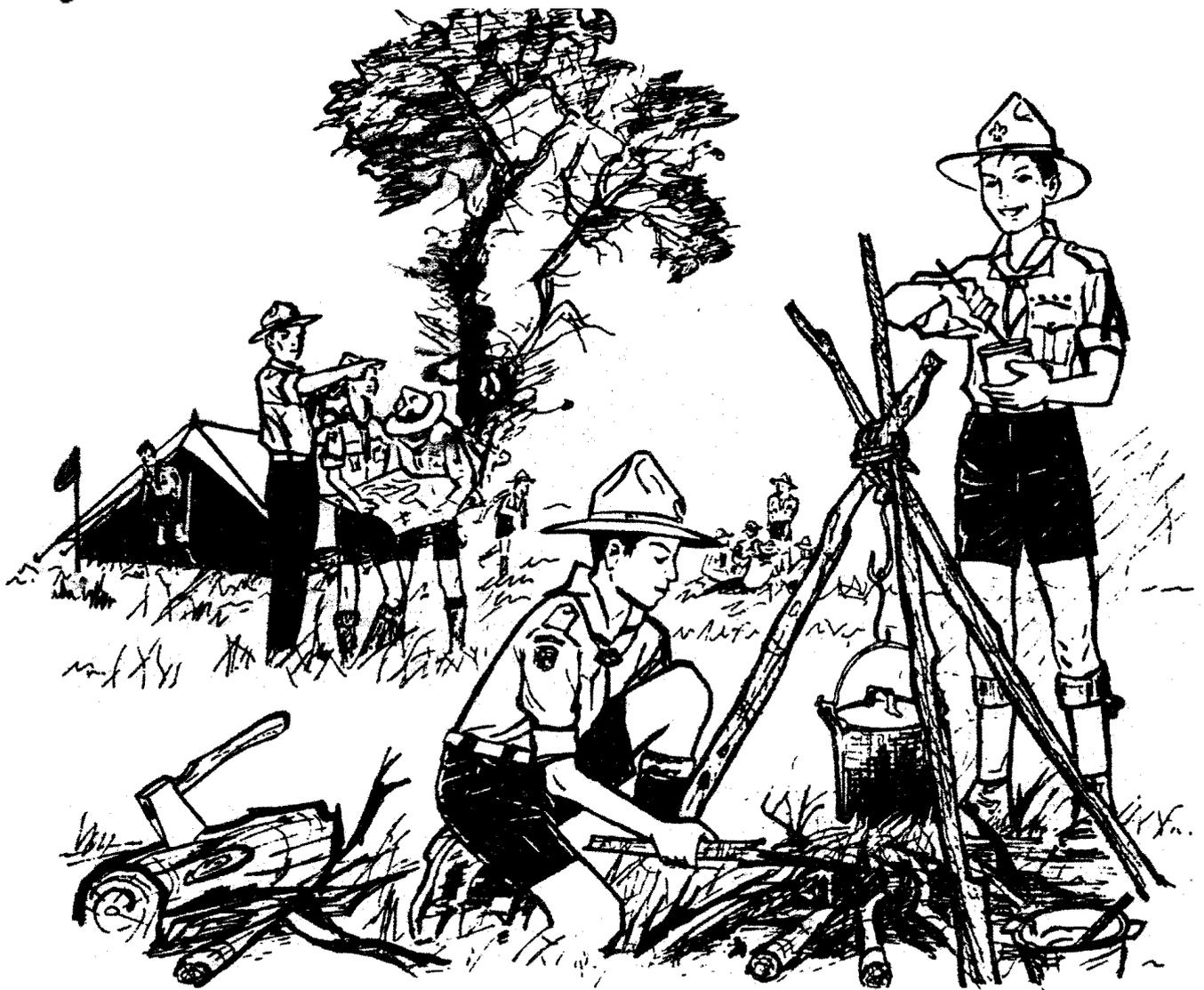


# Unité Prince Baudouin



## Seconde Classe





Nom: ..... Prénom: .....

Totem: ..... Qualificatif: .....



Ce carnet a été révisé en juin  
l'unité Prince Baudouin. Toutes  
sont les bienvenu à l'adresse

2006 par l'équipe "Brownsea" de  
suggestions ou commentaires  
suivante: [brownsea@upb.be](mailto:brownsea@upb.be)



# I. Préface

Cher Scout,

Maintenant que tu as ouvert ce livre, tu confirmes ta curiosité et ton engagement de mieux connaître le scoutisme.

Tu trouveras dans cet ouvrage tout ce qu'il t'est nécessaire de savoir pour acquérir ta seconde classe. 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.

Nous espérons que cette seconde classe te fera avancer dans ta vie scoute.

Cordialement,

L'Equipe Brownsea

## II. Sommaire

I. Préface . . . . .	5
II. Sommaire . . . . .	6
III. Esprit Scout . . . . .	8
A. La loi . . . . .	8
B. La promesse . . . . .	11
C. La bonne action . . . . .	11
D. Scout pour la vie . . . . .	12
IV. Religion . . . . .	13
A. Etre chrétien . . . . .	13
B. La religion dans le scoutisme . . . . .	13
C. Promesse devant Dieu . . . . .	13
V. Connaissance du Mouvement . . . . .	14
A. Baden Powell . . . . .	14
B. La patrouille . . . . .	14
C. Le camp . . . . .	15
D. La fleur de lys . . . . .	16
VI. Sport & Cran . . . . .	17
A. Epreuves de force . . . . .	17
B. Esprit sportif . . . . .	18
C. Obstacle de la nature . . . . .	18
VII. Observation . . . . .	20
A. Jeux d'observation . . . . .	20
B. Sur la route . . . . .	21
C. Croquis . . . . .	24
VIII. Nature . . . . .	25
A. La flore . . . . .	25
B. Les Arbres . . . . .	26
C. Plantes dangereuses . . . . .	29
D. Les champignons . . . . .	30
E. La faune . . . . .	31
IX. Civisme . . . . .	35
A. La Belgique est une monarchie constitutionnelle et parlementaire. . . . .	35
B. L'état Belge est un état démocratique et fédéral . . . . .	35
C. L'état fédéral . . . . .	37
D. Trois communautés et trois régions . . . . .	39
E. La Belgique et l'Europe . . . . .	40

X.	Campisme	42
	A. La tente	42
	B. Les autres constructions	46
	C. Haches, scies et maillets	52
XI.	Pionneering	53
XII.	Secourisme	56
	A. Approche de la victime en cas d'accident grave	56
	B. Aperçu des blessures communes et des premiers secours	58
	C. Trousse de secours	63
	D. Comment mettre un bandage	64
	E. Suivre un cours EHBO?	65
XIII.	Orientation - topo	66
	A. Le Cosmos	66
	B. Les Etoiles	67
	C. Boussole	68
	D. La Carte	69
	E. Exercices d'orientation	70
	F. Remarques	71
XIV.	Transmission	72
	A. Les méthodes	72
	B. La transmission en soi	76
XV.	Unité	79
	A. Organisation	79
	B. Règles de jeu	80
	C. Direction	80
	D. Historique	81
	E. Local	82
XVI.	Ingéniosité	83
XVII.	Cuisine	84
	A. Constructions	84
	B. Proportion:	85
	C. Conseils de cuisine	86
	D. Recettes	86
XVIII.	Seconde classe	91

## III. Esprit Scout

### A. La loi

#### 1) 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 ...

#### 2) Vocabulaire

On va commencer par comprendre les différents mots qui composent cette loi. Certains mots sont peut-être parfois vétustes, mais disent exactement ce qu'il faut.

1. 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 désires: 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 ... 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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 s'est faire le premier pas pour plaire à l'autre.

5. 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 autre un fair-play exemplaire durant les jeux vis-à-vis de tes adversaires: tu essayeras 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 de jeux. Dans la vie en générale, 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 au cas venant accepter une défaite.

6. Le scout voit dans la NATURE l'oeuvre 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.

7. 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 du mieux que tu peux. 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.

8. 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.

9. 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.

10. Le scout est PUR dans ses pensées, ses paroles et ses actes.  
Tu ne penseras 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.

### 3) 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 tout le reste. 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 de jeu dont on te parlait plus haut)
- Point 6: à côté des hommes il y a tout ce qui vit, oeuvre 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 point 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.

### 4) Le point le plus important

Quel est maintenant pour toi le point le plus important? Cela varie de personne en personne. 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!

## B. 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. J'espère 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 bi-couleur 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 j'espère 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 scout 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 le devenir, de faire de ton mieux pour y atteindre. Cette promesse sera une force quand tu auras une passe de démotivation: "j'ai promis de m'y mettre à fond, je dois réagir".

## C. La bonne action

La bonne action n'est rien d'autre que la mise en application de ta devise: sois prêt. Une bonne action par jour, c'est beau, mais c'est encore bien peu, surtout que par jour 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 de ses 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 scout "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 à faire de ton mieux, tu passeras au clan où le leitmotiv est “servir”.

## D. 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 scoute, 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.

## IV. Religion

### A. 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 l'église 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.

### B. 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 un 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 à quelques-uns ensemble avec un chef ou avec l'aumônier un tel moment de silence et de recueillement. Ressent le bien-fait d'un moment de repos pendant lequel tu peux faire le bilan de ce qui te traverse parfois trop rapidement la tête.

Comme je l'ai 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 a une chouette B.A. (bonne action) à faire, tu en parleras avec tes chefs et finalement tu feras ta BA.

### C. Promesse devant Dieu

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

## V. Connaissance du Mouvement

### A. Baden Powell

Le mouvement scout, comme tu dois le savoir est un mouvement mondial. Cela signifie que dans le monde entier des troupes scoutistes 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:

- a patrouille base du scoutisme;
- le camp activité dominante d'une année scoutie et
- la fleur de lys, symbole du scoutisme.

### B. 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 scoutie. 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-même, 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 a 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. Pour rappel en voici les couleurs (tu connaîtras ceux de ta troupe).

	Elan			Caribou	
	Extérieur	Intérieur		Extérieur	Intérieur
Ecureuil	gris	rouge	Sanglier	gris	orange
Cerf	violet	noir	Léopard	orange	vert
Aigle	vert	noir	Renard	bleu	jaune
Goéland	blanc	noir	Jaguar	gris	noir
Narval	brun	blanc	Panthère	bleu	blanc
Marsouin	jaune	blanc	Fourmi	brun	orange

### C. 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 ...

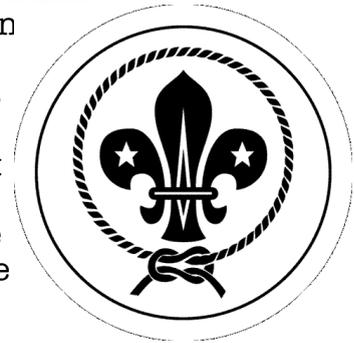
Apprends à être au camp sans ton luxe journalier. Profites-en pour redécouvrir ce qui t'entoure, les bruits de la nature, le soleil qui réchauffe, l'eau d'une rivière qui peut servir de frigo ou de bain, le spectacle des grandes étendues de nature, ...

## D. 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 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.

## VI. Sport & Cran

Avoir du cran et être décidé implique que tu n'es pas un garçon lymphatique ou paresseux, mais au contraire que tu aimes l'action et que tu as de l'initiative.

Pour cela il faudra d'abord vaincre tes peurs. Il est important qu'en tant que scout plus âgé, tu apprennes aux plus jeunes de ta patrouille d'avoir confiance en toi dans des situations de peur ou de stress. En tant que "seconde classe", tu dois pouvoir gérer les moments de stress et ne pas transmettre ta peur aux autres, mais plutôt les rassurer en cherchant des solutions.

Vois d'abord quelle peur tu as en toi ... le noir, la claustrophobie, l'eau, la masse de gens, les bêtes, ... Parles-en avec un chef et essaies, avec lui, de chercher une manière de vaincre cette peur.

### A. Epreuves de force

#### 1) Sprint

Tu dois effectuer un sprint de 100 m 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 a 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

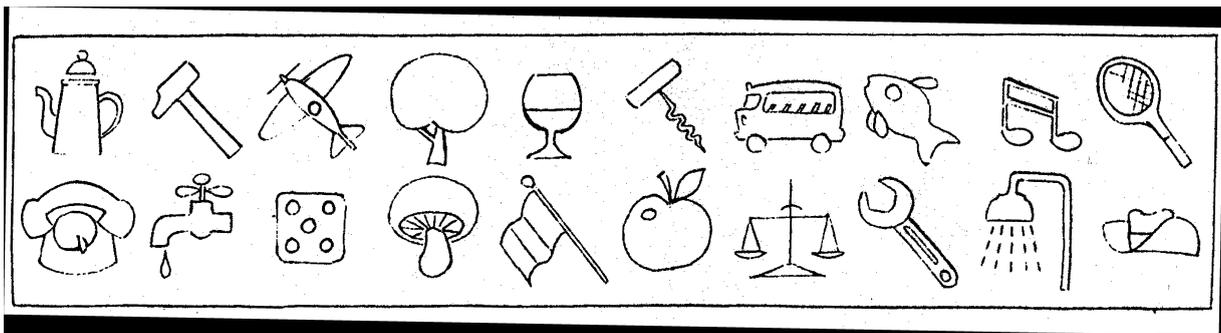
Un des talents de Baden-Powell était l'observation. Un talent qu'il pratiquait pendant la guerre des Boers et qu'il apprenait à ses jeunes "scouts" (= anglais pour éclaireurs). Grâce à ses éclaireurs il a pu remporter sa fameuse victoire à Mafeking. Plus tard il apprenait l'art de l'observation aux troupes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

### A. 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.

## B. Sur la route

L'observation on l'a besoin dans le 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.

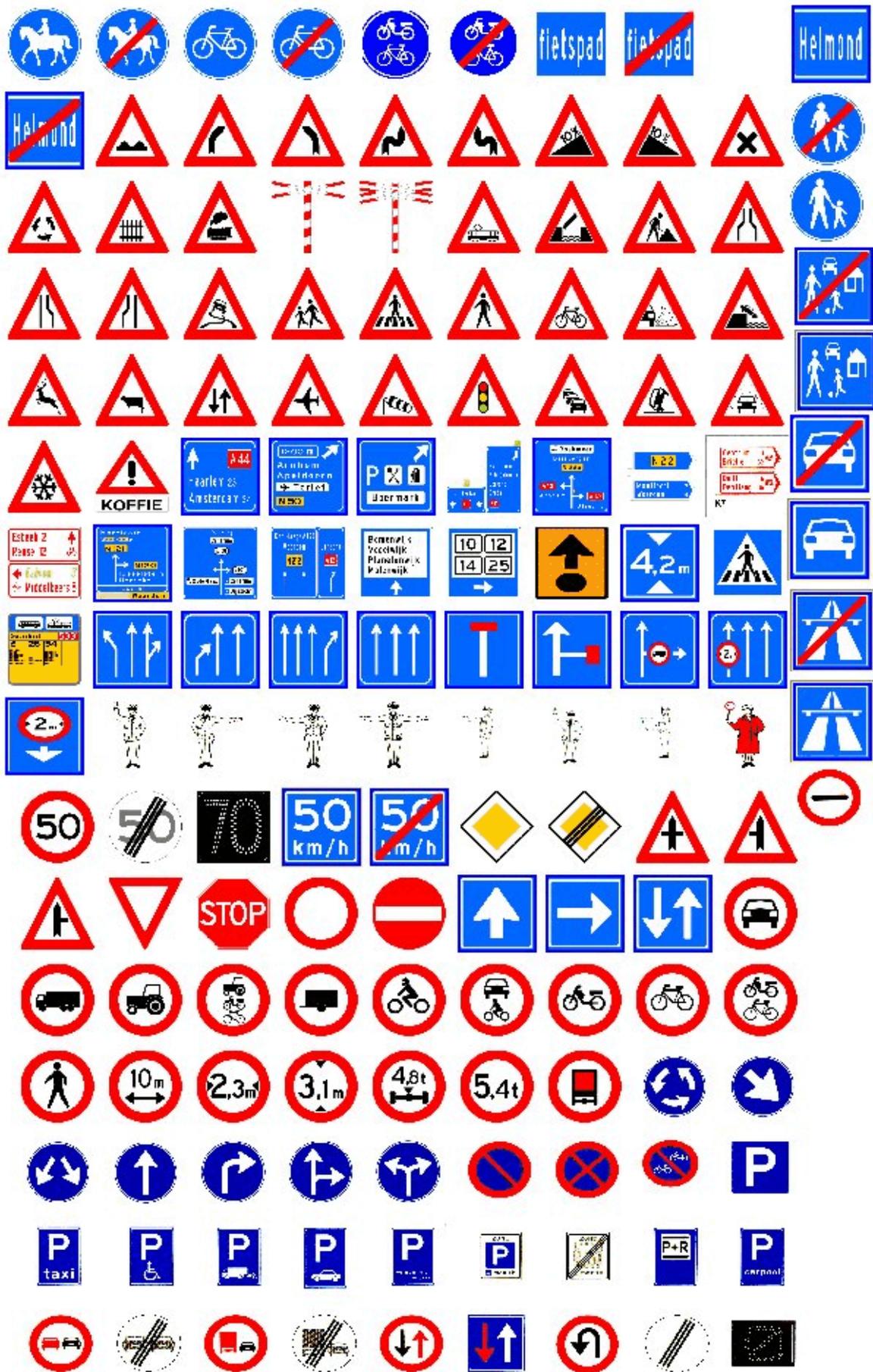


A toi de donner par sorte 5 exemples et d'expliquer leur significations (voir prochaine page). En plus tu dois être capable de donner les fautes graves et expliquer la priorité de droite.

Il n'y pas que toi qui doit 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 visuels, (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 sur respecter à tout moment le code de la route.

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



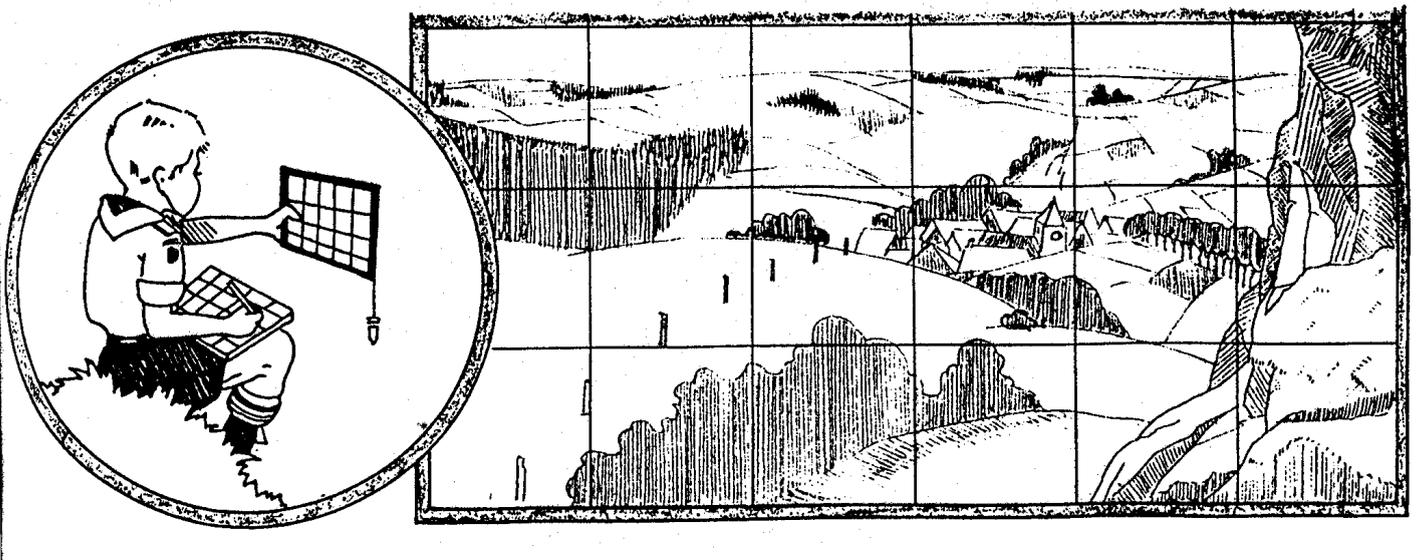
## C. Croquis

Mais aussi 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 un belle vallée coupée par un ruisseau.

Capte un beau paysage sur un croquis. Pour faire un croquis tu procédera ainsi. Trouve ou fabrique toi-même un grillage avec des carrés ayants des cotés 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:



## 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

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 des 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 lui apporter: débrouillardise, maîtrise de soi, courage et amour de Dieu.

### A. La flore

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

#### 1) Le taillis

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

#### 2) La futaie

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

#### 3) Taillis sous futaie

Ici, les jeunes arbres poussent au milieu d’autres, adultes, grands et forts. Les premières présentations faites, entrons dans les détails: 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.

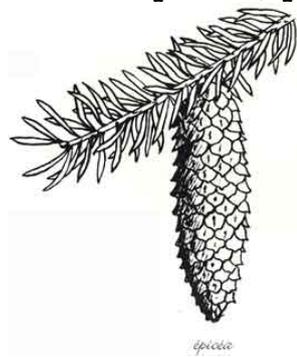
## B. Les Arbres

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.

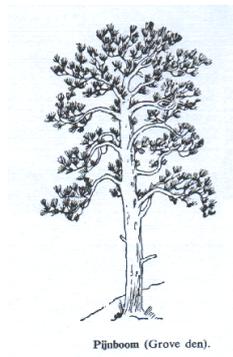
### 1) Conifères (naaldbomen)

Les conifères sont la plupart du temps des arbres bien droits et donc idéaux pour faire des constructions. Aussi sont-ils 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.

#### 1. 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.



#### 2. 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



#### 3. 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.



## 2) Feuillus

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:

### 1. 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. Bois tendre qui brûle parfaitement et qui donne beaucoup de chaleur.



### 2. 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" que tu retrouveras entre autre au Brandt.



### 3. Le chêne (eik)

Les chênes sont généralement des arbres robustes. Bois solide et précieux. Excellent bois à brûler. Brûle lentement, donne beaucoup de chaleur et peu de fumée, mais grésille.



#### 4. L'érable (esdoorn)

Cet arbre possède les fameuses feuilles que le Canada a repris comme symbole sur son drapeau. Au Canada on en extrait un sirop ; connue sous le nom de "Maple Syrup" ou sirop d'érable. Le fruit de l'érable est typique pour en faire un petit hélicoptère. Bois à brûler de bonne qualité.

#### 5. Le saule (wilg)

Tu le trouveras souvent le long des petits ruisseaux à la campagne. Les deux sortes les plus connues sont le "Saule Pleureur" avec ses branches très minces qui pendent du haut de l'arbre jusqu'au sol. Le fameux "knotwilg" qui est taillé chaque année et qui fait que le haut du tronc est bossu.



#### 6. Le marronnier (wilde kastanje)

A ne pas confondre avec le châtaignier. Les feuilles sont toujours attachées par 5 à 7 en éventail. Le fruit se trouve dans une capsule avec des épines plus dures. Dans cette capsule ne se trouve qu'un marron. Le marron n'est pas comestible.

#### 7. Le châtaignier (tamme kastanje)

Les feuilles de cet arbre sont attachées une à une à la branche. La capsule est plus douce que celle du marronnier et a beaucoup plus d'épines (minces et pointues). Dans la capsule se trouvent en général 3 châtaignes. Celles-ci sont bien comestibles.



#### 8. Le robinier (robinia)

On utilise cet arbre pour fixer les terrains menacés d'affaissement (digues, terre-pleins) et pour reboiser les sols stériles. De son bois robuste et durable, on fait des piquets de vigne.

#### 9. Le peuplier (populier)

Cet arbre est haut et mince. Il est planté en ligne et forme de la sorte une haie gigantesque qui coupe le vent. Son bois est de qualité médiocre.



## C. Plantes dangereuses

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

### 1. La Berce (Bereklauw)

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 ou au banc solaire, 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.



### 2. L'Ortie (Brandnetel)

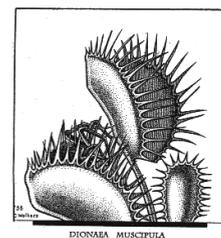
La plante que vous connaissez sûrement! La plante qui pique. Mais savez- vous qu'on peut aussi la consommer? Dans un bon thé ou dans un potage. Les bienfaits de l'ortie sont utilisés dans la médecine entre autre contre l'arthrose et le rhumatisme.

### 3. 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.

### 4. Plante Carnivore (Dionaea Muscipula)

Ne vous en faites pas, elle ne mange que des petits insectes ...



## D. Les champignons

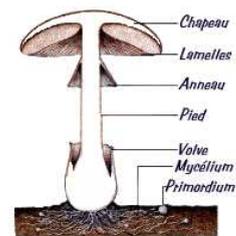
!! Règle générale et importante !!

Un champignon peut être comestible et être très nutritif mais il doit alors être identifié positivement comme tel. Il n'y a pas de place pour l'erreur car les champignons toxiques le sont fortement et mènent souvent à la mort! Ne mangez donc aucun champignon dont vous n'êtes pas 200 % sûrs qu'il soit comestible! Autrement dit: ne mangez aucun champignon dans la forêt, les cuistots auront sûrement assez à manger pour vous ...

Qu'est-ce qu'un champignon?

Ce que l'on appelle communément champignon n'est en fait que la partie visible d'un organisme plus complexe. En effet, les champignons que nous voyons subitement apparaître sur les pelouses ou en forêt ne sont que des fructifications produites par leur appareil végétatif. Celui-ci, que l'on nomme mycélium ou blanc de champignon, est composé de minuscules filaments blanchâtres. Peu importe l'endroit où l'on voit pousser des champignons, ces derniers proviennent toujours de leur mycélium qui vit dans divers substrats tels l'humus, le bois pourri, l'écorce des arbres, etc.

Lorsque l'on récolte des spécimens, on n'enlève que la partie fertile; le mycélium continue à vivre et on peut donc retrouver des champignons exactement au même endroit tous les ans à la même époque, si les conditions météorologiques le permettent. Les fructifications servent uniquement à la reproduction. C'est grâce à leurs spores, comparables aux graines des plantes, que les champignons peuvent voyager et se trouver de nouveaux habitats favorables. Chez le champignon de forme typique, les spores sont produites sur la surface inférieure du chapeau (tête). Fermé au stade juvénile, le chapeau s'ouvre et s'étale à maturité, de manière à ce que ses spores puissent se disperser dans l'air. Lorsque les spores aboutiront dans un endroit propice et que les conditions météorologiques seront bonnes, elles pourront germer et produire ainsi un nouveau mycélium.



Il existe deux catégories de champignons:

- Les microchampignons ou micromycètes qui ont un carpophore minuscule, dont la structure ne peut être observée qu'à l'aide d'une loupe ou d'un microscope. Il s'agit ici des levures, moisissures, les mildious, les rouilles, les caries, etc.
- Les macrochampignons ou champignons supérieurs comprennent les organismes dont le carpophore peut aisément se voir à l'œil nu.

L'étude des champignons de toutes sortes s'appelle: mycologie. Si vous voulez en savoir plus on vous conseille les sites suivants:

<http://www.onf.fr/foret> Site de l'office nationale des forêts de France  
<http://www.mycofrance.com> Site de la société mycologie de France

## E. La faune

Il serait inadmissible de clôturer l'étude de la nature sans même avoir mentionné la faune qui la peuple. Mais ici également le sujet est si vaste que nous allons parcourir en vitesse quelques oiseaux et insectes que tu pourras rencontrer souvent.

### 1) Les oiseaux

T'es-tu déjà posé la question de savoir pourquoi les oiseaux sont si différents les uns des autres? La vie dans la nature est un combat pour survivre. L'occupation majeure de chaque animal est de trouver à se nourrir pour rester en vie.

C'est ainsi que toutes les parties du corps d'un oiseau seront adaptées de telle sorte qu'ils favorisent la capture de sa nourriture préférée. P.e. une poule, qui picore des grains n'aura pas besoin de voler mais possédera un bec fort solide pour briser ceux-ci. L'aigle se nourrissant de petits rongeurs ou l'hirondelle d'insectes, auront eux aussi bec, ailes et pattes adaptées. Sur la page suivante tu trouveras quelques exemples.

Quelques oiseaux que tu verras sûrement pendant ton camp: la buse, le faucon, le merle, le rouge-gorge, le pic-vert, le hibou et le coucou.



Buse



Buse



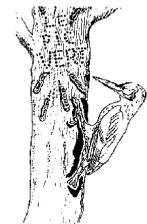
Hibou



Coucou



Rouge-gorge



Pic-vert



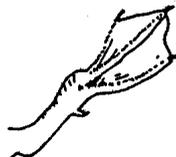
Faucon



Faucon



Merle

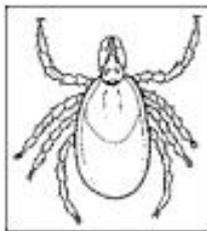
<b>TETE ET BEC</b>	Pour chasser les insectes		Pour harponner les poissons		Pour déchirer les chairs		Pour sonder la vase		Pour filtrer l'eau et la vase			
	<b>AILES ET QUEUE</b>	<u>PLANER</u> ailes larges queue arrondie		<u>GLISSER</u> ailes effilées queue avec flèche		<u>VOLER VITE</u> ailes minces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

## 2) 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 tans 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. Gardes 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 à l'air plus grave que normalement, tu dois consulter un médecin.

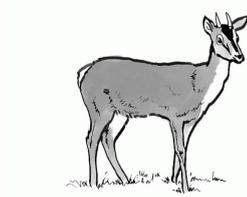
## 3) Les mammifères.

D'autres animaux que tu pourras voir sont entre autre le renard, le sanglier et la biche.

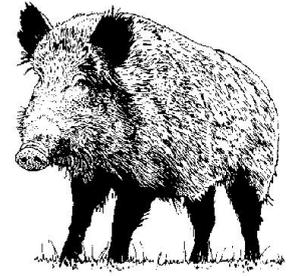


- Le renard ressemble à un petit chien roux. Il se nourrit surtout de petits rongeurs comme les lapins et d'oiseaux comme les faisans ou les poules.

- Le sanglier fait partie de la famille des cochons. Il a des poils rudes. En principe, il n'est pas dangereux, mais quand il est avec sa famille, il fera tout pour la protéger.



- La biche n'est en principe pas dangereuse non plus, elle mange des plantes et des feuilles. En journée nature, si tu es très silencieux, tu pourras peut-être les voir.



Quand tu vois des animaux sauvages, n'oublie jamais qu'ils ont souvent peur de toi et qu'ils feront tout pour protéger leur famille. La meilleure chose à faire quand tu vois un animal sauvage, est de ne pas t'approcher. Au contraire, essaie de t'en aller, mais sans mouvements brusques. N'oublies pas que pour les animaux sauvages, tu es sur leur territoire.

## IX. Civisme

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 ton père est Belge. Mais la Belgique, c’est quoi?

### A. 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.

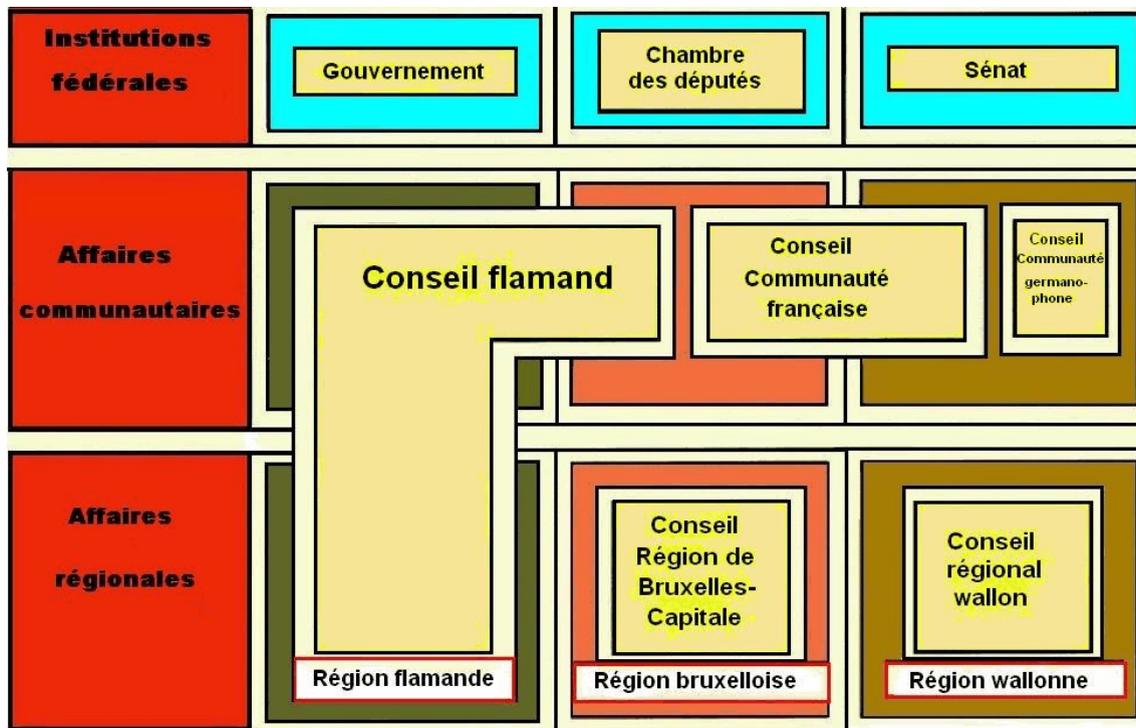
Le mot “parlementaire” met l’accent sur le fait que le pouvoir législatif est principalement confié à un groupe de personnes, élues par le peuple et appelé parlement.

### B. 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, aujourd'hui et pour la première fois, 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.

## C. L'état fédéral

### 1) Compétences

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.

#### 1. 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 et 71 parlementaires. Les 150 députés sont tous élus par le peuple, les sénateurs ne sont élus par le peuple qu'en partie: 40 au total, dont 25 néerlandophones et 15 francophones. 21 sénateurs sont désignés par les Communautés et 10 sont cooptés par les précédents. Il convient d'y ajouter les sénateurs de droit, c'est-à-dire certains membres de la famille royale.

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 projet 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).

## 2. Le pouvoir exécutif

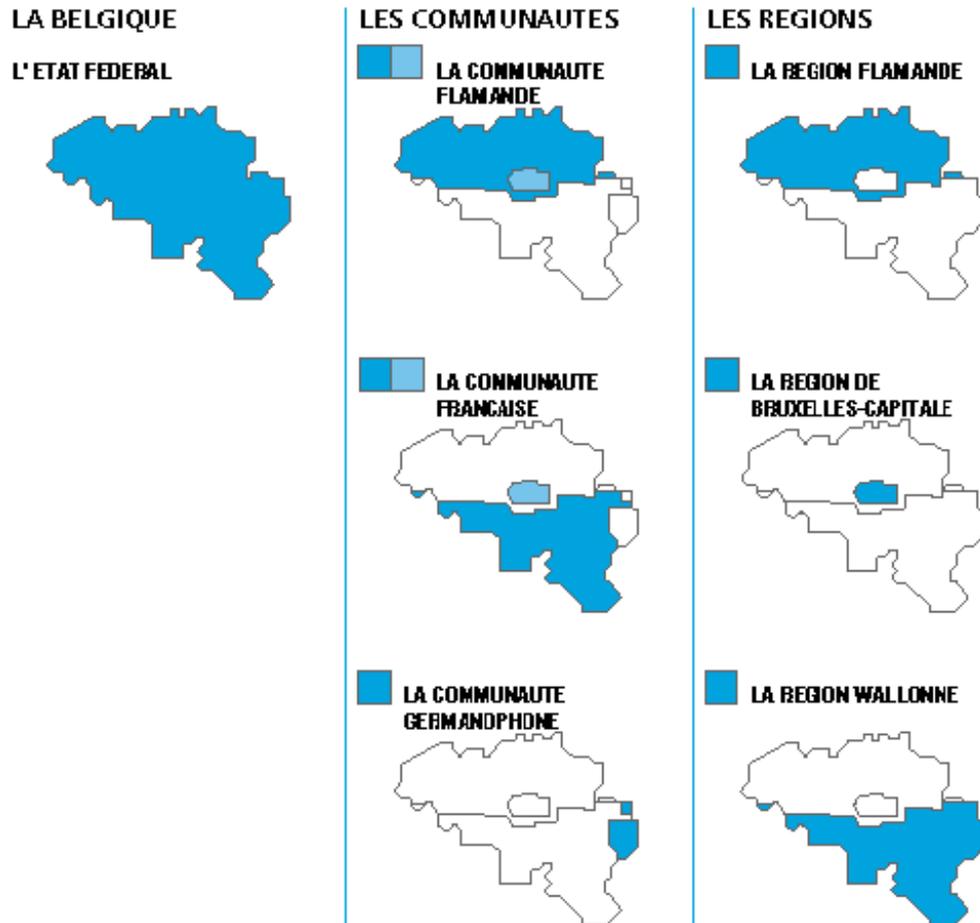
Le pouvoir exécutif au niveau fédéral est exercé par le Gouvernement fédéral, qui est composé de ministres (maximum 15, 7 flamands, 7 francophones et le premier ministre) et secrétaires d'état. Il y a aussi les ministres d'état, mais cela n'est qu'un titre et il n'ont rien à dire, sauf dans le Conseil de la Couronne, auquel l'ont fait appel en cas de choses graves ou importantes comme l'indépendance du Zaïre fin des années 50.

La composition exacte du gouvernement est le résultat d'un jeu politique démocratique. Quand les résultats des élections sont connus, et que chaque partis 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 ministère. 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.

## D. 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.



### 1) 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, ...).

## 2) Régions

Le deuxième axe de la réforme de l'Etat 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-Capital dispose de Commissions qui exécutent les missions communautaires. Les missions bicomunautaires, c.a.d. qui requièrent la compétence des deux communautés à la fois, sont exercées par l'Etat Fédéral, pour éviter tout problème.

## E. La Belgique et l'Europe

L'Union Européenne est aujourd'hui composée de quinze Etats, qui ont résolu de s'unir pour sauvegarder la paix et promouvoir le progrès économique et social. Les six Etats fondateurs de 1957, la Belgique, l'Allemagne, la France, l'Italie, le Luxembourg et les Pays-Bas (traité de Rome), ont été rejoints en 1973 par le Danemark, l'Irlande et le Royaume-Uni, en 1981 par la Grèce, en 1986 par l'Espagne et le Portugal et enfin, en 1995, par l'Autriche, la Finlande et la Suède. En 2004 s'ajoutent dix pays: la Pologne, la Hongrie, la Slovaquie, la République tchèque, l'Estonie, la Lettonie, la Lituanie, Chypre et Malte.

L'Acte unique européen de 1986 a débouché sur un grand marché sans frontières internes. Le traité signé à Maastricht en 1992 a créé l'union européenne, qui doit évoluer vers l'union économique et monétaire (avec

l'introduction de la monnaie unique, l'Euro) et une coopération intergouvernementale dans certains domaines, comme la sécurité. Il a été mis à jour par le traité d'Amsterdam en 1996.

L'Union européenne est gérée par des institutions communes

- un Parlement démocratiquement élu tous les 5 ans, moteur législatif;
- le Conseil des Ministres, représentant les Etats membres au niveau des ministres et/ou des chefs d'Etat;
- la Commission Européenne, gardienne des traités et moteur exécutif de la communauté, élue par le parlement;
- et la Cour de justice.

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. Nous nous trouvons à l'avant-veille de nouveaux élargissements vers l'est et le sud de l'Europe.

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.



## X. Campisme

“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.

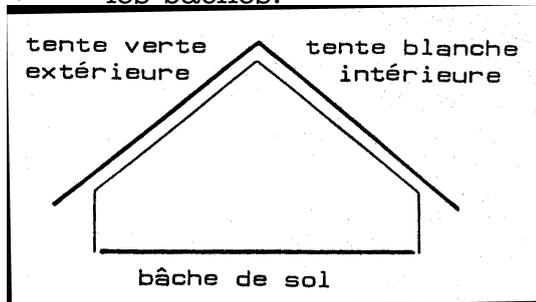
### A. La tente

#### 1) 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.

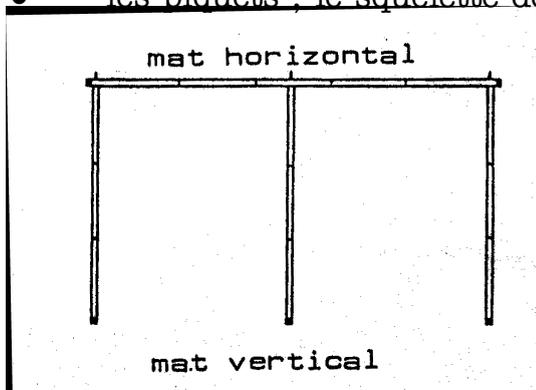
Celle-ci se compose de trois parties:

- les bâches:



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

- 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

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

- 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.

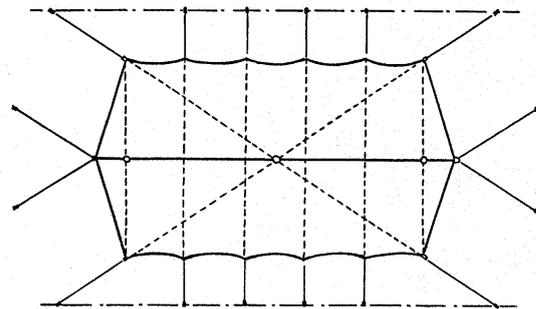
## 2) le montage de la tente

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

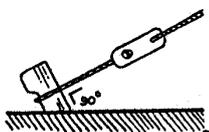
1. Pose la tente (verte) extérieure complètement ouverte sur le sol avec la partie prévue pour l'extérieur de la tente vers le bas.
2. Pose la tente intérieure fermée sur une des deux parties de la tente extérieure de façon à ce que les languettes blanches correspondent avec les trous de la tente extérieure par lesquels dépasseront les pointes des 3 mâts verticaux.
3. Passe le mât horizontal à travers des languettes de la tente intérieure. 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!
4. 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.
5. Rabats finalement le côté de la tente verte extérieure libre pour refermer la tente.
6. Place un scout à chaque mât vertical, et relève la tente progressivement.

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.

- 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.



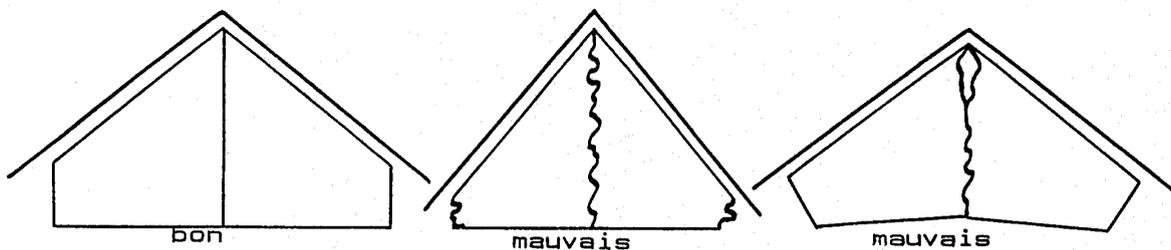
- Pour obtenir un résultat optimal, tu devras aligner tout les piquets. Une méthode pratique est de relier les piquets des coins avec une corde. Tous les autres piquets devront être plantés sur cette ligne. Ainsi la tension sur chaque piquet sera la même, et la tente extérieure aura partout la même inclinaison.



- Soigne aussi à planter les piquets dans le sol de telle manière que le piquet et le tendeur forme un angle droit (90°).

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 gardera les tirettes de la tente blanche intérieure fermées pendant le montage
- a aucun moment la tente verte ne peut reposer sur la tente blanche.
- En plaçant les piquets de la tente intérieure tu cherchera 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.



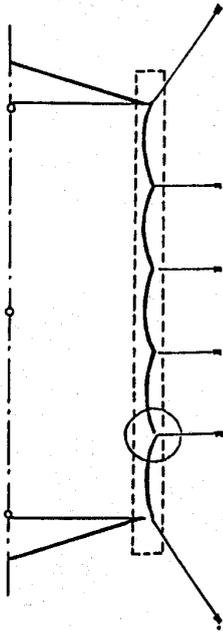
Une fois la tente bien tendue, il ne te reste qu'à placer la bâche de sol. Pour ceci tu a le choix de placer la bâche de sol avant le montage de la tente ou après. Chaque méthode à ses avantages. Avant de fixer ta bâche de sol, tu glissera la partie plastique des parois verticales de la tente intérieure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

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

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

### 3) Les rigoles

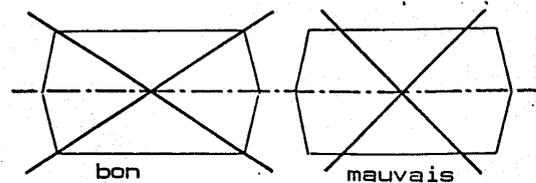
Les rigoles, creusées des deux côtés de la tente récolteront l'eau de pluie dégoulinant de la tente extérieure. Ainsi tu éviteras l'eau de pénétrer dans la tente. Pour creuser de bonnes rigoles, tu devra faire attention à 4 choses.



- 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.
- 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!
- 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.
- Les rigoles doivent être bien droites. La même méthode employée pour l'alignement des piquets peut faciliter le choses.

#### 4) Les cordes tempêtes

Les cordes tempête seront placées en cas de vents dépassant les 5 beaufort, pour éviter que la toile ne se déchire, que les piquets ne s'arrachent ou que les cordes des tendeurs ne 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 emploiera un piquet séparé pour les cordes tempête.

#### 5) Le pliage de la tente

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

- Étendre la tente extérieure tout à fait ouverte sur le sol.
- Plier la tente en deux.
- Plier les auvents vers l'intérieur afin d'obtenir un rectangle.
- Rentrer les tendeurs.
- 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.

#### 6) Quelques conseils

- Au camp, la tente doit toujours être dirigée vers le mat 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 faufile 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 liches. Pour un aération optimale, 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.
- 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.

## B. 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.

### 1) 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 est assez haute afin d'éviter que celle-ci ne fonde.

En ce qui concerne le serrage de la bâche, les mêmes principes que ceux mentionnés si 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.

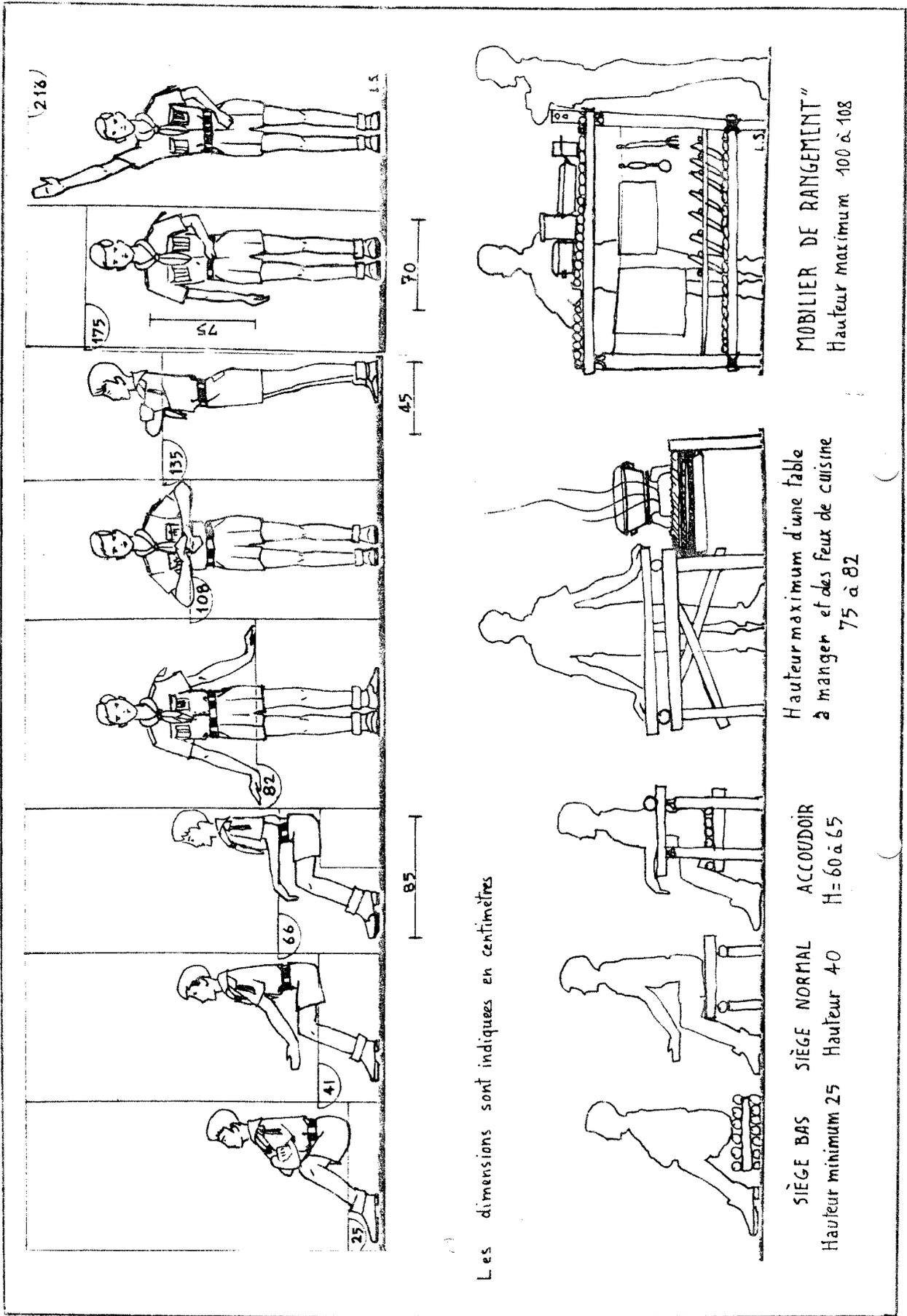
- La table doit être assez grande pour le nombre de places voulues. Il faut calculer 50 à 60 cm de largeur par personne. N'oubliez pas que si vous comptez mettre une place en tête de table, il faut prévoir environs 40 cm de longueur en plus. Il faut compter environs 50 cm de profondeur pour une personne à table (une table pour 10 personnes fera donc environs 2,5m de long sur 1m de large).
- La hauteur de la table fera environs 80 à 90 cm (ou environs 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'environs 90°. N'oubliez de calculer la largeur des poutres horizontales pour savoir à quelle hauteur il faudra faire les brelages.

## 2) 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 soignera 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.

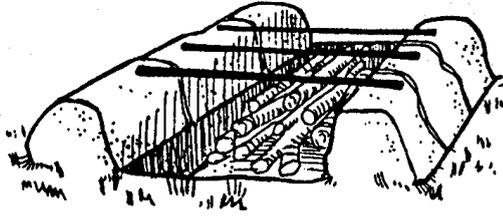
D'autres possibilités sont entre autres la construction d'un "frigo". Ceci peut se faire en enterrant une caisse afin de profiter de la fraîcheur de la terre, ou en construisant un enclos dans une petite rivière. N'oubliez pas que les aliments que vous voulez garder au frais doivent être bien emballés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



### 3) 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

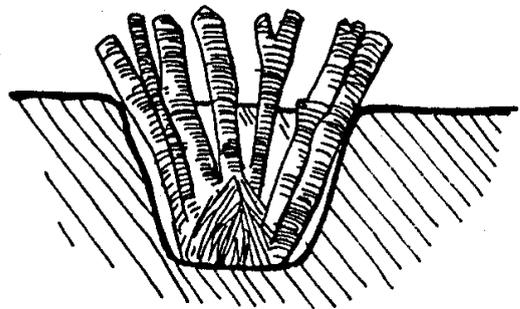
même résultat peut être obtenu sans creuser, mais en formant un couloir au moyen de briques, pierres plates, mottes, ...

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 fabriquer	difficile à creuser

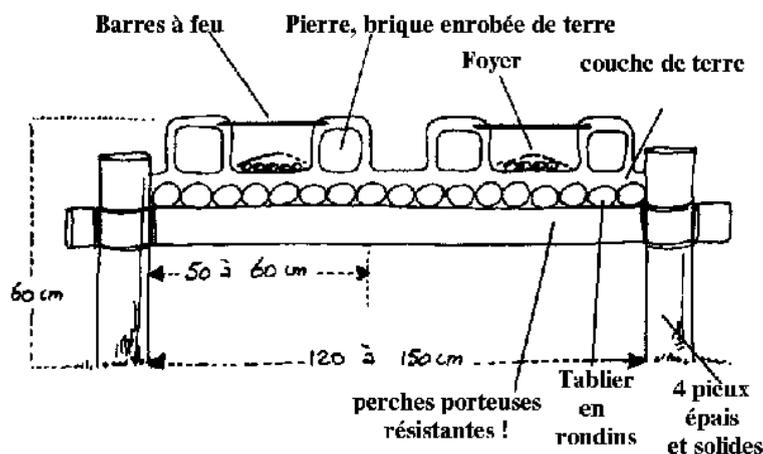
### 4. Feu de table

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 de 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: environs 10 cm en dessous de genoux.



En ce qui concerne la construction du feu de table.

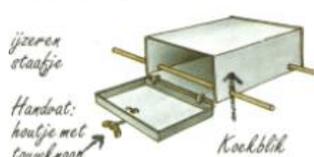
- Faire les brelages de l'extérieur du feu.
- Couvrir la construction en bois avec du papier aluminium de l'intérieur.
- Placer au moins 20 à 30 cm de protection de mottes de terre pour former la tranchée.
- Recouvrir le tout d'une couche de terre glaise de quelques centimètres.
- Eventuellement prévoir 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.

#### 5. 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.

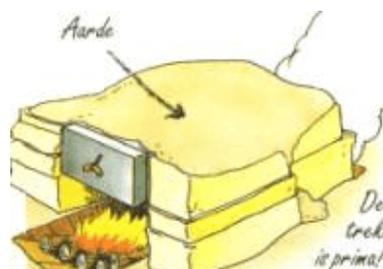
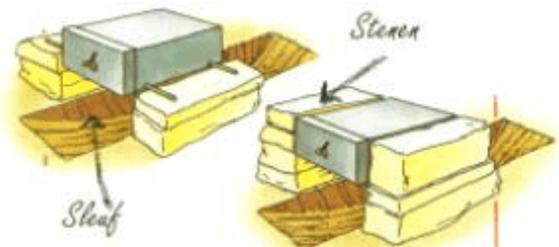
Un exemple d'un four.

Matériel:

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

Construction:

- Fait 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 long.
- Mets de chaque côté les pierres pour poser les barres dessus. Fait en sorte que les pierres arrivent jusqu'au haut de la boîte.
- Couvre tout le four pour l'isolation, mais prend garde à garder la porte libre. Ton four est prêt à l'utilisation.



## C. 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.

### 1) 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 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 champ 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.

### 2) 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 emploiera 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 temporelle. N'emploies jamais de clous ou de vices 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.

### 3) 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.

### 4) 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.

## XI. Pionneering

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 jonctions.

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.

### 1) 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).

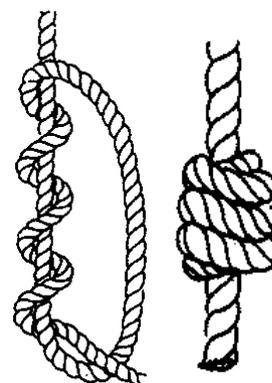
### 2) Nœud de capucin

#### 1. Exécution

- Fais une boucle.
- Enroule le brin libre autour d'un côté de la boucle et serre le tout.

#### 2. Usage

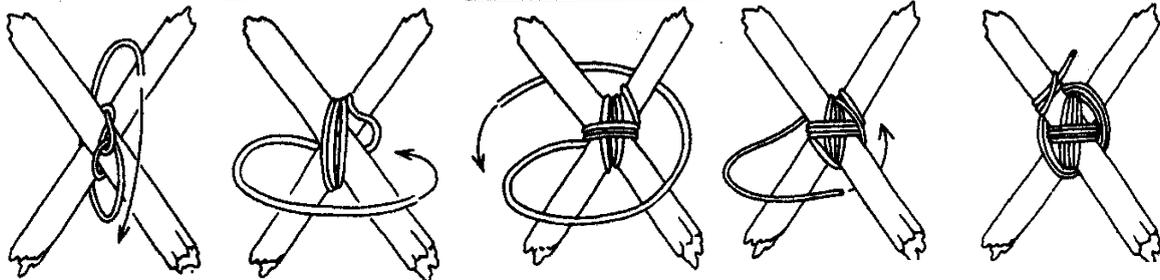
- Fait à l'extrémité d'une corde, il l'alourdit et permet de la lancer avec davantage de précision.
- Plus pittoresque que le nœud en huit.



### 3) Brelage Croise

#### 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

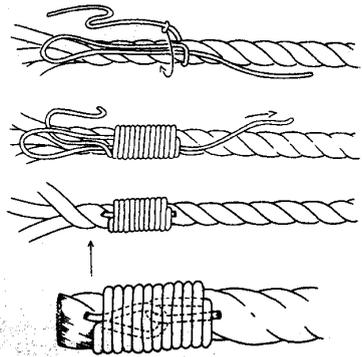
- Accrocher deux bouts de bois qui forment un angle de plus de 90°

### 4) 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.

### 5) Nœud d'écoute

#### 1. Exécution

Voir dessin

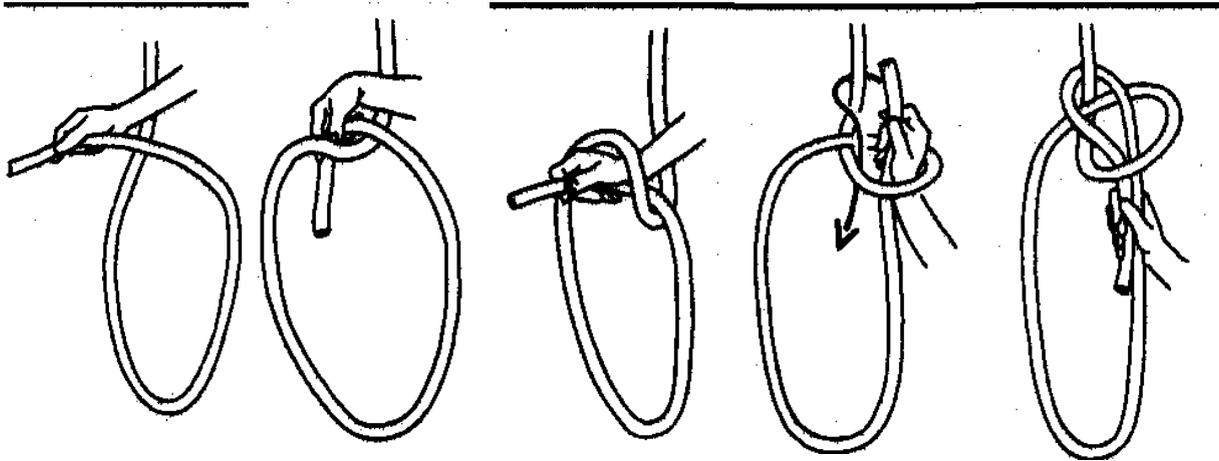


#### 2. Usage

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

## 6) Nœud de chaise à une main

### 1. Exécution



### 2. Usage

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

### 7) 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 piloti 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!

## XII. Secourisme

Le scout est fait pour servir et sauver son prochain.

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.

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

1. Évalue 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. Évalue 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 lui ce qui s'est passé et où la victime a mal.



- Les voies 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 parle 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 seul 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.

## B. Aperçu des blessures communes et des premiers secours

### 1) 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 seuls.
- 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.

#### 1. 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.

#### 2. 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.

### 3. Saignements externes (le sang sort de la plaie)

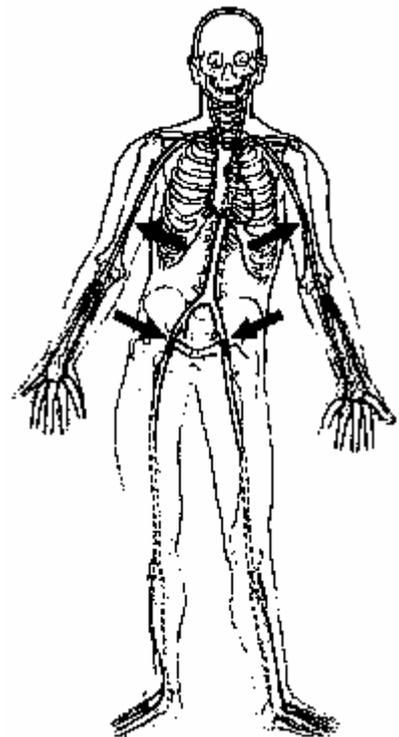
Traitement: fais arrêter le saignement :

- Met 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 ...



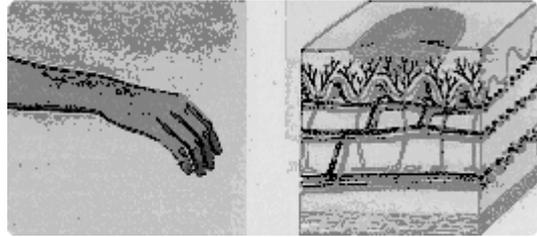
## 2) Les brûlures

Une brûlure est une lésion des tissus provoquée par:

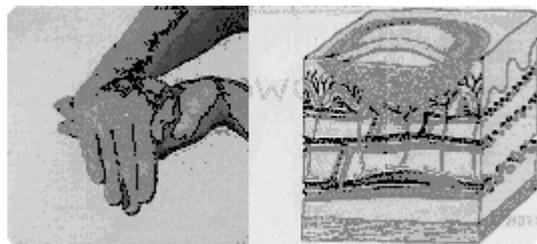
1. de la chaleur (objets ou liquide chaud, feu);
2. de l'électricité (une électrocution);
3. du frottement (une cloque au pied après une longue marche);
4. des rayons (un coup de soleil);
5. des produits chimiques (une brûlure est une réaction chimique entre une matière et de l'oxygène que tu trouves 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:

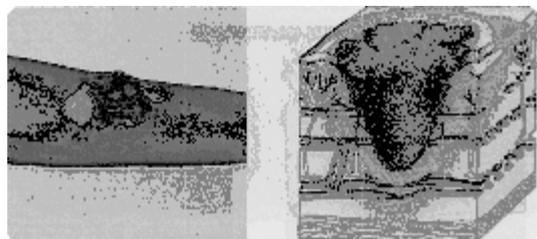
- Les brûlures du premier degré: celle-ci est peu profonde, la peau est rouge, légèrement enflée et très douloureuse (p.e. un coup de soleil).



- 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.

### 3) Les fractures

Il y a fracture lorsque la cohésion entre un ou plusieurs os est rompu 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 toujours accompagnée de	Une fracture est moins souvent 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)

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

### 5) 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

### 6) 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.

### 7) Les déchirures musculaires ou ligamentaires

Traitement: comme une entorse

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

### 8) Insolations 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.

## C. 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

### 1) Médicaments pour

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

### 2) 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

### 3) Pansements

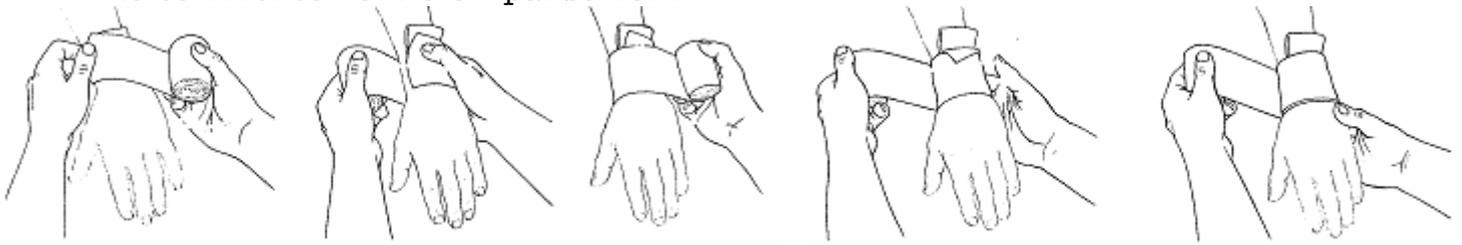
- Tape adhésif (hypoallergiques)
- Sparadraps
- Compresses stériles et emballées individuellement (éventuellement des compresses grasses)
- Bandages de fixation et bandages élastiques afin d'exercer une pression continue
- "driehoeksverbanden"

### 4) Divers

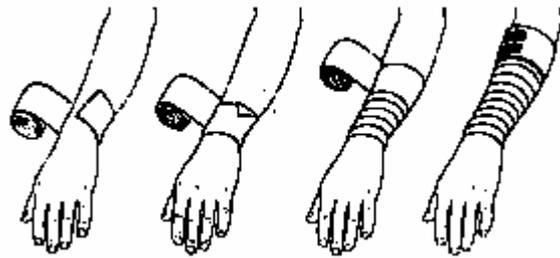
- Thermomètre
- Des ciseaux
- Des épingles de sécurité et aiguilles
- Une brosse à ongle et un petit savon
- Une pincette

## D. Comment mettre un bandage

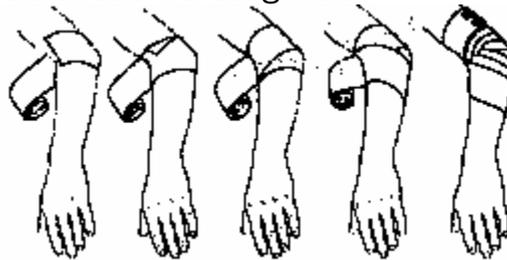
Le commencement d'un pansement



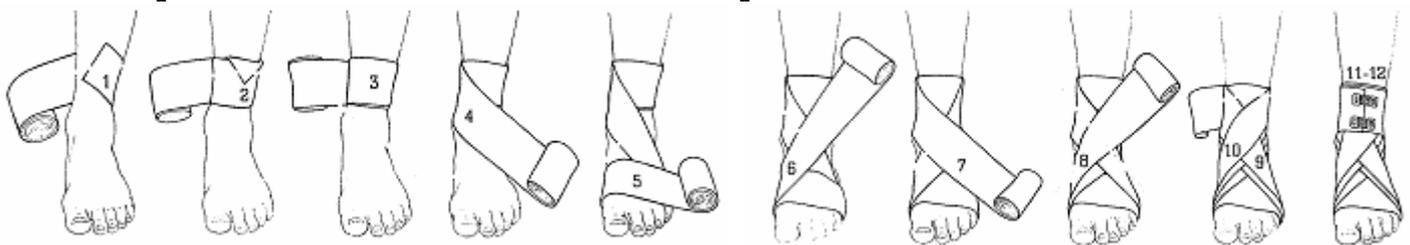
Un pansement en spirale



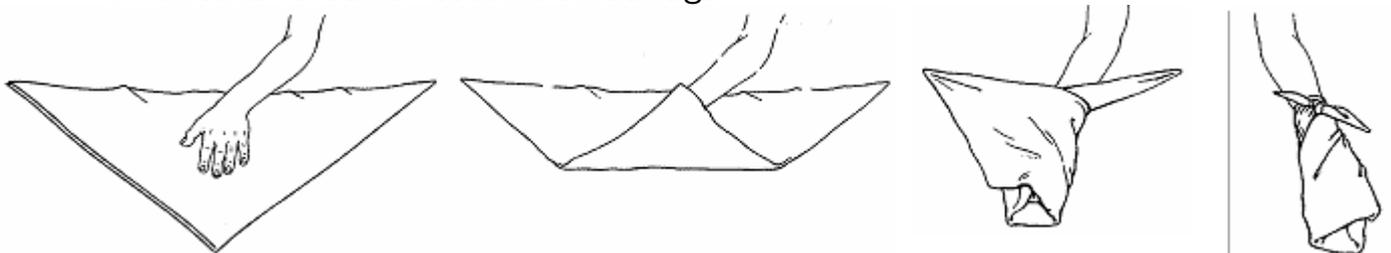
Un pansement croisé du coude ou du genou



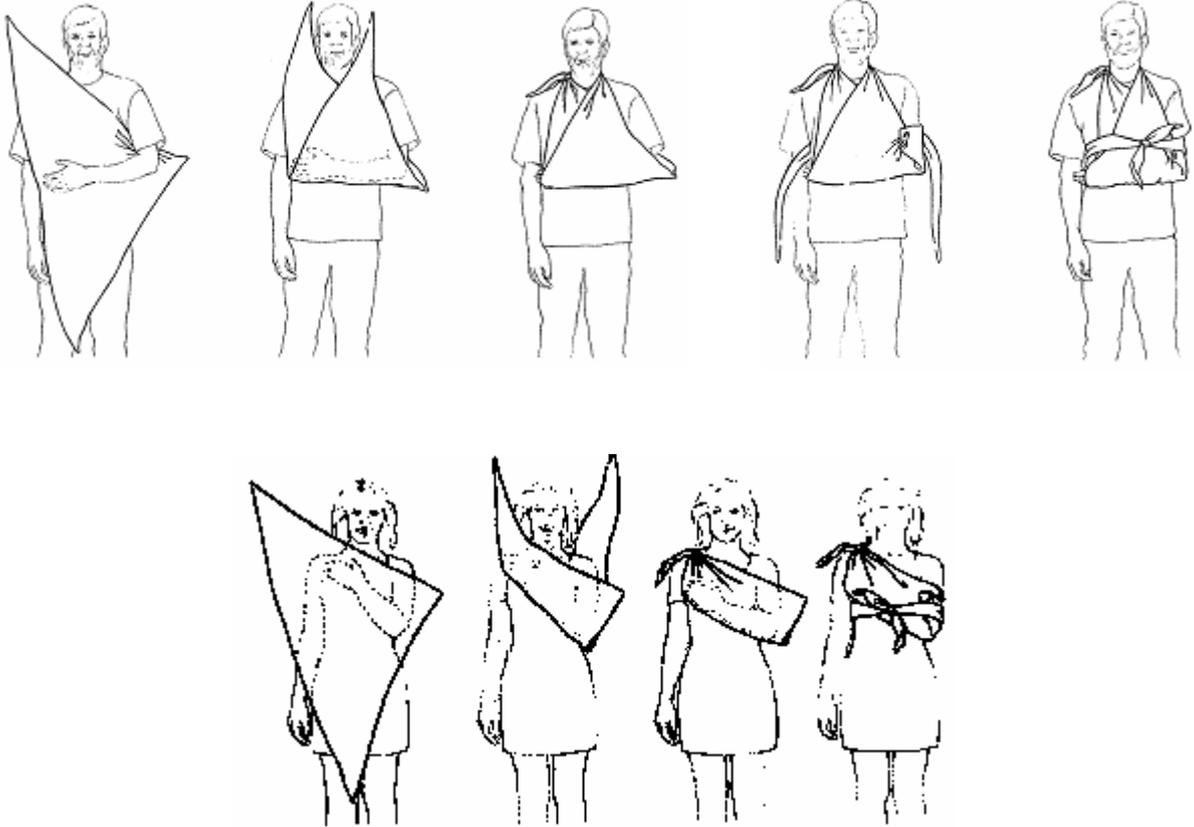
Un pansement croisé de la main ou du pied



“Driehoeksverband” comme emballage



## “Driehoeksverband” en fonction du support



### E. Suivre un cours EHBO?

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<sup>1</sup>. 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.

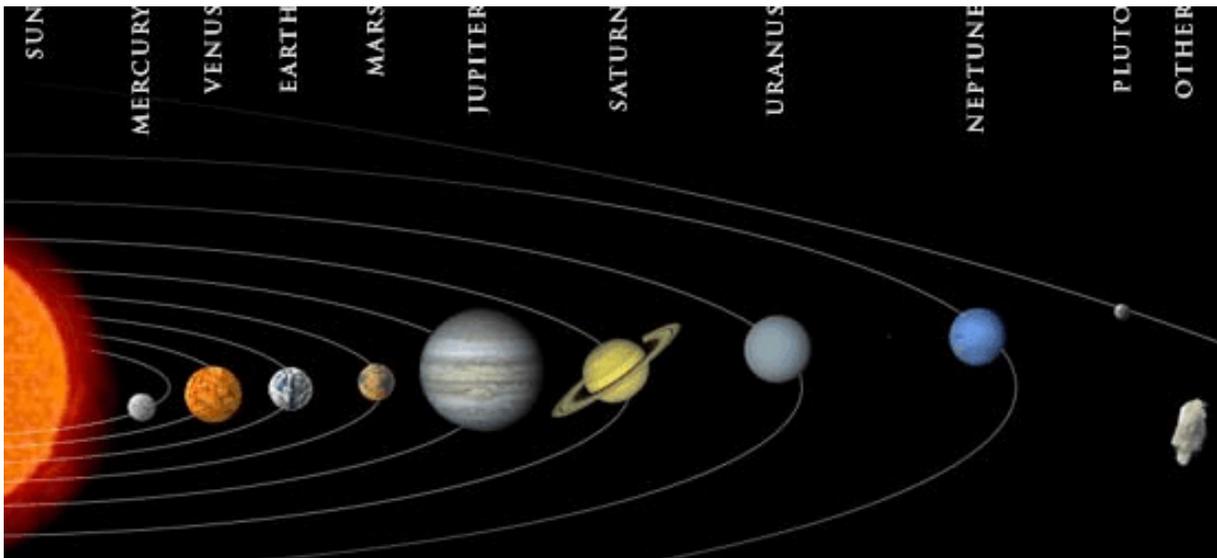
---

<sup>1</sup> Pour le bon français: EHBO = Eerste Hulp Bij Ongevallen

## XIII. Orientation - topo

### A. 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 +/- 757.000.000.000.000 km. La Voie Lactée est composé 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.

## B. 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.

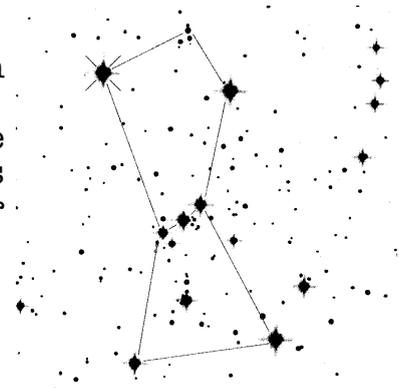
Revenons aux étoiles; il y en a énormément! Dans notre ciel, certaines étoiles, si on les relie par des lignes imaginaires, forment des figures spécifiques, qu'on appelle les constellations. Il y a 88 constellations au total dont douze sont connues comme les signes du zodiaque. Les signes du zodiaque 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: ressemble plutôt à une casserole, très visible dans le ciel étoilé;
- la Petite Ourse avec l'Etoile Polaire: une casserole à l'envers avec l'Etoile Polaire au bout du manche;
- Cassiopée: comme un W de Waigunga dans le ciel;



- Orion: 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.



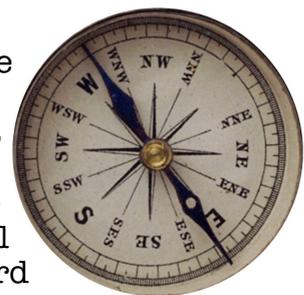
Si tu as un cherche-étoiles près de toi, la découverte des autres étoiles et des signes du zodiaque sera plus facile;



## C. 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: le centre de



la terre, en effet, 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 (+/- 5° vers l'est pour la Belgique) et pour le scout de seconde classe il suffira de savoir qu'elle existe.

Si tu n'as pas de boussole, tu peux toujours essayer de prendre une aiguille dans la trousse de secours, de la frotter contre ta chemise ou short (de préférence en laine, pour l'aimanter) et de la placer sur une feuille dans un gobelet d'eau ou sur une flaque. Tu verras que l'aiguille se dirigera selon la ligne magnétique Nord-Sud ...

## 2) L'azimut

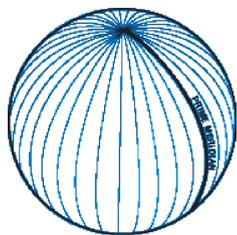
Dans le Tenderfoot tu as appris comment prendre un azimut. Pour la seconde classe, tu es sensé avoir l'habitude de te servir d'une boussole. Tu devras remonter pour cette épreuve comment on se dirige aussi bien avec que sans boussole.

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 prends 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 ...

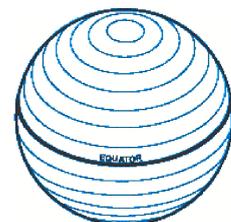
Un bon exercice est de faire 25 pas vers l'orientation 0°, puis de tourner de 120° vers la droite, de refaire 25 pas et finalement de tourner à nouveau de 120° vers la droite et normalement tu dois retomber sur ton point de départ après 25 pas. Fais ceci avec une couverture sur la tête et de même pour un carré.

## D. 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).



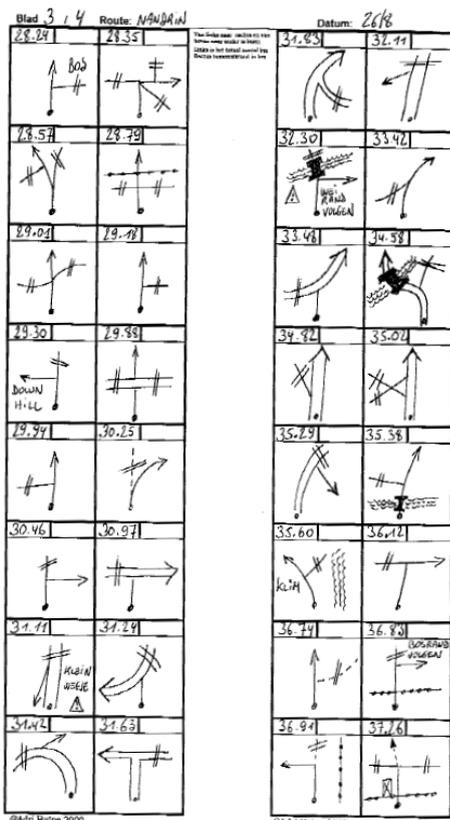
Pour rappel, le méridien traversant Greenwich (près de Londres) est de longitude 0°, le parallèle appelé équateur est de latitude 0°. Chaque degré peut être divisé en 60 minutes et chaque minute en 60 secondes. Un point sera donc défini, par exemple, comme suit : 3°36'20" E – 52°27'16" N.

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, ...

## E. 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', le recti-ligne.

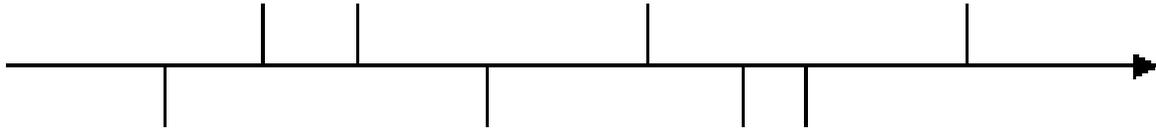


### 1) Bolleke pijl

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.



## F. 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, essaye d'abord d'observer le soleil et de deviner quelle heure il est ...

## XIV. Transmission

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 tout ce que l'on veut, chaque lettre de l'alphabet étant représentée par un signe particulier. 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.

### A. Les méthodes

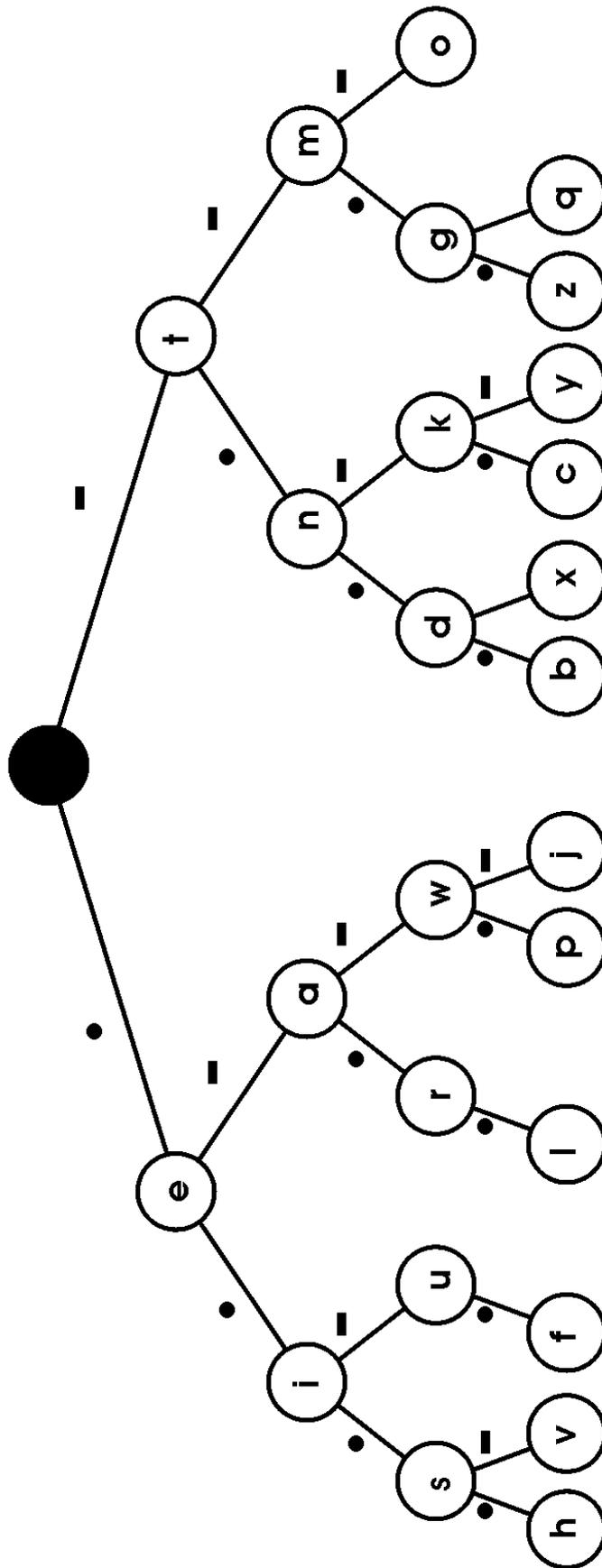
#### 1) Le morse

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 existe un grand nombre de moyens pour envoyer les points et les traits des signaux morse; par exemple au moyen de fanions et de panneaux, au moyen d'émissions brèves et longues de signaux lumineux, au moyen de coups de sifflets ou d'autres instruments sonores.

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 faire prendre une lettre pour l'autre; il ne peut y avoir de pause qu'entre deux lettres. Il faut travailler à une vitesse constante, 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 N (-.) + N (-.).



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

Remarque: les lettres simples de l'alphabet n'ont jamais plus de quatre signes, les chiffres ont toujours cinq signes et les ponctuations en ont habituellement six.

## 2. Lettres

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 / Suzuki	comme Sieste ou comme Sanglier
T	-	Thon / têt	comme Technique
U	..-	Union	
V	...-	Valparésó / cinquième symphonie de Beethoven	comme Veillée
W	.-.	Wagon-Post	
X	-..	Xrocadéro	
Y	.-.	Yoshimoto	
Z	-..	Zoroastre	comme Zoro

## 3. Chiffres

1.----	6	-.---
2..---	7	--...
3...--	8	---..
4....-	9	----.
5.....	0	-----

#### 4. Ponctuation

Couvre feu et réveil	----
Point .	.-.-.
Virgule	--..--
Point d'interrogation	..-..
Tiret	-....-
Apostrophe	.----.

#### 5. Signaux de service

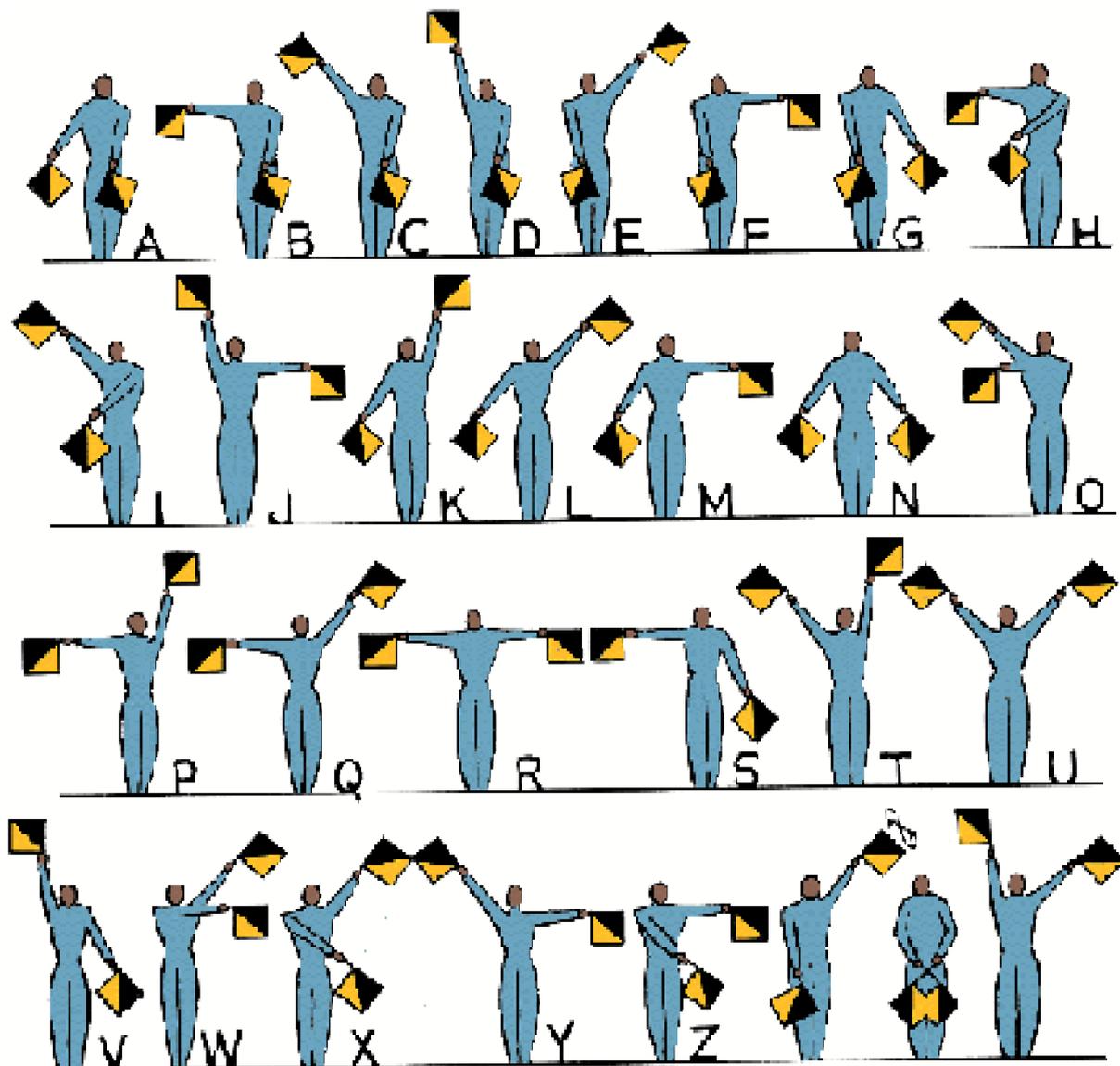
Appel	-.-. (répété jusqu'à réponse du poste récepteur)
Prêt à recevoir	.-
Attendez	.-...
Répétez	..-..
Compris	...-
Erreur	..... (Série d'au moins 7 points)
Rien à transmettre	----
Fin de message	.-.-.

#### 2) 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  $45^\circ$ .

Il y a ainsi 7 cercles dont chacun contient une lettre de moins que celui qui le précède, de telle façon que le septième cercle ne comprends qu'une seule lettre.

Il est aussi à remarquer qu'il n'existe pas de signes spéciaux pour représenter les chiffres; ceux-ci sont envoyés au moyen des signes déjà utilisés dans l'alphabet. Chaque fois qu'on a à envoyer un chiffre ou un groupe de chiffres, on le fait précéder du signe "numérique"; tous les signaux qui suivent expriment des chiffres, jusqu'à l'envoi du signe "alphabétique" qui indique que l'on envoie à nouveau des lettres.



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

## B. La transmission en soi

### 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 accidents de transmission doivent encore être stipulés
  - 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.

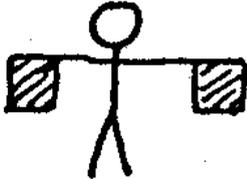
Si les deux postes suivent minutieusement les consignes données ci-dessus, aucune erreur n'est possible et tu remarqueras, après un peu d'entraînement que la transmission est une chose passionnante!

## 2) Transmission Morse, à deux fanions

Les signaux Morse sont représentés:



- 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 une beaucoup plus grande importance aux pauses entre les différents signes, lettres et mots.

Généralement les conventions suivantes entrent en ligne de compte:

- 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

Je tiens enfin à te rappeler que la signalisation est une question d'exercice et qu'il est indispensable d'entretenir tes connaissances si tu ne veux pas reculer à grands pas. Mets-toi donc au boulot et bonne chance!

## XV. Unité

### A. Organisation

Toi, tu fais partie de la troupe, mais est-ce pour cela que tu dois ignorer les autres sections de ton unité? Pour t'aider à vaincre cet handicap 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
Nœud d'épaule	vert	vert	vert	
Assistant	ACM <sup>2</sup>	ASM <sup>3</sup>	ACC	
Nœud d'épaule	rouge	rouge	rouge	
Unité de base	Sizaine	Patrouille	Equipe	Section
Responsable	Sizainier	C.P. <sup>4</sup>	CE <sup>5</sup>	Responsable parents
Nom	Rouge Bleu Blanc Fauve ...	Ecureuil Cerf Sanglier Panthère ...	J.E. Boucs Sachems Excellents ...	Mohwa Waigunga Elan Caribou ...
Membre	Louveteau	Scout	Routier	
Devise	De Notre Mieux	Toujours Prêt	Servir	

<sup>2</sup> ACM = Assitant Chef Meute

<sup>3</sup> ASM = Assitant Scout Master

<sup>4</sup> C.P. = Chef de Patrouille

<sup>5</sup> CE = Chef d'Equipe

## B. Règles de jeu

Comme dans toute communauté organisée, 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. Tu y trouveras bien d'autres informations concernant la marche de l'unité. A l'occasion feuillette-le: tu y apprendras - j'en suis sûr - un tas de choses.

## C. 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:

### 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 dans la marche de l'unité, mais veille à ce que les traditions de l'unité soient respectées. Toute modification concernant celle-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.

## D. Historique

Il était une fois ... Georges Meyer qui un samedi 20 avril 1946 réunit à seize heures trente six amis et fonda avec eux une troupe scoute avec la fiche signalétique suivante:

Nom: Unité  
Prénom: Prince Baudouin  
Adresse: Caves du collège Léopold III - Berchem  
Signe particulier: Foulard bleu à bord jaune

### 1) L'histoire du scoutisme

Le scoutisme a été fondé par Robert Baden-Powell (1857-1941). Le départ en a été marqué par un camp expérimental qui, en 1907, a rassemblé sur Brownsea Island 20 garçons de milieux différents et a donné à Baden-Powell l'occasion d'exposer ses idées qu'il avait rassemblé lors de la guerre des Boers en Afrique du Sud. En raison du succès du camp, Baden-Powell a publié un livre, "Scouting for Boys".

Dans tout le Royaume-Uni, les garçons se sont mis à lire "Scouting for Boys" et ont formé spontanément des patrouilles scoutes. Baden-Powell s'est consacré totalement au scoutisme à partir de ce moment là et en 1920 il organisa le premier "Jamboree". Un Jamboree est un très grand camp de quelques jours où des loups et des scouts de partout dans le monde se rassemblent.

Ainsi est né le scoutisme. Le mouvement s'est rapidement répandu dans le monde, dispose aujourd'hui d'organisations dans 216 pays et territoires et compte plus de 30 millions de garçons et de filles de toute confession et de toute culture.

### 2) L'histoire de notre Unité

L'unité Prince Baudouin a été fondée en 1946. Georges Meyer avait, tout comme Baden-Powell, envie de rassembler des jeunes pour faire du scoutisme ensemble. Alors il a formé, avec quelques amis, une patrouille. Bien entendu, ils n'en sont pas restés à une patrouille. Ce groupe de jeunes est devenu de plus en plus grand et c'est ainsi que l'U.P.B. est née. Georges Meyer en est devenu le premier chef d'unité.

Au fil des années, l'unité a grandi et trois meutes (Khanhiwara, Seeonee et Waigunga) et deux troupes (Caribou et Elan) ont été formées. En 2004, la Seeonee et la Waigunga ont été regroupées en une seule meute sous le nom de Mohwa.

L'unité a changé quelques fois de local pour finalement acheter en 1971 et en 1981 les maisons que nous connaissons maintenant comme notre beau local à la Eglantierlaan 106-108.

C'est ainsi que commence une longue histoire, dont tu es en train de vivre une petite partie. L'historique de notre unité a été rassemblé à l'occasion des 30, 50 et 60 ans de l'unité dans un livre. Tu verras que les scouts d'il y a 10, 20, 30 ou 40 ans ne sont pas forts différents de toi. Ils étaient déjà à cette époque imprégnés du même esprit scout, dont tu es également imprégné, du moins nous l'espérons.

### E. 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.

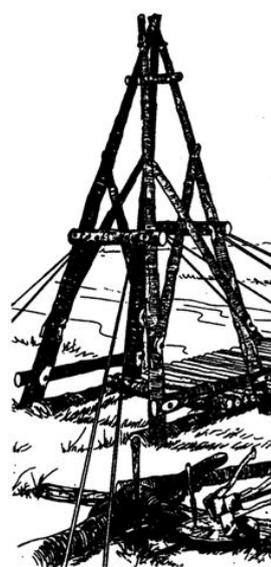
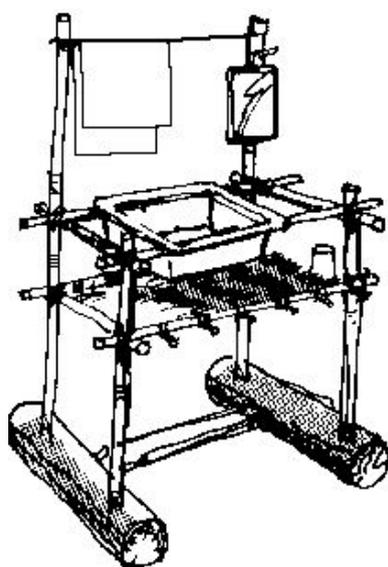
## XVI. Ingéniosité

Tu passeras cette épreuve après avoir réussi l'épreuve de pionneering et de campisme.

### 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. Bien-sûr sans l'aide de personne, ni de ton livre. Le seul qui peut t'aider c'est ton chef.
3. Un tendeur de ta tente est cassé: fais 2 sortes de tendeur de remplacement.

Voici quelques exemples



## XVII. Cuisine

### A. Constructions

Faire des 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 à faciliter la cuisine en pleine nature. Vous trouverez 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 mesure environ à 15 cm en dessous de la ceinture de ceux qui l'emploient. Pourquoi? Plus haut ne serait pas pratique pour regarder et tourner dans des casseroles, en plus de cette façon, si un plat se renverse, il n'y a pas moyen de brûler des parties vitales du corps.
- Il faut absolument employer des grosses poutres, des grosses mottes de terre et finalement une tranche de bonne glaise pour éviter le dommage à la construction (brelages!) dû à la grande chaleur durant le camp.
- On distingue plusieurs méthodes de fabrication de feux de table (voir Campisme). Il y a 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 simplement la chaleur de ton feu. Pour cela il faudra bouger tes casseroles et tes poêles.
- 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 maïzéna, mousseline, du riz, des pâtes, du porridge, du café, du thé, du sucre, confiture, choco, moutarde, pudding, ...

## B. Proportion:

Par plat et par personne	Plat de résistance	Entrée Salades	Desserts
Riz	60 g	60 g	50 g
Pâtes	80 g		
Semoule/porridge	60 à 80 g		30 g
Haricots secs	80 g	50 g	
Lentilles	80 g	60 g	
Pois cassés	80 g		
Pommes de terre	400 g	200 g	
Viande désossée	100 g		
Viande avec os	200 g		
Charcuterie	100 g	30 g	
Poisson	100 g		
Carottes	250 g	150 g	
Choux-fleur	200 g		
Salade		1 pied pour 4	
Haricots verts	250 g		
Petits pois	300 g		
Tomates	250 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	Lait	50 cl

## C. Conseils de cuisine

1. 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 afin d'avoir un délicieux steak "saignant".
2. 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, égoutter.
3. Oeufs: dans de l'eau bouillante, à la coque (3 min) ou durs (10 min), faites-y d'abord un petit trou afin d'éviter que la coquille ne se brise.
4. Crêpes: pour un litre de pâte, prendre 250 gr de farine (fermentante), battre 3 oeufs, mouiller avec  $\frac{1}{2}$  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.
5. Pain perdu: mettre un peu de lait et quelques oeufs dans une assiette; mélanger le tout. Laisser tremper le pain et faites ensuite cuire dans la poêle avec du beurre.
6. 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).
7. Mousseline: pour un sachet faire bouillir  $\frac{1}{2}$  l d'eau, ajouter alors  $\frac{1}{4}$  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'oeuf.

## D. Recettes

### 1) Le pain

1. Ingrédients (pour une personne):
  - un quart de farine
  - une petite cuillerée à café de sel
  - une cuillerée à café de levure chimique ou mieux de levain
  - une cuillerée à soupe d'huile
  - cinq cuillerées à soupe d'eau
2. La pâte
  - Pétris à plat sur une pierre, une ardoise, recouvert d'une feuille de "plastique ou toile cirée". Le pétrissage est le secret de la réussite. Pétris longuement, en soulevant la pâte, les mains légèrement farinées. Il faut que la pâte soit souple, très élastique, pas trop sèche.
  - Laisse lever la pâte de 2 à 4 heures, à l'abri de l'air, à température très douce. L'idéal est de l'enfermer dans un sac en plastique.

### 3. La cuisson



•

Soit une boule sphérique, qui va d'ailleurs s'aplatir, que tu enfournes en four déjà très chaud, ou que tu disposes sur une pierre plate en face d'un réflecteur, ou que tu déposes sur des braises avant de recouvrir d'autres braises. Tu peux envelopper la boule dans de larges feuilles (bardane) mais ce n'est pas indispensable.

- Soit présenté au feu comme un rôti, embroché sur une fourche de bois, ou enroulé en serpent. Dans ce cas, ton pain va lever très peu.
- Soit en petites crêpes. Procédé rapide. Résultat délicieux. Il te faut un lit de braises bien rouges, bien plat et pas de flammes. Avec les mains farinées, prends de petites boules de pâte de la grosseur d'une petite noix, aplaties entre tes paumes de manière à faire des rondelles très fines ou des pétales de rose. Poser sur les braises incandescentes, tourner, retourner, c'est cuit, croustillant, savoureux.

#### 2) Tagliatelle de carottes

##### 1. Ingrédients (pour 4 personnes):

- une douzaine de carottes,
- poivre,
- beurre,
- persil.

##### 2. Préparation

Éplucher les carottes. Tailler-les en grosses lanières avec un couteau économe. Les faire cuire dans de l'eau bouillante salée entre 5 à 10 min suivant l'épaisseur des lanières. Égoutter-les. Verser-les dans le plat de service. Poivrer. Ajouter le beurre coupé en petits morceaux et saupoudrer de persil ciselé. Servir ce plat original avec des escalopes ou du poulet grillé.

#### 3) Blanquette de dinde à la coriandre

##### 1. Ingrédients (pour 4 personnes):

- 600 g de dinde en morceaux,
- 1 oignon,
- 20 g de beurre,
- 20 g de farine,
- 1 dl de crème,
- 5 g de coriandre en grains.

##### 2. Préparation

- Faire rissoler l'oignon émincé dans le beurre.
- Ajouter la viande et faire prendre en coloration.
- Verser la farine puis ajouter l'eau à hauteur de la viande.
- Saler, poivrer et verser la coriandre.
- Cuisson 45 minutes.







## XVIII. Seconde classe

Epreuve	P.	Date	Signature
Esprit Scout	8		
Religion	13		
Connaissance du mouvement	14		
Sport & Cran	17		
Observation	20		
Nature	25		
Civisme	35		
Campisme	42		
Pionneering	53		
Secourisme	56		
Orientation - Topo	66		
Transmission	72		
Unité	79		
Ingéniosité	83		
Cuisine	84		
Vérification			

