

Unité Prince Baudouin



PREMIERE CLASSE



Nom :

Prénom :

Totem :

Qualificatif :



Ce carnet a été révisé en juillet 2011 par l'équipe "Brownsea" de l'unité Prince Baudouin.
Toutes suggestions ou commentaires sont les bienvenus à l'adresse suivante: brownsea@upb.be

PREFACE	6
ESPRIT SCOUT	7
RELIGION	8
Etre chrétien	8
La religion dans le scoutisme	8
Promesse devant Dieu	8
CONNAISSANCE DU MOUVEMENT	9
SPORT & CRAN	10
Règles de base	10
Base-ball for Boy Scouts	10
Rugby for Boy Scouts	10
Arbitre	12
Epreuves de force	13
Sprint	13
Natation	13
Saut en longueur	13
OBSERVATION	14
Enquête d'exploration régionale	14
La région	14
Les hommes et leur activité	14
Conclusions	14
Estimations	14
Son propre corps	14
Appréciation de distances	16
Directions de boussole	16
Pistes animales	17
NATURE	19
Chaîne alimentaire	19
Flore	19
Faune	19
Météo	19
Nuages	19
Prévoir le temps pour demain	21
CIVISME	23

CAMPISME	24
PIONNEERING	25
Nœud d'Arrêt	25
Epissure de bout de corde	25
Nœud de Tête de Turc	26
Nœud de L'évade	26
Nœud de Carrick	27
Nœud de Tisserand	27
Noeud de Chaise Double	28
Noeuds de Tendeurs	28
Le trépied: nœud de tête de bigue	29
Brelage Polypedestre: le quadripieds	31
Quelques Exemples de Constructions	32
Quelques Liens Intéressants	33
SECOURISME	34
TRANSMISSION	35
UNITÉ	37
30 - 50 – 60	37
Règles du jeu	37
Cérémonial	37
Les bouquins	37
INGÉNIOSITÉ	38
WOODCRAFT	39

PREFACE

Cher scout,

Maintenant que tu as passé ta seconde classe, tu es prêt à passer à un stade supérieur. Tu es prêt à devenir un scout Première Classe.

Ce carnet première classe sera la base de ta formation, mais ne peut pas être considéré comme définitif. Il sera indispensable pour perfectionner tes connaissances techniques, tout en te laissant une liberté pour élaborer quelques épreuves qui te tiennent à cœur.

Tu remarqueras assez vite que la matière à assimiler sera nettement moins abondante que celle de la seconde classe, mais ton initiative et ta débrouillardise te permettront néanmoins d'apprendre bien des choses. Comme scout expérimenté, on attend de toi de compléter le carnet si tu y trouves des lacunes. Si un choix t'est proposé, à toi de prendre l'initiative voulue.

Aussi, tu réaliseras que l'accent se situe nettement plus sur la pratique que sur la théorie. Dans le Tenderfoot, ainsi que dans la Seconde Classe, il te fallait encore apprendre les bases plutôt théoriques. En tant que scout première classe, tu dois pouvoir prouver par l'action que tu es capable de mettre en pratique toutes les connaissances acquises au cours des années précédentes.

Enfin, un dernier conseil: c'est en forgeant qu'on devient forgeron. Il ne te suffira pas de passer une fois ton épreuve. A quoi bon passer ton épreuve si tu ne t'entraînes pas par après? Profite donc de chaque occasion, aussi bien durant l'année que pendant le camp pour entraîner ta technique. Ce n'est qu'en utilisant tes connaissances techniques régulièrement que tu en feras une base acquise. Plus grande sera cette base de connaissance, plus tu pourras réaliser des choses.

En tout cas, je te souhaite bonne chance!

L'équipe Brownsea



ESPRIT SCOUT

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

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

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

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

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

Lis ci-dessous l'histoire de Baden Powell. Penses-tu que son but a été atteint?

RELIGION

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.

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.

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?"

CONNAISSANCE DU MOUVEMENT

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

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

"Scouting for Boys" s'adresse directement aux scouts du monde entier. Il explique ce qu'est réellement ce petit mot si mystérieux "scoutisme", quels sont les activités d'un scout, de quoi doit il être capable, quels sont les points fort d'un bon scout, etc.

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

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

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

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

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

SPORT & CRAN

Règles de base

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

Base-ball for Boy Scouts

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

Rugby for Boy Scouts

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

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

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

2. Début

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

3. Le Kick

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

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

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

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

4. Le scrum (mêlée)

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

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

5. Le penalty

Lorsque l’arbitre siffle un penalty à un certain endroit, l’équipe qui reçoit l’avantage se positionne à hauteur de cet endroit. L’équipe adverse doit garder une distance minimale

de 10 m. Au coup de sifflet l'équipe avantagée peut faire avancer le ballon par un kick ou en faisant une passe.

6. Le line-out

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

7. Le plaquage

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

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

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

8. Passe en avant

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

9. L'équipement du joueur

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

Arbitre

Vu que tu connaît maintenant les règles ci-dessus à fond. On te demande d'arbitrer un match de foot, ainsi qu'un match de rugby ou de base-ball. Il va de soi que tu puisse explique les règles avant de commencer et que tu es d'une impartialité exemplaire.

Epreuves de force

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.

Natation

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

13 ans ou moins: 50 m

14 ans: 100 m

15 ans: 200 m

16 ans ou plus: 500 m

Saut en longueur

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!

OBSERVATION

Enquête d'exploration régionale

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

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

La région

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

Les hommes et leur activité

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

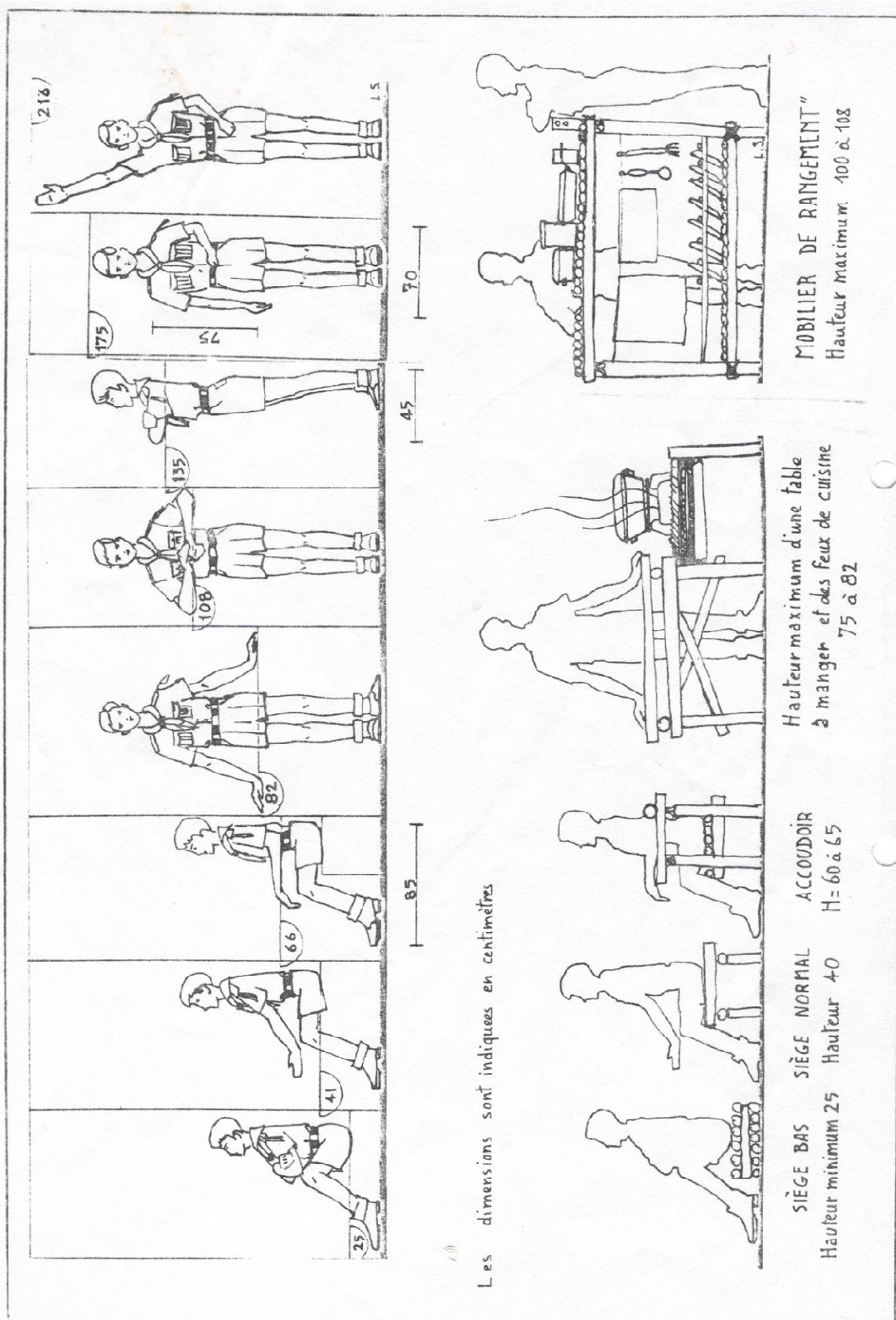
Conclusions

Impression générale que le village t'a laissé.

Estimations

Son propre corps

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



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

Appréciation de distances

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

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

Directions de boussole

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

Une de ses astuces sont les églises. La majorité des églises est construite avec l'autel vers l'Est. Ceci pour que la congrégation est assis direction l'Est. Ce n'est pas une règle absolue

mais neuf chances sur dix c'est le cas. La plupart des vents en Europe d'Ouest vient du Sud-Ouest. Donc par conséquence les arbres et arbustes qui poussent sur des terrains vagues ont des branches qui sont courbés vers la direction opposée.

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

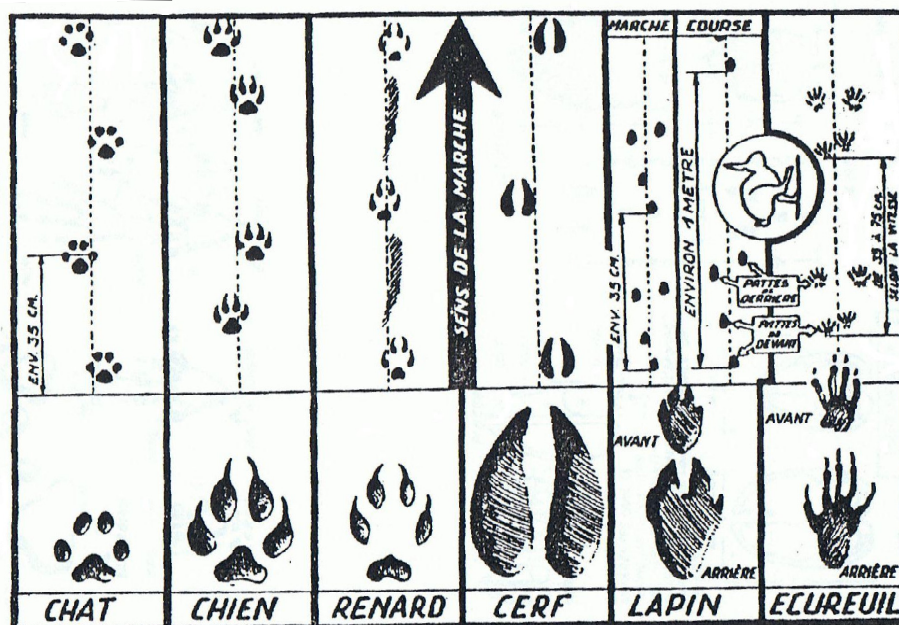
Grâce à ta montre tu pourras encore déterminer plus en détail la direction du Nord. Tiens ta montre (à aiguilles) face au ciel et que le soleil brille dessus. Tourne la de telle façon que la petite aiguille pointe vers le soleil. Maintenant, sans bouger la montre, devise l'angle entre la petite aiguille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

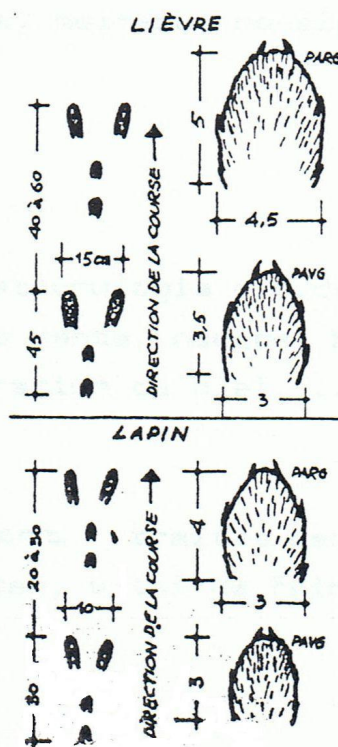
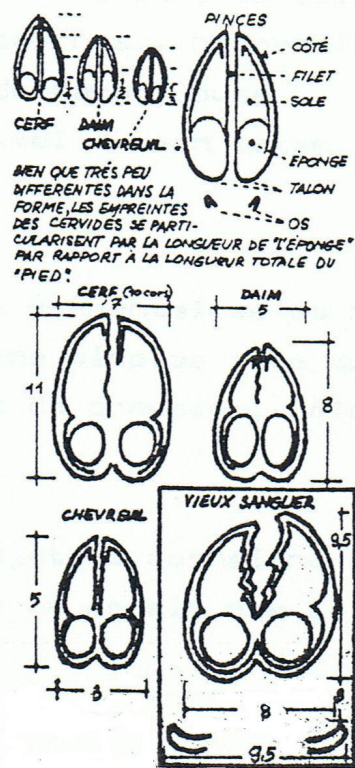
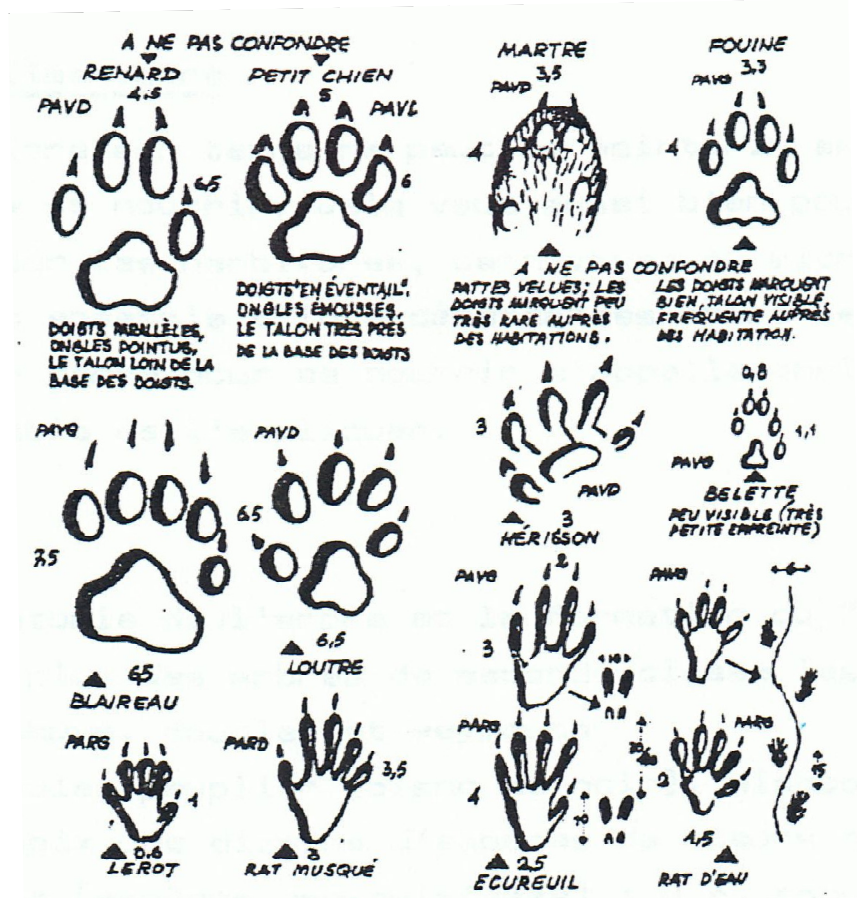
Si le soleil est trop haut, il te sera difficile pour faire cette méthode. Il est alors plus favorable d'utiliser une ombre fine de p.e. la lame de ton canif. Tourne la montre de manière que la petite aiguille tombe ensemble avec l'ombre. Devise à nouveau l'angle entre la petite aiguille et 12 h pour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

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

Pistes animales

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





NATURE

Chaîne alimentaire

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

Flore

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

Faune

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

Météo

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

Nuages

Les nuages que tu rencontreras le plus souvent dans le ciel sont les suivants: cirrus, cirro-cumulus, cumulus et cumulo-nimbus. Le croquis te montre les différents types de nuages. Il parle mieux qu'un long discours.



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

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



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

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



Prévoir le temps pour demain

1. Au moyen des nuages

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

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

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

2. Au moyen du vent

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

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

3. Au moyen de la coloration du ciel

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

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

4. Au moyen de la pression atmosphérique

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

5. Au moyen de la température

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

6. Au moyen des oiseaux et des fleurs

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

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

CIVISME

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

1. Qu'est-ce que la Belgique représente pour toi?
2. Qu'est-ce que ta patrie? As-tu une patrie? Est-ce la Belgique, la Flandre ou l'Europe?
3. Jusqu'où iras-tu pour ta patrie?
 - Si le service militaire est rétabli, t'y engageras-tu ou choisiras-tu pour le service civil ?
 - Si la guerre éclate, te porterais-tu volontaire à l'armée pour défendre ta patrie?
 - Que signifie le Roi pour toi, quel est son rôle? Est-ce que tu irais le défendre? Est-ce que tu irais jusqu'à obéir à ces ordres?
4. Que penses-tu de la rivalité entre les Flamands & les Wallons?
5. Donne ton avis: "Le patriotisme, c'est aimer son pays. Le nationalisme, c'est détester celui des autres."(Charles de Gaulle)
6. Où est la limite entre l'extrémisme (droite & gauche) et le juste milieu?
- 7.
- 8.
- 9.

CAMPISME

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

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

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

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

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

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

Si tu hésites, demande conseil à tes chefs !

PIONNEERING

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

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

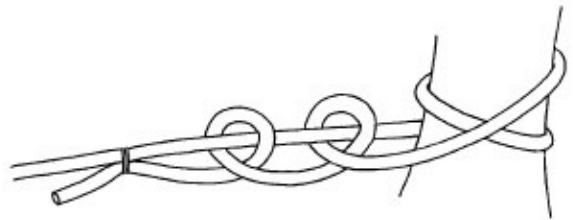
Le nœud de Batelier (2 façons)
La Surliure
Le nœud de Chaise
Le nœud d'écoute
Le Brelage
Le nœud de Tendeur

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

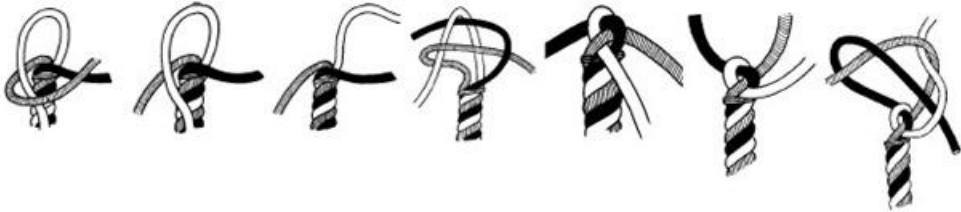
Voici quelques nouveaux nœuds qui pourront te servir bientôt ...

Nœud d'Arrêt

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



Epissure de bout de corde

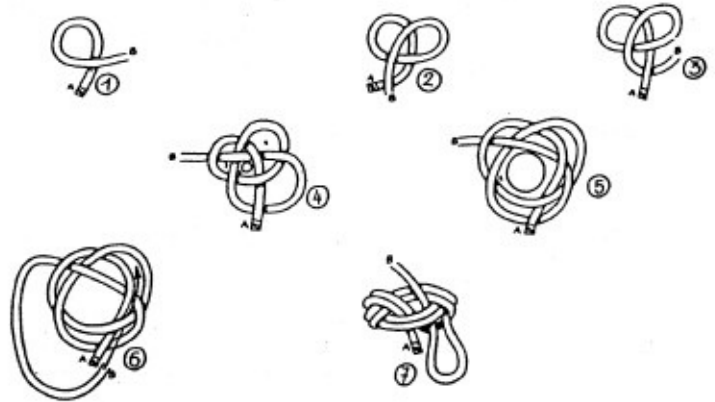
1. Exécution
- 
- The image shows a sequence of seven diagrams illustrating the steps to splice the ends of two ropes together. The ropes are shown with different patterns (solid black, white, and striped) to distinguish them. The sequence shows the ropes being interlaced and then secured with various knotting techniques.
2. Usage
 - Terminer proprement le bout d'une corde

Nœud de Tête de Turc

1. Exécution

2. Usage

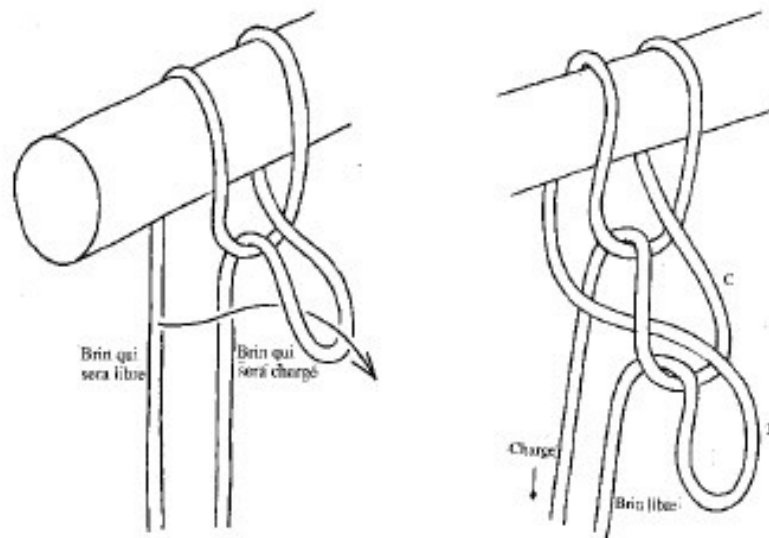
- Anneau de foulard
- Boule à l'extrémité d'une corde (= nœud de pomme)
- Anneau tressé de tous genres



Nœud de L'évade

1. Exécution

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



2. Usage

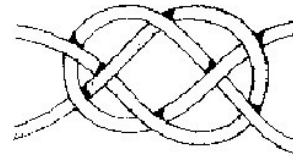
- Pour s'évader
- Descendre d'une falaise et récupérer la corde

Nœud de Carrick

1. Exécution

2. Usage

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



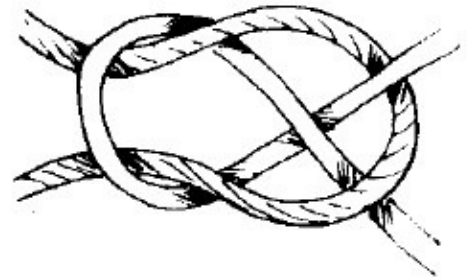
Nœud de Tisserand

1. Exécution

- Faire un filet avec des nœuds d'écoute

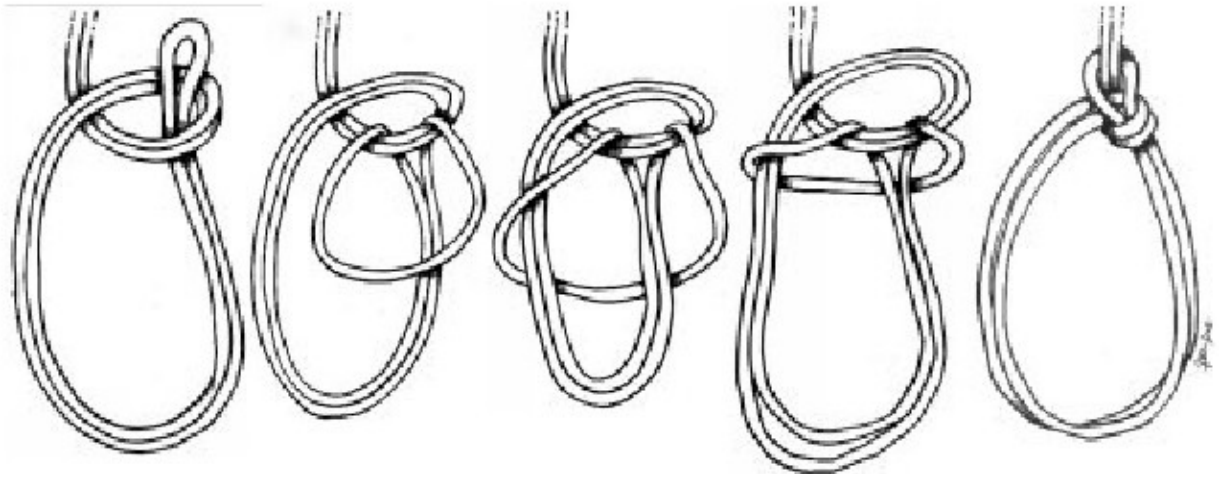
2. Usage

- Des filets, hamacs, clôtures, ...



Noeud de Chaise Double

1. Exécution



2. Usage

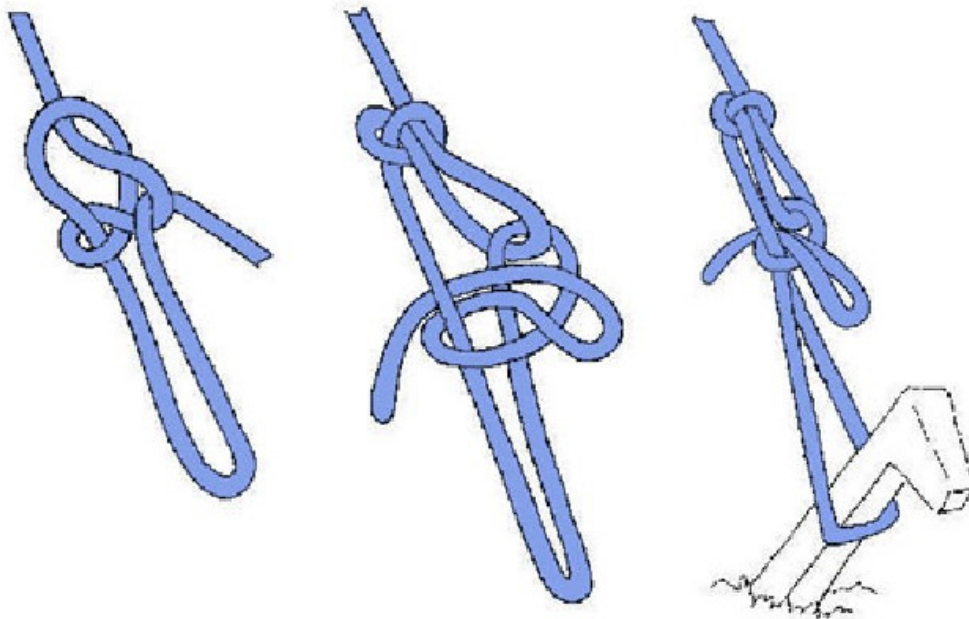
- Double boucle fixe, plus fort que le simple noeud de chaise, p.e. pour descendre ou hisser une personne blessée, assise dans une boucle, et avec l'autre boucle sous les aisselles.

Noeuds de Tendeurs

1. Exécution

- Il y a plusieurs types de noeuds tendeurs:

Type 1



Type 2



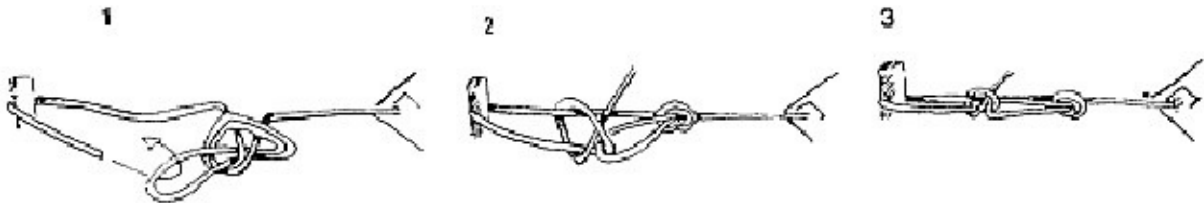
Commence par un nœud de chaise dans l'œil de la tente ou la bâche.

Puis fait un nœud de plein poing dans la partie de la corde non attachée.



Repasse la partie de la corde non attachée dans l'œil du nœud de plein poing. Laisse une boucle (non fixe).

Passes avec le bout de corde non attaché par le piquet et attache-le pour finir avec un nœud de chaise à la boucle non fixe qui sort du nœud de plein poing. Pour une plus grande sécurité, prend la corde en double.



2. Usage

Le nœud tendeur est très efficace dès qu'il s'agit de tendre un cordage.

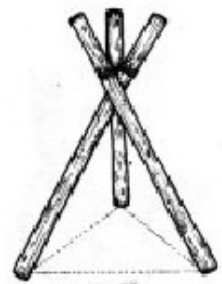
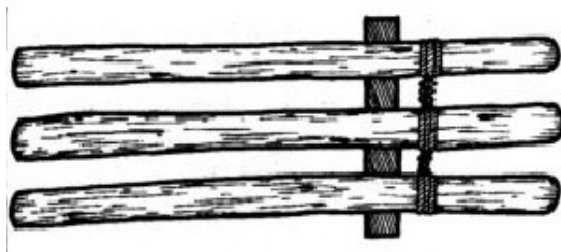
N'oublie pas le principe suivant: la toile d'une tente doit toujours être bien tendue, sauf en cas de pluie ou la nuit. L'humidité les retendra. Veille bien sûr que la toile ne touche jamais la tente intérieure.

Le trépied: nœud de tête de bigue

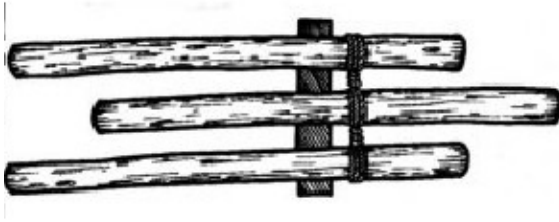
1. Exécution

Commencez par mettre les trois perches l'une à côté de l'autre. La mise des perches dépend du type de trépieds qu'on veut construire:

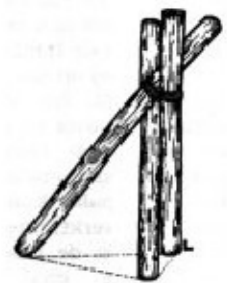
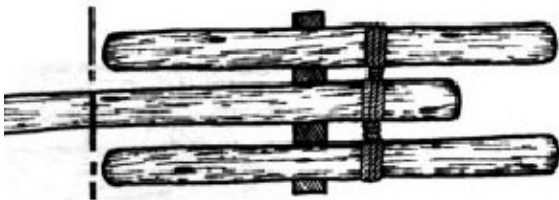
Type 1: en position normale, les trois perches sont mises sur la même hauteur



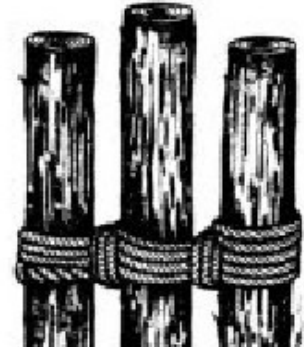
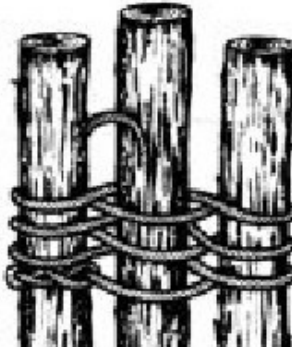
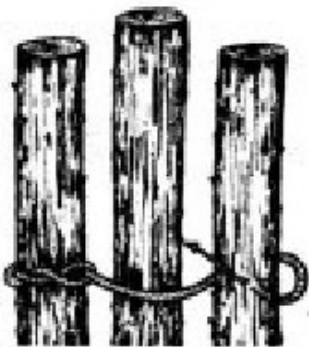
Type 2: la position avec une perche perpendiculaire



Type 3: la position idéale pour un shelter



- Commencez par un nœud de charpentier sur une des perches extérieures.
- Puis faites trois ou quatre tours pour enserrer les perches selon le dessin.
- Ensuite faites des tours de force pour bien serrer le tout. Le nombre des tours n'est pas fixe: il faut faire autant de tours qu'il y a encore de la place entre les perches.
- Terminez par un nœud de batelier sur l'autre perche extérieure qu'au début.



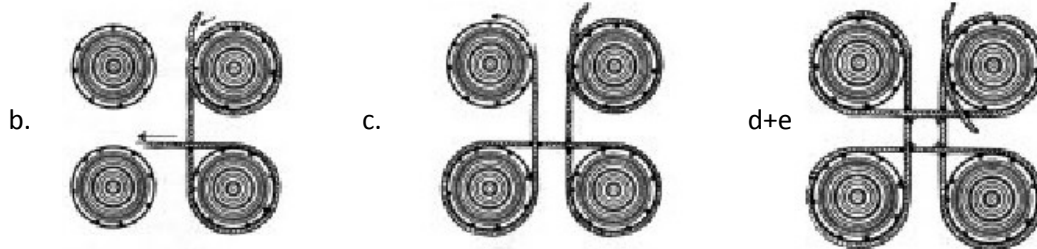
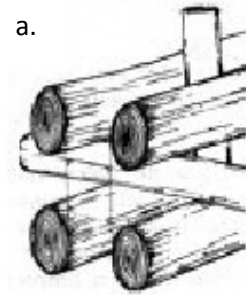
2. Usage

- stabilité de la construction
- pas de nécessité de faire des trous

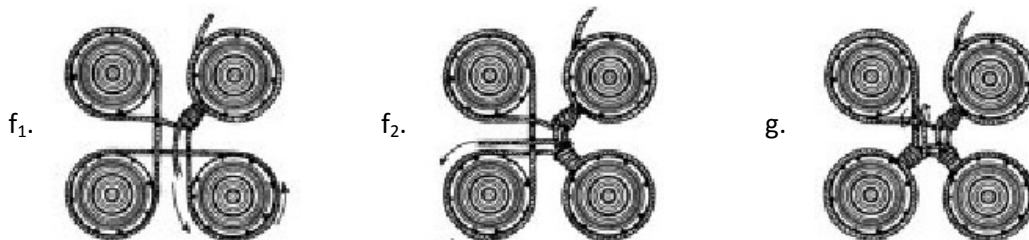
Brelage Polypedestre: le quadripieds

1. Exécution

- Mettez quatre perches à la même hauteur et voyez qu'il y a assez de place entre les perches pour faire le brelage (mettez p.e. quelques bouts de bois entre les perches). Avec un peu d'imagination, il faut pouvoir voir un carré.
- Commencez avec un nœud de batelier sur une des perches, et sécurisez-le avec un nœud plat
- Ensuite, faites un tour sur chaque perche, selon le dessin.
- Si les perches étaient bien mises, vous voyez maintenant un carré au milieu du brelage. Si ceci n'est pas le cas, recommencez.
- Répétez le pas 3 et 4, jusqu'à ce qu'il y a trois tours sur chaque perche.



- Commencez à faire des tours de force pour bien serrer. Chaque perche doit être serrée séparément. Les tours de force se font partant de la perche vers le centre. Pour commencer à la serrure de la prochaine perche, faites un tour extra sur cette perche, pour pouvoir commencer de la perche vers le centre.
- Pour la dernière perche, travaillez du centre vers la perche, pour pouvoir terminer avec un nœud de batelier sur cette perche.



h. Le résultat:

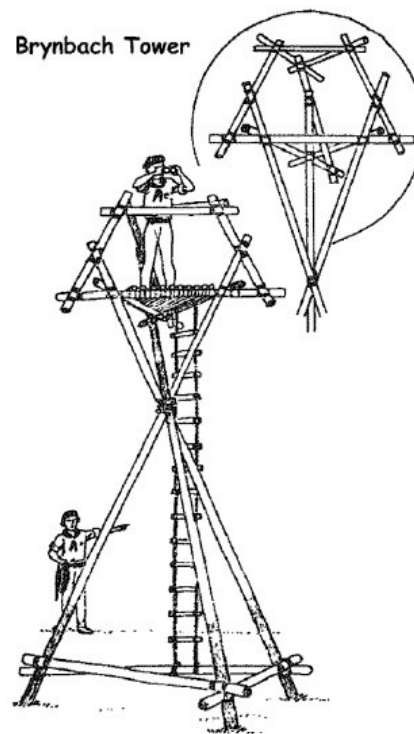
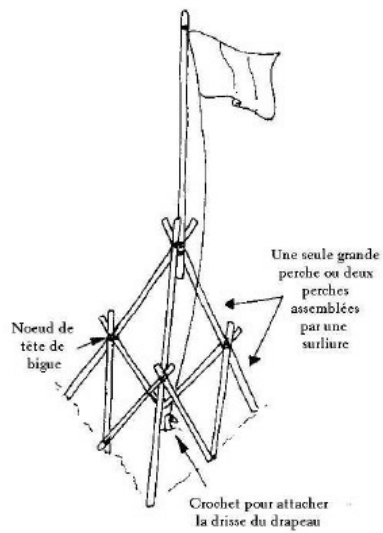
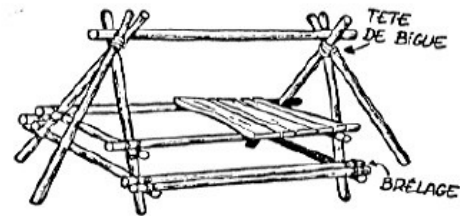
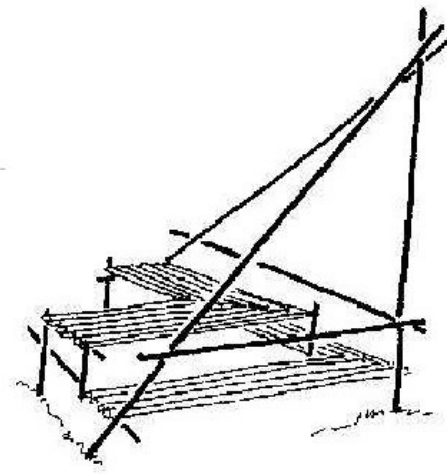
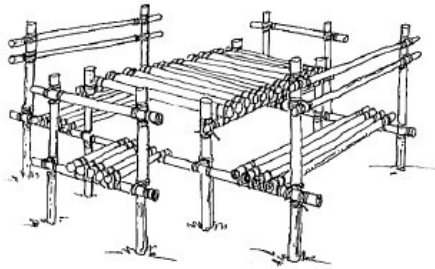


2. Usage

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

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

Quelques Exemples de Constructions



Quelques Liens Intéressants

<http://www.vvksm.be>

<http://www.lesnoeuds.com>

<http://www.tabou.be>

<http://www.latoilescoute.net>

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

Peut-être aie-je oublié de mentionner un avantage ou désavantage d'un nœud. Alors n'hésite pas à prendre des notes dans tes carnets scouts et d'en parler autour de toi.

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

SECOURISME

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

Pour un scout première classe, cette base-ci est considéré comme connaissance active, mais en plus, on te demande de pouvoir aider en cas d'accident plus grave. C'est pour cette raison qu'on te demande de suivre les "20 heures" de cours d'E.H.B.O. à la Croix Rouge¹ (ou autre organisme agréé) et de forcément passer l'examen. De cette manière tu auras le plus possible d'exercices pratiques ainsi qu'une formation par de professionnel en la matière. Si tu suis les 40 heures, tu auras accompli en même temps le badge secourisme.

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

¹ Dans la plupart des communes, il y a une division de la Croix Rouge où tu peux te renseigner pour savoir les détails pratiques des cours (<http://www.croix-rouge.be>)

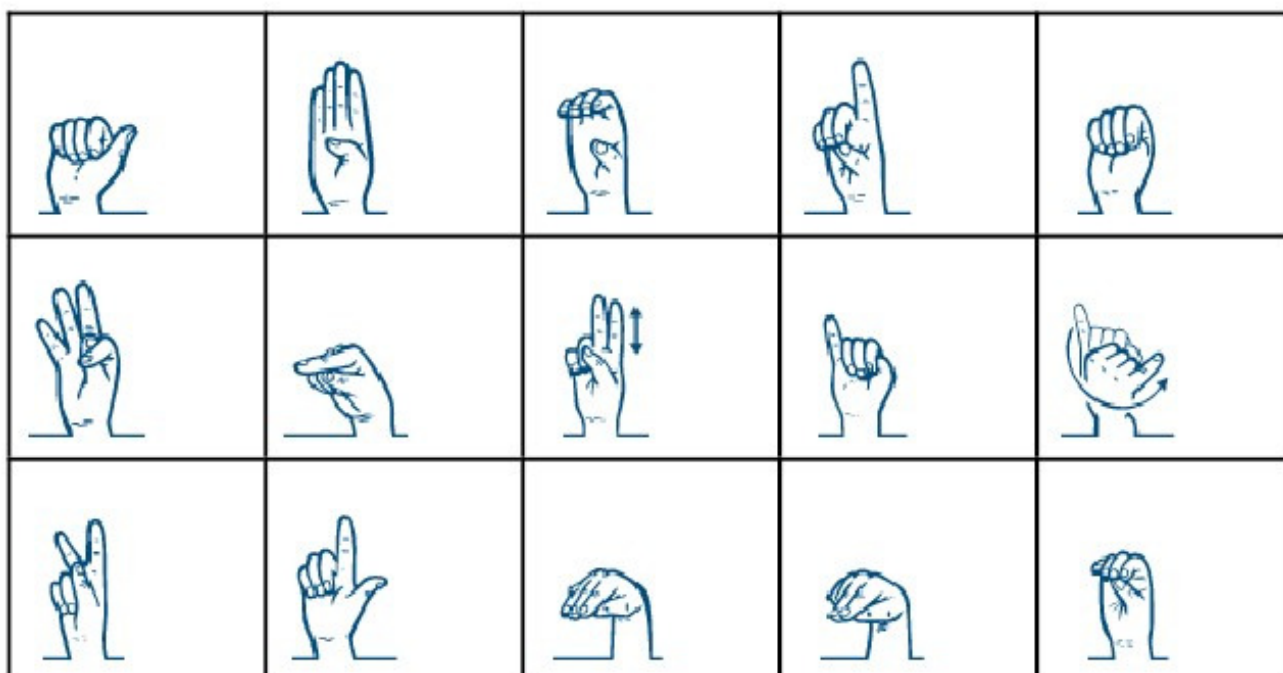
TRANSMISSION

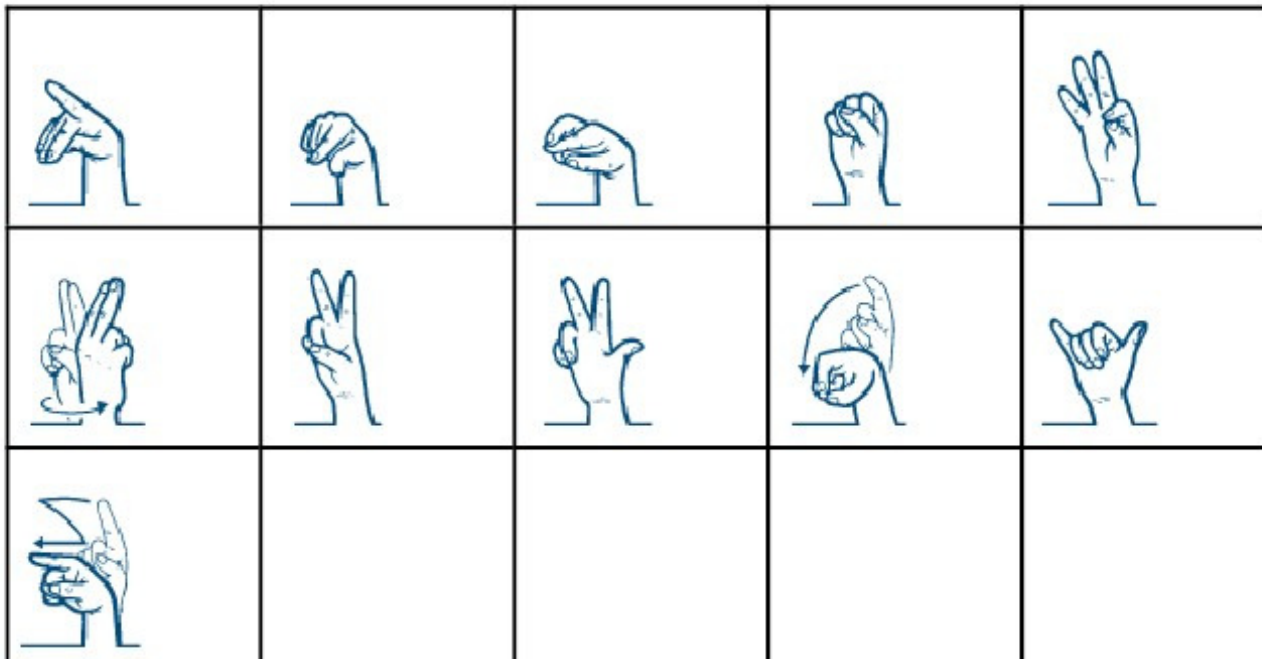
Après avoir appris les bases de transmission, tu devras prouver que tu connais bien ton morse a fond. Organise une transmission rapide et aide une jeune scout a apprendre son morse.

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

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

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





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

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

UNITÉ

30 - 50 - 60

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

Ce qu'on te demande pour cette épreuve, c'est de lire intégralement le livre de 30 ans, de connaître en gros l'histoire de ta/tes sections (meute & troupe) ainsi que de feuilleter celle des autres (oui, même chez eux ils y a des anecdotes marrante).

Règles du jeu

Les règles du jeu sont en quelque sorte la constitution de l'Unité Prince Baudouin. Qui peut devenir membre, quels sont les organes principales, etc. Certains passages pourront peut-être être révisé, aboli ou sont manquant. Lis donc ce petit livret attentivement.

Cérémonial

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

Les bouquins

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

INGÉNIOSITÉ

L'ingéniosité ne sait pas être forcé, mais l'originalité sait bien être entraîné. C'est pour ceci qu'on te demande d'organiser une réunion complète. Ceci part donc de l'idée, la conception, l'élaboration, la mise en pratique, la recherche d'un lieu & d'une date, trouver des gens pour aider, la coordination des gens qui aident, le briefing, les stress de dernières minutes le jour même et ne pas oublier le débriefing par après!

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

WOODCRAFT

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

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

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

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

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

Bonne route!