ta promesse sur les bouts des doigts, mais au moins savoir ce qu'elle dit, quel en est son contenu: comment en effet peux-tu encore suivre un engagement (= promesse) si tu ne sais même plus ce qu'il contient. Quand tu salues, tes trois doigts relevés ne te rappellent-ils pas les devoirs à remplir, le prochain à aider, la loi à observer ... Une promesse faite, un engagement pris ne peuvent pas être simplement des mots en l'air. Fais un effort pour mettre tout cela en pratique et pas uniquement quand le nœud bicolore repose sur ton épaule gauche. Ta loi, ta devise sont des choses que tu essaieras de mettre en pratique, mais le contenu de ta promesse, tu es moralement obligé de l'appliquer parce qu'un jour tu as promis, et nous espérons que tu n'es pas scout à rompre tes engagements pour un petit coup de paresse passager !

Plus tard tu feras éventuellement ta promesse de C.P., d'assistant ou de chef de section. Tu remarqueras que ta promesse de scout est à la base de chaque autre promesse. A chaque fois tu rappelleras ta promesse scoute en y ajoutant un point en relation avec ta fonction. Une promesse ne fera pas de toi un bon scout ou un bon chef.

Une promesse est un engagement de ta part de devenir un bon scout, de faire de ton mieux pour atteindre cela. Cette promesse sera une force quand tu auras une passe de démotivation: "j'ai promis de m'y mettre à fond, je dois réagir".

## La Bonne Action

La bonne action n'est rien d'autre que la mise en application de ta devise: SOIS PRET.

Une bonne action par jour, c'est beau, mais c'est encore bien peu, d'autant plus qu'en une journée des centaines d'occasions se présentent. Ce qui est surtout important, ce n'est pas tellement de répondre oui quand on te demande un service, mais de prendre toi-même l'initiative, d'aller de l'avant: un aveugle qui cherche à traverser la rue, une vieille dame dans l'autobus, un vieux monsieur qui est tombé par terre, mais aussi tout simplement une table à dresser, un lit à faire chaque matin ou un ami qui ne s'en sort pas avec son cours de maths. A toi de faire non pas ce que tu es habitué de faire, mais ce pas de plus, qui te coûtera de temps en temps un effort. Et n'oublie surtout pas: celui qui reçoit un service doit s'en souvenir, mais celui qui le rend doit l'oublier ...

La devise évolue du loup avec "de notre mieux" jusqu'au clan avec "servir", en passant par la devise scoute "être prêt". Tout comme la promesse, la devise évolue durant ton scoutisme. En tant que loup tu as appris à faire de ton mieux. Une fois acquise, tu passes chez les scouts où tu apprends à être prêt, à aider, à servir.

Finalement sachant être prêt et faire de ton mieux, tu passeras au clan où le motif est "SERVIR".

## Scout pour la vie

A partir du moment où tu as fait ta promesse, tu es scout, non pas jusqu'à 17 ou 18 ans, mais pour la vie.

Baden-Powell dit d'ailleurs très justement: *"...sois toujours fidèle à ta promesse scout, même quand tu auras cessé d'être un enfant, et que Dieu t'aide à y parvenir..."*

L'esprit scout est une chose que tu dois acquérir pendant tes six ans de scoutisme et après cela ne l'enferme pas dans un tiroir, mais fais-en profiter les autres, adapte-le comme style de vie.

## PREMIERE CLASSE

« La première classe enseigne au scout ce dont il a besoin de connaître pour être mieux en mesure de guider les autres scouts de la patrouille. »

Un esprit scout ne s'obtient pas par étude ou lecture mais en développant un esprit critique envers les valeurs de la vie. Cette épreuve a comme but, une prise de conscience quant à ton attitude vis-à-vis des autres.

Une des choses qui devient de plus en plus difficile à assumer est la responsabilité! A l'U.P.B. on devient responsable en prenant exemple sur ses chefs. Si en tant que scout, tu n'apprends pas aux jeunes comment se comporter avec respect et responsabilité, comment seront-ils un jour de bons chefs? A toi d'avoir donc des principes clairement définis afin que tes subordonnés puissent apprendre des valeurs justes. Ce serait donc bien que tu prépares un jeune scout au Tenderfoot.

On te demande de réfléchir sérieusement à propos des questions & réflexions suivantes. Prépare ceci à l'avance par écrit et discutes-en d'une manière élaborée avec un de tes chefs.

- Que signifie pour toi l'esprit de patrouille? A quoi sert la patrouille dans une troupe?
- Un patrouillard est-il pour toi un frère ou un ami? Sens-tu l'esprit de famille dans ta Patrouille / troupe?
- Depuis la fondation du scoutisme, la loi scoutie n'a pas changé. Qu'est-ce que tu y changerais pour l'actualiser?
- Dans l'épreuve l'esprit scout du Tenderfoot, il y a la loi, la promesse, les principes & la devise. Pourquoi des noms différents alors qu'il y a tellement de similitudes?
- Jusqu'à quel point le scoutisme est-il plus important qu'un sport ou autre hobby?
- Comment l'esprit scout est-il présent dans ta vie quotidienne?
- Jusqu'à quel point veux-tu que tes ordres soient suivis sans répliques et fais-tu de même envers tes aînés?

Lis en page 17 l'histoire de Baden Powell. Penses-tu que son but a été atteint ?

# RELIGION

---

## TENDERFOOT

### Prière

La prière que tu trouveras ci-dessous est la prière internationale des scouts catholiques. Habitue-toi à ne pas la réciter simplement par cœur, mais essaie de peser chaque mot. C'est une très belle prière correspondant très bien à notre idéal scout.

Seigneur Jésus, qui m'avez donné cet avertissement: "Soyez Prêt" et qui m'avez fait la grâce de le choisir comme devise, accordez-moi d'y être fidèle.

Que toutes les circonstances de la vie me trouvent prêt pour le devoir, aimant ce qui est vrai, faisant ce qui est bien, dévoué à l'Eglise, loyal au Roi et à la Patrie, toujours prêt à pardonner, toujours prompt à secourir, souriant dans la souffrance, pur de cœur et chaste de corps.

Voilà Seigneur les traces de Vos pas. Je veux les suivre à travers tout sans peur et sans reproche, l'âme virile et le front haut.

C'est ma promesse de chrétien et de scout. Sur mon honneur je n'y faillirai pas, confiant Seigneur Jésus, en Votre Amour et en Votre Grâce.

Ainsi soit-il.

La prière se termine avec la demande à Saint Georges de prier pour nous.

*Master:* "Saint Georges, patron de scouts ..."

*Tous:* "... Priez pour nous."

### Saints Patrons

Le Saint-Patron des loups est Saint François.

Le Saint-Patron des scouts est Saint Georges.

Le Saint-Patron du clan est Saint Paul.

Saint Georges, connu comme le tueur de dragon, est choisi par Baden-Powell comme Saint-Patron des scouts pour son courage et sa persévérance: des qualités que tout scout doit avoir et améliorer. En effet Saint Georges se battit, selon la légende, toute une journée avec une simple épée contre un terrifiant dragon, qui terrorisait son village.

## Cantique des Patrouilles

Apprends aussi le Cantique des Patrouilles que tu chantes tous les soirs au camp. Cela ne devrait pas te poser trop de problèmes. Fais attention aux deux adaptations vu que tu es maintenant à la troupe et dans une patrouille. Pour le reste il n'y a rien qui change au Cantique des Sizaines que tu as appris étant louveteau.

- 1) Seigneur, rassemblés près des tentes  
Pour saluer la fin du jour  
Tes scouts laissent leurs voix chantantes  
Monter vers Toi pleines d'amour  
Tu dois aimer l'humble prière  
Qui de ce camp s'en va monter  
O Toi, qui n'avait sur la terre  
Pas de maison pour t'abriter

***Nous venons toutes les patrouilles***

***Te prier pour Te servir mieux***

***Vois, au bois silencieux***

***Tes scouts qui s'agenouillent***

***Bénis-les, O Jésus dans les Cieux!***

- 2) Merci de ce jour d'existence  
Où ta bonté nous conserva  
Merci de Ta Sainte présence  
Qui de tout mal nous préserva  
Merci du bien fait par la Troupe  
Merci des bons conseils reçus.  
Merci de l'amour qui nous groupe  
Comme des frères, O Jésus.

## SECONDE CLASSE

### Etre chrétien

L'Unité Prince Baudouin est une unité chrétienne et catholique. A part le fait de la religion, le mot chrétien enveloppe bien plus et se rapporte à un style de vie. Tout cela se retrouve dans la bible. Tu ne vas peut-être pas souvent à la messe et la bible n'est probablement pas ton livre de chevet, pourtant tu trouveras une partie des bases de cette vie chrétienne dans le scoutisme: servir son prochain, amitié, loyauté, ... Si tu t'appliques à être un bon scout, tu t'approcheras d'avantage d'une vie chrétienne.

### La religion dans le scoutisme

A côté des messes d'unité, il est possible d'avoir des moments de réflexion, des moments de recueillement, des moments de silence accessibles aussi bien pour toi croyant en Dieu ou pour toi croyant en autre chose. On peut introduire ces moments de réflexion par la lecture d'un texte (l'unité possède quelques livres pour t'y aider), par une balade en silence en pleine nature au lever du jour, par une marche aux flambeaux au coucher du soleil, par un morceau de musique. Ta réflexion peut se baser sur le texte, sur les choses vécues le jour précédent, sur la nature qui t'entoure,...

Pour passer cette épreuve religion organise avec d'autres ainsi qu'avec un chef ou avec l'aumônier un tel moment de silence et de recueillement. Ressens le bienfait d'un moment de repos pendant lequel tu peux faire le bilan de ce qui te traverse parfois trop rapidement la tête.

Comme nous l'avons déjà fait remarquer dans le premier point, le chrétien a bien des points communs avec le scout. Pour la seconde partie de cette épreuve tu réfléchiras à une chouette B.A. (bonne action) à faire, tu en parleras avec tes chefs et finalement tu feras ta BA.

### Promesse devant Dieu

Plusieurs scouts et chefs se demandent parfois pourquoi ils doivent faire une promesse devant Dieu, alors qu'ils croient à ce moment en autre chose que Dieu. Nous ne désirons pas entrer dans un débat à ce sujet, mais nous nous limiterons à citer notre ancien aumônier Boulanger: *"Et si Dieu existait quand-même ..., ne vaudrait-il pas mieux Lui laisser la porte ouverte?"*

## **BADGE – ACOLYTE**

Avoir un entretien avec l'aumônier et montrer ce que représente l'office pour toi personnellement et ce que représente l'Eglise Catholique pour toi au quotidien.

- Savoir servir par cœur la Messe et aider le prêtre à revêtir les ornements sacerdotaux.
- Connaître les grandes divisions liturgiques de l'année ainsi que les fêtes et la couleur des ornements.
- S'engager à servir la messe lorsque l'occasion se présente

# CONNAISSANCE DU MOUVEMENT

---

## TENDERFOOT

### Baden Powell

Lord Baden-Powell of Gilwell est né à Londres le 22 février 1857 (cette date est devenue la fête internationale des scouts). Son père est mort lorsqu'il n'avait que trois ans. Membre d'une famille de sept enfants, il apprend vite à se débrouiller seul. En classe, Baden-Powell dessine admirablement bien des deux mains et pratique presque tous les sports possibles. Puis il entre à l'école militaire et embrasse la carrière des armes. En 1899 la guerre des Boers (en Afrique du Sud) éclate: Baden-Powell est colonel et est chargé de défendre avec un seul bataillon la ville de Mafeking. Très vite il se rend compte qu'il manque d'hommes. C'est alors qu'il fait appel à des jeunes qui occuperont diverses fonctions (e.a. éclaireur et messagers).

Rentré en Angleterre et émerveillé par le travail accompli par des "scouts" (mot anglais pour éclaireur), Baden-Powell groupa quelques jeunes dans les quartiers populaires de Londres et fonda ainsi une première troupe scout.

Le premier camp sur l'île de Brownsea en 1907 fut un succès et encouragé par cette réussite, Baden-Powell fera paraître son livre "Scouting for Boys" et des troupes naissent partout en Grande-Bretagne. Baden-Powell se consacra alors tout entier au mouvement scout et en 1920, le premier Jamboree proclame Baden-Powell "chef scout du monde". En 1912 le scoutisme a fait son apparition en Belgique.

Après la guerre de 14-18 Baden-Powell vient en Belgique et y fonde le louvetisme et le clan (le clan, c'est à partir de la Jeune Equipe et les chefs s'appellent des routiers). En 1929 Baden-Powell est anobli et reçoit le titre de Lord Baden Powell of Gilwell. Il meurt en 1941 au Kenya où il s'était retiré. Il avait 84 ans.

### Les saluts

Tous les saluts, sauf le salut au staff, se font de la main droite.

On distingue:

- Salut au chapeau (la main touche légèrement le bord droit du chapeau)
- Salut civil (le bras droit est parallèle au corps)
- Salut raider (la main droite touche légèrement le milieu du béret)
- Salut au staff (c'est le seul salut effectué de la main gauche; on ramène la main perpendiculairement au staff)

Le salut se fait d'un geste vif et décidé, en se mettant au fixe et en regardant la personne qu'on salue. Les trois doigts relevés symbolisent les trois points de la promesse. Le petit doigt replié sous le pouce veut dire que le plus fort doit toujours protéger le plus faible. Les scouts se serrent la main gauche, c'est le côté du cœur et par conséquent de l'affection. Tous les scouts du monde pratiquent le même salut. Le scout salue: le drapeau national et le drapeau scout; pendant l'exécution d'un hymne national; pendant le chant de la promesse; ses chefs et toute personne étrangère à qui on doit le salut.

### Insigne scout

La fleur de lys a été choisie par Baden-Powell comme insigne parce qu'elle rappelle la droiture, la franchise et la pureté. C'est le signe international des scouts. Lorsque tu seras scout de deuxième classe, tu en sauras plus sur le lys et lorsque tu passeras ta première classe, tu apprendras à la dessiner.

## Grades

Tenderfoot	fleur de lys rouge sur fond beige; poche gauche
Deuxième classe	fleur de lys rouge sur fond bleu; manche gauche
Première classe	fleur de lys jaune sur fond vert; remplace la deuxième classe
Badges	manche droite, sauf le badge secourisme qui se porte sur les deux manches
Badge de la couronne	remplace la première classe et est entouré des 4 badges qui y donnent droit représente une couronne royale, brodée en or sur fond noir
Cordelière de mérite	de couleur jaune et bleue; elle distingue la patrouille d'honneur <sup>1</sup> , elle se porte autour de l'épaule droite; la cordelière est aussi appelée "fourragère"
S.C.P. <sup>2</sup>	une bande blanche sur le pli central de la poche gauche
C.P. <sup>3</sup>	deux bandes blanches de part et d'autre de la poche gauche
Premier C.P.	trois bandes blanches sur la poche gauche
Assistant S.M. nommé	Nœud d'épaule rouge, fleur de lys rouge sur le chapeau
S.M. <sup>4</sup> nommé <sup>5</sup>	Nœud d'épaule vert, fleur de lys vert sur le chapeau
Insigne de la promesse	Nœud d'épaule de la patrouille et fleur de lys sur le chapeau

<sup>1</sup> Patrouille d'honneur: patrouille ayant "gagnée" l'année précédente.

<sup>2</sup> Une fois qu'il ait accompli sa promesse de S.C.P.

<sup>3</sup> Une fois qu'il ait accompli sa promesse de C.P.

<sup>4</sup> S.M. = Scout Master; c'est aussi comme cela qu'on le siffle (.../--)

<sup>5</sup> Nommé = contraire de "en fonction", c.a.d. ayant fait sa promesse

## Chant de la promesse

Tu trouveras en fin de ce carnet le « déroulement de la cérémonie de la promesse »  
Voici la chanson que l'on chante :

- 1) Devant tous je m'engage  
sur mon honneur  
et je te fais hommage  
de moi, Seigneur.

***Je veux t'aimer sans cesse  
de plus en plus  
protège ma promesse  
Seigneur Jésus.***

- 2) Je jure de te suivre  
en fier chrétien  
et tout entier je livre  
mon cœur au tien.
- 3) Fidèle à ma patrie  
je le serai  
tous les jours de ma vie  
je servirai.

## Rassemblements

On distingue bon nombre de rassemblements. Dès qu'un chef siffle rassemblement, tu te diriges au plus vite à ta place et tu te mets au repos en attendant ton cri de patrouille ou le cri de section; n'oublie pas qu'un scout ne coupe jamais un rassemblement, mais en fait le tour.

Un scout ne parle pas au rassemblement sauf si on lui adresse la parole. Dès que l'on lance le cri de patrouille ou le cri de section, tu te mets au fixe et tu attends que l'on te donne l'ordre de te remettre au repos. Le cri de patrouille est lancé dès que la patrouille est au complet au rassemblement ou quand le chef le demande.

On ne quitte pas le rassemblement avant d'en avoir reçu l'ordre. Il existe plusieurs sortes de rassemblements, dont le choix résulte du but dans lequel on fait le rassemblement et de la place dont on dispose. Demande à ton C.P.<sup>6</sup> de t'expliquer les différents rassemblements et les signaux que le chef fait pour les signaler.

Les plus courants sont:

- en carré,
- en ligne,
- en file indienne,
- en file de patrouille,
- par ordre de grandeur.

Plus rares sont:

- en colonne serrée,
- en colonne ouverte,
- en demi-cercle,
- en cercle.

---

<sup>6</sup> C.P. = Chef de patrouille  
S.C.P. = Sous-C.P.

# SECONDE CLASSE

## Baden Powell

Le mouvement scout, comme tu dois le savoir est un mouvement mondial. Cela signifie que dans le monde entier des troupes scouts existent. L'épreuve connaissance du mouvement a pour but d'approfondir les éléments que toutes ces troupes ont en commun. Comme il y en a beaucoup et plutôt que de les aborder tous d'une manière fort superficielle, nous nous limiterons à trois points essentiels:

- La patrouille, base du scoutisme.
- Le camp, activité dominante d'une année scout.
- La fleur de lys, symbole du scoutisme.

## La Patrouille

La patrouille est la base du scoutisme. Sans patrouilles, le scoutisme n'est donc pas possible. Une patrouille est une petite communauté de 7 à 9 garçons âgés de 12 à 17 ans, qui vont pour un an s'appeler écureuils, sangliers ou jaguars et vivre ensemble l'aventure scout. On y apprend à respecter les goûts d'un autre, à apprécier ses qualités ou encore à l'aider quand il a des problèmes. Au début tout cela ne va pas de soi, mais au fur et à mesure que l'année progresse un esprit de patrouille va naître, moteur principal de la patrouille, mais également de la troupe.

En tant que louveteau la meute prime la sizaine. Une fois scout c'est la patrouille qui prime la troupe. Chaque patrouille vit son camp et à certains moments du jour des activités communes avec les autres patrouilles.

Chaque patrouille possède un totem, un cri, un staff et un tally.

- Le totem de patrouille: remonte à la pure tradition de la chevalerie où le guerrier s'associait librement à l'animal dont il portait l'emblème.
- Le staff de patrouille: reste confié au C.P. ou à son remplaçant. Ce fanion est l'emblème et le symbole de la patrouille. Il accompagne la patrouille dans chaque activité.
- Le cri de patrouille: réunit autour du staff les scouts de la patrouille. C'est l'appel du C.P. qui présente fièrement ses scouts. Il est bref et énergique. Le cri de la patrouille est la devise de la patrouille.
- Le tally de patrouille: est le livre de bord de la patrouille. Il rapporte ses hauts faits et les illustre par des photos ou dessins. Chaque patrouillard doit l'avoir lu en début d'année, car il est toujours intéressant de savoir quel est le glorieux passé que la patrouille a derrière soi. De plus, tout nouveau scout sera mis au courant du passé de la patrouille dans laquelle il aboutit. Le tally en est le meilleur moyen.

Chaque scout ayant fait sa promesse portera le nœud d'épaule de sa patrouille. Voici les couleurs des patrouilles :

	TROUPE UNITAIRE	
	Extérieur	Intérieur
Ecureuil	gris	rouge
Cerfs	violet	noir
Sanglier	gris	orange
Léopard	orange	vert
Aigle	vert	noir
Narval	brun	blanc
Jaguar	gris	noir
Marsouin	jaune	blanc

## Le Camp

Le premier camp scout eut lieu sur l'île de Brownsea sur la côte anglaise. Les activités principales consistaient en l'art de comprendre la nature et de s'en servir, de tracer et de suivre des pistes, de se tenir à l'affût, ... tout ceci au moyen de jeux, mais bien plus, le camp avait pour but d'apprendre aux participants à se débrouiller sans se faire servir. Quand on prétend que le scoutisme est dépassé on se rend compte que finalement les activités qui dominent un camp aujourd'hui ne diffèrent pas fort de celles de jadis ...

Apprends à être au camp sans ton luxe journalier. Profites-en pour redécouvrir ce qui t'entoure, les bruits de la nature, le soleil qui réchauffe, l'eau d'une rivière qui peut servir de frigo ou de bain, le spectacle des grandes étendues de nature, ...

## La FLEUR de LYS

L'unique symbole du scoutisme international est la fleur de lys. Elle symbolise la droiture, la franchise et la pureté. A part cela elle enveloppe bien d'autres symboles et signes: elle indique la direction du nord sur les cartes ou les boussoles, c'est-à-dire la voie à suivre, elle montre le chemin. La devise qui l'accompagne est celle du scout "be prepared" qui signifie que le scout doit être prêt à tout moment à aider son prochain.

- Le nœud est là pour te rappeler la bonne action à faire chaque jour.
- Les 3 pointes de l'insigne rappellent les 3 points de la promesse.
- Les deux étoiles à 5 branches rappellent les dix articles de la loi.
- La banderole est relevée aux deux coins comme la bouche du scout qui aborde la vie le sourire aux lèvres et toujours de bonne humeur.



Le fait de porter ce symbole nous engage à essayer de respecter ce qu'elle contient.

## PREMIERE CLASSE

Dans la deuxième classe tu as appris qui était Baden Powell et ce qu'il a fait pour commencer le mouvement scout en 1907.

Durant sa vie BP a écrit plusieurs livres. Les deux plus importants en ce qui concerne le scoutisme sont "Eclaireurs" (Scouting for Boys - 1907) et "A l'école de la vie" (son autobiographie).

"Scouting for Boys" s'adresse directement aux scouts du monde entier. Il y explique ce que signifie le mot "scoutisme", quels sont les activités d'un scout, de quoi doit-il être capable, quels sont les points forts d'un bon scout, etc.

Baden Powell a écrit ce livre lors de son retour d'Afrique du Sud en se basant sur deux livres qu'il avait écrit avant: "Reconnaissance and Scouting" (1884) et "Aids to Scouting" (1899). Ces deux livres étaient des manuels de l'armée britannique pour former de bons éclaireurs. Une fois "Scouting for Boys" terminé, Baden Powell a mis son œuvre en pratique et il a testé ses idées lors du premier grand camp sur l'île de Brownsea. Le résultat: tout le monde le connaît ...

Dans l'autre livre il raconte plutôt sa vie personnelle et tout ce qu'il a vécu: il est évident que le scoutisme prend une grande part dans ce livre vu que Baden Powell a dédié plus de 30 ans à la croissance du scoutisme à travers le monde entier.

Nous te conseillons de lire la version intégrale de "Scouting for Boys" puisque ce livre t'apportera beaucoup plus en tant que Scout que l'autobiographie de Baden Powell. Bien entendu, tu es libre de les lire les deux ...

N'aie pas peur de prendre ce livre en main; tu verras, malgré le fait qu'il ait été écrit au début du siècle dernier il se lit très facilement et beaucoup d'éléments sont toujours très contemporains. Une fois que tu l'auras lu, tu donneras tes impressions à un des chefs, par écrit.

Si tu ne trouves pas une version imprimée d'un de ces livres, tu peux en tous cas déjà trouver le "Scouting for Boys" (en anglais) sur le site U.P.B.

# SPORT & CRAN

---

L'épreuve sport consiste en huit épreuves différentes, qui seront signées séparément. Les épreuves ne doivent donc pas être accomplies en même temps. Si tu as passé quatre des huit épreuves, ça suffit pour avoir réussi ton épreuve sport. Tu peux te demander pourquoi le Tenderfoot contient tellement d'épreuves sportives? Et bien, tout simplement parce que Baden Powell lui-même attachait beaucoup d'importance au sport, mais aussi afin que le carnet technique ne soit pas perçu comme un carnet purement théorique. Pourquoi passer quatre des huit épreuves est-il suffisant? Parce que tout le monde n'est pas nécessairement bon dans tous les sports. Ce n'est d'ailleurs pas nécessaire que chaque scout sache pratiquer les mêmes sports. Au contraire, la diversité dans une troupe est un atout! L'objectif principal est que chaque scout ait l'esprit sportif et soit fair-play.

Comme tu le verras, les épreuves sportives sont de plus en plus dures d'après ton âge.

## TENDERFOOT

### Epreuves de force

#### Sprint

Un scout doit savoir bien courir. Pour cela, l'épreuve du « sprint » est reprise ci-dessous.

Délimiter tout d'abord une distance de plus au moins 100m. Le chef le plus sportif fera le sprint et son temps servira comme référence. Ensuite on compare l'âge du scout qui va faire l'épreuve avec l'âge du chef. La différence d'années sera ajoutée (en secondes) au temps du chef. Le scout devra faire l'épreuve dans ce temps- là avec une marge d'erreur de 1 seconde.

#### Port du bidon d'eau

Il s'agit d'une épreuve pratique. Porter un bidon d'eau de 20 litres est une corvée journalière au camp. Cette épreuve peut être combinée au service utile en portant un bidon pour une autre patrouille. Il est clair que d'après ton âge tu devras porter le bidon plus ou moins loin.

12 ans ou moins: environ 100 m  
13 ans: environ 150 m  
14 ans: environ 200 m  
15 ans: environ 300 m  
16 ans ou plus: environ 500 m

#### Natation

La natation est un sport auquel Baden Powell attachait énormément d'importance. Un nageur peut parfois sauver la vie d'un autre! Tâche, pour ta propre sécurité, de ne jamais aller nager endéans une heure et demie après le repas. C'est le temps qu'il te faut pour digérer ta nourriture et pour éviter d'avoir des crampes. Des crampes pourraient te faire un mal de chien et t'empêcher de bouger bras et jambes. Tu risquerais de couler et ce serait ta propre faute!

Voici les performances que tu devrais pouvoir atteindre selon ton âge.

13 ans ou moins: 50 m  
14 ans: 100 m  
15 ans: 200 m  
16 ans ou plus: 500 m

## Saut en longueur

Le saut en longueur est important pour franchir un fossé ou un autre obstacle sur ton parcours dans la nature. Les objectifs minimaux sont fixés en fonction de la taille:

< 1.50 m:	200 cm
1.50 m à 1.60 m:	220 cm
1.60 m à 1.70 m:	240 cm
1.70 m à 1.80 m:	260 cm
1.80 m à 1.90 m:	280 cm
>1.90 m:	300 cm

## Esprit sportif

### Football

Etre membre d'une équipe de football et participer hebdomadairement aux entraînements et aux matchs de ton équipe.

### Hockey sur gazon

Etre membre d'une équipe de hockey sur gazon et participer hebdomadairement aux entraînements et aux matchs de ton équipe.

### Tennis de table (ping-pong)

Pour cette épreuve-ci, tu devras montrer de l'initiative et de l'engagement sportif. Il te faudra trouver toi-même un endroit où tu peux jouer au ping-pong et inviter un autre scout à faire une petite partie avec toi. Si tu as moins de 14 ans la simple participation à ce match te suffira à passer ton épreuve. Si tu as déjà 15 ans ou plus il te faudra gagner le match d'un scout (ou chef) ayant au moins le même âge que toi. N'oublie pas d'avertir ton C.P. (ou un chef) à l'avance quand et où ce match aura lieu, afin qu'ils puissent éventuellement venir vous admirer.

Bon sport et n'oublie surtout pas d'être fair-play!

# SECONDE CLASSE

## Epreuves de force

Voir TENDERFOOT, adapté à ton âge et à ta taille.

## Esprit sportif

De ce paragraphe, tu apprendras les règles de base de deux sports que tu pratiqueras souvent comme scout.

Le but des règles ci-dessous est de créer un environnement de règles faciles à comprendre dans lequel une troupe scoute peut bénéficier pleinement des aspects positifs et distrayants d'un bon match. Pour éviter des discussions, voici un résumé des règles du jeu de base-ball & de rugby.

## Base-ball for Boy Scouts

1. But du jeu: les batteurs doivent faire le tour des bases sans se faire éliminer.
2. Les équipes changent de place dès qu'il y a cinq joueurs éliminés.
3. Il y a quatre bases en forme de carré. La cinquième étant la place du batteur.
4. Le coureur doit passer chaque base dans l'ordre, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
5. A chaque base il ne peut y avoir qu'un coureur en même temps.
6. On ne peut pas doubler un coureur de son équipe.
7. Cinq balles mal lancées par le lanceur donnent droit au batteur d'aller à la première base. Si celle-ci est prise, le coureur qui s'y trouve peut avancer à la prochaine. Et ainsi de suite.
8. Le lanceur ne peut à aucun moment sortir du cercle de sa "base". Il doit toujours avoir au moins un pied dans le cercle.
9. Trois bonnes balles ratées éliminent le batteur.
10. "Petit-champ" veut dire que le batteur a touché la balle, mais que celle-ci bondit avant la ligne entre le lanceur et la première et quatrième base. Le batteur et les coureurs ne peuvent pas courir lors d'un petit-champ. Le petit-champ n'est pas compté comme fausse frappe.
11. Tant que le batteur garde sa batte en main et reste donc sur sa base, la balle ne compte pas (prise en vol etc.). Ceci veut aussi dire que les coureurs doivent rester à leur base.
12. Dès que le batteur part de sa base, il doit laisser la batte sur place. Ceci signifie qu'il accepte sa frappe.
13. Un coureur peut être éliminé de la manière suivante :
  - a. dès qu'il est touché par la balle lorsqu'il ne se trouve pas sur une base.
  - b. s'il ne se trouve pas sur une base lorsque le lanceur touche le sol avec la balle.
  - c. au cas où deux coureurs se trouvent sur la même base et que le lanceur a touché le sol avec la balle, le dernier arrivé est éliminé.
  - d. si la balle est prise sans tomber à terre, le batteur est éliminé. Les coureurs n'étant pas à une base à ce moment-là aussi.
14. Si la balle est prise en une fois en vol à une main, les équipes changent de place.
15. Si on touche une base avec la balle, la base sera bloquée. Ceci veut dire qu'on ne peut plus s'y arrêter, mais qu'on doit bien y passer.
16. Si le batteur arrive à faire un tour complet, ceci compte pour un point. S'il arrive à faire le tour en une fois (home run), il marquera deux points.

## Rugby for Boy Scouts

### 1. But du jeu

Le rugby est joué par deux équipes de (normalement) 15 joueurs sur un terrain adapté à cet usage (genre terrain de foot). La longueur du terrain est généralement adapté à l'endroit où l'on joue (+/- 100m).

Le but est que chaque équipe fasse le plus possible de "try" derrière le "tryline" de l'équipe adverse. Pour arriver à faire un try il faut qu'un joueur arrive à courir jusque derrière cette ligne et plaque le ballon par terre (donc pas de petits sauts ou "dunks" comme on les voit si souvent). Un try vaut 5 points.

Au rugby les passes ne se font que vers l'arrière (au maximum en latéral).

### 2. Début

Au début du jeu, chaque équipe se positionne sur son tryline. Le ballon est placé au centre du terrain et au coup d'envoi chaque équipe court vers le ballon. Lors de la remise en jeu après un but, l'équipe qui a marqué se met sur son "tryline" et l'autre au milieu avec le ballon.

### 3. Le Kick

Il est aussi possible de faire avancer le ballon en faisant un kick, c.à.d. en donnant un coup de pied vers l'avant. Cette phase du jeu est aussi fortement réglementée.

Au moment où un kick a été fait, tous les joueurs qui se trouvaient devant le "kicker" sont "offside" (ils ne peuvent pas jouer le ballon avant que celui-ci ait été joué par un adversaire). Tous les joueurs derrière le kicker, celui-ci inclus, peuvent aller chercher le ballon à l'avant et continuer à jouer le ballon. Si un joueur offside touche le ballon, ceci sera pénalisé par un penalty (voir plus loin).

Si un kick sort, c'est un "line-out" (voir plus loin), qui se fera à l'endroit où le ballon a croisé la ligne de côté.

Si un kick dépasse le tryline adverse de plus de cinq mètres, celui-ci sera vu comme "out" et c'est à l'équipe adverse à recommencer le jeu par un penalty à partir de leur "25 m line" (1/4 du terrain).

### 4. Le scrum (mêlée)

Lorsque l'arbitre décide de faire un scrum; les deux "pacs" se mettent en "formation de scrum". Les deux pacs ne se poussent pas tant que l'arbitre n'a pas crié "engagez". C'est alors à un joueur de l'équipe avantagée à introduire le ballon sur le sol entre les deux pacs.

Les pacs essaient de ramener le ballon vers leur côté à coups de pied vers l'arrière. Tant que le ballon est dans le scrum tous les joueurs doivent se trouver de leur côté du terrain; sinon ils sont offside, ce qui sera pénalisé par un penalty.

### 5. Le penalty

Lorsque l'arbitre siffle un penalty à un certain endroit, l'équipe qui reçoit l'avantage se positionne à hauteur de cet endroit. L'équipe adverse doit garder une distance minimale de 10 m. Au coup de sifflet l'équipe avantagée peut faire avancer le ballon par un kick ou en faisant une passe.

## 6. Le line-out

Quand le ballon est sorti du terrain de côté, l'arbitre siffle un line-out. Les deux pacs se mettent alors en "formation de line-out" en gardant un mètre entre les deux lignes. Un joueur de l'équipe avantagée introduit la balle à partir de la ligne du côté du terrain en la lançant droit devant lui. La longueur de la lancée ne peut pas dépasser celle du line-out. Si l'arbitre constate une irrégularité dans cette lancée il peut resiffler un line-out pour l'équipe adverse.

## 7. Le plaquage

Le plaquage consiste à intercepter le porteur du ballon et à le faire tomber au sol ou le tenir et à faire tomber le ballon. Un joueur plaqué doit immédiatement libérer le ballon. Un joueur qui est au sol après plaquage doit se remettre debout avant de continuer à jouer. Lorsque le joueur plaqué a libéré le ballon, ceux qui poursuivent le jeu doivent être debout.

Il est interdit de se laisser tomber sur un joueur au sol qui a gardé le ballon ou qui se trouve à proximité du ballon! Il est également interdit de se laisser tomber sur le ballon qui sort d'une mêlée. La pénalité est à chaque fois un penalty (voir plus haut).

Dans des cas extrêmes ou dangereux, l'arbitre peut avertir ou expulser le joueur.

## 8. Passe en avant

La passe en avant volontaire est pénalisée par un penalty. La passe en avant involontaire (lorsqu'un joueur perd ou touche de la main ou du bras le ballon et que celui-ci va vers l'avant) sera sanctionnée par une mêlée.

## 9. L'équipement du joueur

Avant chaque match l'arbitre prendra la peine de contrôler les chaussures de chaque joueur afin qu'il n'y ait pas une équipe qui soit désavantagée envers l'autre (usage de shoes ou de bottines scouts). Des bons arrangements avant chaque match peuvent rendre les choses d'autant plus faciles.

# **PREMIERE CLASSE**

## **Epreuves de force**

Voir TENDERFOOT, adapté à ton âge et à ta taille.

## **Esprit sportif**

Vu que tu connais maintenant les règles ci-dessus à fond, on te demande d'arbitrer un match de foot, ainsi qu'un match de rugby ou de base-ball. Il va de soi que tu dois pouvoir expliquer les règles avant de commencer et que tu dois être d'une impartialité exemplaire.

## BADGES

- Respecter les règles d'hygiène générale.
- Avoir habituellement une attitude correcte et sportive.
- Effectuer correctement une gymnastique sportive et complète.
- Être reconnu par le conseil chefs comme un bon joueur (actif, organisateur et fair-play).

Vu qu'il est impossible de passer tous les sports possibles en revue, nous te laissons la possibilité de proposer un sport. Le Conseil Chefs décidera si le sport en question peut faire l'objet d'un badge. Ce même conseil décidera (seul ou avec un spécialiste du sport) les prestations minimales à atteindre pour se prouver mieux que la moyenne de sa classe d'âge.

Pour évaluer le dévouement et l'engagement, le Conseil Chefs pourra demander l'avis du coach, des co-équipiers, ou de toute personne étant capable d'en juger.

## SPORT INDIVIDUEL

Vu qu'il s'agit d'un sport individuel, ta connaissance du sport choisi ne suffira pas. Tu devras prouver que tu es dévoué à ton sport et que ta prestation dépasse la prestation moyenne des autres pratiquants (de ton âge) de ce sport.

- Connaissance: connaître et savoir expliquer les règles de jeu.
- Dévouement: assister aux entraînements à base régulière ou pratiquer ton sport à base régulière.
- Prestation: participer à plusieurs tournois et battre des concurrents de ton niveau et ta classe d'âge.

Eventuellement apprendre les bases théoriques, techniques et pratiques de ton sport à quelqu'un d'autre.

Exemples de sports individuels: tennis, athlétisme, nageur, cyclisme, escrime, judo, ...

## SPORT D'EQUIPE

Il est plus dur de mesurer ta prestation dans un sport d'équipe, car souvent le résultat est le fruit du travail d'équipe. C'est pourquoi ta connaissance et ton dévouement seront bien plus importants. Cependant, si tu as une certaine position dans l'équipe, ta prestation devra aussi être comparée à d'autres joueurs qui ont la même position (p.e. gardien de but au football ou au hockey).

- Connaissance: connaître et savoir expliquer les règles de jeu.
- Dévouement: assister aux entraînements à base régulière, montrer ton engagement pour l'équipe.
- Esprit d'équipe: prendre tes responsabilités dans l'équipe. Ceci veut aussi dire entre autres céder sa place aux autres afin que tout le monde puisse jouer.

Eventuellement apprendre les bases théoriques, techniques et pratiques de ton sport à quelqu'un d'autre.

## MONITEUR

Le moniteur de jeu n'est pas pour autant nécessairement un grand sportif. Mais il devra avoir une bonne connaissance des règles de jeu de différents sports, ainsi qu'un bon sens de l'objectivité. Le moniteur devra:

- posséder un carnet de jeux classés et répertoriés.
- savoir s'en servir en troupe ou en patrouille.
- démontrer comment ce carnet de jeux peut être tenu à jour.
- montrer un esprit créatif dans l'élaboration des jeux: astuces, bricoles, histoire, timing.
- organiser un grand jeu pour la troupe, ou superviser et préparer les épreuves sportives des Olympiades (construction de stands, prise de temps, palmarès),ou diriger la construction d'un parcours d'obstacles pendant le camp.
- être reconnu par le conseil chefs comme étant un moniteur efficace.

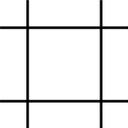
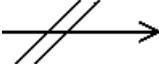
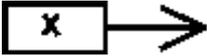
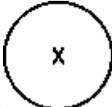
# OBSERVATION

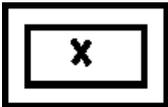
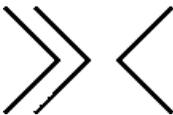
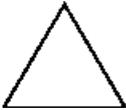
Un des talents de Baden-Powell était l'observation. Un talent qu'il pratiquait pendant la guerre des Boers et qu'il apprenait à ses jeunes "scouts" (= anglais pour éclaireurs). Grâce à ses éclaireurs il a pu emporter sa fameuse victoire à Mafeking. Plus tard il a appris l'art de l'observation aux troupes scouts.

Un bon observateur est quelqu'un qui est capable de retenir une quantité très importante d'informations. Il emploie à cet effet tous ses sens: la vue, l'ouïe, le goût, l'odorat et le toucher. Il développe à travers l'entraînement tous ses sens. Quelques exercices peuvent développer ton sens de l'observation.

## TENDERFOOT

Voici la majorité des signes pictographiques de piste. Ils peuvent être dessinés à la craie ou par tout autre moyen. Ces signes seront indiqués le long de la route. Selon l'âge et la difficulté, ils seront indiqués soit à gauche ou à droite de la route. Il est impératif de s'assurer que la piste est visible mais pas trop (un bon scout pourra la voir mais pas un "non-initié"). Pensez aussi lors du traçage aux conditions climatiques (pluie, neige, obscurité, ...). Il est important de ne pas toucher ou changer ces signes.

<u>Signe</u>	<u>Signification</u>
Début de piste 	Ce signe se place en début de chaque piste en un endroit convenu et connu des différentes parties. Ce signe est également répété lors d'un changement important dans le tracé de la piste (mode de signalisation par exemple).  Ce signe portera toujours un signe d'identification.
Direction à suivre 	Ce signe est dessiné de temps en temps et mis lors de changements importants ou après une bifurcation.
Chemin barré 	Ce signe est mis sur la gauche de chaque chemin rencontré et traversant la piste. Ce signe n'est toutefois pas nécessaire pour des pisteurs bien entraînés.
Obstacle 	Ce signe indique la présence d'un obstacle sur le tracé de la piste (rivière, etc.). La piste continue au-delà de celui-ci.
Message caché dans cette direction 	Si pas d'indication: dans la direction à moins de 20 mètres. Si indication: dans cette direction à x mètres.
Message caché suivant ces indications 	Idem que précédent mais avec la hauteur en plus (y mètres).
Message caché dans un rayon de x 	Le message est caché dans un rayon de x pas ou mètres. S'il n'y a pas d'indication, la distance est convenue d'avance.

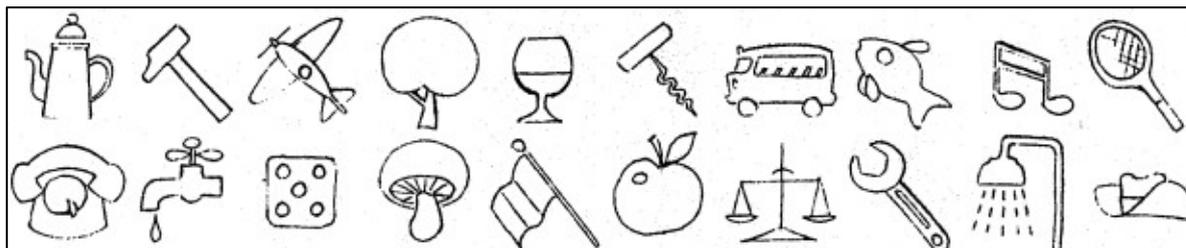
Attendre ici		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soit on attend indéfiniment jusqu'à ce que quelqu'un vienne.</li> <li>• Soit on attend pendant une durée prédéterminée.</li> <li>• Soit on attend le nombre de minutes indiquées.</li> </ul>
Fin de piste		Ce signe indique que la piste est terminée
Zone ENNEMI		Dans un jeu. Il signifie qu'il faut rester sur ses gardes et faire attention à ce qui va se passer.
Zone AMI		Dans un jeu. Fin de zone Ennemi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eau potable</li> <li>• Eau non potable dans cette direction</li> </ul>
Danger réel		DANGER !!
Changement de direction		Tournez à gauche ou à droite
Séparation du groupe		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Séparez-vous: x à gauche et y à droite</li> <li>• Nous nous sommes séparés: x à gauche et y à droite</li> </ul>

## SECONDE CLASSE

### Jeux d'observation

Un très bon jeu d'observation est le jeu de Kim et ses variantes. Le jeu de Kim n'est pas qu'un jeu qu'on apprend chez les scouts, mais est encore toujours employé par diverses armées au monde pour développer le sens d'observation des militaires.

Un chef te montrera 20 objets pendant trois minutes et tu devras tous les nommer par après. Après cela il te montrera les mêmes objets mais en déplacera quelques uns pendant que tu ne regardes pas. Ce sera à toi de dire quel objet a été déplacé et où l'objet était avant d'avoir été déplacé.



Une autre épreuve d'observation consiste à se promener à travers le bois et de reconnaître et de ramener les objets qui n'y appartiennent pas, qu'un chef y aura mis.

Enfin il te faudra observer la troupe pendant 2 jours et de noter dans un carnet les observations. A la fin de ces 2 jours tes chefs te poseront des questions concernant ce que tu as observé.

### Sur la route

L'observation on en a besoin dans la vie quotidienne. Surtout dans le trafic et autres situations dangereuses il faut être un bon observateur et tenir à l'œil tous les dangers potentiels.

Pour que tout le monde puisse se déplacer en toute sécurité sur la voie publique, on a développé un règlement, appelé le code de la route. Un code qu'il faut connaître, qu'on soit piéton, cycliste ou automobiliste pour sa propre sécurité.

Dans ce code sont expliqués toute une série de panneaux et feux de signalisations (p.e. feu vert, limitations de vitesse), un code de circulation (p.e. priorité de droite) et les intervenants prioritaires (p.e. un agent de police).

Il existe en règle 3 sortes de panneaux:

- Les panneaux ronds à fond bleu qui obligent à faire ce qu'ils représentent



- Les panneaux ronds à fond blanc bordés d'un cercle rouge qui défendent de faire ce qu'ils représentent.



- Les panneaux triangulaires à fond blanc bordés d'un triangle rouge qui mettent en garde pour ce qu'ils représentent.



A toi de donner par sorte 5 exemples et d'expliquer leurs significations (voir prochaine page). En plus tu dois être capable de donner les fautes graves et d'expliquer la priorité de droite. Il ne suffit pas d'observer le code de la route et les autres piétons, cyclistes ou automobilistes, mais tu dois aussi être visible pour les autres.

C'est pourquoi il est important:

- de toujours bien indiquer ce que tu vas faire avec un clignotant, ton bras ou autre signe,
- de toujours avoir les lumières de ton vélo ou autre véhicule, qui fonctionnent,
- d'employer les aides visuelles, (brassards fluorescents) quand tu te promènes ou roule à vélo sur la route la nuit,
- de faire attention à et d'éviter de te trouver dans un angle mort (endroit où le chauffeur d'un véhicule ne te voit pas dans son rétroviseur),
- et de bien sûr respecter à tout moment le code de la route.

Ceci ne sont que quelques règles à prendre en compte, mais elles peuvent te sauver la vie un jour.



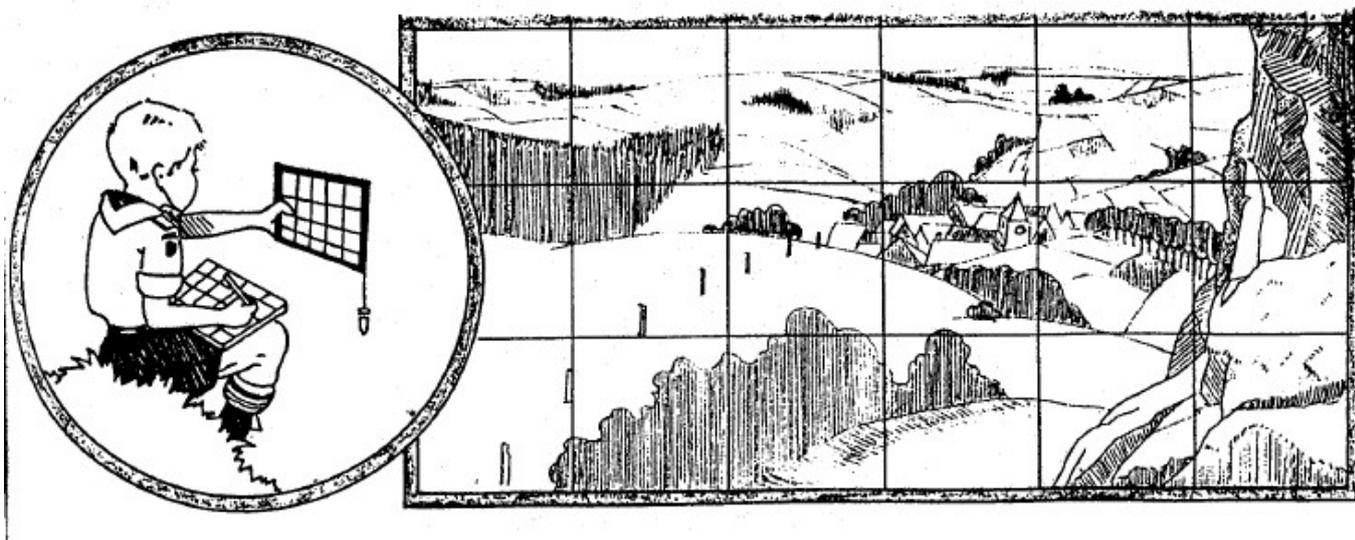
## Croquis

Pendant une randonnée dans la nature un bon observateur tirera profit de son talent, car il verra plus la beauté de la nature, que ce soient des oiseaux planant dans le ciel, un chevreuil qui s'enfuit dans les buissons ou une belle vallée coupée par un ruisseau.

Capte un beau paysage sur un croquis. Pour faire un croquis tu procéderas ainsi. Trouve ou fabrique toi-même un grillage avec des carrés ayant des côtés de 1 à 2 centimètres, écris ensuite sur ta feuille:

- la date à laquelle tu l'as achevé, ce qu'il représente, ton nom (d'artiste)
- quand il s'agit d'un panoramique la direction dans laquelle tu l'as dessiné
- dessine sur ta feuille des lignes horizontales et verticales correspondantes à la grille,
- regarde le paysage à travers la grille et dessine ce que tu vois à travers chaque carré sur ta feuille dans le carré correspondant.

Voici le résultat que tu pourrais obtenir:



# PREMIERE CLASSE

## Enquête d'exploration régionale

Tu auras à effectuer une enquête d'exploration régionale au choix, d'un village dans la région anversoise ou durant le raid du grand camp. Le village peut être choisi par le candidat. Ci-joint la documentation adéquate.

Il est avant tout important de rappeler que c'est seulement si tu fais ton travail consciencieusement que celui-ci peut s'avérer intéressant. Renseigne-toi chez le maire, le curé ou encore des vieux du village et compare leurs réponses. Et surtout: sois poli!

### La région

Commence par situer le village où tu te trouves dans un contexte plus large. Quelle province, quelles structures physiques (relief, hydrographie, sols, climat, ...). Ensuite, renseigne-toi sur la faune et la flore: animaux, oiseaux, arbres, fleurs, plantes, etc. Enfin, note les différents moyens de transport pour quitter le village et les axes environnants.

### Les hommes et leur activité

1. Le passé: historique du village et de sa population, personnages et événements célèbres, histoire religieuse, habitat (type de village, de maisons, d'ameublement), coutumes, traditions, folklore, gastronomie.
2. Le présent: situation économique (agriculture, industrie), politique et sociale (population, migrations, religion).
3. L'avenir: industriel et agricole, évolution de la commune (fusions éventuelles), protection de l'environnement, ...

### Conclusions

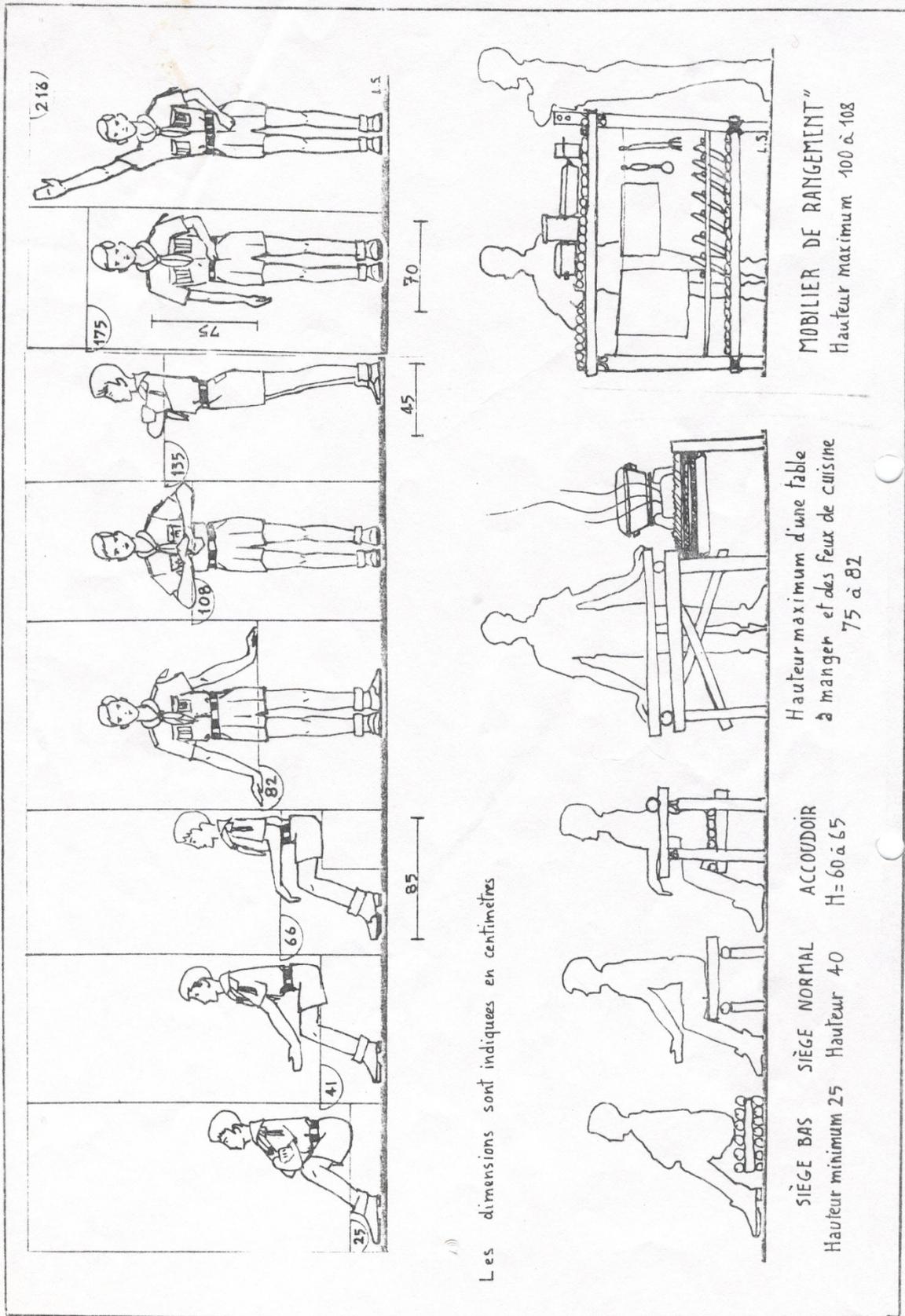
Impression générale que le village t'a laissé.

### Estimations

#### Son propre corps

Tu verras que tu peux utiliser ton propre corps pour estimer des longueurs! Ci-dessous tu trouveras un tableau qui te donne quelques distances qui peuvent t'aider durant tes estimations. Contrôles quelques mesures et notes les sur le tableau ci-après.

Longueur de ton bras	
Longueur des bras étendus	
Longueur d'un pas	
Nombres de pas pour 100 m	
Temps pour marcher 1 km	
Largueur de ton pouce	
Distance entre le pouce & le petit doigt	
Nombres de doigts pour faire 4 cm (= 1 km sur 1:25.000)	



## Appréciation de distances

Il est souvent fort intéressant de pouvoir être capable d'estimer la distance entre la place où tu te trouves et un objet quelconque sur le terrain. Ou de trouver l'arbre qu'il te faut pour la plateforme de ta tente sur pilotis. De plus, c'est un art qui n'est pas difficile à acquérir. Voici plusieurs systèmes qui pourraient t'aider:

1. Distance type:  
Compare la distance à apprécier avec une distance que tu connais bien dans ta mémoire p.e. terrain de football (=100m), distance entre poteaux téléphoniques en béton (=80m), ...
2. Le corps humain:  
200m toutes les parties du corps sont encore visibles  
300m les traits du visage disparaissent  
400m seule la forme du corps est encore visible  
500m les mouvements sont encore visibles  
600m la tête est un point
3. Moyenne:  
Si tu es en patouille, demande à chaque patrouillard son appréciation. Laisse tomber la valeur la plus haute et la plus basse et fais ensuite la moyenne de valeurs restantes.

## Directions de boussole

Pour cette première classe tu devras aussi pouvoir indiquer une direction de jour autant que de nuit sans boussole. Certaines personnes ont plus le sens d'orientation que d'autres. Mais même si ton sens d'orientation n'est pas parfait, il y a quelques astuces qui t'aideront à te donner une direction.

Une de ces astuces sont les églises. La majorité des églises sont construites avec l'autel vers l'est. Ceci pour que les fidèles soient assis en regardant vers l'est. Ce n'est pas une règle absolue mais neuf chances sur dix c'est le cas. La plupart des vents en Europe occidentale viennent du sud-ouest. Donc par conséquent les arbres et arbustes qui poussent sur des terrains vagues ont des branches qui sont courbés vers la direction opposée.

Si tu as une montre à aiguilles et que le soleil brille tu pourras facilement définir la direction du nord. A midi, tu peux partir du fait que le soleil se trouve au sud, à 6 am à l'est et à 6 pm à l'ouest. Sur cette courbe qui va de l'est à l'ouest en passant par le sud, tu peux en déduire que 9 am correspond à sud-est, etc. Attention, au changement d'heure en été!

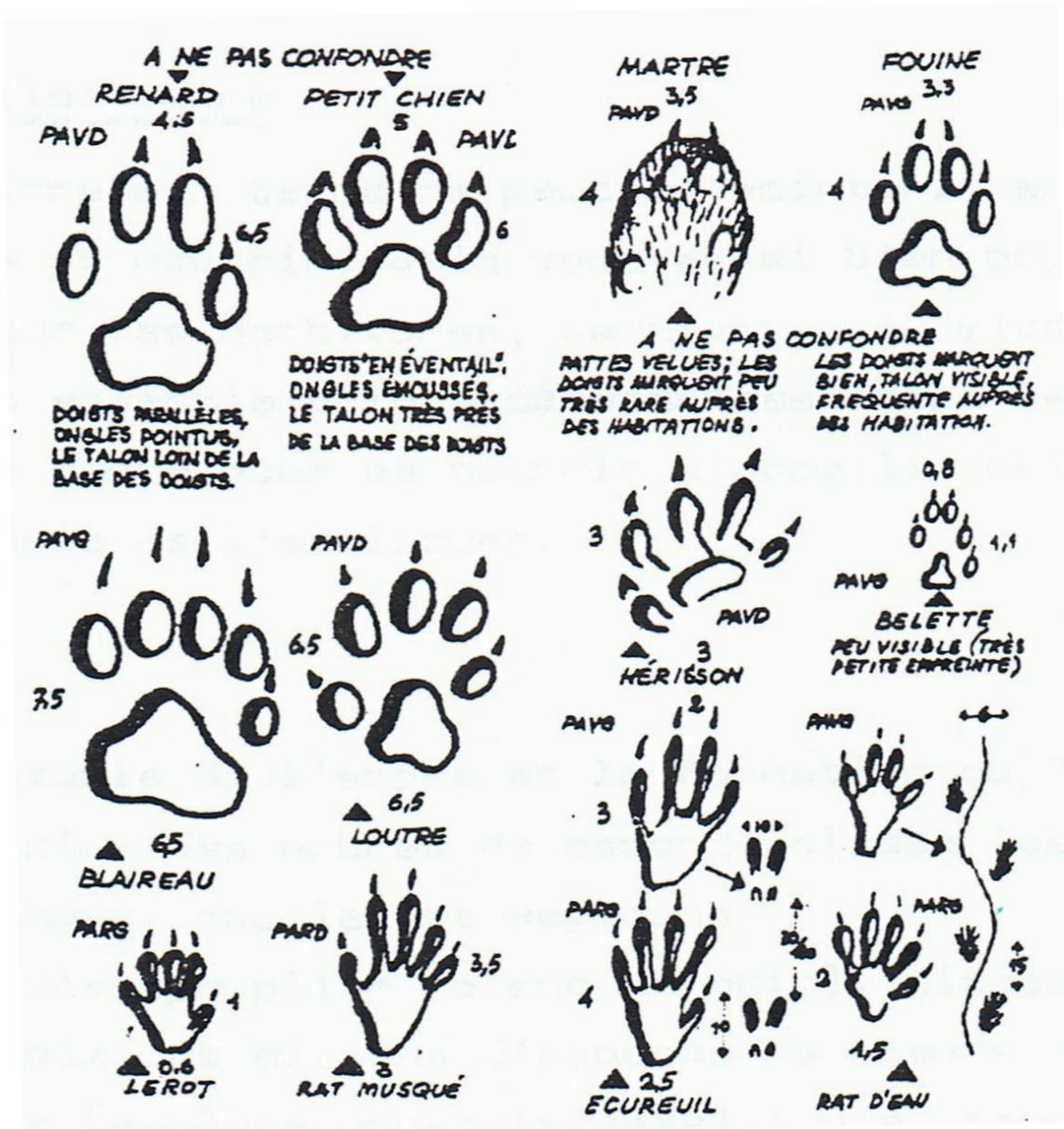
Grâce à ta montre tu pourras encore déterminer plus en détail la direction du nord. Tiens ta montre (à aiguilles) face au ciel et que le soleil brille dessus. Tourne-la de telle façon que la petite aiguille pointe vers le soleil. Maintenant, sans bouger la montre, divise l'angle entre la petite aiguille et 12 h en deux et places-y quelque chose de droit (petit bâton ou bord de feuille en papier). Tu as maintenant la ligne nord-sud avec le nord dans la direction opposée au soleil.

Si le soleil est trop haut, il te sera difficile d'utiliser cette méthode. Il est alors plus facile d'utiliser une ombre fine de p.e. la lame de ton canif. Tourne la montre de manière que la petite aiguille tombe ensemble avec l'ombre. Divise à nouveau l'angle entre la petite aiguille et 12 h pour avoir la ligne nord-sud. Le nord se trouve à nouveau dans le sens opposée du soleil.

La nuit, les étoiles sont un très bon guide. Dans l'hémisphère Nord, on retrouve l'étoile polaire. Revois ta Seconde Classe pour te rafraîchir la mémoire.

## Pistes animales

Tu dois également être capable de "lire" une piste d'animal. Cela peut te permettre de très rapidement découvrir quels sont les habitants d'une forêt ou quels animaux se sont succédé dans ton jardin. La documentation présentée ci-dessous est fort incomplète. A toi de la parfaire.





# BADGES

## EXPLORATIONS

- Posséder un équipement d'exploration complet (porte-carte, boussole, règle, curvimètre, carnet de notes et de croquis, appareil photo et enregistreur portatif)
- Effectuer seul ou à deux une exploration de trois à quatre jours; cette exploration couvrira un itinéraire au choix du scout. Cela devra se faire soit à pied soit à bicyclette.
- L'exploration aura été soigneusement préparée et son programme sera soumis au staff chefs.
- Le programme comprendra une étude complète tant au point de vue géographique, humain, nature, qu'industrie. Au retour rédiger un compte rendu de l'exploration, contenant plusieurs croquis, un croquis topo ainsi que des photos et une interview d'une personne rencontrée. Ce rapport sera soumis à l'approbation du staff chefs.
- Avoir passé l'épreuve orientation-topo de première classe.

## REPORTAGE

### Option Journaliste

- Dactylographie : savoir taper convenablement sur le clavier d'ordinateur.
- Collaborer à la rédaction d'un article sur le site UPB.
- Ecrire de manière vivante et intéressante pour le tally de patrouille.
- Réaliser trois interviews de styles différents et en faire le compte-rendu.

### Option Guide

- Connaître les grandes lignes de l'histoire de sa ville et savoir expliquer le sens des principaux monuments ou sites de la ville.
- Savoir situer les principales artères de la ville ainsi que la route des principales agglomérations dans un rayon de 50 kms.
- Savoir faire un croquis d'un itinéraire demandé.
- Préparer l'itinéraire d'un raid
- Etre capable de renseigner immédiatement quelqu'un sur l'emplacement ou l'adresse des services les plus proches (église, mairie, police, pompiers, gendarmerie, hôpitaux, taxis, ambulance, postes, médecins, pharmaciens, garages, hôtels et restaurants.)
- Connaître les principales lignes de bus, trams et trains.
- Préparer pour la troupe ou pour sa patrouille un jeu de ville ou un rallye permettant de découvrir la ville ou la région.

# NATURE

---

*“J’insiste à nouveau sur l’importance qu’il y a à connaître la nature et la vie au grand air. C’est là un élément essentiel de notre programme.”*

Baden-Powell

## TENDERFOOT

### Quelles précautions à prendre en forêt ?

#### Evitons les incendies

Si l’emplacement est rempli de feuilles mortes ou d’aiguilles de pin, il faut avant de construire son feu les balayer soigneusement. Il faut également voir qu’il n’y ait pas de risque que les arbres avoisinants prennent feu. On ne peut jamais quitter un feu sans être tout à fait certain qu’il est éteint; mieux vaut l’arroser avec beaucoup d’eau puis le recouvrir de terre. On ne doit jamais jeter à terre des allumettes enflammées. Ceci compte aussi lorsqu’on roule ou accompagne en voiture.

#### Evitons la pollution

Lorsqu’on quitte un endroit où on a séjourné, il faut veiller, à emmener ou à enterrer profondément tous les déchets biodégradables, car **“un scout ne laisse derrière lui aucune trace de son passage si ce n’est des remerciements”**.

### Respectons les arbres

- Un scout ne scie ou ne hache jamais un arbre encore vivant, ni ne lui arrache des branches. Avant de couper un arbre, il faut que tu sois 100 % sûr qu’il est mort. (pe plus de présence de feuilles aux branches)
- Lorsque tu haches ou tu scies un arbre mort (ou qui a été marqué dans ce but), tu le couperas toujours à ras du sol. En plus tu couperas un arbre uniquement si tu es sûr de pouvoir le transporter.
- Tu feras toujours bien attention de ne pas casser la tête d’un jeune sapin. L’arbre ne poussera plus en hauteur mais en largeur et il sera très vite étouffé.
- Tu respecteras toujours les arbres, jamais tu ne t’amuseras à graver dans l’écorce d’un arbre ou à y planter ta hache.

## SECONDE CLASSE

Le sujet "Nature" est si vaste que nous ne pourrions l'aborder dans son entièreté. Les arbres, les plantes, les fleurs, les champignons, les animaux, les insectes ... chacun de ces sujets passionnants à lui seul vaudrait la peine d'être étudié sous la loupe, mais la place nous manque ici et c'est pourquoi nous nous limiterons à l'étude de quelques éléments de la forêt ainsi que quelques animaux que tu rencontreras souvent lors de ton camp. Apprends à y pénétrer non pas en touriste, brandissant une radio ou un GSM bruyant et quelques conserves polluantes, mais en tant que scout, qui aime la nature pour tout ce qu'elle peut t'apporter: débrouillardise, maîtrise de soi, courage et amour de Dieu.

### La Flore

En pénétrant dans un bois ou une forêt on peut y apercevoir différentes parties:

a) Le taillis

Dans cette partie, la forêt sera peuplée de petits buissons, arbustes et buissons. La pénétration y est difficile et les jeunes arbres sont emmêlés de ronces.

b) La futaie

Ici la forêt sera fort dégagée, plantée de grands arbres, nus à la base et chargés de branches au sommet et la de la mousse sans autre verdure par terre.

c) Taillis sous futaie

Ici, les jeunes arbres poussent au milieu des arbres adultes, grands et forts.

Deux catégories d'arbres peuvent alors être distinguées:

- Les conifères, dont la verdure se compose d'aiguilles (et non pas d'épines!) essentiellement.
- Les feuillus, se composant de feuilles, comme leur nom l'indique.

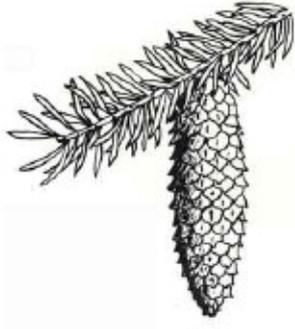
### Les arbres

Le but de ce chapitre n'est pas de te forcer à avaler les caractéristiques détaillées de tous les arbres que tu pourrais rencontrer dans ta vie. Il s'efforcera néanmoins de te permettre, par plusieurs indications, de reconnaître au premier coup d'œil une dizaine de catégories d'arbres, qui chaque jour croisent ton chemin, mais dont, jusqu'à ce jour, tu ignorais peut-être le nom. Nous aborderons successivement les conifères et les feuillus.

## ***Les conifères (« naaldbomen »)***

Les conifères sont la plupart du temps des arbres bien droits et donc idéaux pour faire des constructions. Ils sont également très légers. Tu verras bien quand tu transporteras un conifère ou un feuillu. Ils sont aussi très résineux. La résine colle aux doigts et fait que le bois brûle bien.

### L'épicéa (« spar »)



- Seule la pointe de l'arbre est verte.
- Les branches inférieures sont mortes.
- Aiguilles pointues, courtes et piquantes.
- Cônes pendants, à écailles qui ne s'effeuillent pas. On les retrouve entiers au pied de l'arbre, souvent rongés par l'écureuil.



### Le pin (« pijnboom »)



- Ne porte de rameaux qu'à partir d'une certaine hauteur.
- Aiguilles persistantes, ordinairement par paires ou par trois.
- Cônes pendants, à écailles persistantes.

### Le sapin (« den »)



- Porte des branches et de la verdure à partir du bas.
- Aiguilles petites et non-pointues.
- Cônes, dressés sur la branche, à écailles minces, se désarticulant sur l'arbre en maturité. On n'en trouve donc jamais entiers sous l'arbre.



## ***Feuillus (« loofbomen »)***

Avant d'entreprendre l'étude de quelques feuillus bien connus, analysons un instant la feuille sous la loupe. Il y en a de toutes sortes; en voici les principales avec leur nom approprié :

### Bouleau (« berk »)

- Le bouleau croît surtout sur des terrains trop pauvres pour les autres arbres: sur les rochers et en terre sablonneuse.
- On le trouve aussi sous forme de taillis. Branches frêles qui conviennent à la fabrication de balais.
- On reconnaît facilement le bouleau même à grande distance à son écorce reluisante d'un blanc argenté, parsemée de taches noires.
- Elle se détache en pellicules minces qui font penser à du papier.
- Le bouleau est un bois tendre qui brûle parfaitement et qui donne beaucoup de chaleur.



### Hêtre (« beuk »)



- Bois excellent pour meubles et comme bois à brûler.
- De qualité légèrement inférieure à celle du chêne.
- Cet arbre produit les fameux "beukenootjes".





## Plantes dangereuses

Certaines plantes valent quand-même la peine d'être mentionnées car elles peuvent causer des irritations de peau.

### La Berce (« Bereklaaw »)

La sève de ces plantes contient des substances provoquant des brûlures en cas d'exposition au soleil. Sa taille impressionnante (plus de trois mètres) et ses grandes ombelles blanches fleurissent en juin- juillet.

La Berce géante se trouve aussi à l'état sauvage le long des talus de chemin de fer, sur la berme centrale des autoroutes, au bord de l'eau, dans les terrains vagues où elle pousse rapidement dès la fin avril.

Après un contact avec la plante et sous l'effet de l'exposition au soleil, des lésions de la peau se développent en quelques jours. La peau devient rouge, gonflée, et des grandes bulles (cloques) mettent un à deux jours à apparaître. Les lésions ont l'aspect d'une brûlure. Même si la peau paraît normale au moment du contact, il faudra laver soigneusement la peau et changer de vêtement s'ils ont été imprégnés par le suc de la plante.



L'effet de sensibilisation persiste plusieurs jours. Evite toute exposition au soleil pendant une semaine environ: manches longues, chapeau ... Protéger les zones exposées à la lumière solaire par une crème de type écran total. Surveiller l'apparition d'une réaction: si la peau devient rouge ou gonflée, consulter le médecin de famille ou un dermatologue.

### L'Ortie (« Brandnetel »)



La plante que vous connaissez sûrement !

La plante qui « pique ». Mais savez-vous qu'on peut aussi la consommer? Dans un bon thé ou dans un potage.

Les bienfaits de l'ortie sont utilisés dans la médecine entre autres contre l'arthrose et le rhumatisme.

### Les Fougères (« Varens »)

Les fougères ne sont pas dangereuses en soi, mais elles peuvent produire des petites coupures quand vous les traversez ou quand vous en arrachez. Elles poussent dans les bois dans les endroits humides. C'est aussi l'endroit où on trouve souvent les tiques. (voir également plus loin dans le carnet)





<b>TETE ET BEC</b>	Pour chasser les insectes		Pour broyer les grains		Pour harponner les poissons		Pour déchirer les chairs		Pour sonder la vase		Pour filtrer l'eau et la vase			
	<b>AILES ET QUEUE</b>	<b>PLANER</b> ailes larges queue arrondie		<b>GLISSER</b> ailes effilées queue avec flèche		<b>VOLER VITE</b> ailes minces queue fourchue		<b>DECOLLER RAPIDEMENT</b> ailes courtes queue longue						
		<b>PAT- TES</b>	Marcher		Grimper		Se Cramponner		Chasser		Nager		Patauger	

## Les insectes

Qu'est-ce qu'une nature sans ses bêtes! Tu en trouveras partout! Certains insectes semblent innocents, mais peuvent nous piquer ou mordre. D'autres ont l'air dangereux, mais sont innocents.



Les insectes innocents sont entre autres: les mouches, les papillons, les coccinelles, les sauterelles ou les criquets. Dans la famille des fourmis, certaines fourmis, entre autre les rouges, peuvent

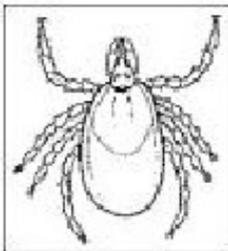


mordre. D'autres insectes mordent ou piquent comme les abeilles et les guêpes, les moustiques ou les taons ou encore les araignées. Ces piqûres ou morsures ne sont normalement pas dangereuses, mais si elles font mal ou gonflent, tu devras en parler à tes chefs. Une



allergie peut causer une réaction très forte de ces effets. C'est pourquoi il est important de bien remplir ta fiche médicale avant de partir au camp !

Au camp ou en campagne il y a souvent des tiques. Il n'est pas facile de se protéger contre les tiques. Pourtant il y a quelques moyens pour diminuer la chance d'avoir une morsure de tique. Porte des vêtements clairs et longs afin que ta peau soit couverte. Porte aussi des chaussures fermées. Il



existe une pommade ou un stick anti-tiques, mais ce produit ne protège pas 100 %.

Cet insecte vit de sang tout comme le moustique, mais s'incruste dans la peau. Comme les tiques peuvent transmettre une maladie (la maladie de Lyme), il est important d'enlever la tique le plus vite possible.

Heureusement seulement un petit pourcentage des morsures de tiques transmet la maladie. Les tiques se mettent normalement dans les cheveux ou des endroits chauds comme en dessous des bras ou entre les jambes.

C'est pourquoi tu devras régulièrement faire une « inspection tique ». Si tu as une tique, enlève-la le plus vite possible. Si tu crois que tu ne sauras pas l'enlever toi-même, demande à quelqu'un de l'enlever. Après avoir enlevé la tique, il faut désinfecter la plaie. Garde un journal avec la date et l'endroit de morsure de tique. Ceci pourra aider le docteur en cas d'infection.

Une règle générale est que si tu as une morsure d'insecte, et qu'elle a l'air plus grave que normalement, tu dois consulter un médecin.



# PREMIERE CLASSE

## Chaîne alimentaire

Toute faune ou flore sur terre ne peut se maintenir en vie qu'en se nourrissant d'autres organismes vivants. Cela vaut aussi bien pour les arbres et les fleurs que pour les herbivores, carnivores ou micro-organismes décomposeurs. Cet ensemble d'interdépendances entre les différentes formes de vie sur terre pour se nourrir s'appelle "la chaîne alimentaire". Tu dois être capable de l'expliquer et donner un exemple concret avec au moins cinq maillons. A propos de chaque maillon tu donneras des informations.

## Flore

Connaître l'anatomie de l'arbre et la formation du fruit. Après avoir fait un herbier tu y mettras quinze types de feuilles d'arbres (feuillus et conifères) et dix fleurs sauvages. Naturellement tu mets dans l'herbier le nom de la plante (en français et en néerlandais) et l'endroit où tu as trouvé la plante.

## Faune

Tu fais une description détaillée de l'animal de ton totem.

## Météo

Avoir des notions élémentaires de météorologie c.à.d. pouvoir prédire le temps par des moyens simples tels que les vents, les nuages, les hausses et baisses de température et de pression, la coloration du ciel, ...

## Nuages

Les nuages que tu rencontreras le plus souvent dans le ciel sont les suivants: cirrus, cirro-cumulus, cumulus et cumulo-nimbus.



Tu vois ici le cirrus (cheveu en latin) en forme de longs filaments dans le ciel bleu. Les cirrus sont composés de cristaux de glace. Ils voyagent très haut (entre 7.000 et 15.000 m) et très vite (entre 200 et 300 km/h). Toutefois, en raison de la hauteur ils ont l'air presque immobiles. La température est de 40 à 70 /C sous zéro.

Moins haut, (entre 3.000 et 6.000 m) les cirro-cumulus autrement dit 'nuages moutonnés' signalent souvent la fin du beau temps.





Entre 500 et 2.500 m, le cumulus (tas ou amas en latin) est semblable à un gros flocon blanc, à la base plate, car il surmonte une couche d'air chaud. Il y a peu de jours où il n'y en ait pas dans le ciel. Par beau temps on peut en trouver à des altitudes beaucoup plus élevées. Sa présence est signe de beau temps, sauf le soir.

Enfin le cumulo-nimbus (500 à 1.000 m), noir, rampant, souvent continu ... est signe de pluie ... Cette pluie qui ne tardera pas à s'abattre avec abondance sur ton camp.



## Prévoir le temps pour demain

### Au moyen des nuages

Retiens que le cumulus est le seul nuage de beau temps. C'est un peu bête, mais au moins c'est facile! Il ne se forme que quand le baromètre est au beau fixe. Les autres annoncent tous la pluie, à plus ou moins longue échéance. Tu vas d'abord voir arriver les cirrus, dans un ciel magnifique. Tu pourrais croire qu'il fera encore longtemps beau. Erreur! Les cirrus annoncent la pluie pour les prochains jours: ils peuvent défiler des journées entières, surtout l'été, ou très vite. Mais surveilles bien. Ils sont le signe avant-coureur d'un changement de température. Tu remarqueras également que plus le mauvais temps hésite à venir, plus - une fois installé - ses effets se feront sentir pendant longtemps. Après les cirrus arrivent, souvent dans l'ordre, cirro-cumulus, strato-nimbus, résultant en la drache nationale. Il te sera facile d'observer dans le ciel la succession de ces messagers de malheur. Et de prévoir un imperméable en conséquence. La vitesse de leur arrivée te donne, avec un peu d'expérience la date de la future pluie, ou tout au moins du futur ciel couvert. Ils peuvent défiler si vite que de nuit par exemple, tu n'as pas le temps ni l'occasion de les observer. N'empêche: un fin campeur garde toujours un œil sur le ciel et se laisse que le moins possible prendre au dépourvu. Si tu remarques des nuages allongés, en lame de scie, tu peux prévoir de l'orage dans les huit à dix heures à venir. Si les cumulus se forment dans le courant de l'après-midi plusieurs jours en suivant, avec un sommet aplati comme une enclume, c'est trois ou quatre jours plus tard que l'orage s'annoncera. Ces importants cumulus sont nécessaires à la formation d'orages et entraîneront grêle et averses soudaines.

Si le soleil se couche derrière un rideau de nuages, là aussi s'annoncera le mauvais temps, sauf s'il réapparaît avant de se coucher définitivement, ce qui, au contraire est signe de beau temps.

Pour rappel: en cas d'orage, il faut éviter de rester debout au milieu d'une plaine, ou de s'abriter sous un arbre isolé. Tu risquerais d'être foudroyé. Toute pointe attire une décharge électrique.

#### Au moyen du vent

Lui aussi te permettra de prévoir le temps. Le vent de pluie vient du sud-ouest. Le vent froid vient du nord, mais il est sec, dans nos régions en tous cas. Un changement de direction du vent est généralement annonciateur d'un changement de temps. Un changement très rapide amène souvent un orage, voire même une tempête.

Mais sais-tu d'où vient le vent? Non pas de la bouche du dieu Eole, comme le pensaient les Grecs, mais du déplacement de l'air occasionné par les différences de températures, de pression et la rotation de la terre. Pour rappel: en cas de vent, il faut serrer les tendeurs des tentes, mais il s'agit de les desserrer dès qu'il se met à pleuvoir de crainte qu'ils ne claquent. Si le vent se maintient durant la pluie, place tes cordes tempêtes.

#### Au moyen de la coloration du ciel

C'est un élément parmi d'autres, mais encore moins précis, car le matin comme le soir le ciel change souvent de couleur et cela n'a de valeur que si l'horizon est bien dégagé. Toutefois, si au lever et au coucher du soleil, le ciel est très coloré derrière les stratus, tu peux prévoir une pluie très prochainement. Il en va de même, si au matin, le ciel est très clair et le vent fort.

Un ciel, pâle et gris au matin, un ciel uniformément orangé le soir sont signes de beau temps. Il ne faut pas avoir peur du brouillard matinal, surtout dans une vallée ou à proximité d'étangs, généralement cela se dégage et est signe de beau temps. Il en va autrement à une certaine altitude où tu peux te trouver au-dessus du plafond des nuages, particulièrement bas.

#### Au moyen de la pression atmosphérique

Elle se détermine par le baromètre. Il faut tenir compte de l'altitude du lieu. Par exemple en Suisse, la pression normale est de 643 mm de mercure, alors qu'au niveau de la mer elle est de 760 mm. Ce sont les fortes différences de pression qui seront les plus révélatrices: une forte baisse manifeste l'approche d'une dépression et donc du mauvais temps. Si elle est lente, cela signifie plutôt le maintien du temps actuel. Une hausse progressive est signe de beau temps, mais une hausse soudaine, surtout si le temps est mauvais, présage une recrudescence du mauvais temps, avec des orages.

#### Au moyen de la température

L'air froid se mouvant plus lentement parce qu'il est plus lourd, est généralement le signe du maintien du beau temps. Toutefois, si le sol est plus froid que l'air, des condensations peuvent se produire avec formations de nuages et de mauvais temps. Si le sol est plus chaud, au contraire, on peut prévoir un ciel sans nuages.

### Au moyen des oiseaux et des fleurs

Quand le mauvais temps approche, les oiseaux, surtout les hirondelles, volent bas au ras du sol. Les insectes, surtout les moucheron, volent en groupe à 1 m 50 du sol. Les chevaux sont difficiles, les grenouilles croassent et sortent des étangs.

Par beau temps, les oiseaux volent haut et chantent. On verra les chauves-souris voler au crépuscule. Si la laitue s'ouvre à l'approche de la pluie, primevères, trèfles, liserons, oxalis petite-oseille se fanent avec la venue du mauvais temps.

## BADGES

### Protection de la nature

- Connaître les grands polluants et leurs actions (oxyde de soufre et de carbone, hydrocarbures, oxydes d'azotes, fluor, chlore, plomb, poussière radioactives, ...).
- Connaître les causes principales de la pollution atmosphérique et ses effets (chauffage, automobiles, industries,...).
- S'informer et connaître le cycle de l'eau et les principales causes de sa pollution (déchets, détergents, hydrocarbures, ...).
- Connaître les principales causes de pollution de la terre et du sol (déchets, exploitations trop intensives, mono cultures, déboisement, abus d'engrais et de pesticides, ...).
- Connaître les principaux effets de la globalisation, l'effet d'animaux importés dans un milieu non approprié (exemple pour l'Australie: l'impact des lapins, crapauds importés).
- Démontrer par son attitude de tous les jours, chez soi, au camp, partout que l'on a compris que la solution à la pollution dépend de chacun. Tu prouveras cela par:
  - la création d'un filtre biologique pour eaux usées que tu utiliseras au camp.
  - l'élaboration d'une façon alternative pour chauffer de l'eau.

### Cosmographe et météorologiste

- Situer le nord par le ciel clair, un moment quelconque du jour et de la nuit.
- Observer les phases de la lune au cours d'une lunaison.
- Construire et utiliser une carte du ciel.
- Expliquer la structure de notre système solaire et de l'univers.
- Au cours d'une observation des étoiles, déterminer dix constellations (par alignements des étoiles), identifier cinq étoiles principales et trois planètes.
- Savoir se servir d'un télescope.
- Construire une caisse météo comprenant un baromètre, un hygromètre, un thermomètre max-mini, un anémomètre, un pluviomètre. Deux de ces instruments auront été réalisés de tes mains.
- Construire un cadran solaire et l'utiliser et évaluer l'heure sans montre (max trente minutes d'erreur).
- Tenir à jour un carnet pendant tout un camp en notant tes observations et déterminer les principaux phénomènes météo (nuage, pluie, orage, échelle Beaufort, ...).
- Faire les prévisions du temps et comparer le lendemain avec le temps réel de la journée durant tout le camp.

## Faune et Flore

### Epreuves communes aux différentes options:

- Connaître le rôle immense de la forêt dans la synthèse de la matière vivante, dans l'équilibre biologique, dans la protection de la nature, dans le climat.
- Connaître les moyens de la lutte contre les incendies de forêts, tant les méthodes préventives qu'actives.
- Effectuer un raid de 24 heures en forêt où l'on mettra en application les aspects pratiques du badge.
- Avoir passé l'épreuve nature Première Classe.

### Option traqueur

- Au cours d'un jeu d'approche, profiter du terrain et de sa végétation pour surprendre le guetteur. Etre passé maître dans l'art du camouflage et de l'approche silencieuse.
- Sur une distance de 500 m suivre à l'aide de traces de pas ou d'autres indices la piste d'une personne.
- Suivre et observer quelqu'un pendant 3 km sans être vu en notant ses attitudes.
- Identifier dans la nature au moins six traces d'animaux et faire les moulages d'empreintes.
- Guetter et observer trois animaux ou oiseaux sauvages dans leur cadre naturel. Noter toutes les observations.
- Lors d'un jeu de Kim, sur 24 objets, s'en rappeler 20 après une minute d'observation.

### Option ami des oiseaux

- Identifier dans la nature au moins 10 oiseaux d'après la silhouette, l'envol, le chant et le nid. En établir une fiche d'observation.
- Protéger les oiseaux: nourrissage hivernal, abris, nichoirs.
- Photographier et enregistrer le chant de trois oiseaux.
- Connaître les différentes familles d'oiseaux et pouvoir expliquer ce qui détermine ces différents types.
- Faire un nichoir pour mettre au local.

### Option botaniste

- Reconnaître dans la nature, quelle que soit la saison, au moins dix arbres et trois conifères. En connaître l'utilisation et la valeur combustible.
- Identifier cinq plantes sauvages et cinq champignons et en connaître les propriétés.
- Etablir une carte botanique pour une région donnée.
- Connaître les différents types de feuilles et de plantes d'après leurs appartenances.
- Entretenir le jardin du local en soignant les plantes mais aussi en tenant compte de l'aspect général.
- Préserver le jardin de ses ennemis (mauvaises herbes, insectes, animaux nuisibles) en évitant l'abus de produits chimiques.

### Option d'entomologiste

- S'équiper d'une trousse d'entomologiste (flacons, pine, filets,poison, ...).
- Montrer comment on peut tuer un insecte sans le faire souffrir et en le conservant intact.
- Connaître les principales familles d'insectes.
- Identifier dans la nature dix insectes différents et commencer une collection.
- Expliquer le rôle des insectes dans la nature et différencier les insectes nuisibles et utiles.

# CIVISME

---

## TENDERFOOT

### Histoire

Les belges ont été mentionnés pour la première fois, il y a 2.000 ans, par Jules César dans son livre "La Guerre des Gaules". Le peuple belge était alors considéré comme le plus courageux! Mais il n'était alors qu'un peuple parmi d'autres. Toutefois, durant des siècles, la Belgique n'a été qu'une partie d'un ensemble plus vaste d'états. Le pays n'a accédé à l'indépendance qu'en 1830.

La fête nationale est fixée au 21 juillet. C'est le 21 juillet 1831 que le premier roi des belges, Léopold Premier, a prêté le serment constitutionnel, qui est le serment de fidélité à la constitution que chaque roi de Belgique doit prêter devant la nation à son accession au trône.

Voici un schéma rudimentaire de l'histoire de notre pays:

1830 Indépendance de la Belgique

1831 Léopold I, Le Roi organisateur

1865 Son fils Léopold II, Le Roi colonisateur (Congo) ; Il rend le service militaire obligatoire.

1909 Son neveu Albert I, le Roi chevalier ou le Roi soldat, épouse la Reine Elisabeth

Guerre de 14-18

1934 Son fils Léopold III, épouse la reine Astrid abdique en faveur de son fils Baudouin en 1951 et meurt en toute tranquillité en 1983.

1940 10 mai - l'Allemagne envahit notre territoire.

1944 septembre - Libération de nos villes par les alliés et par la Brigade belge.

1951 Baudouin I, cinquième Roi des belges, épouse en 1960 la Reine Fabiola.  
Il régnera plus de 40 ans et rendra tout son prestige à la monarchie belge.  
Son décès en 1993 a causé de grandes émotions auprès de la population.

1960 Indépendance du Congo belge.

1993 Albert II succède à son frère Baudouin.

2013 Albert II abdique et permet à Philippe de devenir le septième roi de la Belgique.

### Brabançonne

*En français :*

Noble Belgique, ô mère chérie,  
A toi nos coeurs, à toi nos bras,  
A toi notre sang, ô Patrie!  
Nous le jurons tous, tu vivras!  
Tu vivras toujours grande et belle  
Et ton invincible unité

Aura pour devise immortelle:

Le Roi, la Loi, la Liberté!

Aura pour devise immortelle:

Le Roi, la Loi, la Liberté!

Le Roi, la Loi, la Liberté!

Le Roi, la Loi, la Liberté!

*En néerlandais :*

O dierbaar België, O heilig land der vaad'ren

Onze ziel en ons hart zijn u gewijd.

Aanvaard ons hart en het bloed van onze adren,

Wees ons doel in arbeid en in strijd.

Bloei, o land, in eendracht niet te breken;

Wees immer u zelf en ongeknicht,

Het woord getrouw, dat ge onbevreesd moogt spreken:

Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht.

Het woord getrouw, dat ge onbevreesd moogt spreken:

Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht.

Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht.

Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht.

Le scout salut lorsqu'il entend la Brabançonne.

## Drapeau

Le drapeau est un symbole que le scout doit respecter. Il représente le prestige de la Belgique. Un scout salue toujours le drapeau national.

Quand les scouts campent, le matin ils hissent toujours le pavillon à un grand mât et le rentrent le soir. Chaque fois que nos couleurs montent ou descendent, ils saluent pour rendre hommage à notre pays.

Nos trois couleurs proviennent du mélange des couleurs de nos régions: noir & jaune pour la Flandre et jaune & rouge pour la Wallonie.

On attribue à nos couleurs les significations suivantes:

- Noir: Couleur de tristesse, deuil pour tous ceux qui sont tombés pour la patrie.
- Jaune: Couleur d'or, fait songer à la richesse de notre peuple et de notre sol.
- Rouge: Couleur du sang versé par nos héros.

Les trois couleurs sont représentées verticalement pour démontrer l'opposition au drapeau des Pays-Bas, qui comporte trois bandes horizontales. Le drapeau se plie toujours avec le noir à l'extérieur afin de le salir le moins possible.

## La devise

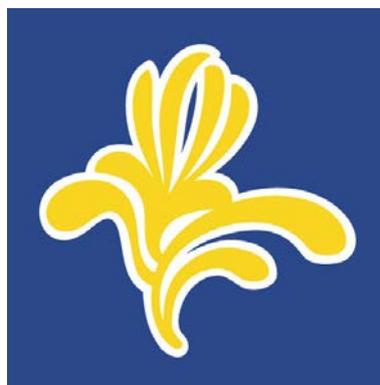
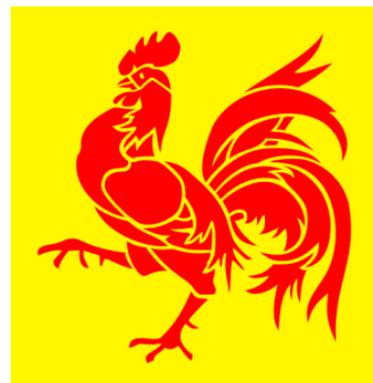
### L'union fait la force

L'emblème héraldique de notre pays est le Lion belge (Leo Belgicus), lion jaune aux griffes et à la langue rouge, sur fond noir.



Il est notamment représenté sur le petit sceau de l'Etat, qu'on retrouve sur les lettres et enveloppes de l'administration publique fédérale.

Les régions flamande, wallonne et bruxelloise ont également leur drapeau.



## SECONDE CLASSE

Le mot civisme vient du mot latin “civis”, qui signifie citoyen. Le civisme a donc trait à tout ce qui se rapporte aux citoyens d’un pays. Tu vis en Belgique tout simplement parce que tu y es probablement né; tu es belge, parce que tes parents sont belges. Mais la Belgique, c’est quoi?

### La Belgique est une monarchie constitutionnelle et parlementaire.

Le mot “monarchie” signifie qu’un Roi (un monarque) en est le chef d’état. Tout comme les Pays-Bas, la Grande-Bretagne ou l’Espagne, la Belgique est donc une monarchie. Contrairement à la France, l’Allemagne ou les Etats-Unis qui sont des républiques, dont le chef est un Président.

Le mot “constitutionnel” implique qu’un ensemble de lois, appelé constitution (grondwet) est à la base de l’organisation politique de notre pays. La constitution belge stipule que le pouvoir royal se transmet par succession héréditaire. Le pouvoir du monarque est toutefois limité: aucune loi signée par le Roi n’est valable si elle n’est pas accompagnée de la signature d’un ministre. De plus, le Roi n’est compétent que dans les domaines qui lui sont formellement adjugés par la constitution.

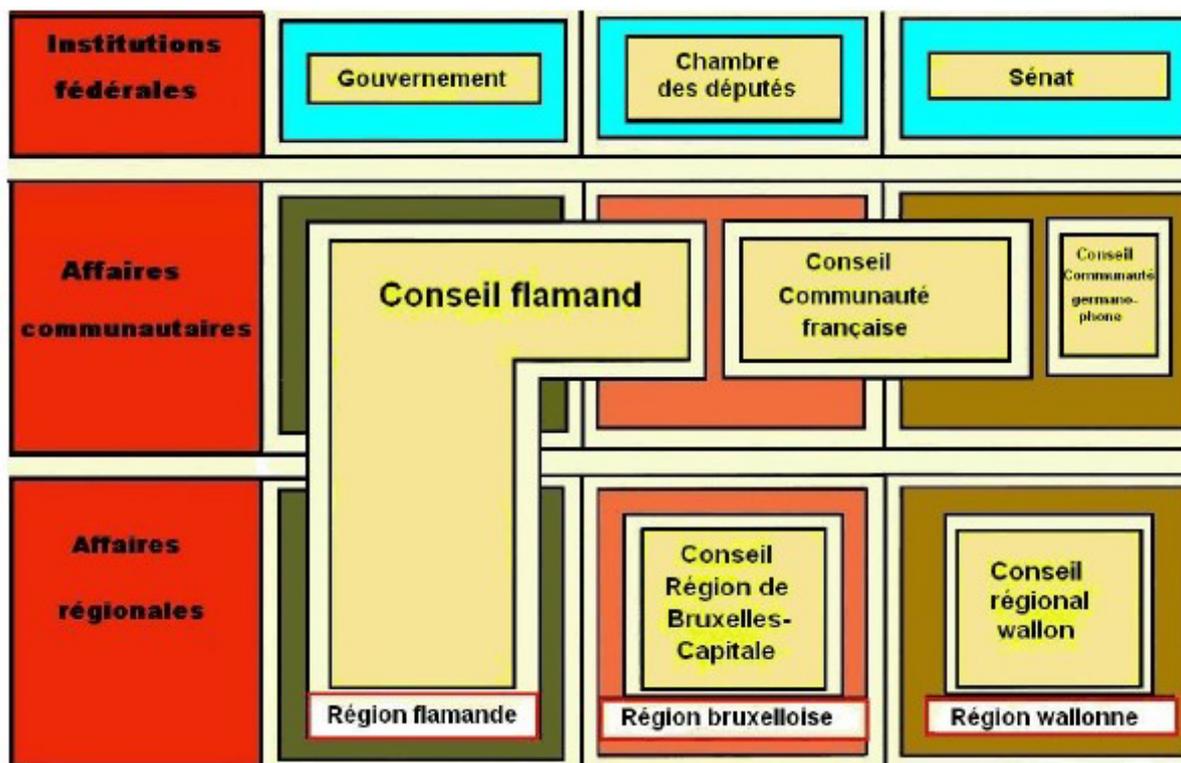
Le mot “parlementaire” met l’accent sur le fait que le pouvoir législatif est principalement confié à un groupe de personnes, élues par le peuple et appelé parlement.

### L’état belge est un état démocratique et fédéral

La démocratie signifie que le pouvoir est attribué à la population. Les compétences essentielles reposent sur les épaules de personnes élues par le peuple. Pour s’opposer à certains abus de pouvoirs, l’autorité de l’état est divisé en trois pouvoirs indépendants mais pas séparés. Ils doivent notamment faire en sorte de bien travailler ensemble pour que tout se déroule de façon fluide: le pouvoir législatif (les parlements, qui créent les lois), le pouvoir exécutif (les gouvernements, qui mettent les lois en application) et le pouvoir judiciaire (les cours et tribunaux, qui veillent à ce que les lois soient scrupuleusement respectées par la population).

Autrefois, la Belgique était un état unitaire, ce qui signifie que les trois pouvoirs étaient centralisés à un niveau national. Depuis les années 70, la pyramide de l’ancien État unitaire a laissé la place à un système plus complexe à trois étages, mis en place par les diverses réformes de l’Etat.

L’étage supérieur est occupé par l’Etat fédéral, les Communautés et les Régions qui sont tous trois égaux en droit. Ils interviennent donc sur un pied d’égalité mais dans des domaines différents. C’est pourquoi, l’article premier de la constitution belge déclare: “La Belgique est un Etat fédéral qui se compose des communautés et des régions.”



L'étage immédiatement inférieur est toujours occupé par les Provinces. Mais au lieu d'être soumises, comme avant la réforme, à l'État central, elles doivent agir dans le cadre des compétences fédérales, communautaires ou régionales en étant subordonnées à toutes les autorités supérieures.

A la base de l'édifice, on trouve encore les Communes, qui sont les lieux de pouvoir les plus proches du citoyen. Elles aussi, comme les Provinces, sont soumises aux autorités supérieures. Selon les compétences exercées, elles relèvent donc soit de l'État fédéral, soit de la Communauté, soit de la Région. Elles sont financées et contrôlées en ordre principal par les Régions. Le pays est subdivisé en 10 provinces et 589 communes.

## L'état fédéral

Dans les grandes lignes, les compétences de l'Etat fédéral concernent ce qui a trait à l'intérêt général de tous les belges comme les finances, l'armée, la gendarmerie, la justice, la sécurité sociale, les affaires étrangères, la coopération au développement, une partie importante de la santé publique et des affaires intérieures, ...

C'est aussi l'état fédéral qui assume toutes les responsabilités de la Belgique et de ses entités fédérées à l'égard de l'Union européenne, de l'OTAN ou de l'Organisation des Nations Unies. Le roi signe les alliances internationales, naturellement contresignées par un ministre. L'Etat fédéral est également compétent pour tout ce qui n'est pas expressément de la compétence des Communautés et des Régions.

## Le pouvoir législatif

Le pouvoir législatif au niveau fédéral est exercé par le Parlement fédéral, qui est composé de deux chambres: la Chambre des Représentants et le Sénat. C'est le système bicaméral. D'autres pays n'ont parfois qu'une chambre. Au moins tous les 4 ans le peuple choisit un nouveau parlement; alors commence une nouvelle législature. Chaque belge ayant atteint l'âge de 18 ans peut et doit voter.

La Chambre des députés et le sénat comptent respectivement 150 parlementaires et 71 sénateurs.

Les compétences législatives sont exercées par la Chambre et le Sénat. Trois systèmes sont alors possibles, selon le sujet du projet de loi. Pour les plus importantes, Chambre et Sénat sont sur un pied d'égalité: la révision de la Constitution, le vote des lois spéciales, l'assentiment aux traités internationaux. C'est le système bicaméral obligatoire. Pour le reste, il y a encore deux systèmes. Ou bien le Sénat a un rôle de chambre de réflexion et ne s'exprime à propos des projets et propositions de loi que s'il l'estime nécessaire - le système bicaméral facultatif - ou bien la chambre doit décider toute seule sans aucune intervention du sénat - le système unicaméral.

Au Parlement un projet de loi ou une proposition de loi peut être déposé respectivement par le gouvernement ou les députés; une commission va alors étudier le projet. Ensuite les chambres traiteront le projet et voteront la loi. Si les députés souhaitent apporter des modifications à certains articles, ils déposent un amendement. Un projet de loi ordinaire est approuvé ou rejeté à la majorité simple des voix (la moitié plus une) des membres présents. Le parlement ne peut voter qu'à partir du moment où le quorum requis est atteint, c.à.d. au moment où au moins la moitié des membres est présente. Si la loi est approuvée, elle sera signée par le Roi et deux ministres. Enfin elle paraîtra au Moniteur belge (= le journal officiel belge) (Belgisch Staatsblad).

## Le pouvoir exécutif

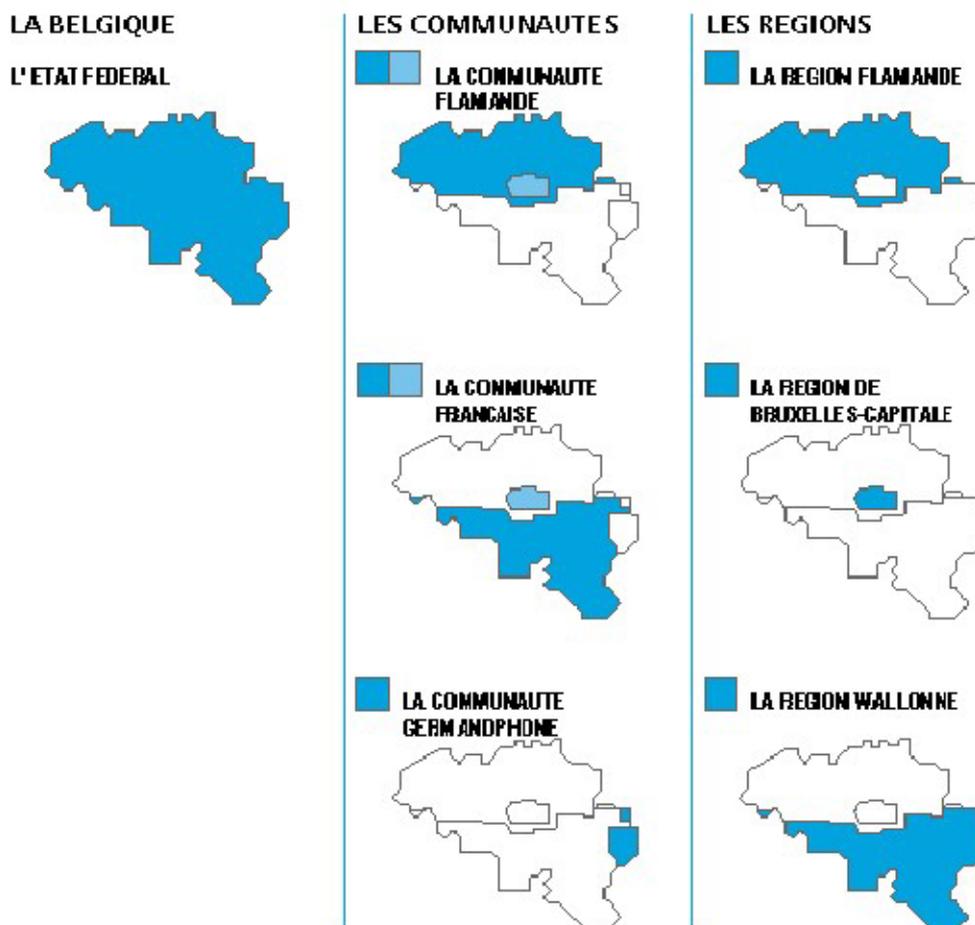
Le pouvoir exécutif au niveau fédéral est exercé par le Gouvernement fédéral, qui est composé de ministres (maximum 15, 7 flamands, 7 francophones et le premier ministre) et secrétaires d'état.

La composition exacte du gouvernement est le résultat d'un jeu politique démocratique. Quand les résultats des élections sont connus, et que chaque parti connaît le nombre de sièges dont il disposera au parlement, le Roi commencera ses concertations et nommera éventuellement un informateur: celui-ci rassemblera des informations chez les chefs de partis et politiciens éminents. Le Formateur (également nommé par le Roi) tâchera ensuite, se basant sur les résultats de l'informateur, de former un gouvernement. A la tête du gouvernement se trouve le premier ministre. C'est lui qui préside le Conseil des Ministres. En son absence un vice-premier ministre le remplacera. Chaque ministre dispose d'un portefeuille (p.e. affaires étrangères, défense nationale, finances, justice, ...) et se trouve à la tête d'un SPF ou Service Public Fédéral (ndl : FOD). Il nomme son chef de cabinet. Les ministres prêtent serment devant le Roi.

Les partis représentés dans le gouvernement s'appellent "partis de la majorité", les autres partis sont les "partis de l'opposition". Quand le gouvernement paraît pour la première fois devant le parlement, le premier ministre lit la déclaration gouvernementale: il annonce quels sont les plans que le gouvernement essaiera de mettre en exécution. A la fin de son mandat de 4 ans ou si les partis qui forment le gouvernement ne peuvent plus s'entendre, le premier ministre présentera la démission de son gouvernement au Roi.

## Trois communautés et trois régions

La répartition des compétences au travers des réformes successives de l'Etat a évolué selon deux axes principaux: les Communautés et les Régions.



### Communautés

Le premier se rattache à la langue et, de manière plus large, à la culture. Les Communautés en sont issues. Le concept de "Communauté" renvoie aux personnes qui la composent et aux liens qui les réunissent, à savoir la langue et la culture. Notre pays connaît trois langues officielles: le néerlandais, le français et l'allemand. La Belgique actuelle est donc composée de trois Communautés: la Communauté flamande (exerce ses compétences dans les provinces flamandes et à Bruxelles), la Communauté française (exerce ses compétences dans les provinces wallonnes, déduction faite de communes germanophones, et à Bruxelles) et la Communauté germanophone (exerce ses compétences dans les communes de la région de la langue allemande, toutes situées dans la Province de Liège). Elles correspondent à des groupes de population.

Nous avons vu que la Communauté est fondée sur la notion de "langue" et nous savons que celle-ci est liée aux personnes. On peut donc rattacher aux compétences des Communautés toute une série de matières connexes: la culture (théâtre, bibliothèques, audio-visuel, ...), l'enseignement, l'emploi des langues et les matières dites "personnalisables" qui comprennent, d'une part, la politique de santé (médecine préventive et curative) et, d'autre part, l'aide aux personnes (la protection de la jeunesse, l'aide sociale, l'aide aux familles, l'accueil des immigrants, ...).

## Régions

Le deuxième axe de la réforme de l'état trouve ses fondements dans l'histoire et, plus particulièrement, dans l'aspiration de certains à plus d'autonomie économique. Les Régions sont le fruit de ces aspirations. La création de trois Régions en a été la conséquence: la Région flamande, la Région de Bruxelles-Capitale et la Région wallonne. Les régions belges sont comparables, jusqu'à un certain point, aux états américains et aux "Länder" allemands.

Les Régions ont des compétences dans les domaines qui touchent à l'occupation du "territoire" au sens large du terme. Ainsi elles exercent leurs compétences en matière d'économie, d'emploi, d'agriculture, de politique de l'eau, de logement, de travaux publics, d'énergie, de transport, d'environnement, d'aménagement du territoire et d'urbanisme, de rénovation rurale, de conservation de la nature, de crédit, de commerce extérieur, de tutelle sur les provinces, les communes et les intercommunales. Les communautés et régions ont également des organes législatif et exécutif, appelés respectivement Conseil et Gouvernement. En Flandre toutefois, les institutions de la Région ont été reprises par la communauté, il n'y a donc qu'un Conseil flamand et qu'un Gouvernement flamand. La Wallonie pourrait faire de même, mais n'a pas encore eu l'occasion. La Région de Bruxelles-Capitale dispose de Commissions qui exécutent les missions communautaires..

## La Belgique et l'Europe

L'union européenne est aujourd'hui composée de 28 états, qui ont résolu de s'unir pour sauvegarder la paix et promouvoir le progrès économique et social.

Les six états fondateurs de 1952, la Belgique, l'Allemagne, la France, l'Italie, le Luxembourg et les Pays-Bas (traité de Rome).

Voici les membres de l'union européenne et leurs dates d'adhésion :

Allemagne (1952)	Suède (1995)	Roumanie (2007)
France (1952)	Finlande (1995)	Bulgarie (2007)
Belgique (1952)	Autriche (1995)	
Pays-Bas (1952)		Croatie (2013)
Luxembourg (1952)	Chypre (2004)	
Italie (1952)	Hongrie (2004)	
	Estonie (2004)	
Irlande (1973)	Lettonie (2004)	
Royaume-Uni (1973)	Lituanie (2004)	
Danemark (1973)	Malte (2004)	
	Pologne (2004)	
Grèce (1981)	République tchèque (2004)	
	Slovaquie (2004)	
Espagne (1986)	Slovénie (2004)	
Portugal (1986)		

La construction européenne est un travail de longue durée, qui a débuté dans les années 50 et qui, aujourd'hui, n'est certainement pas encore achevé.

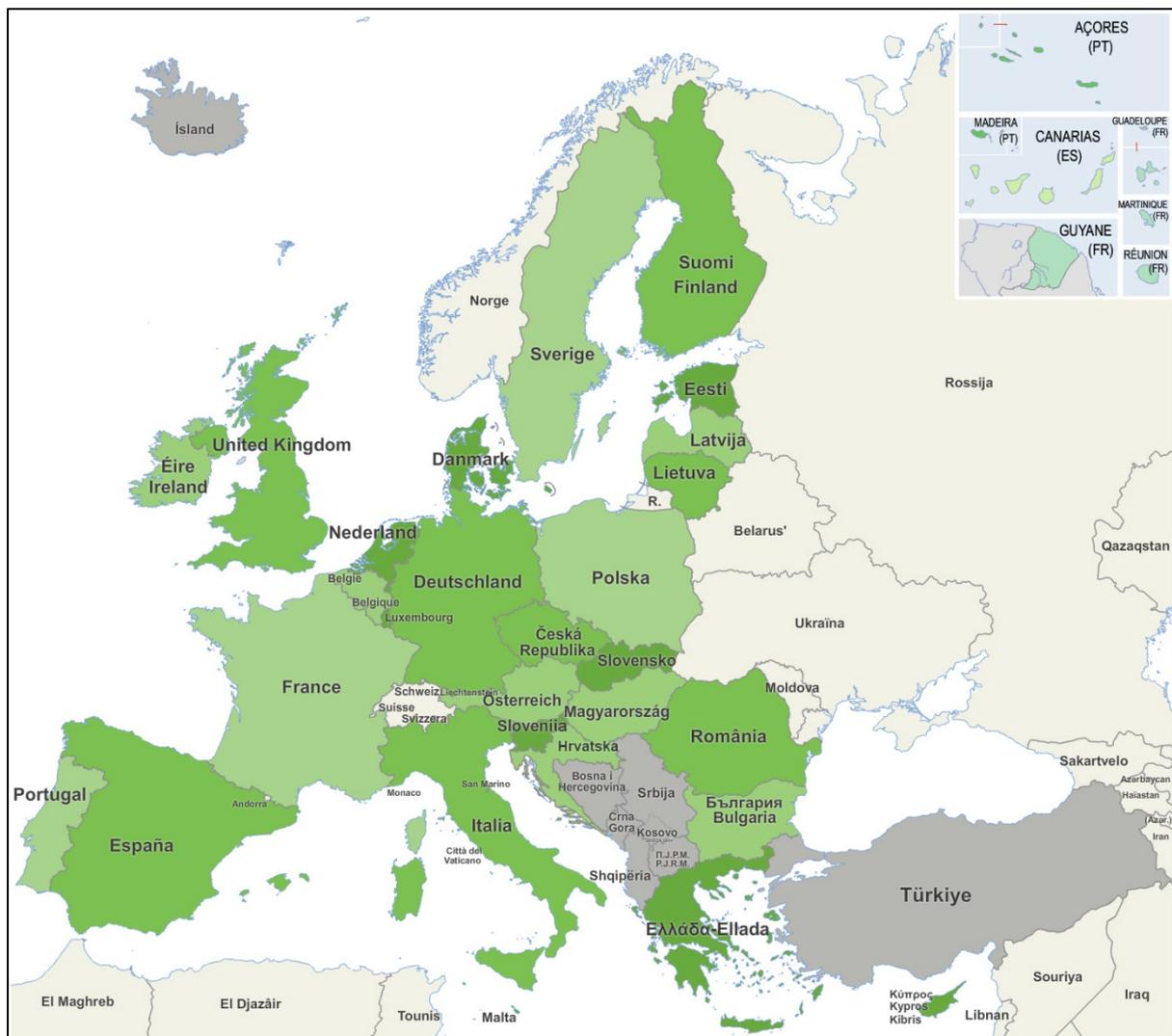
L'Union européenne a également un hymne: l'Ode à la joie, extrait de la neuvième symphonie de Beethoven. La fête de l'Europe est le 9 mai: jour anniversaire du discours fondateur prononcé en

1950 par Robert Schuman. Et le drapeau de l'UE est composé de 12 étoiles à cinq branches couleur or, disposées en cercle sur un fond bleu azur.



Source : [http://europa.eu/about-eu/countries/index\\_fr.htm](http://europa.eu/about-eu/countries/index_fr.htm)

dd 2013



- États membres de l'UE
- Sur la voie de l'adhésion à l'UE

## PREMIERE CLASSE

Comme dans la plupart des épreuves de la première classe, on te demande de réfléchir et de prendre toi-même position. Ci-joint quelques questions auxquelles on te demande de répondre par écrit et d'en avoir une discussion par après avec un de tes chefs. Le but n'est pas tellement d'avoir des réponses politiquement correctes, mais que tu puisses donner un avis fondé envers les points/questions suivants.

1. Qu'est-ce que la Belgique représente pour toi?
2. Qu'est-ce que ta patrie? As-tu une patrie? Est-ce la Belgique, la Flandre ou l'Europe?
3. Jusqu'où irais-tu pour ta patrie?
  - Si le service militaire est rétabli, t'y engageras-tu ou choisiras-tu pour le service civil ?
  - Si la guerre éclate, te porterais-tu volontaire à l'armée pour défendre ta patrie?
  - Que signifie le Roi pour toi, quel est son rôle? Est-ce que tu irais le défendre? Est-ce que tu irais jusqu'à obéir à ses ordres?
4. Que penses-tu de la rivalité entre les Flamands & les Wallons?
5. Donne ton avis: "Le patriotisme, c'est aimer son pays. Le nationalisme, c'est détester celui des autres."(Charles de Gaulle)
6. Où est la limite entre l'extrémisme (droite & gauche) et le juste milieu?
7. Autres questions peuvent être posées suite à l'actualité.

# CAMPISME

## TENDERFOOT

### Le feu

Pour cette épreuve de "campisme" tu devras savoir faire un feu. C'est donc une épreuve qui se fera à un petit ou un grand camp. Il y a différentes manières de faire un feu, l'une meilleure que l'autre. Bien sûr faire un feu ne s'apprend pas dans un livre; il faudra mettre la main à l'ouvrage, demander des conseils à ton C.P. ou regarder faire les autres. De toute façon quand tu fais un feu, fais attention aux risques d'incendie. Tu verras plus tard qu'il existe différentes sortes de feu, chacun a son avantage, mais le plus facile est le feu pyramidal.

Quelles sont les qualités d'un bon feu ?

- Avoir un bon tirage ou appel d'air
- Gaspiller le moins de chaleur possible, par conséquent le moins de bois.
- Facilité d'ajouter des bûches.
- Stabilité des ustensiles de cuisine (casseroles, poêles, ...)

Comment allumer un feu ?

- Dégager le terrain avec soin et enlever des mottes de terre que l'on remettra en place après.
- Sur le fond placer du papier journal chiffonné et des brindilles sèches ou des allumettes (des petits copeaux taillés).
- Allumer du côté d'où vient le vent.
- Dès que le feu a pris, ajouter quelques morceaux de bois plus gros en faisant bien attention à ne pas étouffer le feu.
- Ne pas faire un trop grand feu, cela ne sert qu'à gaspiller le bois. Le but c'est d'obtenir de bonnes braises.
- Une fois que le feu a pris, on peut activer la flamme au moyen d'un chapeau ou d'un couvercle (de préférence ne pas souffler avec la bouche, c'est mauvais pour les poumons). Ne jamais souffler sur un feu qui s'allume, c'est le meilleur moyen pour l'éteindre.
- Avant de partir veiller à bien éteindre le feu avec de la terre et beaucoup d'eau et à replacer les mottes.

### Les outils

La pratique du campisme nécessite un outillage de bonne qualité et en bon état. L'outillage coûte cher, mais utilisé correctement, bien entretenu et protégé, il tiendra longtemps. Nous nous intéresserons aux deux outils les plus utilisés: **la hache et la scie**.

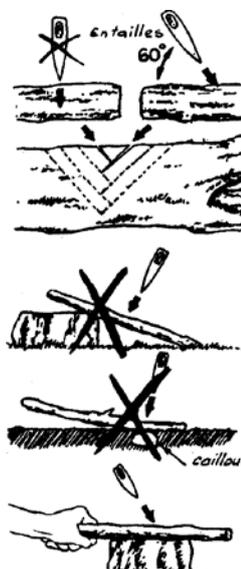
#### La hache

La hache est un outil très souvent employé par les scouts. Beaucoup de novices s'imaginent qu'il n'y a rien de plus facile que de couper du bois. C'est une idée fautive et de là que proviennent les accidents.

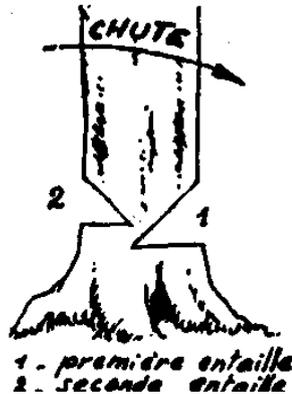
Il ne faut jamais laisser à un non-initié le soin d'aiguiser une hache; c'est une opération délicate.

Utilisation:

- Il faut hacher en donnant à la hache une inclinaison de 60° et en frappant alternativement de droite à gauche.
- Il faut toujours hacher sur un billot (un gros tronç).
- Ne jamais frapper en tenant la hache dans la direction du pied ou de la main.



- Il ne faut jamais laisser traîner une hache sur le sol. Après le travail, la mettre dans une gaine ou planter la hache dans une bûche (pas dans un arbre vivant ou dans le sol !).
- Ne jamais frapper sur des pierres ou dans la terre.
- Le scout doit porter sa hache en la tenant par le fer, le tranchant en avant de façon à ne pas se blesser si, par hasard, il trébuche.
- Avant de commencer, il faut toujours s'assurer que le fer tient bien dans le manche et qu'il n'y a personne dans la trajectoire de la hache si celle-ci venait à lâcher.



## La scie

Si tu entreprends la construction de ta table de patrouille, il est entendu que tu ne couperas pas tes perches à la hache et ceci pour plusieurs raisons. Avec la scie, les bouts seront plus propres, les longueurs mieux respectées, le bois n'éclatera pas au bout et le travail sera plus rapide.

Parmi les scies on fait la différence entre la scie à bûches et la scie égoïne.



La première est faite pour couper de grosses pièces de bois, la seconde pour un travail plus précis ou sur des pièces de bois plus petites.

Quelle que soit la scie, elle doit être très bien entretenue et avoir une lame toujours en bon état (attention aux dents de la scie).

Une scie se tient toujours, la main le plus bas possible de la lame. Il faut pratiquement que la paume de la main se trouve dans le prolongement de la lame.

Le premier trait de scie se fera mieux en tirant l'outil à toi.

Une scie n'est jamais posée par terre, mais sur un râtelier ou un établi, la lame vers le bas. Quand une scie n'est pas employée, n'oublie pas de desserrer la lame.



## SECONDE CLASSE

“Savoir camper”, quel beau rêve. Ça paraît si simple, mais en y réfléchissant bien, ... “Savoir camper” comprend bien plus que savoir monter une tente tant bien que mal, ou faire un feu tant bien que mal, ou même hacher, scier sans se tenir aux règles.

Avant d’être un bon campeur, tu devras avoir une certaine connaissance théorique, mais surtout beaucoup d’expérience pratique. Ici, tu trouveras les bases théoriques et quelques conseils pratiques pour faire de toi un bon campeur.

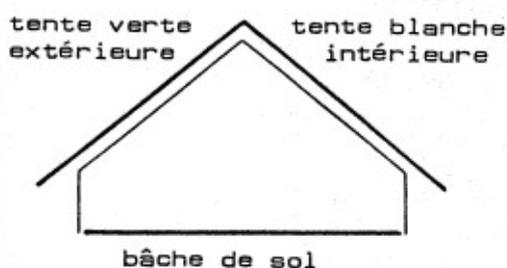
### La tente

#### Différentes parties de la tente

Vu qu’il y a une multitude de types de tentes différentes, nous ne parlerons que de celle que tu emploieras pendant ta vie scout active: la tente de patrouille.

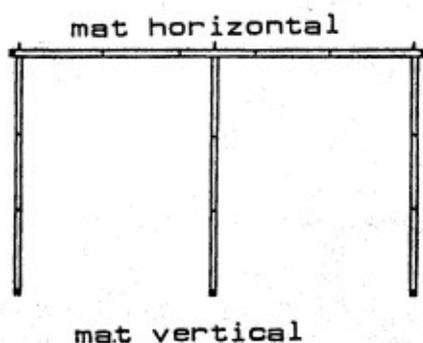
Celle-ci se compose de trois parties:

a) les bâches:



- la tente (verte) extérieure, qui te protégera de la pluie
- la tente (blanche) intérieure, n’est pas imperméable, mais te protégera du froid et du vent
- la bâche de sol, te protégera de l’humidité et te procurera des conditions suffisantes d’hygiène

b) les piquets , le squelette de la tente:



Celui-ci se compose d’une dizaine de tubes en acier, qui forment ‘les mâts de tente’ qui s’assemblent comme indiqué dans le schéma :

- les 3 mats verticaux
- le mât horizontal (ou la transversale)

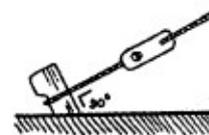
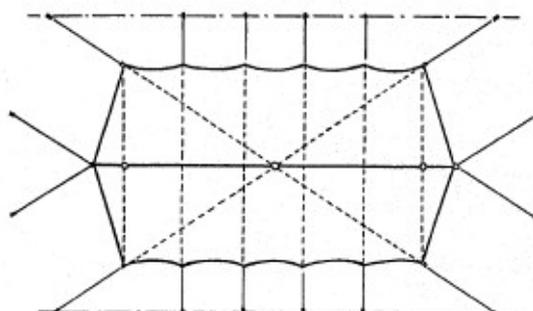
c) pour terminer il y a encore: les cordes tendeurs et les piquets de sol,

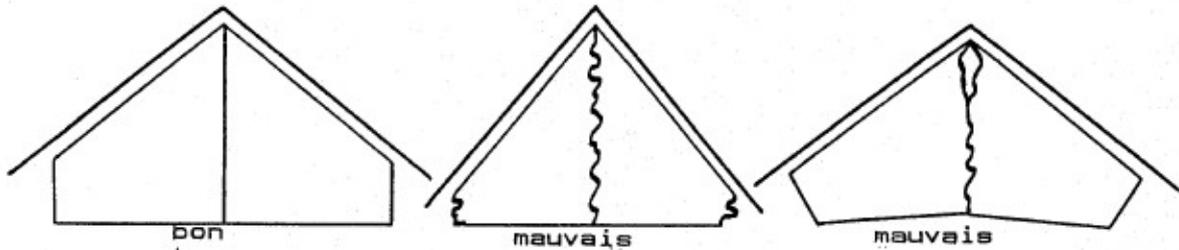
qui ensemble servent à tenir l’ensemble debout ainsi qu’à tendre les bâches afin de créer un volume suffisant pour permettre d’y passer des nuits agréables.

## Le montage de la tente

Le montage de la tente doit s'effectuer dans un certain ordre:

1. Pose la tente (verte) extérieure complètement ouverte sur le sol avec la partie prévue pour l'extérieur de la tente vers le bas.
2. Pose la tente intérieure fermée sur une des deux parties de la tente extérieure de façon à ce que les languettes blanches correspondent avec les trous de la tente extérieure par lesquels dépasseront les pointes des 3 mâts verticaux.
3. Passe le mât horizontal à travers des languettes de la tente intérieure.
4. Regardes bien que les trous du mât horizontal correspondent avec les trous de la tente verte extérieure et les languettes de la tente blanche intérieure. Attention de ne pas marcher avec des chaussures sur les bâches de la tente!
5. Termine le montage du squelette de la tente en passant les mâts verticaux à l'intérieur de la tente blanche et en faisant passer les pointes successivement par les trous dans la tente blanche, le mât horizontal, les languettes de la tente blanche et les trous dans la tente verte extérieure.
6. Rabats finalement le côté de la tente verte extérieure libre pour refermer la tente.
7. Place un scout à chaque mât vertical, et relève la tente progressivement.
8. Maintenant il faut fixer la tente avec les piquets. N'oublie pas que ce boulot est d'une importance capitale pour un bon montage! Ce n'est que quand une tente est bien tendue que tu obtiendras le plus grand volume utile ainsi qu'une toile parfaitement bien tendue. Ceci évitera l'usure trop rapide de la toile.
9. Commence par fixer les quatre tendeurs des coins de la tente verte. Ceux-ci pointeront vers le mât vertical du milieu. Essaie de planter les piquets le plus loin possible de la tente extérieure. Puis suivent les autres piquets. Ceux-ci seront placés dans le prolongement des coutures comme indiqué sur le schéma.
10. Pour obtenir un résultat optimal, tu devras aligner tous les piquets. Une méthode pratique est de relier les piquets des coins avec une corde. Tous les autres piquets devront être plantés sur cette ligne. Ainsi la tension sur chaque piquet sera la même, et la tente extérieure aura partout la même inclinaison.
11. Veille également à planter les piquets de telle manière que le piquet et le tendeur forment un angle droit ( $90^\circ$ ).
12. Une fois la tente verte bien tendue, tu recommenceras cet exercice afin de tendre la tente blanche intérieure tout en tenant compte des trois points suivants:
  - tu garderas les tirettes de la tente blanche intérieure fermées pendant le montage
  - à aucun moment la tente verte ne peut reposer sur la tente blanche.
  - en plaçant les piquets de la tente intérieure tu chercheras la bonne distance afin d'avoir un volume optimal.





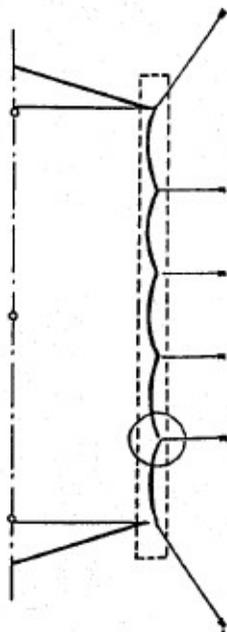
Si le piquet est trop près, l'inclinaison de la tente intérieure sera trop grande et la paroi verticale ne sera pas tendue. Si au contraire le piquet est trop loin, l'inclinaison sera trop légère, la paroi verticale ne touchera pas le sol et laissera passer du vent froid dans la tente.

13. Une fois la tente bien tendue, il ne te reste qu'à placer la bâche de sol. Pour ceci tu as le choix de placer la bâche de sol avant le montage de la tente ou après. Chaque méthode a ses avantages. Avant de fixer ta bâche de sol, tu glisseras la partie plastique des parois verticales de la tente intérieure sous la bâche de sol. Ainsi tu diminueras le risque d'infiltration de pluie.

En suivant toutes ces consignes tu auras une tente bien montée, dans laquelle tu pourras vivre confortablement.

Néanmoins il te faudra encore protéger la tente contre la pluie et le vent. C'est pourquoi tu devras encore creuser des rigoles et prévoir des cordes tempêtes.

## Les rigoles



Les rigoles, creusées des deux côtés de la tente récolteront l'eau de pluie dégoulinant de la tente extérieure. Ainsi tu éviteras que l'eau pénètre dans la tente. Pour creuser de bonnes rigoles, tu devras faire attention à 4 choses.

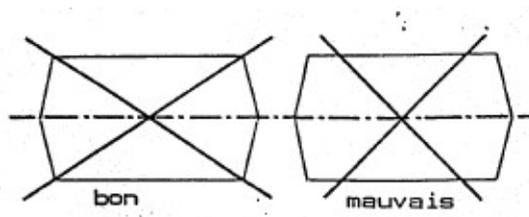
1. Les rigoles ont une largeur ainsi qu'une profondeur d'environ 15 centimètres. Ainsi elles auront une capacité assez grande pour évacuer l'eau de pluie durant de fortes pluies.
2. Les rigoles doivent être assez longues et dépasser d'un bon bout les extrémités de la tente. Les mottes de terre seront coupées proprement et soigneusement placées entre la tente et la rigole, ce qui procure un obstacle supplémentaire à l'eau qui pourrait s'infiltrer. Attention de ne pas mettre les mottes de terre contre la tente!
3. Les rigoles doivent être bien placées: le centre des rigoles se trouvera en dessous des points de rattachement entre la tente extérieure et les tendeurs. C'est à cet endroit que l'eau se rassemblera avant de tomber. A vérifier avec un gobelet d'eau.
4. Les rigoles doivent être bien droites. La même méthode employée pour l'alignement des piquets peut faciliter le travail.

## Les cordes tempêtes

Les cordes tempêtes seront placées en cas de vents dépassant les 5 beauforts, pour éviter que la toile ne se déchire, que les piquets ne s'arrachent ou que les cordes des tendeurs ne se brisent. Les cordes tempête ne resteront donc pas placées en permanence (pour éviter une usure de la tente extérieure), mais seront toujours prêtes à l'emploi.

Afin d'avoir un effet optimal, le placement des cordes tempêtes est crucial. La partie de la corde tempête étant en contact avec la toile extérieure doit être aussi longue que possible. Ainsi tu éviteras que le vent ait trop de prise sur la tente extérieure.

Il est évident que les cordes tempête doivent avoir une solidité à toute épreuve. Si tu n'a pas de corde assez solide, deux cordes plus fines, peuvent éventuellement faire l'affaire.



Les piquets doivent également être très solides. Pour éviter trop de tension sur le piquet, tu emploieras un piquet séparé pour les cordes tempête.

Avant de partir en raid, tu placeras les piquets et tu prépareras la corde afin que les chefs puissent la placer en cas de tempête.

## Le pliage de la tente

Les tentes seront de préférence toujours pliées de la même façon. La tente intérieure et la tente extérieure se plient toujours séparément. Voici comment plier la tente:

1. Etendre la tente extérieure tout à fait ouverte sur le sol.
2. Plier la tente en deux.
3. Plier les auvents vers l'intérieur afin d'obtenir un rectangle.
4. Rentrer les tendeurs.
5. Plier la tente extérieure en trois.

On procède de la même manière pour la tente intérieure en prenant soin de fermer les tirettes. Une fois la tente intérieure pliée, on la placera sur la tente extérieure pliée. Le tout s'enroule. Si la bâche de sol est propre et sèche, on peut aussi (après l'avoir pliée) l'enrouler avec les deux bâches des tentes.

## Quelques conseils

- Au camp, la tente doit toujours être dirigée vers le mât de camp. Si toutefois c'est la direction prédominante du vent, ceci est à déconseiller pour éviter que par forte pluie, les portes de la tente soient complètement mouillées.
- Pour l'emplacement de la tente, soigne à placer la tente sur un terrain plat. Evite aussi de monter la tente dans un creux du terrain. Ceux-ci forment souvent des points de rassemblement d'eau de pluie.
- On a avantage à desserrer les tendeurs pour la nuit ou en cas de pluie: la toile et les tendeurs ont tendance à rétrécir à cause de l'humidité. En desserrant les tendeurs, on évite que ceux-ci ne se cassent ou que la toile de la tente ne se déchire.
- On a avantage à serrer les tendeurs en cas de vent pour éviter que ce dernier se fauille entre la tente extérieure et intérieure. Ceci pourrait élever la tente extérieure, et la déchirer.
- Chaque matin, il faudra aérer la tente (surtout de point de vue hygiénique). On roulera les battants des portes vers l'intérieur avant de les fixer au moyen des lichettes. Pour un aréage optimal, on peut également enrouler les parois de la tente intérieure. N'oubliez pas de brosser la bâche de sol.

- Pour éviter de perdre des piquets, il est conseillé de peindre la tête du piquet d'une couleur vive. Ainsi tu les retrouveras facilement dans la pleine verte.
- N'enfonce jamais un piquet en bois avec un maillet en fer ou le manche d'une hache. Les piquets risqueraient de se briser. Utilise ton pied.
- Une fois rentré du camp ne pas oublier de déballer la tente et de complètement la sécher. Une tente humide pourrit facilement. C'est aussi l'occasion d'effectuer les réparations nécessaires. Ainsi la tente sera toujours prête pour le prochain emploi.

## Les autres constructions

A côté de la tente, il y a encore d'autres constructions qui font partie du "campisme". Les plus importants sont le shelter (avec la table et les bancs), le coin cuisine et le feu de table. Ceux-ci peuvent être intégrés dans une grande construction, ou former trois enceintes séparées.

### Le shelter

Pour la construction du shelter il y a deux possibilités: ou bien on travaille avec des piquets en métal (comme ceux de la tente), ou bien on construit le squelette du shelter à base de poutres en bois. Dans ce dernier cas, il n'y a pas de structure imposée. Il y a tout de même quelques conseils:

Tout d'abord, le shelter doit être assez grand pour couvrir la table. En cas de pluie, la table et les bancs doivent rester au sec. Pour éviter l'usure de la bâche, il est préférable de placer du papier journal (ou un gros plastique ou tissu) entre les poutrelles en bois et la bâche.

Si on inclut le feu de table dans le coin cuisine, voir que la bâche soit assez haute afin d'éviter que celle-ci ne fonde ou prenne le feu.

En ce qui concerne le serrage de la bâche, les mêmes principes que ceux mentionnés ci-dessus pour la tente sont d'application (éviter les poches d'eau, serrage et desserrage des tendeurs etc.).

Pour la construction de la table et les bancs, il y a aussi une liberté de construction. Voici tout de même quelques conseils concernant les mesures. Voir également à la page suivante.

La table doit être assez grande pour le nombre de places voulues. Il faut calculer 50 à 60 cm de largeur par personne. N'oubliez pas que si vous comptez mettre une place en tête de table, il faut prévoir environ 40 cm de longueur en plus. Il faut compter environ 50 cm de profondeur pour une personne à table (une table pour 10 personnes fera donc environ 2,5m de long sur 1m de large).

La hauteur de la table fera environ 80 à 90 cm (ou environ 30 cm de plus que la hauteur des bancs).

La partie supérieure du banc se situe à 50 à 60 cm du sol, dépendant de la grandeur des personnes qui devront s'asseoir. Ainsi les genoux formeront un angle d'environ 90°. N'oubliez de calculer l'épaisseur (diamètre) des poutres horizontales pour savoir à quelle hauteur il faudra faire les brelages.

Regarde également le tableau à la page 38.

## Le coin cuisine

Le coin cuisine se constitue d'une part d'un endroit pour mettre les caisses (matériel cuisine, nourriture et matériel de travail) et d'autre part d'un endroit pour étaler ou faire sécher les casseroles.

Tout d'abord on veillera à placer toutes les caisses à min quelques cm du sol. Ainsi on évitera le contact direct avec le sol. Ceci est important en cas de pluie, pour éviter que l'eau ne s'infilte dans les caisses.

Ensuite on placera la nourriture dans une caisse qui se ferme bien afin d'éviter que des animaux n'entrent dans la caisse.

Finalement on peut prévoir un endroit pour stocker les bûches de bois afin qu'elles soient sèches.

D'autres possibilités sont entre autres la construction d'un "frigo". Ceci peut se faire en enterrant une caisse afin de profiter de la fraîcheur de la terre, ou en construisant un enclos dans une petite rivière. N'oubliez pas que les aliments que vous voulez garder au frais doivent être bien emballés (hygiène).

Néanmoins ces moyens de garder des aliments au frais, ne donnent aucune garantie quant à l'hygiène et les consignes de préservation des aliments.



## Le feu de cuisine

Les deux feux les plus employés sont le feu de tranchée et le feu polynésien. D'autres feux seront élaborés dans le livret de première classe.

### 1) Feu de tranchée

Ce type de feu consiste en une tranchée d'une largeur de 30 à 40 cm, et une longueur qui permet d'employer toutes les poêles et casseroles différentes simultanément. La profondeur est d'environ 20 cm. Les mottes de terre sont placées de deux côtés opposés comme l'indique le

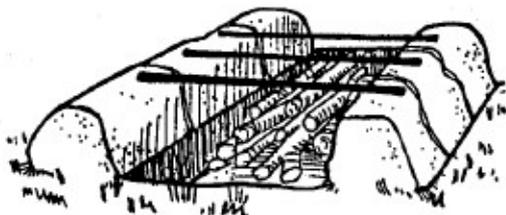
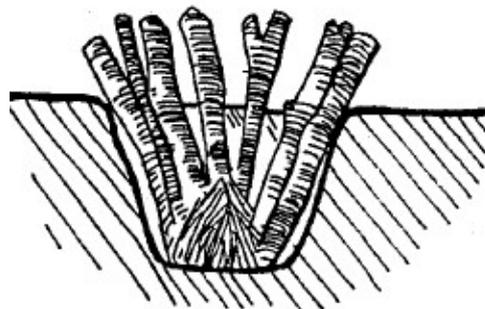


schéma. En terrain dur, le même résultat peut être obtenu sans creuser, mais en formant un couloir au moyen de briques, pierres plates, mottes, ... Pour que le feu soit efficace, il faut tant que possible éviter la perte de chaleur. Les mottes de terre qui forment la tranchée dirigeront la chaleur vers le haut. Il faut toutefois éviter de trop surélever le feu. Si la distance entre les braises et

les casseroles est trop grande, on perdrait trop de chaleur. C'est aussi pourquoi la tranchée ne peut pas être trop large. Toutefois, il faut orienter la tranchée dans la direction principale du vent. Ainsi, le vent activera favorablement le feu. Soigne bien que par vent fort, tu places les casseroles un peu derrière les braises afin de profiter de la chaleur optimale.

### 2) Feu polynésien

On creuse un grand trou en forme de cuvette, d'une profondeur d'environ 40 cm et d'un diamètre à la surface presque égale à celui de la casserole. Au fond, on placera si possible une grande pierre plate. C'est dans le trou qu'on fera un feu. Ensuite on placera la casserole au dessus, tout en laissant la possibilité à l'air de pénétrer dans le trou afin de procurer l'oxygène nécessaire pour la combustion.



### 3) Avantages et désavantages

Feu de Tranchée	Feu Polynésien
Plusieurs casseroles simultanément	Une casserole à la fois
beaucoup de perte de chaleur	Perte de chaleur minimale
beaucoup de bois pour son alimentation	Peu de bois pour son alimentation
Est sensible à la pluie	Est peu sensible à la pluie
Le vent aura un effet bénéfique en activant le feu	Le vent n'influence pas le feu
Facile à construire	Difficile à construire car il faut creuser

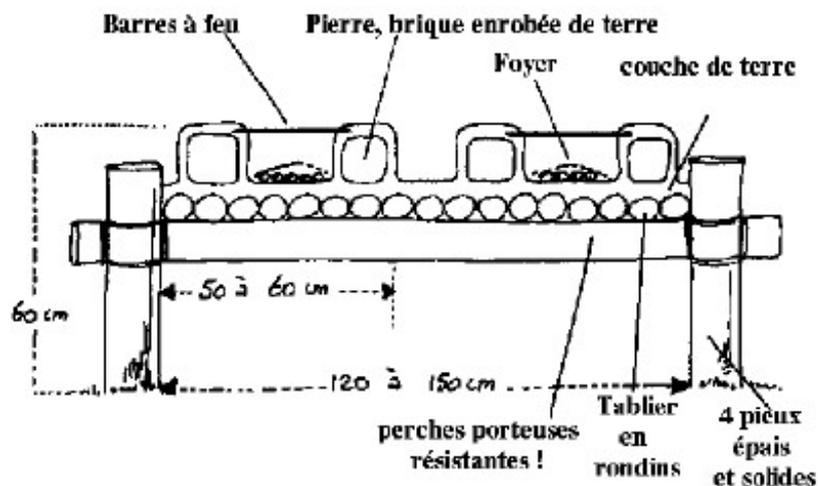
## Feu de table

Au camp, tu construiras un feu de table. Celui-ci n'est au fait rien d'autre qu'un feu de tranchée surélevé. Tout comme le feu de tranchée, celui-ci sera plus long que large et dirigé vers la direction du vent prédominant.

Puisque ce feu est surélevé, il faudra protéger ta construction en bois de la chaleur du feu. C'est pourquoi la construction en bois devra être assez basse et large afin d'obtenir après le placement des mottes de terre et de la terre glaise un feu assez grand et pratique. N'oublie pas que le plateau de cuisine doit se trouver à hauteur de la taille. Ainsi tu pourras facilement déplacer et regarder dans les casseroles.

En ce qui concerne les dimensions de la construction en bois:

- Espace entre les piquets de coin: largeur du feu voulu + 50 à 60 cm (mottes de terre)
- Longueur du feu: dépendant de la grandeur de la grille.
- Hauteur des piquets de coin: au moins jusqu'à hauteur de la taille + 60cm dans le sol
- Hauteur de la base horizontale: environ 10 cm en dessous de genoux.



En ce qui concerne la construction du feu de table.

- Faire les brelages de l'extérieur du feu.
- Couvrir la construction en bois avec du papier aluminium de l'intérieur.
- Placer au moins 20 à 30 cm de protection de mottes de terre pour former la tranchée.
- Recouvrir le tout d'une couche de terre glaise de quelques centimètres.
- Eventuellement prévoir un petit rebord à l'arrière du feu pour éviter que les bûches de bois et les braises ne tombent du feu en ajoutant de nouvelles bûches.
- Faire sécher le tout avant le premier emploi.

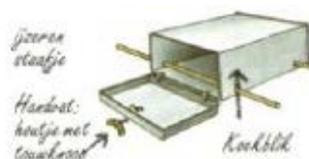
## Autres idées

A côté des feux décrits ci-dessus, il y a moyen de construire un four. Pour ceci on a besoin d'un espace qu'on peut fermer qui est chauffé par un feu qui se trouve en dessous. Ainsi les aliments placés dans ce four, seront chauffés sans rentrer en contact direct avec le feu qui produit la chaleur.

Exemple d'un four.

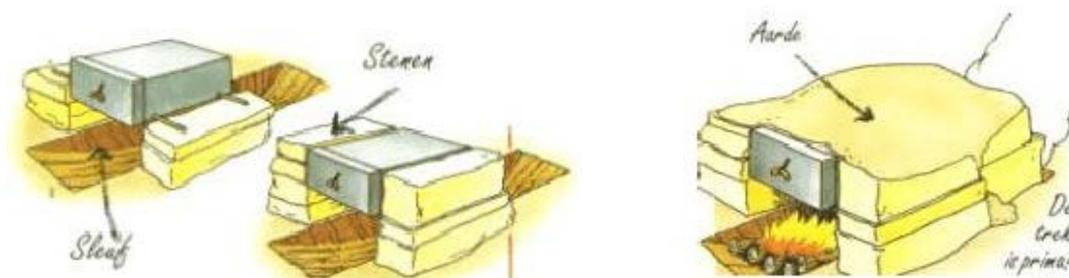
### Matériel:

- une boîte métallique rectangulaire d'environ 20x20x40 cm.
- 2 barres métalliques de +/- 60 cm
- Quelques pierres ou briques



### Construction:

- Fais des trous des 2 côtés à environ 2 cm du fond pour passer les barres à travers.
- Creuse une tranchée aussi large que la boîte et deux fois plus longue.
- Mets de chaque côté les pierres pour poser les barres dessus.
- Fais en sorte que les pierres arrivent jusqu'au haut de la boîte.
- Couvre tout le four pour l'isolation, mais prends garde à garder la porte libre. Ton four est prêt à l'utilisation.



## Haches, scies et maillets

Posséder du matériel est une chose, l'entretenir en est une autre. Voici quelques conseils qu'un bon campeur ne manquera pas d'appliquer quand il s'agit de tenir son matériel en bon état.

### Scies

- Quand tu n'emploies pas la scie, il faut tant que possible détendre la scie pour ne pas garder la lame en tension permanente.
- Afin d'éviter que la lame ne rouille, graisser régulièrement la lame. Pour ceci tant des graisses solides que liquides peuvent servir. Après le camp, emballer les lames graissées dans du papier journal. Ainsi la graisse restera autour de la lame, et les dents de la lame seront protégées.
- Régulièrement vérifier ou faire vérifier le chant de la lame (= l'alignement des dents)
- Au camp on doit toujours ranger la scie dans un endroit à l'abri de l'humidité.
- Ne jamais laisser traîner la scie par terre.

## Haches

- Régulièrement graisser le fer de la hache.
- N'utilise jamais la hache en contact direct avec la terre. Des pierres dans le sol pourraient causer des dégâts irréparables. C'est pourquoi tu emploieras toujours un billot. Pour des raisons pratiques, essayer d'employer la hache et le billot toujours au même endroit. Ceci facilitera le nettoyage du terrain par après.
- Veille toujours à ce que la hache soit bien aiguisée. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, une hache tranchante est bien moins dangereuse qu'une hache émoussée.
- Avant l'emploi toujours vérifier que la hache est bien calée dans le manche. Si la cale est défectueuse, enlève-la et remplace-la par une nouvelle. La cale doit de préférence être en bois et avoir la forme d'un «V» et être assez profonde pour caler suffisamment le manche contre la tête de l'outil. Si toutefois tu n'as pas de nouvelles cales, trempe la hache dans de l'eau pendant une nuit. Ceci fera élargir le bois, et calera mieux. Attention, ceci n'est qu'une solution temporaire. N'emploie jamais de clous ou de vis pour renforcer une cale: ceux-ci n'abîmeront que le manche.
- Au camp on doit toujours ranger les haches dans un endroit à l'abri de l'humidité.

## Maillets

- Même remarque concernant la cale que pour les haches. Une cale défectueuse fait d'un maillet un outil dangereux.
- Au camp on doit ranger les maillets dans la caisse à matériel.

## Autre matériel

- Tout le matériel doit être vérifié et entretenu selon les consignes générales avant et après le camp.
- Au camp on rangera tout le matériel dans les caisses afin de préserver la qualité des différents outils.

# PREMIERE CLASSE

## Constructions

Dans ta seconde classe tu as appris comment construire ton shelter, ton feu de table, ... Il va de soi qu'il y a beaucoup plus à faire. En tant que S.C.P. ou C.P., tu mèneras ta patrouille pour faire des constructions exceptionnelles. Un mirador ou une tente sur pilotis nécessitent une grande précision. Ainsi tu devras soigner à ce que ta construction soit assez stable et forte pour pouvoir porter le poids prévu. C'est surtout dans ces constructions que tes connaissances des épreuves campisme et pioneering se combineront avec ton ingéniosité. Ne te limite pas à ce que les autres ont déjà construit avant toi, mais donne libre cours à ton imagination. Ensuite tu contrôleras si ton projet est réalisable en toute sécurité.

## Raid solitaire

En préparation de ton raid solitaire, tu devras aussi te montrer économe. Trouve des astuces pour construire un abri sans trop endommager la nature. Tu devras aussi être capable de faire un feu en toute sécurité pendant ton raid. Sais-tu nommer les points d'attention concernant un feu? Attention, un feu qui a brûlé longtemps, peut en certains cas se propager sous terre.

## Bois humide

Comment feras-tu pour allumer un feu si ton bois est humide? Sache que le centre d'une branche ou d'un tronc de bois mort est souvent sec.

## Feu de camp

Ces points d'attention sont aussi d'application pour un feu de camp. Mais vu la différence de taille entre un simple feu et un feu de camp, les mesures de sécurité pour ce dernier sont plus importants. Fais une liste avec tout le matériel que tu emmènerais a un feu de camp, et explique pourquoi.

## Tente sur pilotis

Si tu comptes construire une tente sur pilotis, prends note des points d'attention suivants:

1. Calcule les dimensions nécessaires, et assure-toi que tu as assez de bois.
2. Tes poutres de base doivent être assez solides
3. N'oublie pas de mettre des diagonales sur deux faces verticales perpendiculaires.
4. Les poutrelles de ta plate-forme doivent être assez solides, et bien élaguées. Ceci éviteras des matelas gonflables troués.
5. Les points d'attache pour les tendeurs de la tente doivent être bien sécurisés pour éviter que la tente ne s'envole.
6. Veille à ce que ton feu de table n'enfume pas la tente.
7. Veille à ce que ton échelle soit assez pratique pour tous les membres de ta patrouille aussi bien en journée que la nuit.
8. Fais deux fois plus de tours pour tous les brelages importants ou emploie même de la corde plus grosse.
9. Si possible, fais des encoches dans les poutres porteuses afin que tout le poids ne repose pas uniquement sur le brelage.
10. ...

Si tu hésites, demande conseil à tes chefs !

## BADGES

- Avoir passé son épreuve Campisme Première Classe et Pioneering Seconde Classe.
- Savoir utiliser une hache, connaître les précautions d'usage, savoir l'aiguiser et remplacer le manche.
- Savoir utiliser une cognée (grande hache de bûcheron; minimum 15 ans).
- Connaître les différentes variétés de bois propre aux astuces avec leurs qualités et leurs défauts.
- Etablir le programme des astuces de patrouille en tenant compte des possibilités offertes et en veillant à l'économie d'abattage.
- Réaliser les plans et maquettes d'une construction et calculer le métrage de perches nécessaires.
- Abattre correctement un arbre mort à scie ou à la hache dans une direction choisie, l'ébrancher, nettoyer la souche et les environs.
- En prenant la direction d'un groupe, construire au choix: autel, mât, tour d'observation, mirador, parcours d'obstacle, plongeoir, pont. Le conseil des chefs tiendra compte de la finition de l'ouvrage: esthétique, symétrie, taille du bois, qualité des brelages, stabilité, ...

# PIONNEERING

---

Pionneering, Pionniers, ceux qui ouvrent les voies. Cette épreuve te permettra de faire beaucoup de choses avec peu. La réalisation d'astuces est très amusante et aussi très instructive car tu y apprends à te servir de tes dix doigts.

Les cordes sont des instruments utiles à condition de savoir les nouer. Apprendre les nœuds est une chose relativement facile. Rappelle-toi cependant que ce n'est que par la répétition que tu pourras vite et bien faire des nœuds.

## TENDERFOOT

Pour la partie TENDERFOOT, tu verras les nœuds que tu as appris chez les louveteaux. Réapprends-les, refais et refais-les jusqu'à ce que te saches faire ces nœuds parfaitement. Ce sont les nœuds de base.

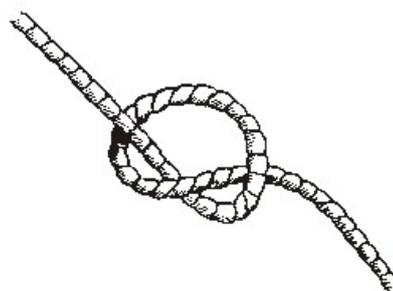
### Simple nœud

#### 1) Exécution

- Fais une boucle
- Passe un brin dans la boucle

#### 2) Usage

- Empêcher une corde de s'effiloche
- Caler une corde dans un trou



### Nœud en huit

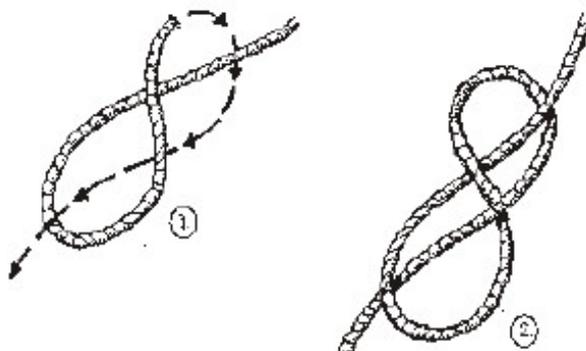
#### 1) Exécution

- Fais une boucle
- Passe derrière le bout fixe de la corde
- et passe dans la corde

Au fait tu as décrit un 8 avec la corde

#### 2) Usage

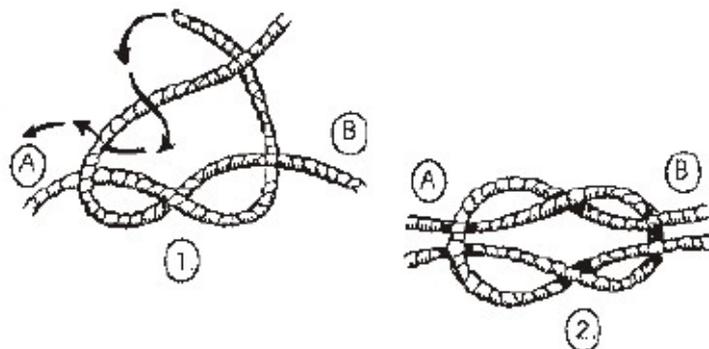
Pareil que pour le simple nœud mais il est plus fiable que ce dernier.



## Nœud plat

### 1) Exécution

- Croise les extrémités A et B
- Comme tu peux le voir, extrémité B est sur l'extrémité A
- Passe l'extrémité B à nouveau derrière extrémité A et serre le nœud



### 2) Usage

- La façon la plus facile pour relier 2 cordes de la même grosseur. Les extrémités doivent être au moins 15 cm de long pour éviter que le nœud ne se détache. L'inconvénient est que le nœud se ferme trop quand il y a trop de force sur le nœud. S'il n'y a pas assez de force, le nœud se détachera.
- Au bout d'un brelage pour éviter que le nœud ne se détache

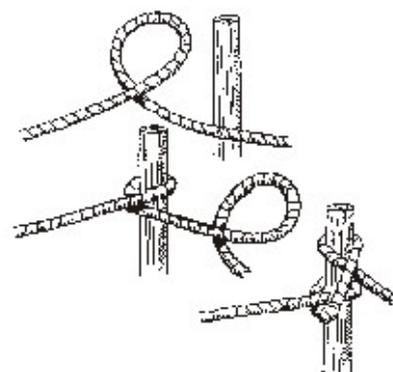
## Nœud de batelier

### 1) Exécution

Pour faire le nœud de batelier il y a 2 méthodes :

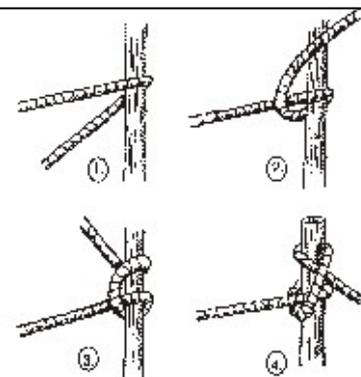
Première méthode (*Quand le bout du tronc est libre*)

- Fais 2 boucles de la même manière
- Mets la deuxième boucle devant la 1<sup>ère</sup> et passe les 2 boucles autour du tronc



Seconde méthode (*Quand le bout du tronc n'est PAS libre (arbre p.e.)*)

- Passe un bout autour de l'arbre (1)
- Fais une croix et repasse autour de l'arbre (2 et 3)
- Repasse sous la 2<sup>ème</sup> boucle autour de l'arbre (4)



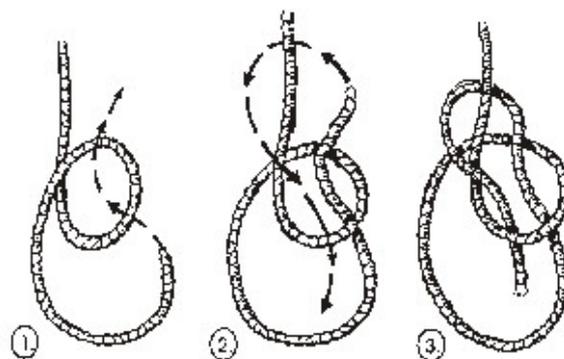
### 2) Usage

- accrocher une corde à un tronc/arbre
- c'est le nœud qu'on emploie pour commencer le brelage

## Nœud de chaise

### 1) Exécution

- Fais une boucle au bout fixe de la corde (ceci ne sera pas la boucle finale)
- Passe avec le bout libre, par en dessous, dans la boucle (ceci est la boucle finale)
- Passe derrière le bout fixe
- Et repasse dans la 1<sup>ère</sup> boucle
- Serre en tenant par une main le bout fixe et l'autre main la boucle et le petit bout de corde libre qui dépasse



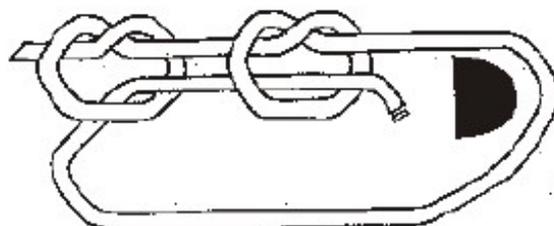
### 2) Usage

- Le nœud le plus employé pour faire une boucle ou accrocher une corde autour d'une poutre
- Très facile pour redéfaire
- Attention au nœud de vache en serrant

## Nœud de tendeur

### 1) Exécution

- Mettre les deux bouts de corde l'un à côté de l'autre
- Avec le premier bout tu fais un simple nœud autour de la deuxième corde
- En serrant le tout, les deux nœuds se colleront l'un à l'autre



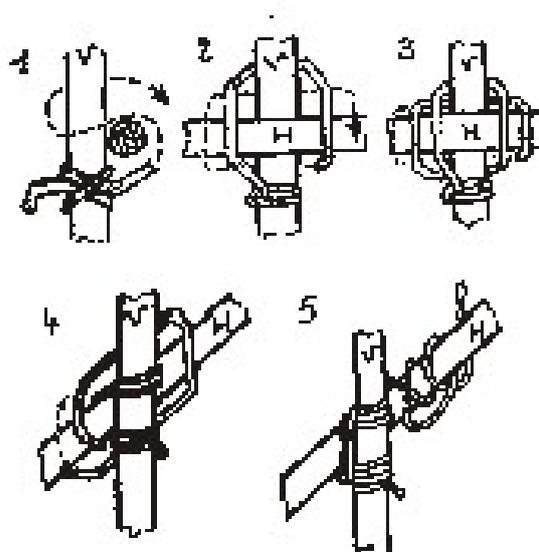
### 2) Usage

- Lier deux bouts de corde de différentes grosseurs
- Rallonger une corde
- Pareil que le nœud plat mais plus fiable

## Brelage

### 1) Exécution

- Fais un nœud de batelier sur la poutre vertical 'V' (vertical; car le brelage doit reposer sur le nœud de batelier)
- Place la poutre horizontale 'H' au-dessus du nœud (1)
- Passe avec la corde devant H, derrière V et ainsi de suite, 3 fois (ou plus pour des brelages portant beaucoup de poids), en ayant soin de passer au-dessus du nœud de batelier
- Veille à effectuer les tours à l'extérieur du précédent sur H et à l'intérieur sur V
- Après le troisième tour, faire trois tours entre la poutre H et V
- Chaque fois bien serrer, c'est ici où on serre le brelage (utilisation d'un petit bâton est conseillé pour mieux serrer)



### 2) Usage

- Attacher ensemble deux bâtons perpendiculaires
- Faire des mégas constructions

## SECONDE CLASSE

Les pionniers sont ces hommes, qui dans la jungle tracent un chemin pour ceux qui viendront après eux. Pour faire cela, ils se servent de haches et quand une rivière doit être franchie, ils n'hésitent pas à construire un pont, se servant de lianes et de leurs connaissances des nœuds.

Chez les scouts, au camp, tu verras que l'occasion se présentera ... Un ruisseau entre ton coin de patrouille et le bois te stimulera pour construire une passerelle vers l'autre côté. Une clôture en fil barbelé ne te posera plus de problème pour le franchir. Mais n'oublie pas qu'après, tu devras démonter ta construction, donc essaie d'utiliser les bons nœuds pour les différents points de jonction.

Le nœud bien fait est celui qui résistera à n'importe quel effort et qui sera facile à défaire si besoin s'en fait sentir.

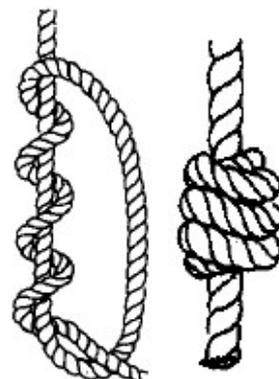
### Nœud de charpentier

- 1) Exécution
  - Enrouler le brin libre de la corde deux ou trois fois sur le tour de corde lui-même.
- 2) Usage
  - Amarrer un cordage qui restera plus ou moins tendu. Si on donne du mou et qu'on secoue la corde, il se défait.
  - Amarrer une corde à un arbre qu'il faut abattre par traction.
  - Pour lier un tas de perches à soulever.
  - Début du brelage croisé (voir plus loin).



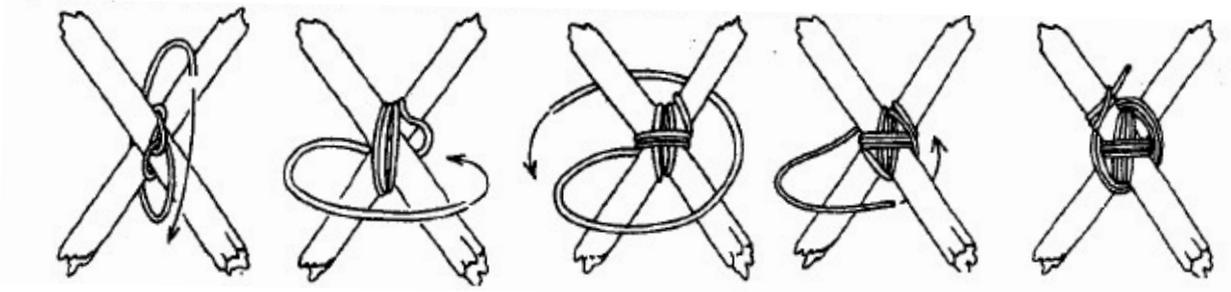
### Nœud de capucin

- 1) Exécution
  - Fais une boucle.
  - Enroule le brin libre autour d'un côté de la boucle et serre le tout.
- 2) Usage
  - Fait à l'extrémité d'une corde, il l'alourdit et permet de la lancer avec davantage de précision.
  - Plus beau que le nœud en huit.



### Brelage croisé

- 1) Exécution
  - Commencer par un nœud de charpentier sur les deux pièces croisées.
  - Faire ensuite sur ces mêmes pièces, deux ou trois tours dans le même sens.
  - Continuer par deux ou trois tours dans le sens perpendiculaire.
  - Ajouter quelques tours comme un simple brelage.
  - Terminer par un nœud de batelier sur une des pièces.



## 2) Usage

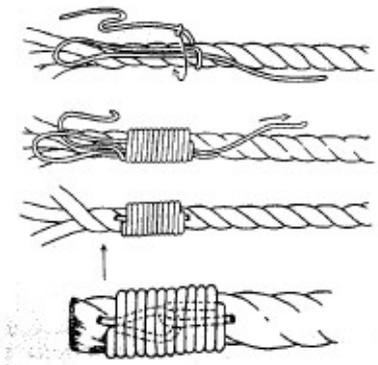
- Accrocher deux bouts de bois qui forment un angle de plus de 90°

## Surliure

### 1) Exécution

Pour surlier, on se sert de ficelle mince. Les dessins montrent comment on procède.

Attention: serrer fort les tours de ficelle, et les faire jointifs et réguliers.



### 2) Usage

- On peut avantageusement arrêter un cordage au moyen d'une épissure.
- Si la corde est en matière plastique, on peut en chauffer le bout et le faire fondre. Mais ce ne peut être que provisoire. Une surliure est quand même nécessaire.
- Autour d'une poutre avant de l'enfoncer dans le sol afin d'éviter qu'elle ne se fende.

## Nœud d'écoute

### 1) Exécution

Voir dessin =>



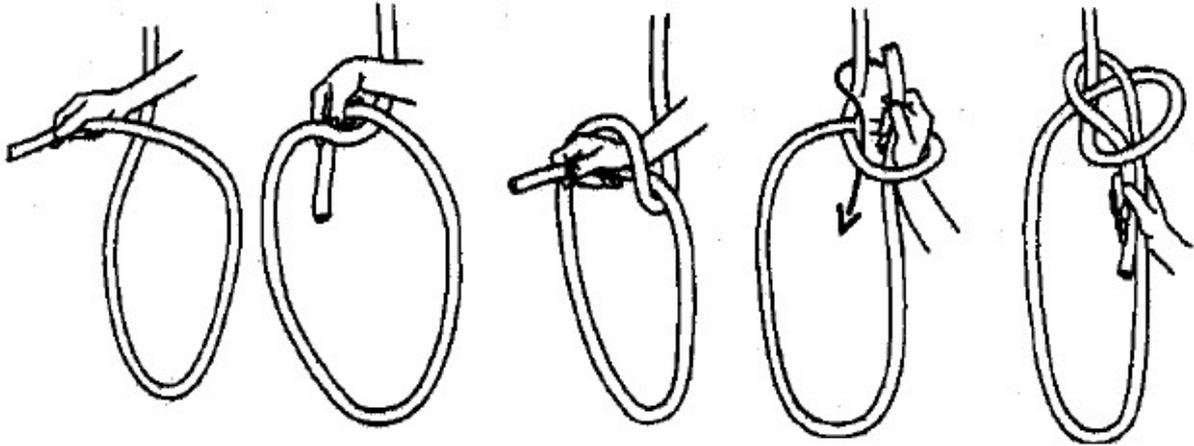
### 2) Usage

- Convient quand les deux cordes à assembler sont de grosseurs différentes.
- C'est le fait de croiser un des brins et de le coincer sur lui-même qui donne la sécurité.
- Attacher le drapeau à la drisse.

## Nœud de chaise à une main

### 1) Exécution

Voir dessin



### 2) Usage

- S'assurer en montagne.
- Frapper un hauban à l'œillet du coin d'une tente

## Remarques

N'oubliez pas qu'un mauvais nœud est ce qu'il y a de pire! Donc soyez sûrs des nœuds que vous faites. Quand vous faites une construction, gardez cette seconde classe à portée de main. Un coup d'œil à la bonne page peut vous éviter une sale chute de votre tente sur pilotis ou autre acrobatie ...

Vous verrez aussi que tandis que le camp se déroule, les nœuds vont se desserrer. Cela est dû au changement d'humidité de la corde entre la nuit et le jour. Il faudra resserrer les nœuds. (Un à un, bien-entendu !)

Amusez-vous et faites des merveilles!

## PREMIERE CLASSE

Il va sans dire que les nœuds du Tenderfoot ainsi que ceux de la Seconde Classe restent à connaître c.à.d.:

Le nœud Simple  
Le nœud de Charpentier  
Le nœud en Huit  
Le nœud de Capucin  
Le nœud Plat  
Le Brelage Croisé

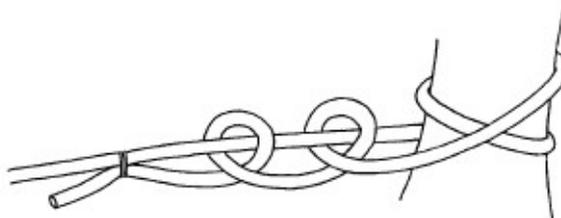
Le nœud de Batelier (2 façons)  
La Surliure  
Le nœud de Chaise  
Le nœud d'écoute  
Le Brelage  
Le nœud de Tendeur

Un bon pionnier est celui qui connaîtra l'avantage et le désavantage de chaque nœud et qui fera son choix quant au nœud à employer en fonction des circonstances et des buts.

Voici quelques nouveaux nœuds qui pourront te servir bientôt ...

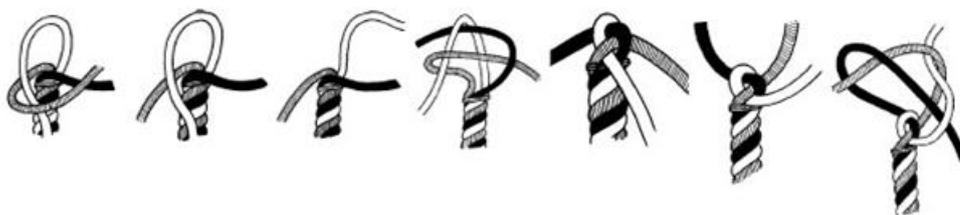
### Nœud d'arrêt

1. Exécution
  - Passer 2 fois autour du piquet
  - Terminer avec 2 demi clefs sur la corde
2. Usage
  - A amarrer une corde à un piquet
  - A remplacer le tiran cassé d'un tendeur



### Epissure de bout de corde

1. Exécution



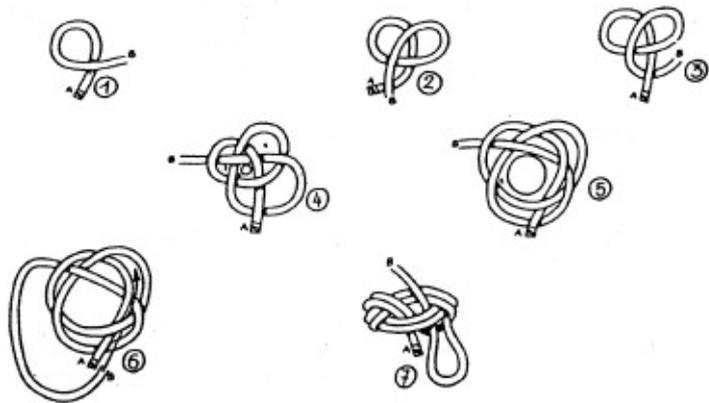
2. Usage
  - Terminer proprement le bout d'une corde

## Nœud de tête de turc

1. Exécution

2. Usage

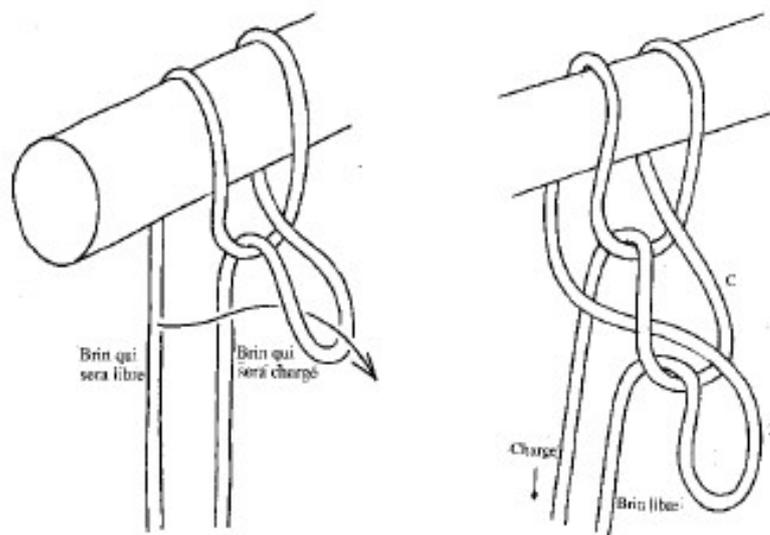
- Anneau de foulard
- Boule à l'extrémité d'une corde (= nœud de pomme)
- Anneau tressé de tous genres



## Nœud de l'évadé

1. Exécution

Vous connaissez l'histoire du type qui pour s'évader, doit se laisser descendre le long d'une corde et veut ensuite récupérer sa corde. Si la corde est assez longue pour être utilisée double, la passer autour du support. Avant de la laisser pendre, nouer ensemble les deux extrémités, ceci pour des raisons de sécurité. Suivez les images ci-dessous pour faire le nœud. Serrer le nœud: au besoin, tenir en main la boucle (B) de manière à ce qu'elle ne se défasse pas et qu'elle soit bien serrée sous la corde (C). Prendre garde de ne pas toucher au brin libre en descendant. En tirant sur le brin libre, le nœud se défait et la corde tombe car elle ne passe pas autour du support. A la rigueur, il est possible de récupérer la corde en la secouant, ce qui peut faire ouvrir le nœud.



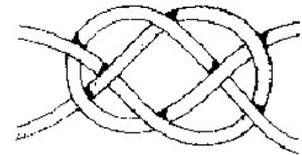
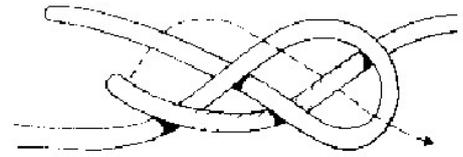
2. Usage

- Pour s'évader ☺
- Descendre d'une falaise et récupérer la corde

## Nœud de carrick

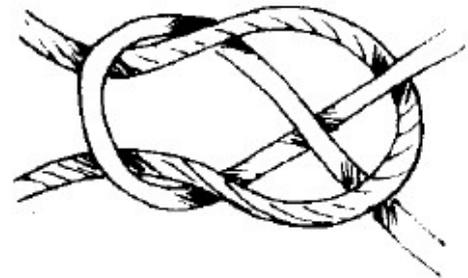
1. Exécution
2. Usage

Ce nœud convient pour assembler de grosses cordes. Il tient bien et ne se serre pas trop, de sorte qu'il est facile à défaire, même s'il a trempé dans l'eau. Il se présente comme un nœud d'écoute dont les deux moitiés sont identiques. Pour plus de sécurité, frapper les deux brins libres sur les brins engagés au moyen de petites surliures.



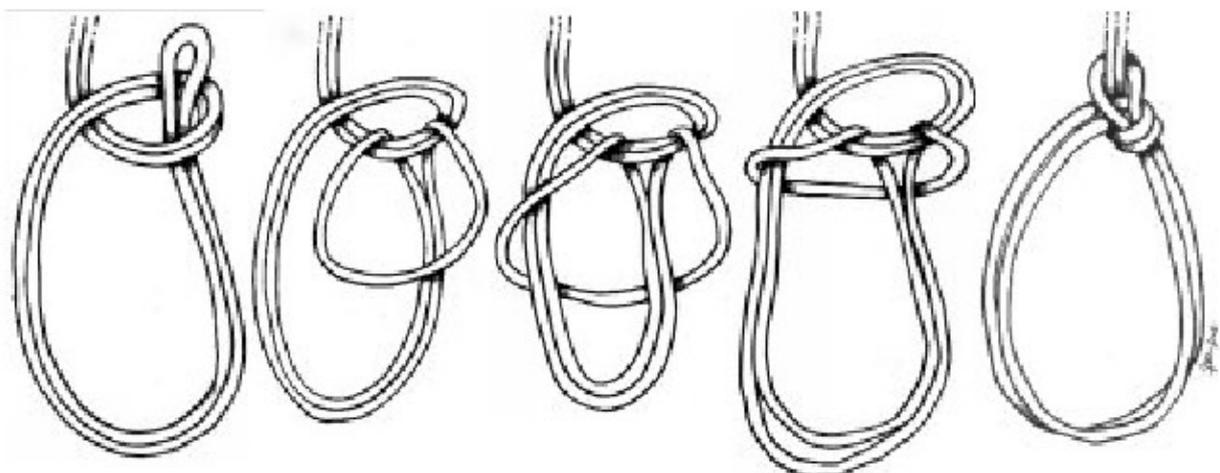
## Nœud de tisserand

1. Exécution
  - Faire un filet avec des nœuds d'écoute
2. Usage
  - Des filets, hamacs, clôtures, ...



## Noeud de chaise double

1. Exécution









h. Le résultat:

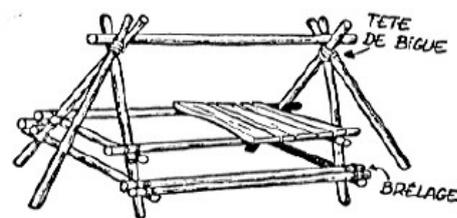
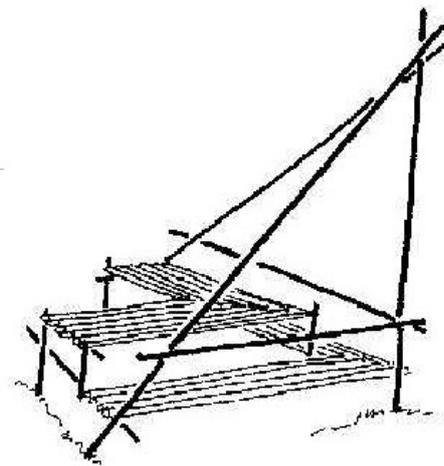
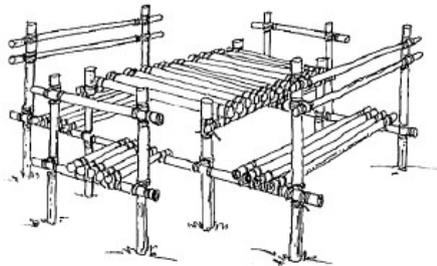


## 2. Usage

Pour accrocher plusieurs perches: 4, 6, 8, ...

Si tu n'as pas de gros bois, tu peux combiner de cette façon plusieurs fines perches afin de pouvoir porter un gros poids.

## Quelques exemples de constructions



Le mat Trébuchet du camp scout en 2010 :



## Quelques liens intéressants

<http://www.vvksm.be>

<http://www.lesnoeuds.com>

<http://www.tabou.be>

<http://www.latoilescoute.net>

Et voilà, tu connais déjà pas mal de nœuds maintenant pour épater les autres patrouilles avec tes belles constructions! N'oublie pas de contrôler souvent tes nœuds ! Il est possible que pendant la durée d'un camp, à cause de pluie, soleil, usure, etc. les nœuds perdent leur solidité.

Peut-être avons-nous oublié de mentionner un avantage ou désavantage d'un nœud. Alors n'hésite pas à prendre des notes dans ton carnet scout, d'en parler autour de toi et de nous envoyer un mail à [brownsea.upb@gmail.com](mailto:brownsea.upb@gmail.com).

Passes encore d'agréables moments dans et sur tes constructions en bois et de cordes !

## BADGES

- Avoir passé son épreuve Pioneering Première Classe.
- Connaître l'utilisation des cordes en chanvre (bois) et en nylon ainsi que leur entretien.
- Savoir calculer la résistance pratique d'une corde et la charge de rupture
- Connaître et utiliser au camp au moins :
  - 3 nœuds d'arrêt
  - 5 nœuds de jonction
  - 5 nœuds d'amarrage
  - 4 nœuds de sauvetage
  - 9 nœuds de forestage
  - 2 nœuds de raccourcissement
- Connaître et utiliser les façons d'épisser une corde
- Connaître et utiliser les 3 brelages (carré, diagonal et long).
- Préparer et diriger la construction d'un pont de singe.

# INGENIOSITE

---

## TENDERFOOT

Cette épreuve tu la passeras après avoir réussi l'épreuve de pionneering et de campisme.

Tu devras construire dans ton coin de patrouille un objet utilitaire en partant d'un arbre mort sorti de la forêt. Tu devras au moins débiter, couper, enfoncer et faire minimum 4 brelages carrés.

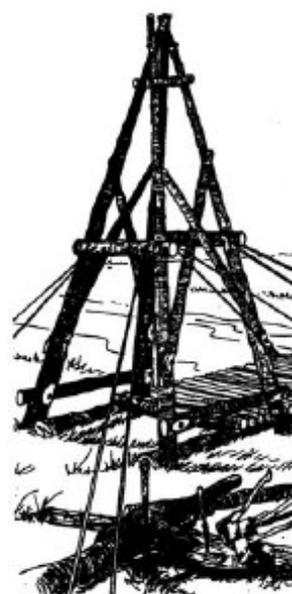
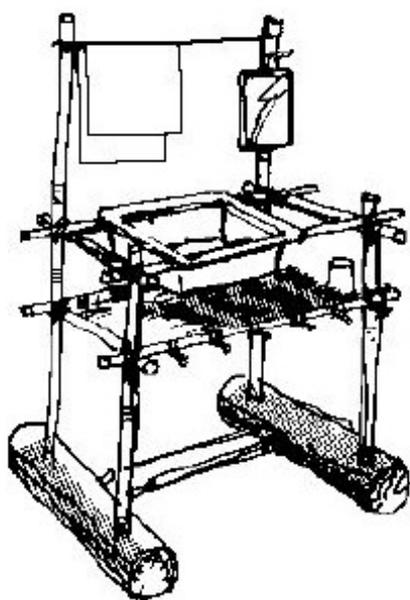
Bien sûr sans l'aide de quelqu'un ou de ton livre.

## SECONDE CLASSE

### Epreuves :

- 1) Il te manque un mât pour le montage de la tente: propose une solution et réalise-la.
- 2) Fais une construction "utile" dans ton coin de patrouille en utilisant tes connaissances du pionneering.
- 3) Un tendeur de ta tente est cassé: fais 2 sortes de tendeur de remplacement.

Voici quelques exemples



## PREMIERE CLASSE

L'ingéniosité ne sait pas être forcée, mais l'originalité peut bien être entraînée. C'est pour cela qu'on te demande d'organiser une réunion complète. En partant de l'idée, la conception, l'élaboration, la mise en pratique, la recherche d'un lieu & d'une date, trouver des gens pour aider, la coordination des gens qui aident, le briefing, l'organisation du jour même et ne pas oublier le débriefing par après avec tes chefs !

A la place d'une réunion, ceci peut aussi être une activité à part entière au grand camp ou l'élaboration complète d'un thème de camp. Prends-toi y bien à temps, parce qu'une bonne activité demande beaucoup de préparation.

# SECOURISME

---

## TENDERFOOT

Le scout est fait pour **servir et sauver son prochain**.

Tout d'abord tu dois savoir qu'un scout de ton âge n'a pas assez de connaissance des "premiers soins" pour agir tout seul. Donc, si c'est grave, va directement **avertir les chefs!**

### Réaction accident

- Tout d'abord tu veilleras à ce que le blessé soit en sécurité. Ne jamais déplacer un blessé sauf s'il est en danger. N'oublie jamais ta propre sécurité.
- En second lieu il faut contrôler les fonctions vitales du blessé:
  - Est-il **conscient**?
  - **Respire-t-il** toujours?
  - Est-ce que son **cœur bat** encore?
- Eviter l'état de choc, mettre le blessé à l'aise et ne jamais le laisser seul.
- Ensuite soigner les blessures, fractures et brûlures.
- Appeler de l'aide spécialisée en téléphonant au numéro international des urgences "**112**". Tu diras clairement **qui** tu es, **où** tu es, **ce** qu'il s'est passé, combien de personnes sont impliquées et quelles sortes de **blessures**.

### Fracture ou foulure

A notre niveau on ne sait pas faire la différence entre fracture et foulure.

#### 1) Symptômes

- Perte de fonction
- Bosse là où ça fait mal (parfois) avec ou sans bleu
- Membre désaxé (parfois)

#### 2) Réactions

- Immobiliser
- Ne jamais déplacer une victime blessée au dos, au cou ou au ventre!
- Faire radiographier

### Saignements

On fait la différence entre un saignement **artériel** (des gros jets clairs qui giclent à haute pression) et **veineux** (du sang foncé qui coule mais avec moins de pression).

#### 1) Artériel

Arrêter à tout prix le saignement en serrant plusieurs compresses ou un foulard sur la plaie à l'aide d'un objet dur (éventuellement mettre provisoirement un doigt dans la plaie afin de boucher l'artère).

## 2) Veineux

Mettre un bandage qu'il faut changer dès que ça perce.

## Brûlures

On fait la différence entre **trois degrés**

- Premier degré: rouge, irrité, desséché => **mettre une lotion solaire**
- Deuxième degré: cloques => **avertir les chefs**
- Troisième degré: cloques explosées, peau blanche ou noire => **aller immédiatement aux urgences**

Rincer immédiatement à l'eau froide et propre le plus longtemps possible (minimum 15 minutes) et nettoyer la blessure. Un pansement stérile avec une pommade genre Flamazine coupera le contact avec l'air.

## Problèmes de camp

### 1) Ampoules ou cloques (aux pieds ou aux mains)

Ne les percer (avec une aiguille désinfectée) que si elles gênent trop, sinon on ne touche pas. Après avoir percé on met une pommade et un sparadrap. Si la cloque s'est déchirée toute seule, bien se laver les pieds, désinfecter la plaie, couper le contact avec l'air et faire inspecter par un chef. N'enlève surtout pas la peau de la cloque. Elle sert de protection supplémentaire.

### 2) Tiques

Si vous trouvez une tique sur votre corps, enlevez-la avec une pince à épiler ou une pince spéciale tiques. Empoignez-la le plus près possible de la peau et tirez-la lentement avec force sans jamais l'écraser. La rupture du rostre n'est pas plus grave qu'une écharde ou une épine. Désinfecter soigneusement secondairement ...

Ne pas asperger la tique d'éther, alcool, pétrole, ne pas la brûler avec une cigarette, tous moyens qui la conduisent à régurgiter toutes ses bactéries, virus, toxines etc. dans votre organisme!

## SECONDE CLASSE

Le but de ce chapitre n'est pas de t'énumérer toutes les maladies possibles et imaginables. Il tentera de te donner quelques conseils précieux en cas d'accident, pouvant se produire au camp, pendant une réunion, ou même dans la vie de tous les jours.

Mais le plus important est de te donner une manière de penser et d'agir en cas d'accident. Ta réaction face à une certaine situation est aussi importante que tes connaissances d'EHBO.

C'est pourquoi nous te donnerons tout d'abord une idée de comment réagir en cas d'accident. Ensuite nous passerons en revue les différentes blessures.

### Approche de la victime en cas d'accident grave

- 1) Evalue la situation  
Que s'est-il passé? Regarde, sens, écoute. Essaie d'avoir une vue générale de la situation. Et surtout: reste calme.
- 2) Veille à ta propre sécurité, celle des spectateurs et celle de la victime. Evite d'autres accidents. Demande s'il y a un médecin ou une personne (plus) qualifiée dans les environs. Cette personne pourra t'aider (ou inversement: tu pourras l'aider).
- 3) Evalue les fonctions vitales de la victime.

**La conscience:** parle à la victime; frappe dans les mains au-dessus de sa tête; pince-lui dans le bras. Si la victime réagit, elle est consciente. Dans ce cas, demande le ce qui s'est passé et où la victime a mal.

**Les voix respiratoires libres:** dégage le cou de la victime (le col de sa chemise, la cravate, le foulard) afin qu'elle puisse respirer (plus) librement; regarde dans la bouche et enlève d'éventuels objets qui pourraient bloquer la respiration; mets la tête en hyperextension (attention au cou)

**La respiration:** regarde les mouvements respiratoires; écoute la respiration; sens le souffle expiratoire. La meilleure méthode pour ceci est de placer l'oreille au-dessus de la bouche et de regarder les poumons.

**La circulation:** sens le pouls dans le cou ou au poignet de la victime. Ne sens jamais le pouls de la victime avec ton propre pouce car tu sentiras ton propre pouls et pas celui de la victime.

Les premiers soins pour réactiver les fonctions vitales (respiration et massage cardiaque) sont importants et peuvent sauver une vie à condition qu'ils soient bien effectués. C'est pourquoi il te faudra suivre un cours d'EHBO (plus d'information plus loin dans cette épreuve).



- 4) Fais appeler du secours par un spectateur en appelant le 100 ou le 112 (européen). Veille à ce que cette personne connaisse et donne la réponse aux questions suivantes. **Qui, Quoi, Comment, Où, Quand, Combien** de victimes et leur état. Elles peuvent déterminer si un secours spécialisé doit venir sur place. Il faut toujours raccrocher en dernier ! Les services de secours ont peut-être encore des questions importantes à te poser. Fais toujours revenir la personne qui a appelé les services de secours !

- 5) Contrôle les fonctions non vitales: saignements, brûlures, fractures. Plus loin dans cette épreuve, ces blessures seront décrites, ainsi que les premiers soins.
- 6) Garde un contact psychologique avec la victime. Sois à l'écoute de la victime et parles lui. Même si la victime ne sait pas te répondre ou que tu penses qu'elle est inconsciente, continue à lui parler. Essaie de calmer et de rassurer la victime.
- 7) Reste toujours auprès de la victime. Ne la laisse jamais seule sauf si tu te trouves seul avec la victime et que tu dois toi-même chercher les secours. Mets la victime en position de sécurité.



- 8) Ne déplace jamais une victime sauf en cas de danger immédiat. Evite tout effort pour la victime et ne lui fais pas plus de mal en voulant la bouger.



- 9) Assure-le plus de confort possible à la victime. Abrite la victime du soleil et de la pluie, protège la victime du froid et de l'humidité.
- 10) Ne donne jamais à boire ou à manger à une victime !

Ces dix règles de base ne sont pas seulement valables pour les accidents graves, mais également pour tous les accidents. Pour une simple blessure, certains points sembleront superflus (p.e. contrôle des fonctions vitales). Cependant, n'oublie pas que même un petit accident (à première vue banal) peut provoquer une perte de conscience, même après un certain laps de temps.

## Aperçu des blessures communes et des premiers secours

### Les hémorragies

Une hémorragie est une perte de sang provoquée par une lésion à un vaisseau sanguin. On distingue l'hémorragie

- capillaire: l'hémorragie se limite à de petits saignements (points rouges) qui s'arrêtent tout seul.
- artérielle: le sang est rouge vif et projeté d'une façon pulsative hors de la plaie.
- veineuse: le sang est rouge foncé et coule d'une façon continue sans pression hors de la plaie.

### **Saignements internes**

L'hémorragie se produit à l'intérieur du corps et ne peut être vue directement à l'extérieur. P.e. un saignement dans le cerveau, dans le foie ou dans la rate.

**Traitement:** appelle immédiatement du secours.

Les blessures provoquées par un choc tel qu'un "bleu", une bosse sur le crâne ou un gonflement d'un muscle ou d'une articulation sont également des hémorragies internes.

**Traitement:** des compresses froides suffiront pour adoucir le mal et résorber la déformation.

### **Saignements internes extériorisés**

Le saignement interne ne reste pas dans le corps, mais peut être vu par les ouvertures naturelles du corps. P.e. un saignement de nez, par les oreilles ou de la bouche.

**Traitement:** en cas de saignement de nez:

- Fais asseoir la victime, la tête légèrement inclinée en avant (certainement pas en arrière, car cela ferait couler le sang dans la gorge et pourrait étouffer la victime)
- Pince les narines avec le pouce et l'index jusqu'à ce que le saignement s'arrête;
- Défends-lui de se moucher ou de mettre quelque chose dans la narine.

### **Saignements externes (le sang sort de la plaie)**

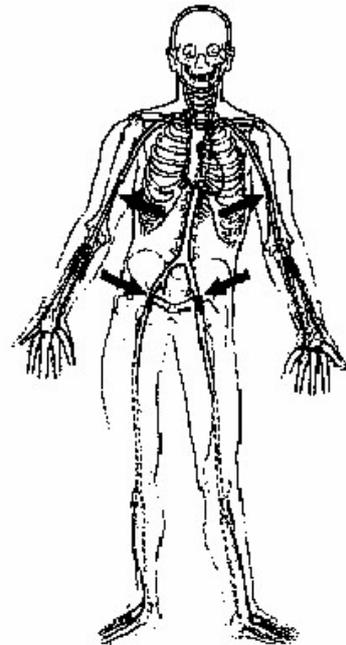
**Traitement:** fais arrêter le saignement :

- Mets le bras ou la jambe en hauteur, afin de diminuer l'arrivée de sang;



- Exerce une pression directe sur la plaie avec tes mains, en mettant un objet sur la plaie et/ou en faisant un nœud au-dessus de la plaie (durant 15 minutes). Si possible, utilise toujours un bandage stérile sur la plaie, pour éviter d'aggraver les choses en infectant la plaie.
- Exerce une pression indirecte. Diminue l'arrivée de sang en pressant l'artère contre l'os avant la plaie.

Attention: Pour toute hémorragie, ne jamais appliquer le garrot. L'emploi du garrot est nettement plus compliqué qu'il ne paraît et également très dangereux pour la victime. Ne l'emploie donc que dans les cas extrêmes tels que membres arrachés ...



## Les brûlures

Une brûlure est une lésion des tissus provoquée par:

1. de la chaleur (objets ou liquide chaud, feu);
2. de l'électricité (une électrocution);
3. du frottement (une cloque au pied après une longue marche);
4. des rayons (un coup de soleil);
5. des produits chimiques (une brûlure est une réaction chimique entre une matière et de l'oxygène que tu trouves dans l'air. Il est donc important de toujours bien couvrir une brûlure afin d'éviter l'apport d'oxygène.)
6. le froid (p.e. quand on brûle des verrues)

Il y a trois types de brûlures:

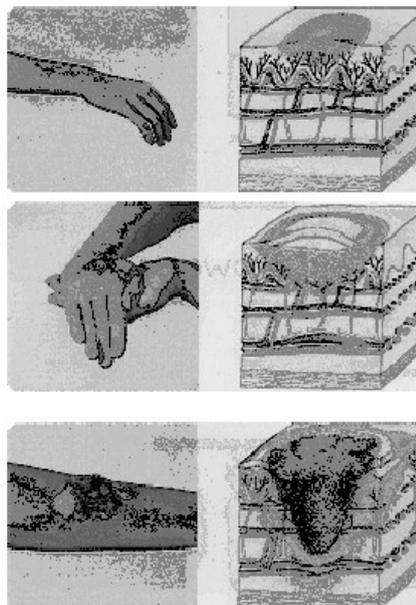
Les brûlures du **premier degré**: celle-ci est peu profonde, la peau est rouge, légèrement enflée et très douloureuse (p.e. un coup de soleil).

Les brûlures du **second degré**: des cloques se forment et la peau est très douloureuse. Autour des brûlures du second degré, on trouve souvent une brûlure du premier degré.

Les brûlures du **troisième degré**: toutes les couches de la peau sont atteintes. La plaie est noire ou même blanche et insensible. Des associations avec des brûlures du premier et du second degré sont possibles.

**Traitement:** en générale

- refroidis la plaie avec de l'eau pas trop froide durant 20 minutes;
- en cas de brûlures suite à un produit chimique, lis les notices de sécurité du produit chimique. En principe, enlève les habits imprégnés sous une douche, mais parfois l'eau peut provoquer une réaction encore plus forte;
- ne tâche pas d'enlever les habits brûlés dans la peau;
- ne mets jamais de l'huile ou du beurre sur des brûlures;
- ne perce jamais les cloques sauf aux pieds;
- mets un désinfectant qui protège (Flammazine);
- mets un pansement (gras) stérile sur la plaie.



## Les fractures

Il y a fracture lorsque la cohésion entre un ou plusieurs os est rompue suite à un choc violent sur l'os en question ou un impact indirect (une chute sur les mains provoquant une fracture à l'épaule); ou encore une contraction musculaire.

Les fractures sont généralement divisées en deux catégories:

1. une fracture fermée (simple): seul l'os est atteint;

**Traitement:**

- immobilise l'os fracturé
- appelle les secours

2. une fracture ouverte (compliquée): à côté de la fracture il y a une plaie provoquée par l'action coupante de l'os fracturé, qui transperce les tissus.

**Traitement:**

- arrête le saignement
- couvre la plaie avec un pansement stérile
- immobilise l'os fracturé
- appelle les secours

Une fracture est <b>toujours</b> accompagnée de	Une fracture est <b>moins souvent</b> accompagnée de
Douleurs Gonflements Saignement (interne ou externe) Dysfonctionnements de l'os	Positions anormales de l'os Mobilités anormales de l'os Craquements Fragments d'os visible (fracture ouverte)

## Les luxations

Si par un mouvement trop brutal, deux os formant une articulation se déboîtent, on parle d'une luxation. Les deux os ne se trouvent plus à leur place initiale. Souvent cela entraîne par la même occasion une déchirure des ligaments.

**Traitement:**

- immobilise l'articulation (n'essaie jamais toi-même de remettre l'articulation en place)
- appelle les secours

Une luxation est <b>toujours</b> accompagnée de	Une luxation est <b>moins souvent</b> accompagnée de
Douleurs Gonflements Saignement (interne ou externe) Dysfonctionnements de l'os	Positions anormales Mobilités anormales de l'articulation

## Les entorses ou foulures

Les deux os d'une articulation se sont déboîtés durant un moment, puis ont repris leur place initiale. Les ligaments sont cependant dans la plupart des cas blessés.

### Traitement:

- refroidis l'articulation durant 15 minutes sous l'eau froide;
- évite tout mouvement de l'articulation;
- mets l'articulation en hauteur;
- applique un bandage élastique.

Une entorse est accompagnée de
Douleurs Gonflements Restrictions de mouvement

## Les contusions

Les tissus se font écraser entre un objet externe et l'os. Cela implique des lésions aux vaisseaux sanguins, aux muscles et autres structures.

## Les déchirures musculaires ou ligamentaires

**Traitement:** comme une entorse

Une contusion ou une déchirure est accompagnée de
Douleurs Gonflements "Bleus" Rigidités

## Insolation et coups de chaleur

### 1) Une insolation ou un coup de soleil

L'insolation est provoquée par l'action directe du soleil sur le corps. C'est une brûlure qui peut être très grave si elle se situe à la tête (jusqu'à des pertes de conscience).

#### Les signes:

- la figure est rouge et la peau est déshydratée;
- un pouls rapide;
- des maux de tête et des vertiges;
- soif;
- des nausées.

#### Traitement:

- mets la victime hors du soleil;
- mets la victime à moitié couchée;
- mets des compresses froides sur le front;
- appelle les secours.

## 2) Un coup de chaleur

Un coup de chaleur est provoqué par la chaleur de l'air, sans action directe du soleil. La victime peut faire des températures jusqu'à 41°C.

### Les signes:

- Il n'y a plus de transpirations;
- La victime fait subitement des hautes températures;
- Un pouls rapide;
- Une respiration rapide.

### Traitement:

- déshabille la victime;
- refroidis la victime;
- dégage les voies respiratoires;
- appelle les secours.

## Trousse de secours

Au camp, ou même à la maison, tu devrais avoir une trousse de secours à disposition.

Voici une idée de ce qui ne peut pas manquer dans une trousse de secours au camp. Si tu ne retrouves pas ces médicaments dans ta trousse, passes chez le pharmacien avec la liste ci-dessous. Il t'aidera.

### **Médicaments pour**

- Constipation
- Diarrhée
- Crampes d'estomac
- Maux de gorge
- Maux de tête
- Fièvre

### **Pour usage externe**

- Désinfectant
- Crème contre les brûlures (p.e. Flamazine)
- Crème solaire et après solaire
- Pommade/gel pour muscles, entorses, "bleus", ...
- Piqûres d'insectes

### **Pansements**

- Tape adhésif (hypoallergiques)
- Sparadraps
- Compresses stériles et emballées individuellement (éventuellement des compresses grasses)
- Bandages de fixation et bandages élastiques afin d'exercer une pression continue
- "driehoeksverbanden"

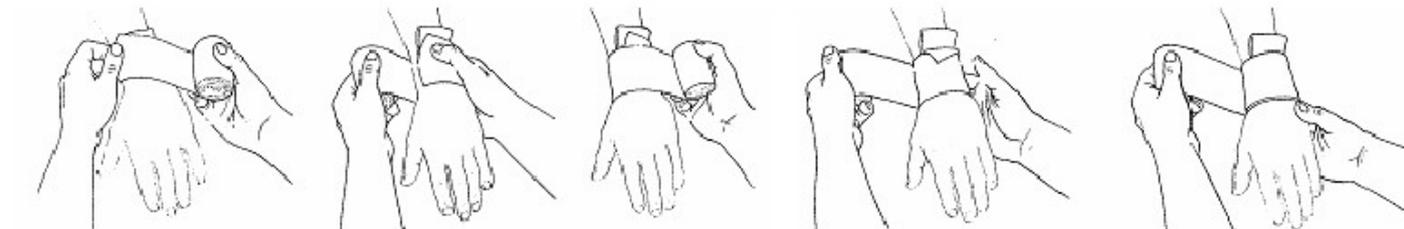
### **Divers**

- Un thermomètre
- Des ciseaux
- Des épingles de sécurité et aiguilles

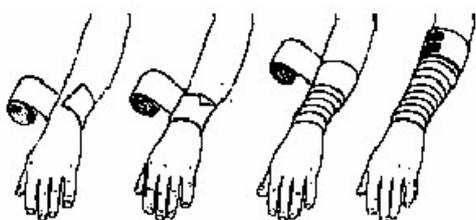
- Une brosse à ongle et un petit savon
- Une pincette

## Comment mettre un bandage

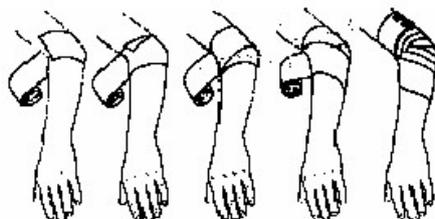
Le commencement d'un pansement



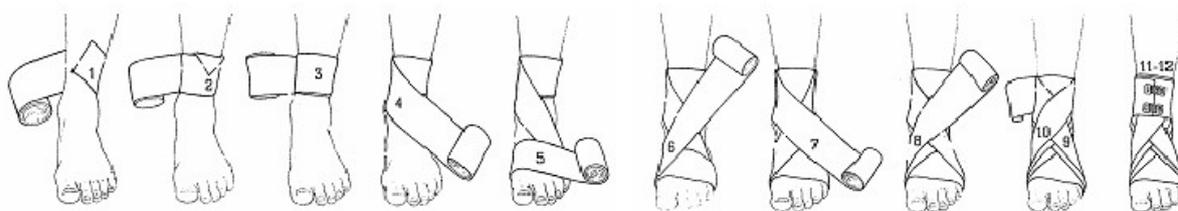
Un pansement en spirale



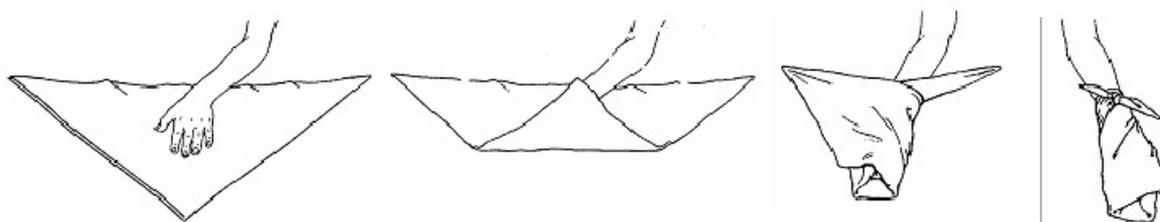
Un pansement croisé du coude ou du genou



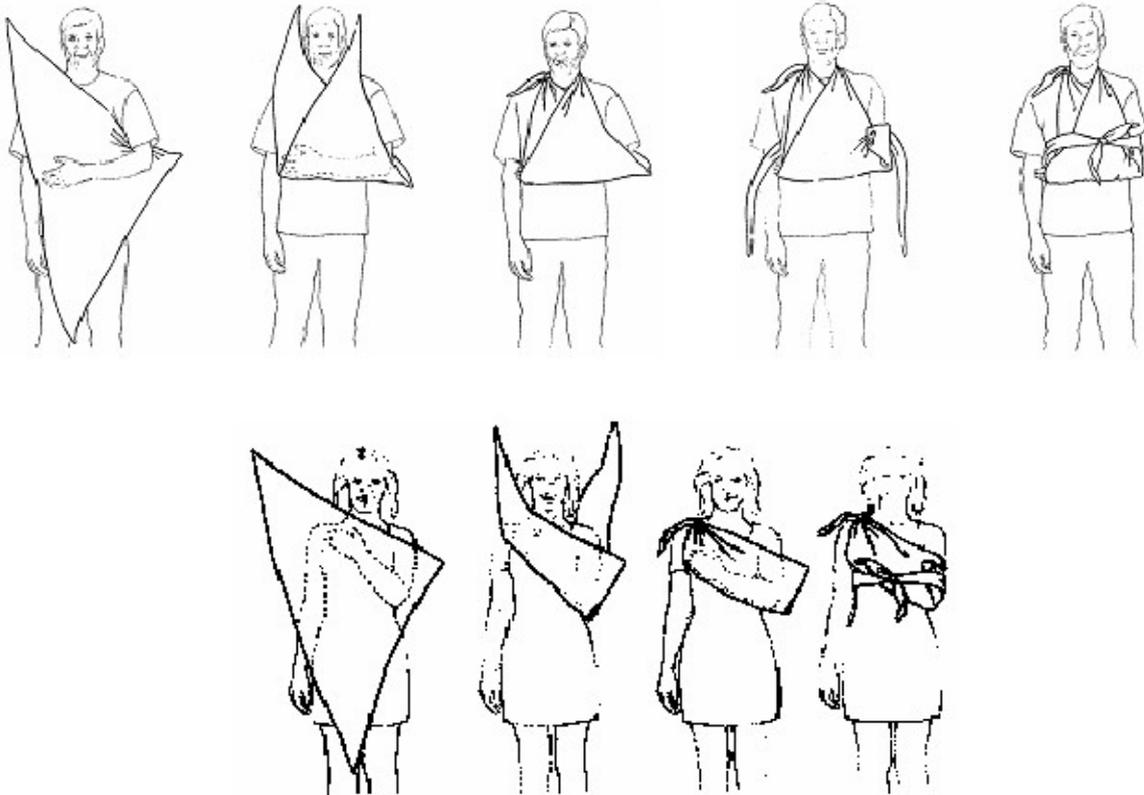
Un pansement croisé de la main ou du pied



“Driehoeksverband” comme emballage



## “Driehoeksverband” en fonction du support



## Suivre un cours EHBO<sup>7</sup> ?

Les premiers soins décrits ci-dessus ne sont que des directives. Si tu veux en savoir plus, tu ferais mieux de suivre un cours d'EHBO. La troupe et l'unité interviendront dans les frais à certaines conditions:

1. tout d'abord tu dois avoir l'âge de 16 ans au moment de l'examen du cours.
2. tu dois avoir l'accord de tes chefs avant de commencer.

Dans ce cas, ta section te repayera la moitié du cours EHBO. Et si en plus tu réussis tes examens, l'Unité te remboursera l'autre moitié du cours.

---

<sup>7</sup> EHBO = Eerste Hulp Bij Ongevallen

## PREMIERE CLASSE

Le scout est fait pour servir et sauver son prochain. Qu'est-ce qui est plus horrible que de voir souffrir quelqu'un sans rien n'y pouvoir/savoir faire. Dans la seconde classe, tu as reçu les bases pour soigner les premières petites blessures qui peuvent survenir lors d'un camp ou lors d'une réunion, mais pas plus.

Pour un scout « première classe », cette base-ci est considérée comme connaissance active, mais en plus, on te demande de pouvoir aider en cas d'accident plus grave. C'est pour cette raison qu'on te demande de suivre les "20 heures" de cours d'E.H.B.O. à la Croix Rouge<sup>8</sup> (ou autre organisme agréé) et de forcément passer l'examen. De cette manière tu auras le plus possible d'exercices pratiques ainsi qu'une formation par des professionnels en la matière.

Si tu suis les 40 heures, tu auras accompli en même temps le badge « Secourisme ».

Les frais des cours sont généralement remboursés par l'unité et/ou ta section. Demande à ton master les modalités avant de t'inscrire aux cours.

---

<sup>8</sup> Dans la plupart des communes, il y a une division de la Croix Rouge où tu peux te renseigner pour savoir les détails pratiques des cours (<http://www.croix-rouge.be>)

# BADGES

## Secourisme

Posséder un brevet de secouriste de 40 heures ou plus décerné par la Croix-Rouge ou équivalent donne d'office droit au badge « Secourisme ».

- Appliquer de manière habituelle les principales règles de sécurité concernant les déplacements en ville et sur route, seul ou en patrouille, à pied, à vélo, de jour et de nuit.
- Connaître la conduite à suivre en cas d'accident, que ce soit au camp, à la maison ou sur la route.
- Expliquer la composition d'une trousse de pharmacie de patrouille. Utiliser les produits sans erreurs et tenir toujours la trousse en état.
- Connaître et appliquer les principales règles d'hygiène.
- Expliquer l'anatomie et le fonctionnement du corps humain (système osseux, musculaire, nerveux, circulatoire, respiratoire et digestif).
- Savoir soigner et détecter les cas suivants :
  - Hémorragies
  - Entorse et luxation
  - Fractures
  - Brûlures
  - Asphyxie
  - Insolation
  - Syncope
  - Coup de froid
  - Empoisonnements
  - Troubles digestifs
  - Morsures et piqûres
- Savoir réaliser les principaux bandages triangulaires et ordinaires.
- Connaître et appliquer efficacement une méthode de respiration artificielle.
- Confectionner un brancard de fortune et l'utiliser convenablement.
- Les frais des cours sont généralement remboursés par l'unité et/ou ta section. Demande à ton master les modalités avant de t'inscrire aux cours.

## Sauvetage

- Avoir son épreuve secourisme Première Classe.
- En cas de noyade savoir ramener quelqu'un au bord en gardant sa tête hors de l'eau (départ plongé).
- Lancer une bouée à moins de 2 mètres du but qui est à 8 mètres du bord.
- Pouvoir descendre une personne d'un étage ou d'un flanc de montagne au moyen d'un lasso (nœud de chaise double et simple).
- Connaître la conduite à tenir lors d'un incendie.
- Connaître et appliquer efficacement une méthode de respiration artificielle.
- Savoir transporter efficacement un blessé.

# ORIENTATION – TOPO

## TENDERFOOT

Si un scout voyage dans un terrain inconnu, ou dans un terrain difficile, il ne se tirera d'affaire que s'il sait s'orienter; c'est à dire trouver la direction qui le mènera au but. Il existe de nombreux moyens d'orientation, en voici les deux principaux.

### Boussole

La boussole est un instrument composé d'une aiguille aimantée, tournant librement et indiquant le nord (le nord magnétique, mais nous reviendrons sur cette notion plus tard). La circonférence de la boussole est divisée en 360 degrés. Le nord correspond à 0° et 360°, l'est à 90°, le sud à 180° et l'ouest à 270°.

Il est important que la boussole soit placée horizontalement afin que l'aiguille ne soit soutenue que par un point au centre. Tu tournes la boussole jusqu'à ce que le 0° soit dans la même direction que le nord, indiqué par l'aiguille. Maintenant tu es prêt à déterminer les autres directions (E, O et S).

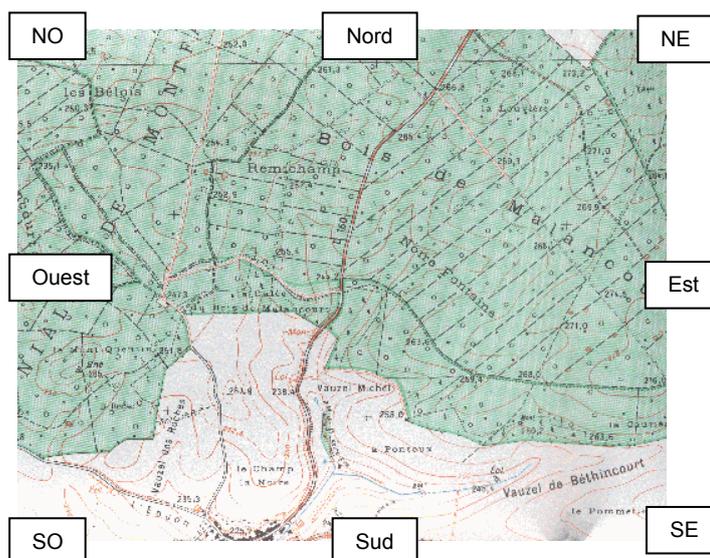
Attention, évite de placer la boussole dans les environs d'objets métalliques (câbles électriques, boucles de ceintures, voitures, clôtures électrifiées, ...) car l'aiguille est magnétique et peut être influencée par le métal.

La boussole est maintenant bien dirigée pour prendre un azimuth (= direction en degrés, par exemple 250°).



### La carte

Il y a moyen de s'orienter en utilisant la carte d'état-major. On détermine le point où l'on se trouve sur la carte avec le paysage réel. La carte sera alors orientée, tu vérifieras si c'est exact au moyen d'autres points de repères, en effet, le bord supérieur de la carte donne toujours la direction du nord.

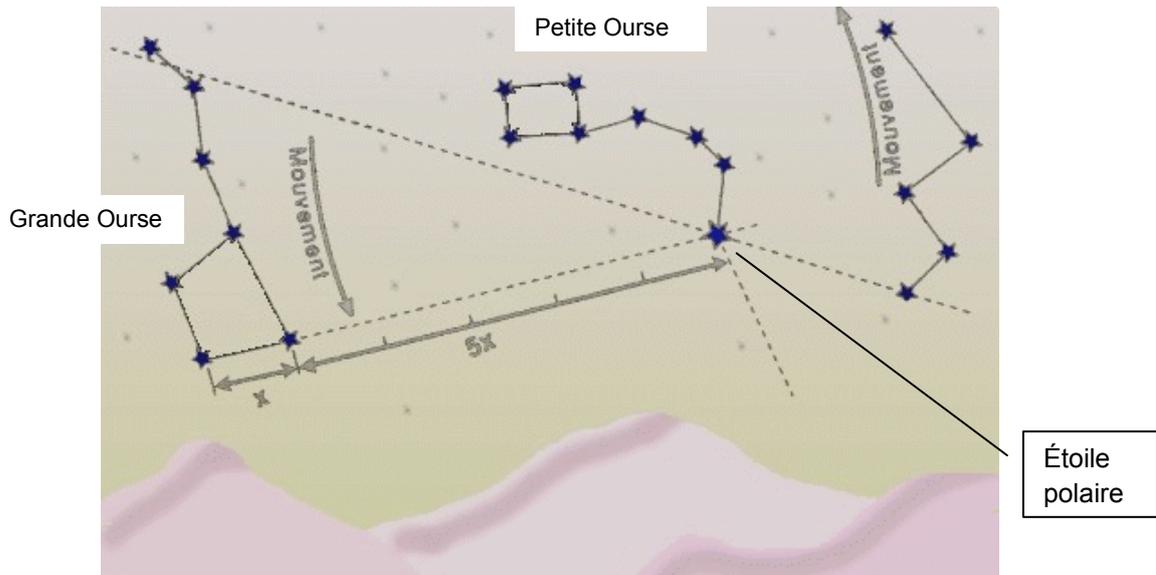


Sur une carte, on retrouve toujours une **légende**. C'est une explication des différents points stratégiques sur une carte; une église, une école, un point d'eau, un bois de sapin, ... Ces points savent aussi être utilisés à ce repérer.

N'oublie pas ce que tu as appris chez les louveteaux; c.a.d. les différentes manières de repérer le nord.

Un petit résumé:

1. La position du **soleil** les différentes heures de la journée:
  - 6 h est
  - 12 h sud
  - 18 h ouest
2. **L'étoile polaire**, seul point dans le ciel nocturne qui est fixe et indique le nord. A trouver à l'aide du dessin ci-dessous.



3. La **mousse sur les arbres** qui indique le nord-ouest. Il pleut le plus souvent de cette direction.
4. Si tu as une **montre à aiguilles** tu es aussi sauvé. Quand la petite aiguille montre le soleil, le sud est entre cette aiguille et le 12<sup>h</sup>. Le nord est en face!

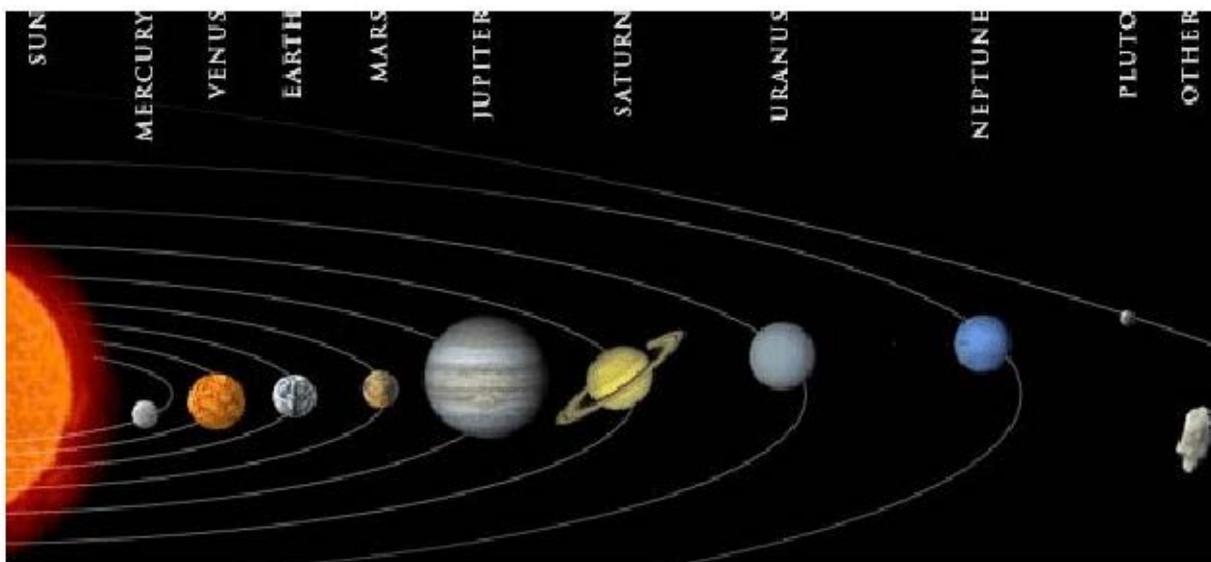
Si tu connais ces différentes manières de s'orienter, il sera peu probable que tu te perdes. Garde toujours ton calme et bon sens en t'orientant.

<sup>9</sup> Heure soleil. Donc 13 h, heure ville, en hiver et 14 h en été.

## SECONDE CLASSE

### Le Cosmos

Avant de nous plonger dans la topographie, il est peut-être bon de nous situer dans l'immense espace qui nous entoure. Le cosmos est tout ce qu'il y a ... Notre galaxie se trouve dans ce cosmos. Dans cette galaxie on trouve entre autres notre Voie Lactée. Nous la voyons la nuit comme une bande illuminée qui traverse le ciel. Elle a comme forme une spirale avec un diamètre de +/- 757.000.000.000 km. La Voie Lactée est composée de différents systèmes d'étoiles dont notre Système Solaire (avec comme étoile le soleil). Il y a neuf planètes dans le Système Solaire: (depuis le soleil) Mercure, Venus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune et Pluton. Entre Mars et Jupiter on trouve une série de planétoïdes. Ce sont des rochers irréguliers qui varient entre +/- 1 et 900 km de diamètre. L'attraction opposée de Jupiter et du Soleil est à cet endroit si grande que les rochers n'ont pas pu évoluer vers une planète.



Et nous y revoilà enfin, sur cette bonne vieille terre (âgée de 4,6 milliards d'années); comme tu le sais, la terre est à peu près ronde avec un rayon de +/- 6300 km. Non seulement elle tourne autour du soleil mais également autour de son axe nord-sud, effectuant un tour sur elle-même en 24 heures. Si la nuit, il fait noir, c'est parce qu'alors notre moitié terrestre se trouve opposée au soleil. Deux tiers de sa surface sont recouverts d'eau et sur le tiers restant vivent à peu près six milliards d'hommes.

### Les Etoiles

Une des choses que tu dois absolument faire, c'est « dormir à la belle étoile ».

Tu verras alors (s'il n'y a pas trop de nuages) plein d'étoiles. Et même parfois des 'étoiles filantes'. Ce sont des bouts de rochers (appelés "astéroïdes") qui, en pénétrant dans notre atmosphère, brûlent et se désintègrent. Parfois il se peut qu'un bout de rocher soit assez grand pour qu'il survive à cette pénétration et tombe sur terre. On parle alors d'un météorite.

Revenons aux étoiles; il y en a énormément !

Dans notre ciel, certaines étoiles, si on les relie par des lignes imaginaires, forment des figures spécifiques, qu'on appelle les constellations. Il y a 88 constellations au total dont douze sont connues comme les signes du zodiaque. Les signes du zodiaque se situent sur une "ceinture" autour de la terre. Les autres constellations sont dispersées dans le ciel.

Tu devras savoir en reconnaître quelques unes et pouvoir les indiquer:

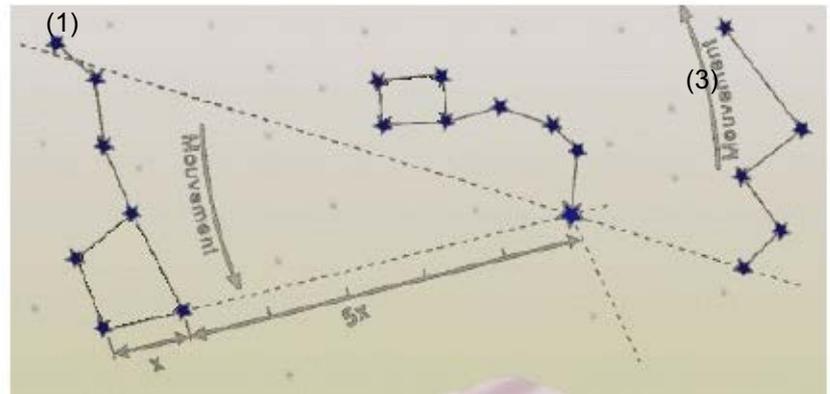
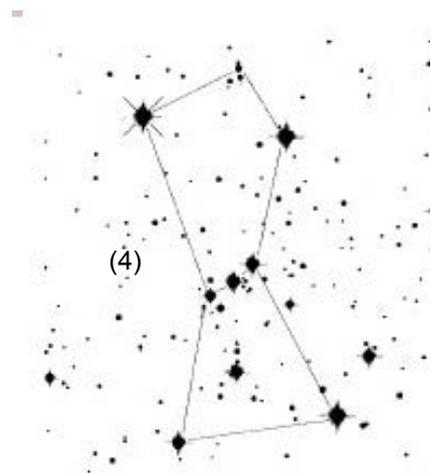
**la Grande Ourse (1)** : ressemble plutôt à une casserole, très visible dans le ciel étoilé;

**la Petite Ourse (2)** avec l'Etoile Polaire: une casserole à l'envers avec l'Etoile Polaire au bout du manche;

**Cassiopee (3)** : comme un W de Waigunga dans le ciel;

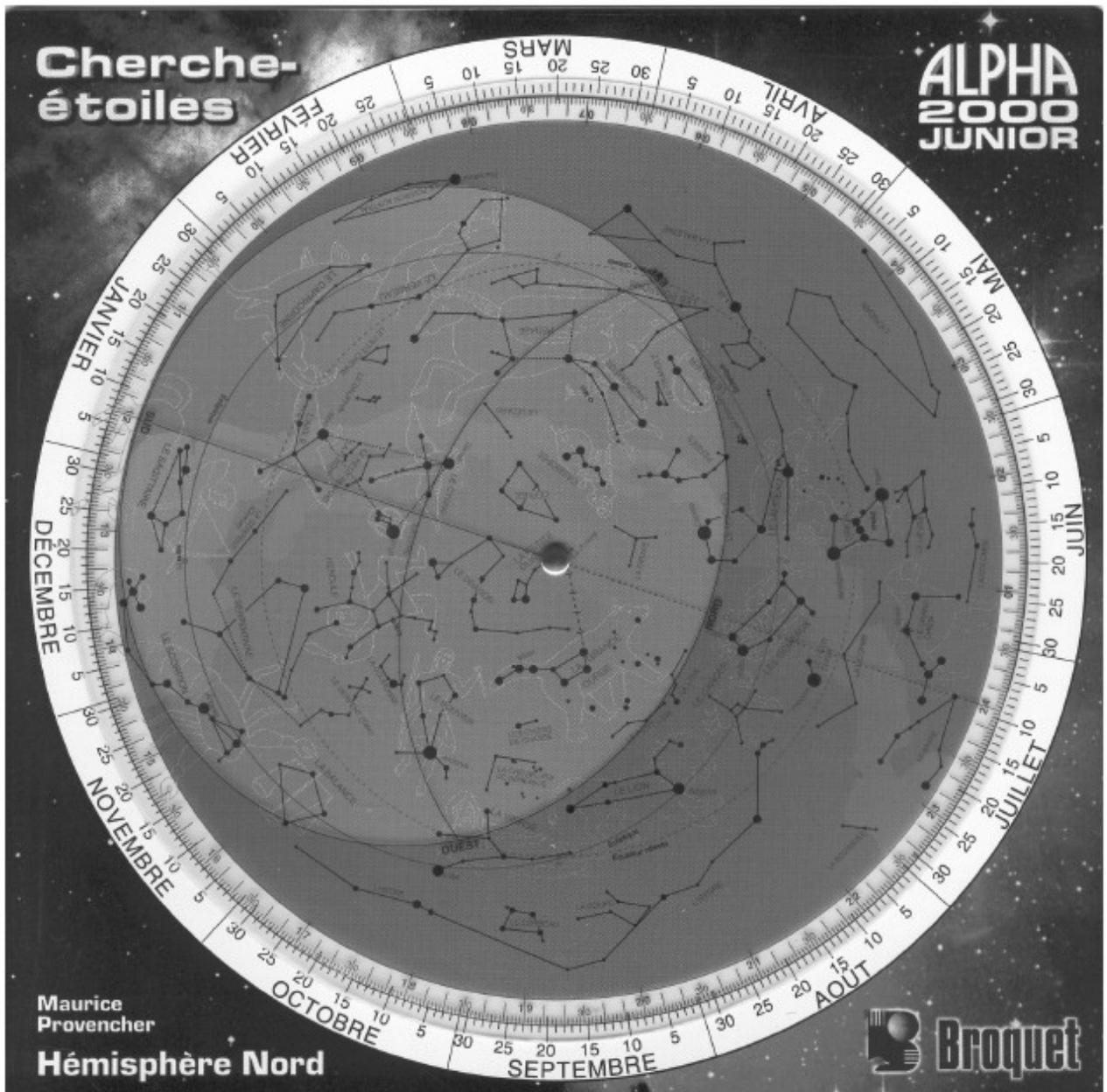
(2)

**Orion (4)** : pour le moment il y a une formation d'étoiles là-bas;



**Le Dragon:** entre la Petite et la Grande Ourse serpente la constellation du Dragon. Seules 4 de ses 12 étoiles sont assez brillantes pour aider l'observateur à s'orienter.

Si tu as un « cherche-étoiles », comme ci-après, près de toi, la découverte des autres étoiles et des signes du zodiaque sera plus facile.



## La Boussole

### 1) fonctionnement

La boussole est un instrument composé d'une aiguille tournant librement sur un pivot.

L'aiguille est aimantée, c.a.d. qu'elle est attirée par tout objet en fer.

Voilà pourquoi tu auras intérêt à l'éloigner de tous ces objets si tu veux faire du travail précis (poteau indicateur, ligne de haute tension ou voie ferrée, sont des endroits qu'il faut éviter quand tu emploies une boussole). Le nord qu'indique ta boussole est le nord magnétique.

En effet, le centre de la terre se compose entre autres d'une couche de fer liquide dans laquelle circulent des courants électriques partant du pôle nord magnétique vers le pôle sud magnétique.



Comme tu viens de l'apprendre, la terre tourne en 24 heures autour de son axe nord-sud (= une journée). Le nord dont il est question ici s'appelle nord géographique. Il se fait que nord magnétique et géographique ne correspondent pas. La différence entre les deux, appelée déclinaison, n'est pas très grande (+/- 6° vers l'est pour la Belgique). Et en tant que scout, il suffira de savoir qu'elle existe.

## 2) Un azimut

Dans la partie « Tenderfoot » tu as appris comment prendre un azimut.

Pour la seconde classe, tu es sensé avoir l'habitude de te servir d'une boussole. Tu devras montrer comment on se dirige aussi bien avec que sans boussole.

Deux remarques importantes s'imposent:

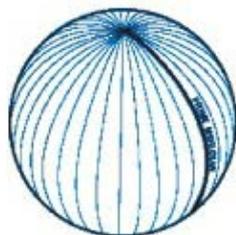
- Quand on te demande de prendre un azimut durant 152 m il est indispensable que tu comptes tes pas, sinon tes chances de réussite sont minimales.
- Prendre un azimut est une chose qui doit se faire avec beaucoup de précision. Suppose par exemple que tu prennes un azimut de 179° au lieu de 180°. Après un km de marche déjà, tu te trouveras à 18 m du point où tu devrais te trouver ...

Un bon exercice est de faire 25 pas vers l'orientation 0°, puis de tourner de 120° vers la droite, de refaire 25 pas et finalement de tourner à nouveau de 120° vers la droite et normalement tu dois retomber sur ton point de départ après 25 pas.

Fais ceci avec une couverture sur la tête et de même pour l'exécution d'un carré.

## La Carte

Une carte est une représentation à échelle réduite d'une partie de la surface du globe terrestre. Pour pouvoir exactement situer l'endroit que représente la carte sur la terre, celle-ci est divisée par des lignes imaginaires.



Les premières, appelées méridiens, passent à travers les pôles nord et sud géographiques et indiquent la longitude (en degrés).

Les secondes sont parallèles à l'équateur et indiquent la latitude (en degrés) : les parallèles.



Pour rappel, le méridien traversant Greenwich (près de Londres) est de longitude 0°, le parallèle appelé équateur est de latitude 0°. Chaque degré peut être divisé en 60 minutes et chaque minute en 60 secondes. Un point sera donc défini, par exemple, comme suit : 3°36'20" E – 52°27'16" N.

Ainsi chaque point sur terre peut, et sans équivoque, être situé par la longitude et la latitude. Tu auras aussi peut-être remarqué que chaque carte est bordée de coordonnées longitude et latitude. Elles permettent d'une part de situer un point sur ta carte, d'autre part de situer ta carte sur le globe terrestre.

Quand on regarde une carte de plus près, on voit plein de petits triangles, lignes, boules, et autres symboles. Ils ont tous leur signification qu'on retrouve dans la légende au bord de la carte. Elle t'explique non seulement les symboles mais aussi par exemple l'échelle sur laquelle tu travailles. Par exemple, tu as une carte avec une échelle de 1:100.000 devant toi. Cela veut dire que 1 cm sur ta carte est égal à 100.000 cm (= 1 km) sur le terrain. Apprends à trouver des repères pour avoir les justes centimètres. Largeur du pouce, distance entre le bout de ton pouce et le bout de ton index, ...

## Exercices d'orientation

La meilleure manière d'apprendre à avoir une bonne orientation est de bien s'exercer! Tes chefs n'hésiteront pas à mettre dans leurs jeux des exercices d'orientation. Il y a par exemple le 'bolleke pijl' ou le rectiligne.

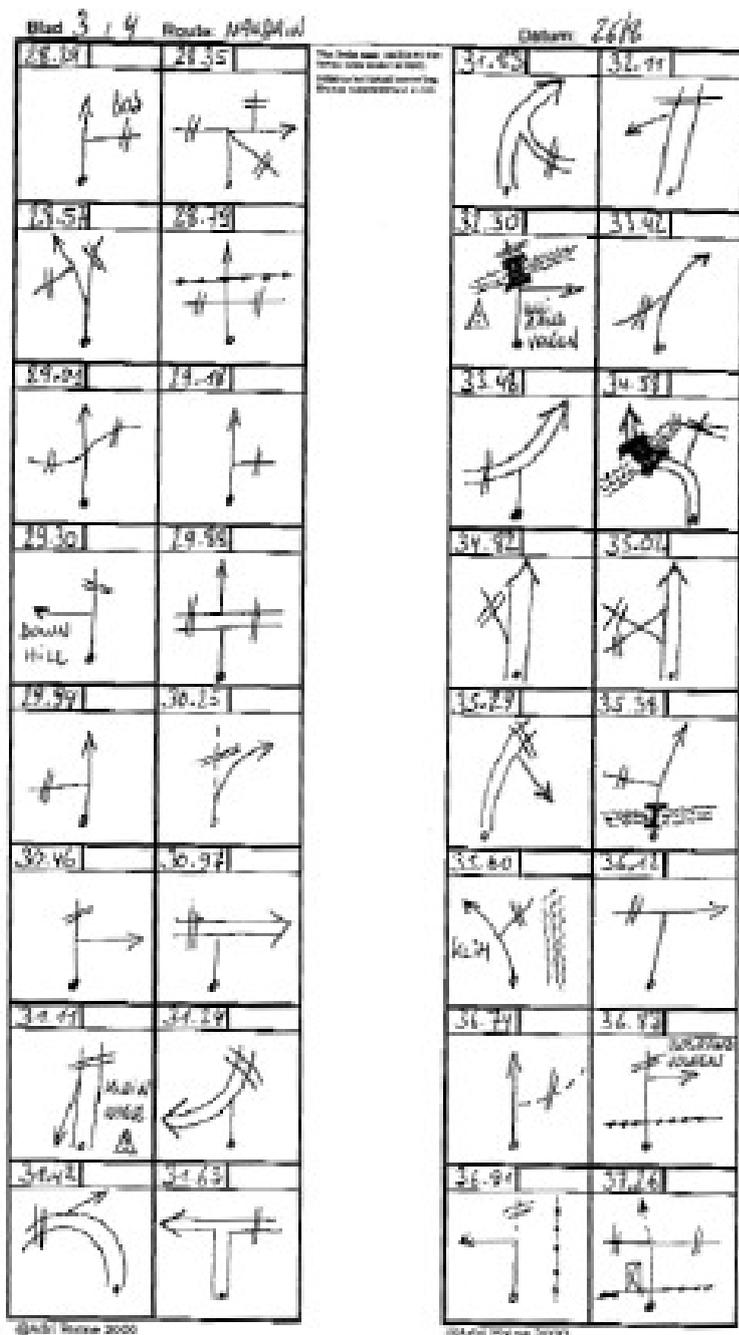
### 1) Bolleke pijl

Le « bolleke pijl » est une manière particulière de montrer le chemin. Il consiste en un petit dessin où on trouve une boule et une flèche. La boule est l'endroit où tu te trouves et la flèche t'indique le chemin à suivre au prochain croisement.

Donc tu commences à marcher dans une direction et dès que tu vois un croisement, tu regardes ton premier dessin pour voir s'il faut aller à gauche, à droite ou tout droit!

Tu recommences à marcher jusqu'au prochain croisement et tu regardes le deuxième dessin. Ainsi de suite ...

Il est très important que tu ne te trompes pas, car ce n'est pas facile de faire le chemin en sens inverse !

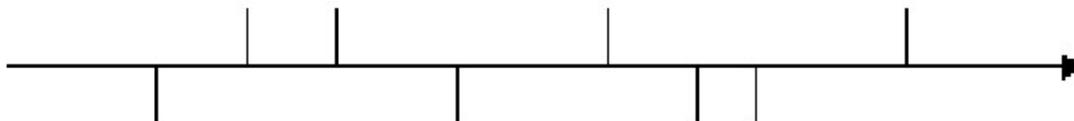


## 2) Rectiligne (parfois aussi appelé « straight-line »)

Le dessin est tout autre ici. On ne voit qu'une ligne et des petits bras à gauche et à droite. Ce sont les chemins à ne pas prendre ! Donc de nouveau, à chaque croisement on regarde bien le dessin.

S'il y a un bras vers la gauche, on prend à droite. S'il y a un bras vers la droite, on prend à gauche. Et on continue sa route.

Fais très attention ici, car une faute est très vite arrivée. Surtout s'il y a des sentiers, petites routes ou croisements en macadam. La plupart du temps, la différence sera indiquée en petite ligne (ou ligne intermédiaire) et plus grosse ligne.



## Remarques

Apprends à avoir le sens de l'orientation! Tu verras que tu te sentiras plus confiant pour retrouver ton chemin. Quelque soit l'endroit où tu te trouves, prends l'habitude de repérer le nord. Quand tu vas de ta maison chez le boulanger, quelle direction prends-tu? Nord, est, sud ou ouest? Au lieu de regarder ta montre, essaie d'abord d'observer le soleil et de deviner quelle heure il est ...

# BADGES

## Orientation badges

- S'orienter couramment avec une carte et une boussole.
- Situer sans hésitation l'étoile polaire.
- Guider la patrouille pendant une journée entière et une partie de la nuit.
- Savoir utiliser et calculer un azimut.
- Situer sur la carte où on se trouve en donnant les coordonnées (Lambert et degré) et identifier les principaux points de panorama d'après la carte.
- Marcher à la boussole droit devant soi deux tiers de jour et un tiers de nuit (environ 15 km) sur un parcours choisi en fonction de son intérêt pour l'application technique d'orientation, la recherche de l'effort et le cran et la décision. On associera à ce hike une opération survie.
- Dropé dans un endroit inconnu, retrouver son point de station en 15 minutes.
- Savoir employer un GPS et connaître le fonctionnement du système global.

## Topographie badges

- Savoir s'orienter de différentes façons (boussole, carte, soleil, étoiles, ...).
- Avoir des notions de planimétrie (méridien, parallèles, coordonnées, projections, ...).
- Etre capable d'estimer ou de calculer la distance.
- Connaître et utiliser les cartes I.G.N. de différentes échelles en retirant un maximum de renseignements.
- Savoir utiliser des photos aériennes. Par exemple les images de Google Earth.
- Savoir calculer les pourcentages d'une pente, exécuter un profil de terrain, déterminer d'après une carte les parties visibles et cachées d'un terrain.
- Calculer et suivre parfaitement un azimut et effectuer un détour pour éviter un obstacle.
- Exécuter parfaitement un croquis topographique et un levé d'itinéraire.
- Mettre ses connaissances en pratique lors d'un raid.

## Quelques Liens Intéressants

<http://www.ign.be>

<http://www.gim.com>

<http://www.spacepage.be>

<http://www.eurospacecenter.be>

# TRANSMISSION

Le principal moyen de transmission que nous utilisons chez les scouts, en plus bien sûr de la parole et de l'écriture, est le CODE MORSE. En morse les signaux sont formés de traits et de points, c'est à dire un signal long et un signal court dont les diverses combinaisons forment les lettres de l'alphabet et les chiffres. Il existe de nombreux moyens pour envoyer les traits et les points (coups de sifflet, signaux lumineux, fanions, ...).

## TENDERFOOT

Le plus difficile est de bien savoir faire la différence entre un point et un trait. Les règles suivantes doivent toujours être observées :

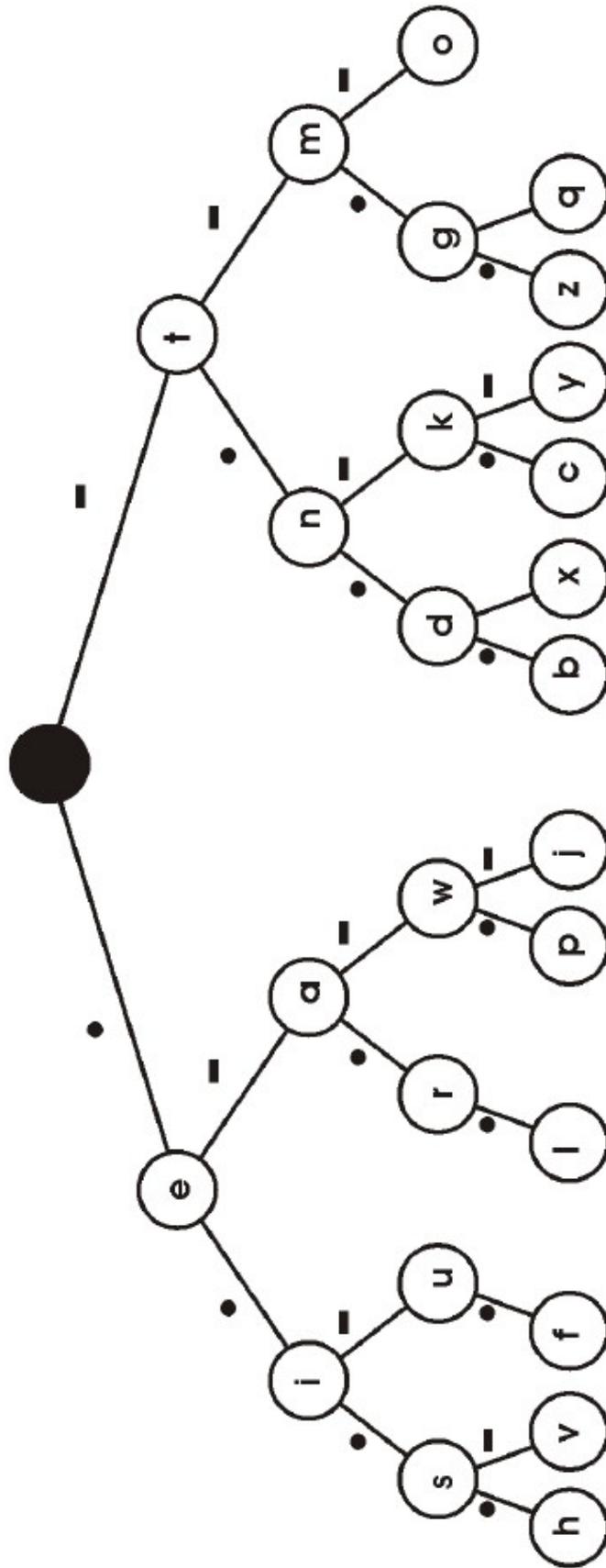
- La durée d'un trait est égale à la durée de trois points
- L'espace entre deux lettres est égal à un trait
- L'espace entre deux mots est égal à cinq points
- Il faut communiquer le morse à une allure régulière

Pour ton épreuve de Tenderfoot tu devras connaître tout l'alphabet ainsi que l'utilisation de certaines combinaisons pour au camp. Le tableau ci-dessous représente les lettres de l'alphabet ainsi que leur code morse. La 3<sup>ème</sup> colonne indique un mot qui t'aidera à retenir le code morse de la lettre. Les « O » représentent un trait et les autres voyelles représentent un point (pe Allo => . -) :

A	.-	Allo	comme Avertissement ou comme Aigle
B	-...	Bonaparte	
C	-.-.	Coca-Cola	comme C.P. ou comme Cerf
D	-..	Dorémi / Dominé / Donald Duck	
E	.	Eh / Et	comme Ecureuil
F	..-.	Farandole	comme feu de camp ou comme Fourmi
G	--.	Gondole	comme Goéland
H	....	Hilarité	comme Héraut ou comme Honneur
I	..	Ici ou Ibis	comme Inspection
J	.-.-	Jablonovo	comme Jaguar
K	-.-	Kotuko	
L	.-..	Limonade	comme Léopard
M	--	Moto	comme Marsouin
N	-.	Noté ou Nota	comme Narval
O	---	Ostrogot	comme Eau
P	.-.-.	Philosophe	comme Panthère

Q	--.-	Quocorico	
R	.-.	Revolver	comme Rations ou comme Renard
S	...-	Sardine ou Suzuki	comme Sieste ou comme Sanglier
T	-	Thon ou tôt	comme Technique
U	..-	Union	
V	...-	Valparéso	comme Veillée
W	.-.-	Wagon-Post	
X	-.-.	Xcrocadéro	
Y	-.--	Yoshimoto	
Z	--..	Zoroastre	comme Zoro
	-----	Couvre feu et réveil (5 traits)	Pour le couvre feu et pour le réveil, les traits sont plus longs.

On peut trouver une logique dans le morse en construisant l'arbre de morse à la page suivante. Celui-ci t'aidera à déchiffrer un code morse que tu entendras.



## SECONDE CLASSE

La signalisation est l'art de transmettre un message à distance entre deux ou plusieurs individus fort éloignés les uns des autres. Il existe plusieurs méthodes à cet effet, mais ici nous allons vous expliquer les systèmes alphabétiques qui permettent d'envoyer n'importe quel message. Il s'agit des alphabets morse et sémaphorique. Les signaux peuvent encore se diviser en signaux optiques et en signaux acoustiques.

Le morse et le sémaphore peuvent rendre de grands services à condition qu'ils soient bien connus. Pour s'en servir utilement il faut que les communications soient établies régulièrement; cela ne se fera que par une connaissance sérieuse des signaux et une pratique continue de la signalisation.

### Les méthodes

#### Le morse

Dans le code morse, les signaux sont formés de points et de traits. C'est l'avantage de ce système de ne comprendre que deux signaux, l'un bref, l'autre long. Employés seuls ou combinés, ils permettent de représenter toutes les lettres de l'alphabet, les chiffres, la ponctuation et les signaux de service.

Il faut se rendre compte que le système morse est essentiellement l'affaire de bien faire la différence entre les signes indicatifs de chaque lettre et de bien accentuer la pause entre les mots! Ceci est vrai quel que soit le moyen employé et quelle que soit la vitesse à laquelle on travaille; c'est surtout important pour les signaux à grande distance.

Les lettres doivent être signalées en une fois, sans arrêt, sinon on risquerait de choisir une lettre pour une autre; il ne peut y avoir de pause qu'entre deux lettres. Il faut travailler à une vitesse régulière, ne pas se précipiter; toujours séparer avec grande netteté chaque lettre et chaque mot. C'est la longueur des pauses qui règle l'allure. Par exemple, un C (-.-) mal transmis pourra être lu par 2 « N »

Remarque :

Les lettres de l'alphabet ont quatre signes, les chiffres ont cinq signes et les ponctuations six.

a) Lettres

A	. -		N	- .
B	- ...		O	---
C	- . - .		P	. - - .
D	- ..		Q	-- . -
E	.		R	. - .
F	.. - .		S	...
G	-- .		T	-
H	....		U	.. -
I	..		V	... -
J	. - - -		W	. - -
K	- . -		X	- . . -
L	. - . .		Y	- . - - -
M	--		Z	-- . .

b) Chiffres

1	. - - - -	6	- . . . .
2	. . - - -	7	- - . . .
3	. . . - -	8	- - - . .
4	. . . . -	9	- - - - .
5	. . . . .	10	- - - - -

c) Ponctuation

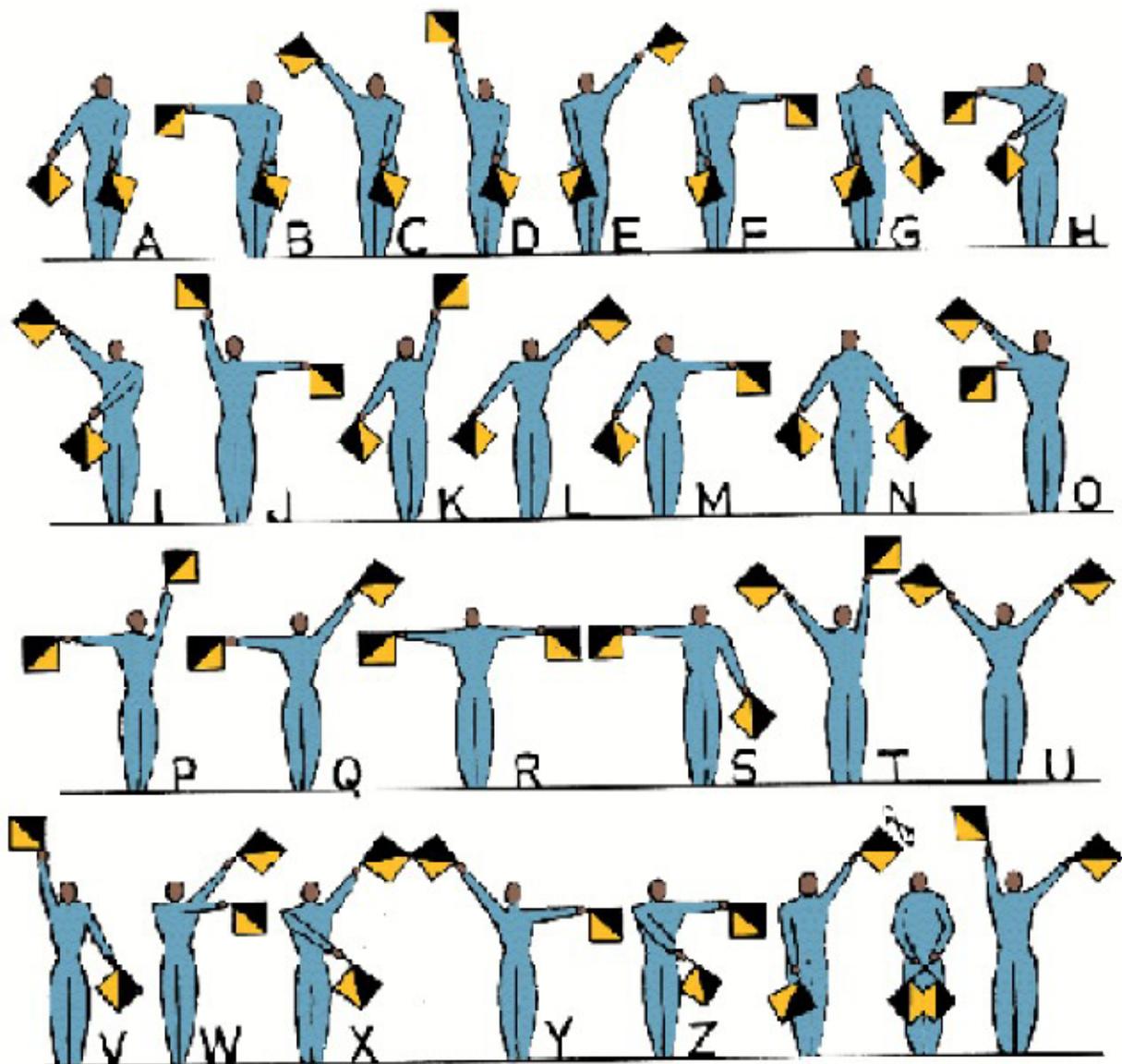
Point	. - . - . -
Virgule	- - . . - -
Point d'interrogation	. . - - . .
Tiret	- . . . . -
Apostrophe	. - - - - .

d) Signaux de service

Appel	- . - . -	(répété jusqu'à réponse du poste récepteur)
Prêt à recevoir	- . -	
Attendez	. - . . .	
Répétez	. . - - . .	
Compris	. . . - .	
Erreur	. . . . .	(Série d'au moins 7 points)
Rien à transmettre	- - - - -	
Fin de message	. - . - .	

## Le sémaphore

Le sémaphore consiste essentiellement en un mat vertical - le corps humain, dans le cas qui nous occupe - autour duquel deux bras mobiles peuvent prendre différentes positions, chaque position correspondant à une lettre de l'alphabet. On divise la circonférence parcourue par ces bras en huit parties; il y a donc, en plus de la position initiale du « mat », sept positions distinctes pouvant être occupées par les bras. Les angles qui séparent ces différentes positions valent chacun 45°.



Les 2 fanions se composent d'un drapeau de 45 x 45 cm, divisé par une diagonale en deux triangles de couleurs différentes, l'une claire, l'autre foncée. Les deux fanions doivent, bien évidemment, être identiques.

# La transmission en général

## 1) Règles de transmission

Transmettre un message est nettement plus difficile que cela n'en a l'air. Si toutefois tu suis les conventions à appliquer, la tâche en sera fortement allégée. Un groupe de signaleurs en position de travail s'appelle "poste". Durant la transmission, le poste transmetteur envoie un message au poste récepteur.

Un poste se compose ordinairement de trois signaleurs; analysons-en les tâches respectives:

- 1) Le poste de transmetteur comprend
  - un scout, qui dicte le message lettre par lettre.
  - un signaleur proprement dit, qui envoie les lettres au moyen de fanions ou coups de sifflets.
  - un scout, chargé de surveiller constamment le poste avec lequel son groupe est en communication et qui informe immédiatement son chef de tout ce qui s'y passe.
  
- 2) Le poste récepteur comprend
  - un signaleur, qui a uniquement pour objet de lire à haute voix ce que le poste transmetteur envoie (lors d'une transmission par sémaphore).
  - un copiste, qui écrit les lettres, une à une, telles qu'elles lui sont dictées par le signaleur.
  - un scout, qui, de même que dans le poste transmetteur, surveille le poste situé vis-à-vis.
  
- 3) La transmission s'effectue comme suit
  - Le poste émetteur se met tout d'abord en contact avec le poste transmetteur par le signe "**appel**".
  - Sur ce, le poste récepteur répond "**prêt à recevoir**".
  - Le poste transmetteur envoie "**compris**" et commence à signaler.
  - Dans le cas d'une transmission visuelle; on ramène les bras dans la position "ready" (voir plus loin) entre chaque signe d'une même lettre. Entre chaque lettre on restera trois fois, entre chaque mot cinq fois plus longtemps en position "ready" qu'entre chaque signe.
  - Quand le message sera transmis, le poste transmetteur signalera en dernier lieu "**fin de message**".
  
- 4) Deux possibles erreurs de transmission peuvent survenir.
  - Si le poste transmetteur remarque qu'il a mal transmis ou oublié une ou plusieurs lettres, il transmettra "erreur". Sur ce, le poste récepteur répondra "compris". Tout le mot dans lequel se trouvait l'erreur sera alors retransmis, depuis son début.
  - Si le poste récepteur n'a pas compris un mot ou une lettre émise, il interrompra immédiatement la transmission par "répétez". Sur ce le poste transmetteur répondra "compris" et reprendra tout le mot depuis son début.

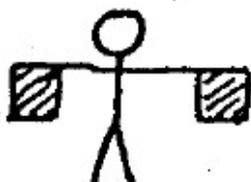
Si les deux postes suivent minutieusement les consignes données ci-dessus, aucune erreur n'est possible et tu remarqueras, après un peu d'entraînement que la transmission est une chose passionnante !

## 2) Transmission Morse, à deux fanions

Les signaux Morse sont représentés par :



- Le point par le bras droit - muni ou non de fanion - étendu obliquement à 45°.



- Le trait par les deux bras étendus obliquement.



- La position "Ready": les deux fanions ou bras sont tenus croisés devant le corps, l'extrémité supérieure du manche tournée vers le bas.

On transmet une lettre de bout à l'autre, sans s'arrêter. Entre chaque signe d'une même lettre, on ramène les bras dans la position "Ready"; on les laisse dans cette position le minimum de temps possible et on continue le signe suivant. Entre chaque lettre et entre chaque mot on reste à "Ready" le temps voulu.

## 3) Transmission au moyen de signaux optiques ou acoustiques.

Si deux postes ne peuvent se voir (dans un bois ou de nuit), la transmission par fanion sera remplacée par d'autres méthodes: les signaux lumineux ou coups de sifflet par exemple, feront parfaitement l'affaire. Les consignes données précédemment restent de vigueur.

Toutefois, il s'avère nécessaire d'attacher beaucoup plus d'importance aux pauses entre les différents signes, lettres et mots.

Généralement les conventions suivantes sont suivies :

- La durée d'un trait est égale à la durée de trois points
- L'espace entre deux lettres est égal à un trait
- L'espace entre deux mots est égal à cinq points
- Il faut communiquer le morse à une allure régulière

Rappelons enfin que la signalisation est une question d'exercice et qu'il est indispensable d'entretenir ses connaissances.

Bonne chance et surtout bonne communication !

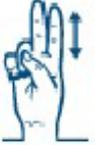
## PREMIERE CLASSE

Après avoir appris les bases de transmission, tu devras prouver que tu connais bien ton morse à fond. Organise une transmission rapide et aide un jeune scout à apprendre son morse.

Mais même dans la vie quotidienne la communication peut être difficile. Parfois tu devras épeler un mot au téléphone. C'est pourquoi il y a une liste de mots reconnus internationalement pour indiquer chaque lettre.

Alpha	Bravo	Charlie	Delta	Echo
Foxtrot	Golf	Hotel	India	Juliet
Kilo	Lima	Mike	November	Oscar
Papa	Quebec	Romeo	Sierra	Tango
Uniform	Victor	Whiskey	X-ray	Yankee
Zulu				

Les sourds ont un alphabet spécifique. Celui-ci existe en deux formes: l'alphabet de signes d'une part, et des signes qui représentent un mot entier. Ainsi il existe un dictionnaire complet de langage de signes.

 A	 B	 C	 D	 E
 F	 G	 H	 I	 J
 K	 L	 M	 N	 O

 P	 Q	 R	 S	 T
 U	 V	 W	 X	 Y
 Z				

Ce n'est pas parce que tu n'es pas sourd que tu n'auras jamais besoin de signes pour communiquer. Quand tu es dans un environnement bruyant, ou au contraire tu ne peux pas faire de bruit (pendant un jeu de nuit) tu devras de te faire comprendre sans faire de bruit. Si tu te trouves dans une situation dans laquelle tu ne sais pas parler (p.e. pendant la plongée sous-marine), tu ne pourras communiquer que par des signes.

Trouve toi-même quelques signes pour communiquer un sentiment (froid, peur, mal, etc.) ou pour passer un message.

# BADGES

## Epreuve commune aux trois options

- Etre capable de transmettre un message verbal d'au moins 25 mots à travers un terrain accidenté sur un parcours de 1500 mètres.
- Savoir chiffrer ou déchiffrer un message utilisant différents codes ou encres sympathiques.
- Connaître les règles d'usage pour téléphoner et savoir utiliser les services postaux. Connaître les règles de politesse en SMS ainsi que la "Netiquette".

## Option Morse

- Au moyen d'une lampe ou d'un buzzer, envoyer et recevoir un message morse à la cadence de 10 lettres par minute.
- Connaître et utiliser les signaux de service.
- Organiser un relais optique de nuit sur longue distance.
- Fabriquer son appareil d'émission sonore ou optique.

## Option sémaphore

- Au moyen de fanions, envoyer et recevoir un message en sémaphore à la cadence de 10 lettres minute.
- Organiser un relais optique de jour sur longue distance.
- Posséder des fanions de signalisation.

## Option électronique

- Retranscrire "aveuglement" un texte sans faute à la vitesse de 20 mots par minute.
- TO/CC/BCC
- SMS/MMS
- IRC/news
- base radio amateur
- Connaître les différents systèmes de communication email (SMTP,POP, IMAP, MAPI).
- communication sans fils
- geocatching

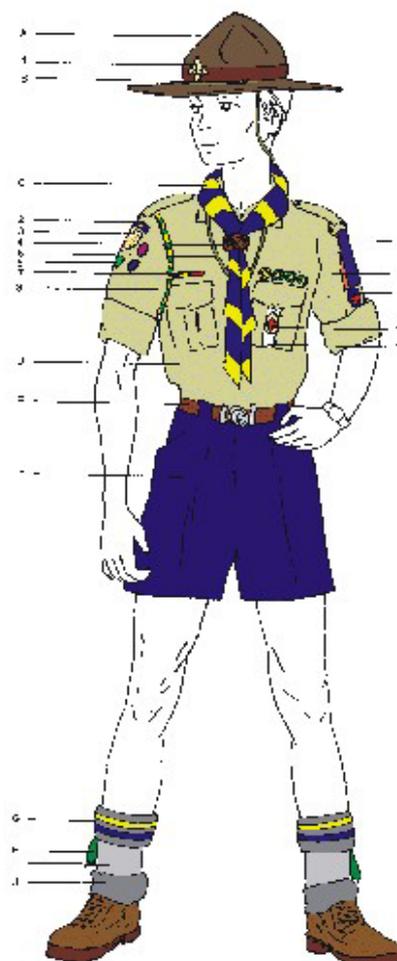
# UNITE

## TENDERFOOT

### Uniforme

L'uniforme, tu le comprendras vite, est extrêmement commode, il convient parfaitement pour la vie en plein air. Il est aussi le symbole de la grande fraternité scout. Il est composé de:

- **Chapeau:** kaki à large bord, il protège aussi bien de la pluie que du soleil.
- **Foulard:** chez nous, il est de couleur jaune et bleu et symbolise ainsi l'honneur de l'unité. Tu dois toujours veiller à le garder propre et bien roulé.
- **Chemise:** kaki, les manches en sont toujours relevées au-dessus du coude. Elle est munie de deux poches à l'avant et d'épaulettes. La chemise est portée à partir du troisième trimestre jusqu'à début novembre.
- **Pull:** bleu marine, type sea-scouts à col roulé. Nous le portons à partir du 11 novembre jusqu'après le petit camp de Pâques.
- **Pantalon court :** en coton, couleur marine, avec des poches de côté, il est tenu par un ceinturon de cuir.
- **Bande de bas:** aux couleurs de l'unité, jaune et bleu, séparées par des bandes grises.
- **Garters:** (floches) de couleur verte pour les scouts.
- **Sifflet:** de type long. Se porte dans la poche gauche et est attaché par une cordelière kaki. Seuls les chefs et les C.P. portent le sifflet à roulette attaché par une cordelière blanche.



### Organisation

Tu dois savoir expliquer comment est organisée l'unité, connaître le nom de toutes les sections et de toutes les sous-sections de l'unité. Tu dois aussi connaître tous les insignes que les scouts peuvent porter sur leur uniforme; regarde également plus loin dans le chapitre "**grades**". Il y a encore:

- **Ecusson de Wilrijk et insigne d'unité:** sur la manche droite.
- **Ecusson de Belgique:** au-dessus de la poche droite.
- **Étoiles de service:** au-dessus de la poche gauche. Ce sont des étoiles à six branches avec au centre un chiffre. Le fond est jaune pour la meute, vert pour la troupe, rouge pour le clan, brun pour les années de maîtrise (chef nommé) et blanc pour les années de C.U.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> C.U. = Chef d'Unité

## Historique

L'unité fut fondée le 26 avril 1946 par Georges Meyer, routier de la 42<sup>ème</sup> d'Anvers; il commença ainsi une troupe avec sept jeunes gars et resta C.U. pendant de longues années, en cumulant la fonction de C.U. avec celle de master. Son successeur fut Dody Peeters. A peu près à la même époque, nous avons pu, grâce à la gentillesse du Baron de Roest d'Alkemade, nous installer dans les dépendances du château. Guy Vanderbrigghe succéda à Dody et vers la même époque nous avons dû quitter le merveilleux terrain de chasse du Pulhof pour nous installer dans un préfabriqué à la Grande Chaussée.

Heureusement, pour compenser cette perte, nous avons acheté "une maison de campagne" à Kalmthout, dénommée "Jacala". Début 71, Gilbert Warin remplace Guy et nous achetons un nouveau home Eglantierlaan 108, qui sera transformé en le formidable local que nous connaissons encore aujourd'hui. En septembre 73, Gigi cède sa place à Baudouin De Vooght. En septembre 77, Baudouin est remplacé par Michel Serruys. C'est sous sa direction que notre local s'agrandit en 1981 par l'achat de la maison contiguë, le 106, qui s'appelle désormais et en son honneur le "Zibeline". En septembre 82, Michel passe le flambeau à Jean-Marc Van Cutsem. Pour fêter les 40 ans de l'unité, les scouts et les loups feront un camp en montagne dans le Doubs.

En septembre 86, Benoît Guiette devient C.U. et Thierry Declercq le remplace à partir de septembre 88. En septembre 91, Eric Possemiers reprend l'unité. Il fait subir de grands changements au local: les coins de patrouille au rez-de-chaussée sont remplacés par la grande salle et, afin de préserver le patrimoine, le chauffage central est installé. En septembre 94, Frederic De Deken devient C.U. L'unité a vécu son premier demi-siècle et de grandes fêtes ont lieu pendant toute l'année 95-96. Cela se clôture par un grand camp en unité en Angleterre. Olivier De Meulder est le C.U. suivant à partir de septembre 97 et en septembre 98, Pierrick Van den Abeele reprend la tâche d'Olivier.

En 2001, Benoît Van Dyck devient le quatorzième C.U. suivi de Manu De Smedt en 2004. Cette même année, la Seeonee et la Waigunga ont été regroupées en une seule meute sous le nom de Mohwa. Depuis septembre 2005, les deux troupes ne font plus qu'une et forment la Troupe Unitaire. Après trois ans, Manu est succédé par Mathieu Saverys en 2008. En 2009, c'est au tour de Sébastien De Meulder de reprendre le flambeau de l'unité.

De 2012 à 2014, Yannick Van Aelst est le chef d'unité. Depuis 2014, c'est Thibault Hopchet. Le dix-neuvième chef d'unité.

Il se peut que cette version du carnet ne prenne pas encore en compte les prochains chefs d'unité. Ci-dessous un peu d'espace afin que tu puisses ajouter toi-même les chefs d'unités suivants :

---

---

---

---

Si l'unité est ce qu'elle est actuellement, nous le devons au dévouement de tous ces anciens chefs d'unité et de tous les autres chefs qui travaillèrent dans l'ombre et qui s'étaient fixé comme but le développement de l'unité.

# SECONDE CLASSE

## Organisation

Toi, tu fais partie de la troupe, mais est-ce pour cela que tu dois ignorer les autres sections de ton unité?

Voici un petit schéma qui te donnera un aperçu général de l'organisation de l'U.P.B. Pour plus de détails, consulte ta composition d'unité.

Section	Meute	Troupe	Clan	Amicale des parents
Responsable	Akéla	Master	Mate	Président de ...
Nœud d'épaule	Vert	Vert	Vert	/
Assistant	ACM <sup>11</sup>	ASM <sup>12</sup>	ACC <sup>13</sup>	/
Nœud d'épaule	Rouge	Rouge	Rouge	/
Unité de base	Sizaine	Patrouille	Equipe	Section
Responsable	Sizainier	CP <sup>14</sup>	CE <sup>15</sup>	Responsable parents
Nom	Rouge Bleu Blanc Mauve ...	Ecureuil Cerf Sanglier Marsouin ...	JE <sup>16</sup> Boucs Coucous Copains d'abord ...	Mohwa Khaniwara Troupe Unitaire
Membre	Louveteau	Scout	Routier	Parent
Devise	De Notre Mieux	Toujours Prêt	Servir	/

## Règles de jeu

Comme dans toute organisation, la marche de l'unité est dictée par une série de règles auxquelles tout membre est prié de se soumettre. Elles sont rassemblées dans un petit livret, appelé "règles de jeu". C'est ainsi par exemple que tu ne peux pas venir à la réunion habillé comme tu le désires, mais que tu dois porter l'uniforme comme celui décrit dans les règles de jeu et au paragraphe « uniforme » de la partie Tenderfoot. Tu y trouveras bien d'autres informations concernant la marche de l'unité. A l'occasion feuillette-le. Tu y apprendras un tas de choses.

## Direction

Comme ton C.P. mène ta patrouille, l'unité est dirigée par son chef d'unité, aidé par l'aumônier et les assistants d'unité. La direction d'une unité n'est toutefois pas comparable à celle d'une patrouille. Voilà pourquoi les grandes décisions ne sont pas prises par une seule personne, mais par des comités dont voici les quatre principaux:

<sup>11</sup> ACM = Assistant Chef Meute  
<sup>12</sup> ASM = Assistant Scout Master  
<sup>13</sup> ACC = Assistant Chef Clan  
<sup>14</sup> CP = Chef de Patrouille  
<sup>15</sup> CE = Chef d'équipe  
<sup>16</sup> JE = Jeune Equipe

### **1) Le conseil Q.G.**

Celui-ci regroupe les différents chefs de section (C.U., A.C.U., Akélas, Masters, Mate, Aumônier). Il se réunit généralement une fois par mois et prend toutes les décisions importantes.

### **2) Le conseil d'unité**

Il regroupe en dehors du conseil Q.G., les différents assistants. Il se réunit généralement une fois par an. Chacun y donne son avis sur la marche de l'unité et si des propositions sont faites sur quelque sujet que ce soit, les décisions sont prises au vote.

### **3) Le conseil des sages**

Celui-ci regroupe le C.U. ainsi que tous les anciens chefs d'unité. Il ne prend pas de décisions au niveau du fonctionnement de l'unité, mais veille à ce que les traditions de l'unité soient respectées. Toute modification concernant celles-ci doit obligatoirement recevoir son approbation. Il donne également son accord sur la désignation d'un nouveau C.U.

### **4) L'amicale des parents**

Par section il y a un couple de parents responsables, ainsi qu'un couple pour l'unité. Ils ne prennent pas de décisions, mais ils sont le lien de communication entre les parents et les chefs.

## **Local**

Une fois par mois au moins tu as une réunion (de patrouille ou en troupe) au local. Mais en connais-tu bien l'adresse? La voici pour rappel: Eglantierlaan 106-108, 2610 Wilrijk avec son numéro de téléphone: 03/830.23.41. et son site web [www.upb.be](http://www.upb.be).

## PREMIERE CLASSE

### 30 - 50 - 60

Pour ses 30 ans, l'unité décida d'écrire un livre de son histoire. Ceci est un beau petit livre avec imprimé avec des photos noir & blanc. Si tu as l'occasion d'un attraper un, profite-en. Pour les 50 ans, une équipe se mettra au boulot pour refaire la même chose, et ils l'appelèrent le "Cinquantième". C'est un bouquin A4 avec les premières pages en jaune reprenant le livre de 30 ans intégralement. Après des articles du "Scout", de anecdotes, des récits de camps etc. Pour les 60 ans de l'U.P.B., un bouquin similaire paru, avec uniquement des articles concernant les dix dernières années. On l'appela originalement le "soixantième".

Ce qu'on te demande pour cette épreuve, c'est de lire intégralement le livre de 30 ans, de connaître en gros l'histoire de ta/tes sections (meute et troupe) ainsi que de feuilleter celle des autres.

### 70 ans !!!

En 2016, l'unité fête ses 70 ans !!! Cela ne va pas se faire sans grandes festivités. Allez voir le programme des 70 ans via le lien suivant: <https://prezi.com/agn3ka2s2lnz/70-ans-unite-prince-baudouin/>

### Règles du jeu

Les règles du jeu sont en quelques sortes la constitution de l'Unité Prince Baudouin. Qui peut devenir membre, quels sont les organes principaux, etc. Certains passages pourront peut-être être révisés, abolis ou sont manquants. Lis donc ce petit livret attentivement.

### Cérémonial

Le cérémonial a été écrit par certains sages pour essayer de garder les traditions des principales cérémonies (promesse, passage, feu de camp, ...) de l'U.P.B. A toi donc de lire et connaître celle-ci.

### Les bouquins

Les bouquins (Cinquantième, Soixantième, Règles du Jeu, Cérémonial) devraient se trouver à l'économat ou sur le site U.P.B. Tu peux aussi toujours demander à ton master ou au chef d'unité pour emprunter un des exemplaires.

# CUISINE

---

## Constructions

Faire de bons repas au camp, cela veut tout d'abord dire fabriquer un bon feu de cuisine! Evidemment il y a moyen de chauffer un plat sur n'importe quel feu, mais nombreuses sortes de feu de cuisine ont été conçues pour faciliter la cuisine en pleine nature.

Tu trouveras l'explication pour la construction du feu polynésien et du feu de table dans la l'épreuve « campisme ».

Quelques conseils pratiques pour la construction de ton feu de table:

- La grandeur de ton feu de table sera déterminée par la grandeur de la grille.
- L'orientation de la tranchée de feu est déterminée par la direction et la force habituelle du vent: le feu doit être activé par le vent, mais un vent trop fort emportera la chaleur en dehors de ta grille. Tu peux éviter ceci en fermant le fond de ton feu de table. Ne jamais placer un feu de table trop près d'une tente, d'une bâche ou d'une forêt!
- La hauteur parfaite d'un feu de table se situe environ à 15 cm en dessous de la ceinture. Pourquoi ? Plus haut ne serait pas pratique pour regarder et tourner dans des casseroles, en plus de cette façon, si un plat se renverse, on évite le pire.
- Il faut absolument utiliser des grosses poutres, des grosses mottes de terre et finalement une couche de bonne glaise ou boue pour éviter tout dommage à la construction (brelages!).
- On distingue plusieurs méthodes de fabrication de feux de table (voir Campisme). Il y a même moyen de combiner un four dans la construction du feu de table !

Maintenant que tu as construit le feu de table idéal, tu peux commencer à t'entraîner pour le concours cuisine. Voici quelques bons conseils pour faire de la bonne cuisine au camp:

- Pour le choix de ton menu, tiens compte de certaines restrictions au niveau pratique durant le camp.  
Par exemple: au camp il n'y a pas moyen de faire varier la chaleur de ton feu. Pour cela il faudra bouger tes casseroles et tes poêles sur la grille.
- Dans les caisses de la patrouille il faut un assortiment de base afin de pouvoir anticiper sur certaines situations imprévues et sur différents menus: des épices pour l'assaisonnement (poivre, sel, herbes de Provence, noix de muscade, ail, ...), de l'huile, farine ou maïzena, mousseline, du riz, des pâtes, du porridge, du café, du thé, du sucre, confiture, choco, moutarde, pudding, ...
- Vérifie la caisse cuisine avant ton départ au camp !

## Proportions

Par plat et par	Entrée / salades	Plat de résistance	Dessert
Riz	60 g	60 g	
Pâtes		80 g	
Semoule/porridge		60 à 80 g	30 g
Haricots secs	50 g	80 g	
Lentilles	60 g	80 g	
Pois cassés		80 g	
Pomme de terre	200 g	200 g	
Viande désossée		150 g	
Viande avec os		250 g	
Charcuterie	30 g	100 g	
Poisson		100 g	
Carottes	150 g	250 g	
Chou-fleur		200 g	
Salade	une pour 4 personnes		
Haricots verts		250 g	
Petits pois		150 g	
Tomates	100 g	100 g	
Fruits frais			200 g
Compote de fruits			60 g
Confiture			40 g
Fromage			30 g
Par personne et par jour			
Pain	250 g	Margarine	25 g
Sucre	50 g	Sel	20 g
Beurre	20 g	Lait	50 cl

## Conseils de cuisine

**Viande** (e.a. poulet et dinde): longtemps sur un feu doux afin que l'extérieur ne soit pas brûlé et que l'intérieur soit bien cuit. Exception: le steak doit être cuit brièvement sur feu vif.

**Pommes de terres:** faire bouillir dans de l'eau avec une pincée de sel pendant au moins 10 min, piquer avec une fourchette pour voir si elles sont prêtes. Dès que la pomme de terre tombe de la fourchette, elle est prête. Ensuite encore juste égoutter (enlever l'eau).

**Oeufs:** dans de l'eau bouillante, à la coque (4 min) ou durs (10 min), faites-y d'abord un petit trou afin d'éviter que la coquille ne se brise.

**Crêpes:** pour un litre de pâte, prendre 250 gr de farine, battre 3 œufs, y ajouter ½ litre de lait versé par petites quantités et délayer la farine peu à peu pour éviter les grumeaux. Eventuellement ajouter du beurre fondu ... La poêle doit être graissée et surtout très chaude. Verser une mince couche de pâte avec une louche en tournant la poêle.

**Pain perdu:** mettre un peu de lait et quelques œufs dans une assiette; mélanger le tout. Laisser tremper le pain et faites ensuite cuire dans la poêle avec du beurre.

**Pudding:** pendant que tu fais chauffer du lait dans une casserole, délie la poudre de pudding avec la quantité de sucre indiquée dans un peu de lait froid pour obtenir un mélange homogène. Quand le lait est au point de bouillir, ajoute le pudding délayé. Faire bouillir encore quelques minutes en remuant. Faire refroidir et servir froid (ou tiède).

**Mousseline:** pour un sachet faire bouillir ½ l d'eau, ajouter alors ¼ l de lait. Ceci est la température parfaite pour ajouter les flocons en remuant le tout. N'oublie surtout pas l'assaisonnement: un peu de beurre, du sel, du poivre, de la noix de muscade, un peu de moutarde, éventuellement un jaune d'œuf.

## Recettes

Si vous cherchez de bonnes recettes à essayer au camp, allez voir sur internet les sites de recettes comme par exemple :

[www.marmiton.org](http://www.marmiton.org)

[www.appetissant.be](http://www.appetissant.be)

Bon appétit !

# NOUVELLES TECHNOLOGIES

---

Dans cette épreuve, on parlera de tout ce qui concerne la technologie, le multimédia et bien sur, l'ordinateur. La plupart qui suit devrait être la base pour toi et normalement tu connais déjà presque tout.

## Le numéro d'urgence: 112

En commençant avec le plus important: tu sais toujours faire le **112** pour appeler les urgences ! Ce numéro est valable pour tous les téléphones fixes et GSM et ceci dans toute l'Europe.

## L'Internet

Comme on parle de communication, voici un peu d'info à propos d'internet. Internet est un grand réseau d'ordinateurs qui sont interconnectés partout dans le monde et qui sont accessibles pour tout le monde. Le terme internet englobe différentes applications.

Il y a d'abord l'**email**, le courrier électronique. Quand tu envoies un email, tu remplis l'adresse du destinataire, le sujet et le message même. Tu sais aussi envoyer des dessins, du son ou n'importe ce qui se trouve sur ton ordinateur. L'email est aussi personnel que le simple courrier.

Il y a trois possibilités pour envoyer un message à quelqu'un. En « TO », en « CC » ou en « BCC ». Si tu veux adresser ton mail à une seule personne, mets son adresse en « TO ». Si tu veux également la transmettre, pour information, à d'autres personnes, mets ces personnes en « CC » (carbon copy). Fait attention car tout les personnes peuvent voir à qui ton mail a été envoyé. Si tu veux que cela ne se sache pas, mets-les en BCC (blind carbon copy).

Tiens également compte de la règle suivante : un mail, un sujet. Evite de mélanger différents sujets dans un même mail.

Puis il y a les **blogs et les chatrooms**. Ce sont des places où les gens discutent d'un sujet particulier. Tout le monde peut y envoyer des questions, des réponses à d'autres et des remarques à des messages déjà envoyés. Tout ceci est public, donc tout le monde peut lire tous les messages de tout le monde.

Si tu veux parler (avec le clavier et l'écran) en temps réel avec quelqu'un d'autre qui est sur internet à ce moment-là, il y a deux gros systèmes:

- D'abord il y a des 'cafés' (p.e. IRC) avec des sujets différents où tout le monde sait parler à tout le monde et tout le monde entend tout le monde.
- Puis tu sais aussi parler en privé avec une ou plusieurs personnes à la fois, et c'est seulement eux qui t'entendent et c'est que toi qui les entends.

Le **World Wide Web** (WWW) est en fait une énorme banque de données. Tu sais y trouver des informations de tout et n'importe quoi de n'importe où.

## Bits and bytes

Pour aller sur internet il faut naturellement un ordinateur.

Et ce qui y court partout à toute vitesse, c'est le bit : (le fameux 0 ou 1).

Un byte , égal à 8 bits, représente un caractère (une lettre ou un chiffre).

- kilobyte (KB): 1024 bytes.
- megabyte (MB): 1024 KB, approximativement un million de bytes.
- gigabyte (GB): 1024 MB, un peu plus qu'un milliard de bytes.
- terabyte (TB): 1024 GB, un million de megabytes.

## L'Ordinateur

Dans la **caisse** de l'ordinateur se trouve tout d'abord la **carte mère** (motherboard). C'est là dessus que tout le reste vient se brancher. C'est elle qui gère le tout et qui soigne que les autres composants ne se disputent pas (n'ont pas de conflit).

La prochaine pièce importante est le **processeur** (CPU<sup>17</sup>). C'est lui qui jongle avec les nombreux bytes.

La **vitesse** est donnée en mégahertz (MHz); on peut dire en gros qu'un processeur d'une vitesse de 3,0 GHz fait 3 milliard de calculs par seconde !

Puis on a la **mémoire**, dite active. Cette mémoire est la mémoire de travail pour le processeur. Elle ne garde les données que quelques fractions de seconde et quand le courant est coupé, il n'y a plus de données. Impossible de l'employer pour sauvegarder ton travail.

C'est à ça que sert le **disque dur**. Il permet de garder des données pendant des années. C'est aussi très simple d'effacer, de changer ou d'y écrire les données.

Sur la carte mère viennent aussi se placer les cartes d'extension comme p.ex. la **carte vidéo** pour savoir raccorder un écran à l'ordinateur (afin de savoir ce que l'ordinateur pourrait bien dire), **une carte son**, pour entendre ce que l'ordinateur veut bien faire comme bruit ou pour mettre tes chansons préférées dans l'ordinateur.

Et naturellement et il y en a encore le **lecteur/graveur** CD/DVD (650 MB par CD-ROM et quelques gigabytes par DVD).

De ton côté, cherche ce que veut dire les prochaine choses :

- disque dur SATA
- stockage NAS

## Le Software

Tout ceci c'était le hardware, mais sans le software, l'ordinateur ne fera rien. Pour commencer, il faut un système d'exploitation (OS: Operating System) comme Linux, Windows ou MacOS. Puis il faut un programme pour chaque tâche spécifique: le traitement de texte, la banque de données, le programme de dessin, le manipulateur de photos, la création de son/musique, ...

L'organisation de l'ordinateur peut se comparer à une maison. Quand tu as un papier = fichier, tu sais le mettre dans une chambre = directory = répertoire, ou bien dans une armoire = sub-directory = sous-répertoire.

Dans une maison il peut avoir plusieurs pièces, dans chaque pièce, il peut avoir plusieurs armoires avec plusieurs tiroirs, et dans chaque tiroir il peut y avoir plusieurs fardes. Ceci est identique pour l'ordinateur avec des fichiers (papiers) dans n'importe quel répertoire (chambre), sous-répertoire (armoire), sous-sous-répertoire (tiroir), .... et il peut y en avoir autant que tu veux. Un fichier peut être un texte, une banque de données, du son, un programme, de la vidéo, ....

## La Pratique / Epreuve

- Participer à l'élaboration du programme (layout, ...)
- Participer à la mise à jour de la composition UPB ([composition.upb@gmail.com](mailto:composition.upb@gmail.com))

<sup>17</sup> CPU = Central Processing Unit

# WOODCRAFT

---

Pour finaliser ta première classe, il y a encore une épreuve ultime à passer! Cette dernière épreuve est en réalité la mise en pratique de la théorie que tu as acquise pendant les épreuves du tenderfoot, de la seconde et la première classe. Tu auras non seulement besoin d'une bonne base théorique, mais également de l'expérience de tes années à la troupe. C'est donc une épreuve très complète, car il faut de l'endurance et il faut être bon en plusieurs disciplines pour la réussir: tu devras prouver tes compétences au point de vue physique, technique et spirituel.

Au moment où tu commences l'épreuve tu dois avoir passé au moins quatre ans à la troupe ou avoir l'âge de 16 ans, avoir ta seconde classe et au moins la moitié des épreuves de ta première classe (une très bonne connaissance de topographie, orientation, nature, campisme et secourisme) et être reconnu par ton staff comme un scout courtois et respectant sa promesse et sa loi.

Tu partiras entre 24 h et 48 h en 'raid solitaire'. Cette épreuve peut être accomplie pendant un des camps, mais aussi un simple week-end pendant l'année. Le raid solitaire comprend premièrement une marche à travers la nature que tu as préparée à l'avance. Un itinéraire détaillé sera tracé sans passer par des lieux trop habités et d'au moins  $\frac{3}{4}$  de nature (forêt, champs, sentiers etc.). Tu éviteras le plus possible d'être en contact avec d'autres gens. Pour ta nourriture et ton approvisionnement d'eau tu te débrouilleras toi-même (tu peux seulement emporter les aliments primaires que tes chefs te donneront). Pendant le temps que tu passeras seul, tu marcheras non seulement une trotte de minimum 30 km, mais tu feras aussi une étude écrite à propos d'un sujet au choix. Cette étude doit en suite être applicable à l'unité ou à ta troupe et doit apporter un aspect nouveau, créatif et original pour en améliorer le fonctionnement.

L'itinéraire que tu as préparé doit être approuvé par ton staff et doit être amplement détaillé avec indication de temps. Tu passeras une nuit à la belle étoile, ou sous un abri conçu par toi-même. Le matériel à amener est très important: à toi de voir quoi et pourquoi (trousse de secours!). Le soir les chefs viendront te visiter; fixe rendez-vous à un endroit et un instant très précis! Comme tu retournes aux bases, tu n'amèneras pas d'appareils électroniques (sauf un GSM sans carte SIM).

Après le raid solitaire tu rendras un dossier détaillé avec un résumé de ton séjour, ton itinéraire complet, ton étude pour améliorer un aspect à l'unité, etc. D'un scout expérimenté, on attend un engagement personnel et renouvelé.

Bonne route!





