

Unité Prince Baudouin



Tenderfoot



Nom: Prénom:

Totem: Qualificatif:

le: à:

Promesse le: à:



Ce carnet a été révisé en septembre 2003 par l'équipe
"Brownsea" de l'unité Prince Baudouin. Toutes suggestions ou
commentaires sont les bienvenus à l'adresse suivante:
brownsea@upb.be

Première version: années 70
Révisé à fond: juin 2003
Impression: septembre 2005

I. Préface

Mon Cher Scout,

Toi qui viens juste de passer quelques années chez les louveteaux, ou toi qui viens de te décider à faire du Scoutisme, ces pages qui suivront te sont destinées.

Je n'ai pas cherché ici à faire une œuvre de littérature. Sache bien que ceci est le fruit de ce que plusieurs chefs ont écrit à l'intention des plus jeunes scouts et dont je me suis permis de choisir ce qui t'intéressera le plus.

Tu trouveras dans cet ouvrage tout ce qu'il t'est nécessaire de savoir pour acquérir ton Tenderfoot. Lis ce livret avec attention et tâche d'en retenir le plus possible. Ne crois donc pas qu'il s'agit de tout apprendre par cœur comme tu apprends une récitation à l'école. Il y a 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. Le reste sera pour toi un outil de travail pour le camp ou pour la vie de tous les jours.

Je te souhaite bonne route dans ta nouvelle vie de Scout. Tu verras que, si c'est chez nous le royaume de la joie et du plaisir, c'est aussi celui de la discipline librement consentie et de l'acceptation de devoir avec plaisir.

Sincèrement,

Michel Serruys

Octobre 1973

II. Sommaire

I. Préface	5
II. Sommaire	6
III. Esprit Scout	8
A. La Loi	8
B. La promesse	8
C. Les principes	9
D. La devise	9
IV. Religion	10
A. Prière	10
B. Saints Patrons	10
C. Cantique des Patrouilles	11
V. Connaissance du Mouvement	12
A. Baden Powell	12
B. Les saluts	12
C. Insigne scout	13
D. Grades	13
E. Chant de la promesse	14
F. Rassemblements	15
VI. Sport & Cran	16
A. Epreuves de force	16
B. Esprit sportif	17
C. Obstacle de la nature	17
VII. Observation	19
VIII. Nature	21
A. Quelles précautions à prendre en forêt ?	21
B. Respectons les arbres	21
IX. Civisme	22
A. Histoire	22
B. Brabançonne	23
C. Drapeau	23
D. La devise	24
X. Campisme	25
XI. Pionneering	27
A. Simple Nœud	27
B. Nœud en Huit	27

C.	Nœud Plat	28
D.	Nœud de Batelier	28
E.	Nœud de Chaise	29
F.	Nœud de Tendeur	29
G.	Brelage	29
XII.	Secourisme	31
A.	Réaction accident	31
B.	Fracture ou foulure	31
C.	Saignements	31
D.	Brûlures	32
E.	Problèmes de camp	32
XIII.	Orientation - topo	33
A.	Boussole	33
B.	La carte	33
XIV.	Transmission	36
XV.	Unité	38
A.	Uniforme	38
B.	Organisation	38
C.	Historique	39
XVI.	Ingéniosité	40
XVII.	Nouvelles technologies	41
A.	Le numéro d'urgence: <i>112</i>	41
B.	L'Internet	41
C.	Bits and bytes	42
D.	L'Ordinateur	42
E.	Le Software	43
F.	La Pratique	43
XVIII.	Déroulement de la promesse	44
XIX.	Epreuves Tenderfoot	47

III. Esprit Scout

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.

A. La Loi

La loi de même que la devise représente 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 scout; 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'oeuvre 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.

B. 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 scout que 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 scout.

C. Les principes

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

D. 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.

IV. Religion

A. 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'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.*"

B. 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.

C. 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, car sauf que tu es maintenant à la troupe et dans une patrouille, rien d'autre a changé comparé 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'avais 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.

V. Connaissance du Mouvement

A. 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 apprit bien 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.

B. 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.

C. 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.

D. 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 ¹ , elle se porte autour de l'épaule droite; la cordelière est aussi appelée "fourragère"

¹ Patrouille d'honneur: patrouille ayant "gagnée" l'année précédente.

S.C.P. ²	une bande blanche sur le pli central de la poche gauche
C.P. ³	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. ⁴ nommé ⁵	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

E. Chant de la promesse

1) Devant tout 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.

² Une fois qu'il ait accompli sa promesse de S.C.P.

³ Une fois qu'il ait accompli sa promesse de C.P.

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

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

F. 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.⁶ 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.

Quand un scout distingue bien ces différents rassemblements, la troupe lui paraît moins mystérieuse et il peut rapidement exécuter un ordre.

⁶ C.P. = Chef de patrouille
S.C.P. = Sous-C.P.

VI. 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, tous 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 suffisant? Car pas tout le monde est 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 verras, les épreuves sportives sont de plus en plus dur d'après ton âge. Tu as donc tout intérêt de passer tes épreuves le plus tôt / jeune possible! Elles sont divisées en quatre catégories: épreuves de force, esprit sportif, obstacle de la nature et endurance.

A. Epreuves de force

1) Sprint

Tu dois effectuer un sprint de 100m endéans les temps repris dans le tableau ci-joint. Vu que cette épreuve ne sera jamais effectuée sur le même terrain et qu'il est, en pratique, souvent difficile d'estimer exactement 100m, ta compétence sera comparée au temps du pisteur. Pour connaître le temps du pisteur, trois chefs devront courir le sprint sur le même terrain. Le temps du chef moyen sera le temps du pisteur. Les chefs ne peuvent que courir une fois, tandis que toi, tu peux rester essayer tant que le temps le permet.

12 ans: Etre plus vite que 140% du temps du pisteur.

13 ans: Etre plus vite que 125% du temps du pisteur.

14 ans: Etre plus vite que 110% du temps du pisteur.

15 ans: Etre plus vite que le temps du pisteur.

16 ans et plus: Etre plus vite que 90% du temps du pisteur.

Par exemple:

Chef 1: 9.33 sec, chef 2: 11.27 sec, chef 3: 10.00 sec. Le temps du pisteur est donc 10.00 secondes.

Le scout ayant 13 ans doit avoir moins de 12.50 secondes pour passer son épreuve, le scout de 17 ans par contre doit avoir moins de 9.00 secondes!

2) Port du bidon d'eau

Ici 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: ca. 100 m
13 ans: ca. 150 m
14 ans: ca. 200 m
15 ans: ca. 300 m
16 ans et plus: ca. 500 m

B. Esprit sportif

1) Football

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

2) Hockey sur gazon

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

3) 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.

C. Obstacle de la nature

1) 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

2) 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 selon ta taille et sont ainsi:

< 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

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

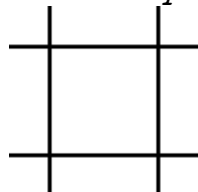
VII. Observation

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.

Signe

Signification

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



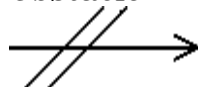
Ce signe est dessiné de temps en temps et mis lors de changements importants ou après une bifurcation.

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.

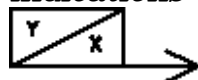
Message caché dans cette direction



Si pas d'indication: dans la direction à moins de 20 mètres.

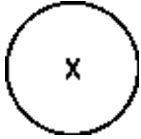
Si indication: dans cette direction à x mètres.

Message caché suivant ces indications



Idem que précédent mais avec la hauteur en plus (y mètres).

Message caché dans un rayon de ...



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



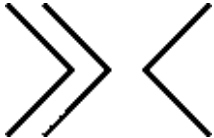
- Soit on attend indéfiniment jusqu'à ce que quelqu'un vienne.
- Soit on attend pendant une durée prédéterminée.
- Soit on attend le nombre de minutes indiquées.

Fin de piste



Ce signe indique que la piste est terminée.

Zone Ennemie



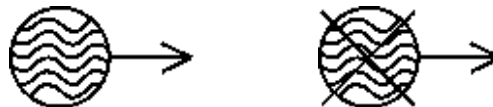
Dans un jeu. Il signifie qu'il faut rester sur ses gardes et faire attention à ce qui va se passer.

Zone amie



Fin de zone Ennemie

*Eau potable
Eau non potable
dans cette
direction*



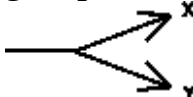
Danger réel



*Tournez à gauche
ou à droite*



*Séparation du
groupe*



- Séparez-vous: x à gauche et y à droite
- Nous nous sommes séparés: x à gauche et y à droite

VIII. 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

Cette épreuve de tenderfoot est très facile, seulement je te conseille d’approfondir un peu plus sur le sujet.

A. Quelles précautions à prendre en forêt ?

1) Evitons les incendies

Si l’emplacement est jonché 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 à grande eau puis le recouvrir de terre.

On ne doit jamais jeter à terre des allumettes enflammées, une cigarette non éteinte. Ceci compte aussi lorsqu’on roule en voiture.

2) Evitons la pollution

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

B. 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.
- 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; de 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 croît alors plus en hauteur et il est 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.

IX. Civisme

A. Histoire

La Belgique est à la fois un pays très ancien et indépendant depuis 1830. 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 ascension 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, épouse la reine Paola. |

B. Brabançonne

Noble Belgique, ô mère chérie,
A toi nos cœurs, 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!

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.

C. Drapeau

Le scout doit avoir l'amour sacré du drapeau national. 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, ils hissent toujours le pavillon à un grand mât, le matin, 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.

D. 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.

X. Campisme

A. 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.

Qualités d’un bon feu:

- Avoir un bon tirage.
- Gaspiller le moins de chaleur possible, par conséquent le moins de bois.
- Facilité d’ajouter des bûches.
- Stabilité des ustensiles de cuisine.

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 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.

B. 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.

1) 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 45° et en frappant alternativement de droite à gauche.
- Il faut toujours hacher sur un billot (un gros tronc).
- Ne jamais frapper en tenant la hache dans la direction du pied ou de la main.
- 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.
- Ne jamais frapper sur des pierres ou dans la terre.
- 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!).
- 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.

2) 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.

XI. 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 chose relativement facile. Rappelle-toi cependant que ce n'est que par la répétition que tu pourras vite et bien faire des nœuds.

Ci-dessous 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.

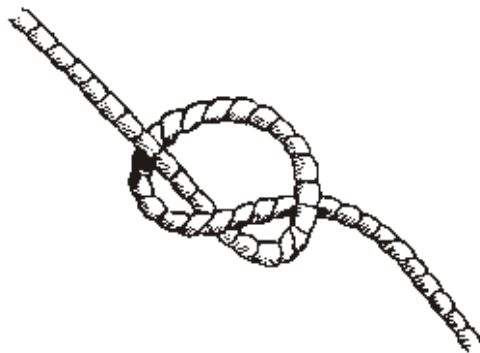
A. Simple Nœud

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



B. Nœud en Huit

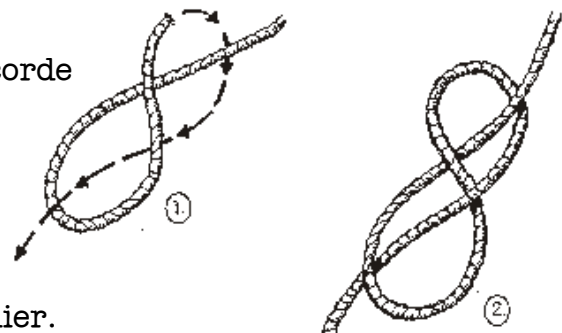
1) Exécution

- 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

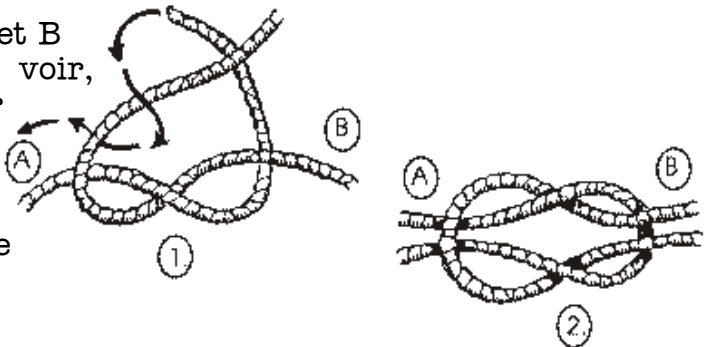
- Pareil que pour le simple nœud mais il est plus fiable que ce dernier.



C. Nœud Plat

1) Exécution

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



2) Usage

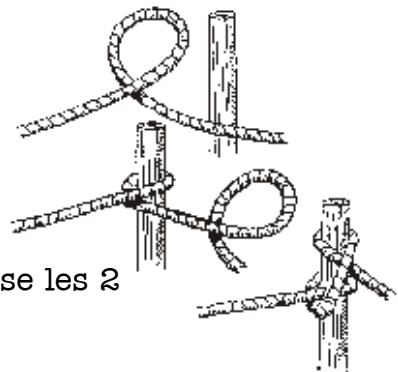
- La façon la plus facile pour relier 2 cordes de la même grosseur. Les extrémités doivent être au moins 15 cm de long pour éviter que le nœud se détache.
- L'inconvénient est que le nœud se ferme trop quand il y a trop de force sur le nœud. Pas assez de force, détachera le nœud.
- Au bout d'un brelage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

D. Nœud de Batelier

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

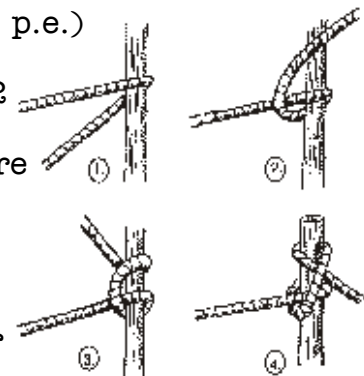
1) Première façon

- Quand le bout du tronc est libre
- Fais 2 boucles de la même manière
- Mets la deuxième boucle devant la 1e et passe les 2 boucles autour du tronc



2) Seconde façon

- 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 2ième boucle autour de l'arbre (4)



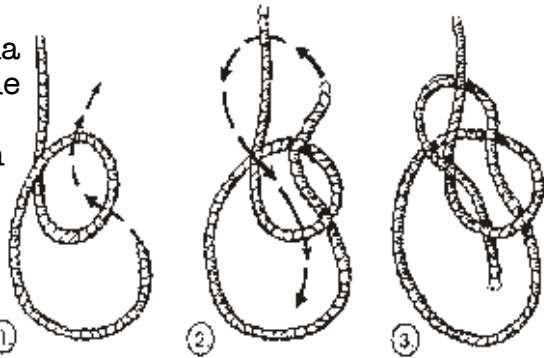
3) Usage

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

E. Nœud de Chaise

1) Exécution

- Fait 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^e boucle
- Serrer en tenant par une main le bout fixe et l'autre main la boucle et le petit bout de corde libre qui dépasse



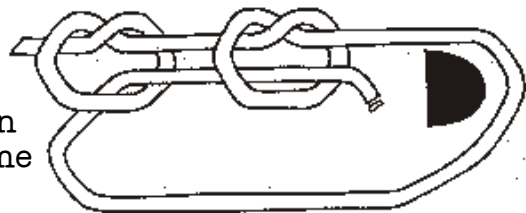
2) Usage

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

F. 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



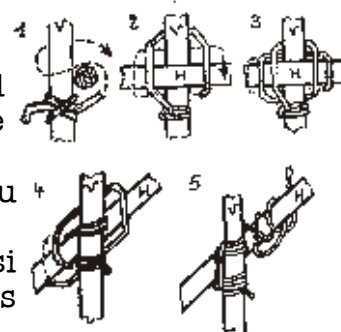
2) Usage

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

G. Brelage

1) Exécution

- Faire un nœud de batelier sur la poutre vertical 'V' (vertical; car le brelage doit reposer sur le nœud de batelier)
- Placer 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 megas constructions

XII. Secourisme

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

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

A. 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:
 1. Est-il **conscient**?
 2. **Respire-t-il** toujours?
 3. Est-ce que son **coeur bat** encore?
- Eviter l'état de shock , 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**.

B. 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

C. 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.

D. Brûlures

On fait la différence entre trois degrés

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

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

E. Problèmes de camp

1) Cloches (aux pieds ou aux mains)

Que les percer (avec une aiguille désinfectée) si elles gênent trop, sinon on ne touche pas. Après avoir percé on met une pommade et un sparadrap. Si la cloche 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.

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 ...

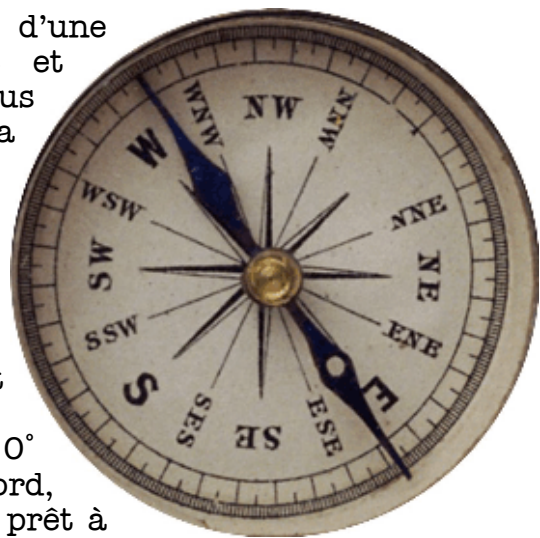
Ne pas asperger la tique d'éther, alcool, pétrole, ne pas la brûler avec une cigarette, tous moyens qui la conduisent à régurgiter toutes ses bactéries, virus, toxines etc. dans votre organisme!

XIII. Orientation - topo

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.

A. Boussole

La boussole est un instrument composé d'une aiguille aimantée, tournant librement et indiquant 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 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 influençable par le métal.

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

B. 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.

Nord

NO

NE

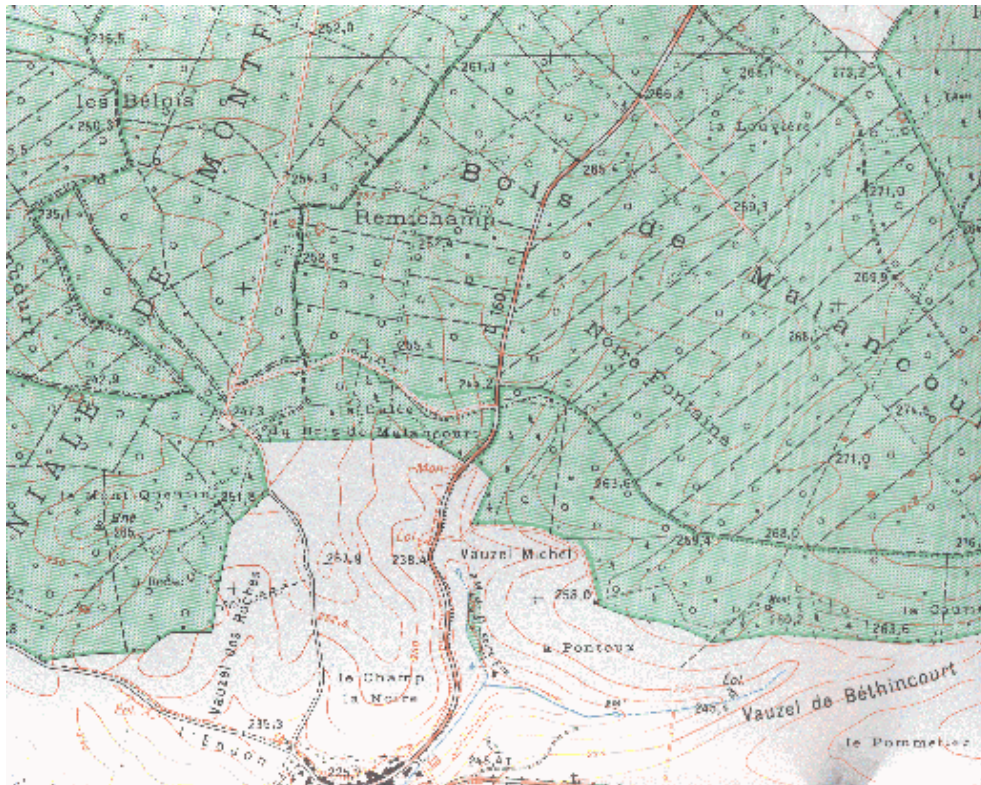
Ouest

Est

SO

SE

Sud



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 employer 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 vous avez une **montre à aiguilles** vous êtes aussi sauvé. Quand la petite aiguille montre le soleil, le sud est entre cette aiguille et le 12⁷. Le nord est en face!

Normalement, si vous connaissez ces différentes manières de s'orienter, il sera peut probable que vous vous perdiez. Gardez toujours votre calme et bon sens en vous orientant.

⁷ Heure soleil. Donc 13 h, heure ville, en hiver et 14 h en été.

XIV. Transmission

Le principal moyen de transmission que nous employons chez les scouts, en plus bien sûr de la parole et de l'écriture, c'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, héliographes, fanions, ...).

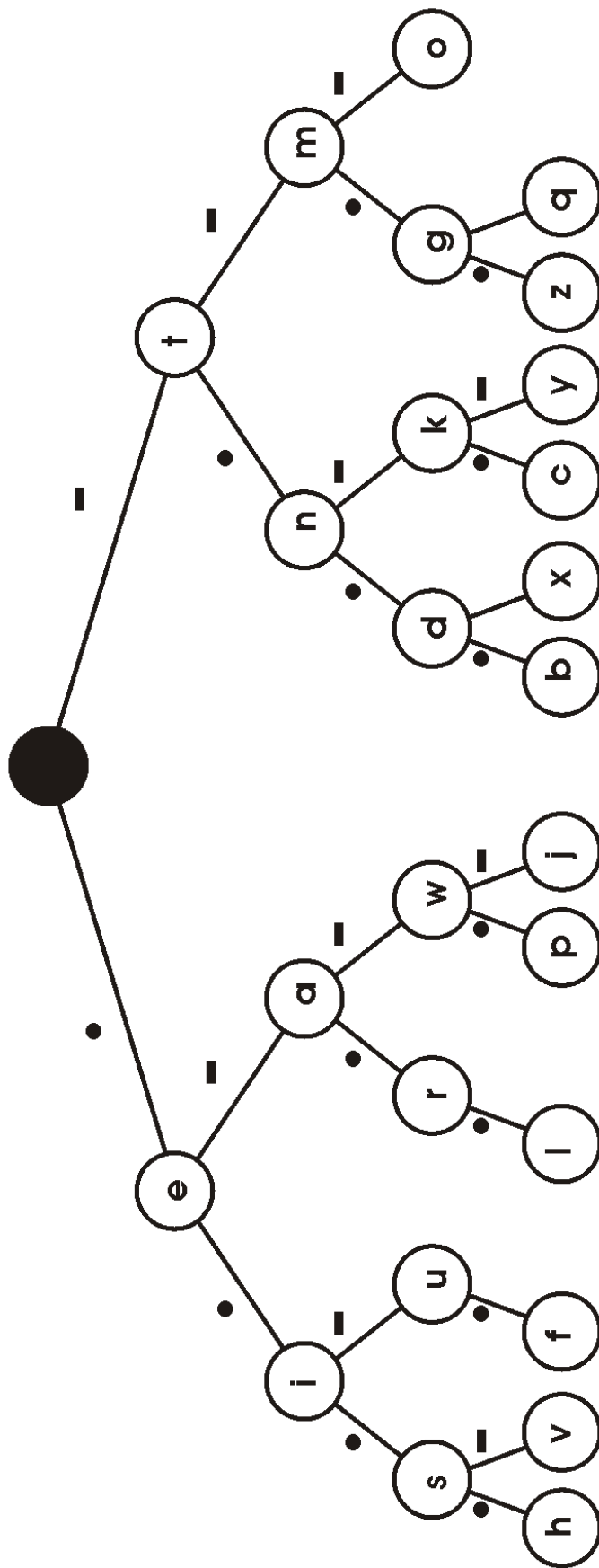
Le plus difficile est de bien savoir faire la différence entre un point et une barre. Les règles suivantes doivent toujours être observées :

- Un trait est égal à trois points
- L'espace entre deux lettres est égal à un trait
- L'espace entre deux mots est égal à cinq points
- Il faut essayer de travailler à une allure régulière

Pour ton épreuve de tenderfoot tu devras connaître tout l'alphabet ainsi que l'utilisation de certaines au camp :

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	

On peut trouver une logique dans le morse en construisant cet arbre de morse:

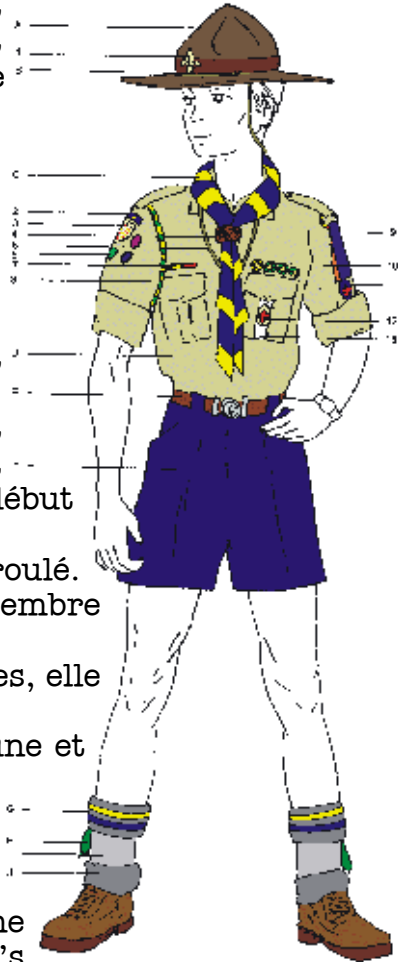


XV. Unité

A. 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 bleue et symbolise ainsi l'honneur de l'unité. Tu dois toujours veiller à le garder propre.
- **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 jusque 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.
- **Culotte:** de velours bleu marine à fines côtes, elle est tenue 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.'s portent le sifflet à roulette attaché par une cordelière blanche (les chefs ont une cordelière en cuir).



B. 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 plus en avant 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.

- **Etoiles 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.⁸

C. Historique

L'unité fut fondée le 26 avril 1946 par Georges Meyer, routier de la 42ième 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.

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 fixés comme but le développement de l'unité.

⁸ C.U. = Chef d'Unité

XVI. Ingéniosité

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

Tu construiras dans ton coin de patrouille un objet utilitaire en partant d'un arbre mort sorti de la forêt. Débiter, couper, enfoncer et un minimum de 4 brelages carrés. Bien sûr sans l'aide ni de quelqu'un, ni de ton livre. Le seul qui peut t'aider, c'est le chef.

XVII. Nouvelles technologies

Dans cette épreuve, on parlera un peu plus de tout ce qui à avoir avec la technologie, le multimédia et bien sur, l'ordinateur. La plupart qui suit devrait être la base pour toi et je crois que tu connais déjà presque tout. Ceci est en fait juste une petite récapitulation.

A. Le numéro d'urgence: 112

En commençant avec le plus important: avec un GSM, dès que tu sais capter le réseau et que la batterie est chargée, tu sais toujours faire le 112 pour appeler les urgences! Ce numéro est également valable pour tous les postes fixes et ceci dans toute l'Europe.

B. 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 dans tout le monde et qui sont accessibles pour tout le monde. Le terme internet englobe différentes applications.

Il y a d'abord l'**e-mail**, le courrier électronique. Quand tu envoies un e-mail, 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'e-mail est aussi personnel que le simple courrier parce que pour savoir lire le message, il faut un mot de passe, de la même façon qu'il faut avoir la clé pour vider la boîte à lettres.

Puis il y les **newsgroups**. 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 des 'cafés' (p.e. IRC) avec des sujets différents ou 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.

Et puis il y a naturellement toutes les sortes (in)imaginable de jeux qui peuvent se jouer tout seul jusqu'à plusieurs centaines en même temps :-)

C. 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: tu peux comparer ça avec un atome (le fameux 0 ou 1).
- un byte est égal à 8 bits. Représente un caractère (une lettre ou un chiffre). Les vrais français puristes emploient des octets.
- kilobyte (KB): 1024 bytes
- megabyte (MB): 1024 KB, approximativement un million de bytes.
- gigabyte (GB): 1024 MB, un peu plus que un milliard de bytes.
- terabyte (TB): 1024 GB, un million de megabytes!!

D. 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** (CPU⁹). C'est lui qui jongle avec les milliards de 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 beaux chans dans l'ordinateur.

Et naturellement et il y encore le lecteur de disquette (1,44 MB par disquette) et le lecteur CD/DVD (650 MB par CD-ROM et quelques gigabytes par DVD).

Le **modem** sert pour faire communiquer deux ordinateurs par une ligne téléphonique analogue (les simples lignes). L'**adaptateur ISDN** connecte deux ordinateurs par une ligne de téléphone digitale. La **carte réseau** permet de faire parler deux ordinateurs ensemble par un fils dans un même bâtiment. Hors de l'ordinateur se trouve l'**imprimante**, pour mettre sur papier ce qu'il y a dans l'ordinateur et le **scanner** pour mettre ce qu'il y sur papier dans l'ordinateur.

⁹ CPU = Central Processing Unit

E. 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,

F. La Pratique

Essaie d'employer un ordinateur pour faire un rapport d'une réunion avec une photo scannée incorporée et adaptée, l'imprimer, le mettre sur disquette et l'envoyer par e-mail au chef.

XVIII. Déroulement 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 je te conseille de t'y mettre au plus tôt.

Tu dois te préparer maintenant au plus tôt 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 commettras 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 saisisiras 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 scout.”* Et il te mettra ton nœud d'épaule et la fleur de lys pour ton chapeau. Et tu seras

Scout catholique Belge

Maintenant, petit frère, 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

Bonne route!

XIX. Epreuves Tenderfoot

Epreuve	P.	Date	Signature
Esprit Scout	8		
Religion	10		
Connaissance du mouvement	12		
Sport & Cran	16		
Observation	19		
Nature	21		
Civisme	22		
Campisme	25		
Pionneering	27		
Secourisme	31		
Orientation - Topo	33		
Transmission	36		
Unité	38		
Ingéniosité	40		
Nouvelles technologies	41		
Vérification			

