

LE CARNET BIVOUC

des Éclaireuses et Éclaireurs
Unionistes de France



Éclaireuses
Éclaireurs
UNIONISTES de FRANCE





Éclaireuses
Éclaireurs
UNIONISTES
de FRANCE

Bivouac, le carnet des Éclaireuses et Éclaireurs
Unionistes de France - 15, rue Klock 92110
Clichy - Tél. : 01 42 70 52 20.

Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France –

Commission Branche Moyenne 2008/2018 :

Pierre Faisandier, Christophe Melchior, Marion Deleu
Crouzet, Lionel Crouzet, Elsa Bouneau, David Olender,
Dina Randrianarivo, Olivier Jouffray.

Nous nous sommes appuyé.e.s sur les précédents
documents pédagogiques dont nous remercions
les rédacteurs.rices.

Avec la contribution et la relecture de la Coviespi,
la CoPaix, Jérôme Kasparian, Mariannick Benezech,
Chloé Strack.

Conception/réalisation : aggelos.fr

Photos : ©EEUdF, Patrick Balas

Illustrations : Pierre Verdalle

Imprimé en UE. – ISBN : 978-2-9537815-2-6.

4^e édition.

Que tu viennes de la meute,
ou que tu découvres le scoutisme
unioniste, tu as choisi
d'être éclaireuse ou éclaireur.

BIENVENUE PARMI NOUS !

L'association des Éclaireuses et Éclaireurs
Unionistes de France est heureuse de
t'accueillir.

C'est parti pour une expérience incroyable !

Tu vas connaître la vie d'équipe, rencontrer
d'autres éclaireuses et éclaireurs, tu vas
découvrir notre mode de vie et nos convictions.

Fonce

Tu as choisi de retrousser tes manches pour
foncer dans cette vie d'éclais avec celles
et ceux qui sont maintenant tes copains
et tes copines. Par ta promesse, tu montreras
que tu as compris et accepté les règles du jeu
des éclaireuses et éclaireurs.

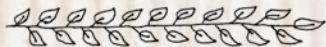
Tu vas pouvoir agir, laisser exploser ton audace
et ton dynamisme. **Tu vas pouvoir rêver,
imaginer de grands défis, et acquérir
les compétences qui te permettront
de les vivre.**

À plusieurs, vous réaliserez ce que, seul·e,
tu ne pouvais pas faire.

Partage ton enthousiasme

Quand, au bout de deux ou trois années, tu auras appris quantité de techniques et d'astuces, que tu auras vécu des aventures palpitantes et pris des fous rires mémorables, tu auras envie de partager ton enthousiasme et tes compétences avec les plus jeunes. C'est toi qui sauras aider et expliquer, animer et entraîner, encourager et faire rire. Alors maintenant,

À toi de jouer !
À toi d'explorer le monde !
À toi de réaliser tes rêves !
À toi de rencontrer l'autre !
À toi d'aller plus loin !
À toi d'être « prêt-e » !



Ce carnet appartient à :

Adresse :

.....

Téléphone :

Né·e le à

Groupe sanguin :

Région :

Groupe local :

Unité :

Adresse du local :

.....

N° d'adhérent·e :

Je suis arrivé·e dans l'unité le :

J'ai fait ma promesse le :

Je suis entrée dans la guilde le :

J'ai obtenu mon talent d'Éclaireur·se le :

J'ai obtenu mon talent d'Artisan·e le :

J'ai obtenu mon talent de Campeur·se le :

J'ai obtenu mon talent d'Explorateur·rice le :

J'ai obtenu mon talent de Spécialiste le :

J'ai obtenu mon talent d'Expert·e le :

J'ai obtenu mon talent de Pionnier·ère le :



TON CARNET BIVOUAC

Trois parties pour réussir

La première partie de *Bivouac* est consacrée à **ta vie dans l'unité et au sein de ton équipe**.

Le collectif va rythmer ta vie et te lancer de grands défis.

La deuxième partie concerne ta propre vie d'éclaireuse ou d'éclaireur, **ton parcours personnel** au sein de l'unité.

Quant à la troisième partie, elle contient plein d'astuces pour te débrouiller dans la ville ou en pleine nature, connaître le Mouvement des EEUDF ou encore pour vivre gaiement et confortablement les sorties, les week-ends et les camps, **pour être bien dans ta tête et dans ton corps**.

À la fin de ton *Bivouac*, tu trouveras **un index des expressions courantes aux EEUDF** pour comprendre tout de suite le jargon de ton unité !

SOMMAIRE

Bienvenue parmi nous !	p. 3
Ton carnet Bivouac	p. 7

Entrer dans l'unité

Des convictions et des choix	p. 14
Aller de l'avant avec la loi	p. 20
Les conseils	p. 22
Notre tenue	p. 26
En avant l'équipe !	p. 28
Le défi : un projet au gout d'aventure	p. 30
L'explo.	p. 34

S'engager et progresser

Grandir !	p. 37
La promesse	p. 38
Chacun sa place : les postes d'action	p. 42
7 talents pour progresser	p. 50
Talent Éclaireur·se	p. 54
Talent Artisan·e	p. 56
Talent Campeur·se	p. 61
Talent Explorateur·rice	p. 65
Talents Spécialiste et Expert·e	p. 68
Talent Pionnier·ère	p. 89

Éclaireuse-éclaireur tout terrain

De scout·e unioniste à scout·e du monde

Éclaireuses et Éclaireurs... Unionistes	p. 94
Un mouvement organisé	p. 96
Le Scoutisme français	p. 98
Un mouvement mondial	p. 101
Vieille histoire d'une idée neuve	p. 102

Bien s'installer

La tente.	p. 106
Quelques nœuds de base	p. 110
Les techniques d'assemblage	p. 112
Les brêlages	p. 113
S'installer pour manger	p. 116
S'installer pour la toilette	p. 118

Vivre dehors

Dehors par tous les temps !	p. 126
Bivouaquer	p. 127
Carte du ciel	p. 128
10 gestes pour la nature	p. 129
Bien choisir ses bois pour les feux et les installations.	p. 130
L'entretien du matériel	p. 133
Les feux	p. 135
Préparer le feu	p. 136
Bien manger pour bien vivre	p. 139
La cuisine trappeur	p. 144
Faire son sac	p. 146
A.B.C. de la topographie	p. 148
Circuler en toute sécurité.	p. 151
Les premiers secours.	p. 154

Animation

À toi de jouer	p. 159
Faites vos jeux !	p. 161
Animer le jeu	p. 163
Rien de pire qu'un temps mort... proposes un jeu	p. 164
Animer un chant	p. 166
Animer un moment spirituel	p. 169
Pour lire la bible	p. 170
Signes et codes	p. 171

Vocabulaire EEUdF	p. 174
Index.	p. 176

Tu veux partir sur les traces d'Indiana Jones.

Tu ne lâches jamais rien, comme Hermione.

Tu retiens difficilement ta fougue,
tel Cyrano de Bergerac.

Tu veux défendre tes idées, comme Malala Yousafzai.

Tes inventions te permettent de venir à bout
de toutes les difficultés, comme Iron Man.

Tu relèves tous les défis, comme Percy Jackson.

Solidaire, tu es prêt·e à aider celles et ceux
qui en ont besoin, comme Greta Thunberg.

C'est parti, tu es éclaireur-éclaireuse !

À toi de décider et de prendre des responsabilités pour
participer à toutes les étapes de ta vie d'éclais.

Deviens acteur·rice, plutôt que consommateur·rice.

Maintenant, place aux jeux, aux rebondissements multiples,
aux débats fondamentaux et interminables, aux explorations
jusqu'au bout du monde, aux défis fous menés à bien,
aux délires qui durent aussi bien trois jours que le temps
d'une vaisselle !

C'est ça l'aventure éclais !

ENTRER DANS L'UNITÉ



L'unité d'éclaireuses et d'éclaireurs unionistes est reconnaissable entre toutes par **son foulard**, et **son ambiance**.

Elle regroupe de vingt-cinq à trente éclaireuses-éclaireurs, âgé·e·s de 12 à 16 ans, et une équipe de responsables.

Vous allez vous rencontrer souvent dans un lieu qui vous appartient, que vous pouvez décorer et personnaliser : **le local**.

En apprenant à vous connaître, vous formerez **une véritable unité**. Comme un port d'attache, elle permettra à ton **équipe**, au cours de l'année et **du camp**, de monter et vivre **des défis palpitants**.

Les responsables jouent un rôle important dans l'unité. Ce sont des adultes, suffisamment proches de toi pour t'écouter, te comprendre, te conseiller et répondre à tes questions.

Elles et ils sont **bénévoles**, ce qui signifie qu'elles et ils agissent gratuitement, par plaisir. Tes relations avec les responsables sont un véritable échange, un enrichissement mutuel.

Elles et ils peuvent **t'aider**, tout en te laissant une grande **liberté de choix**.

Tu peux avoir **confiance** en elles et en eux.

Alors, profite-en et fonce !



Être éclaireuse ou éclaireur c'est, bien sûr, **camper** sous la tente, **cuisiner** sur le feu de bois, se **construire** un coin d'équipe en pleine **forêt**, pour y vivre. C'est foncer pendant les **jeux** et **chanter** à tue-tête. C'est le local que l'on décore et l'équipe dans laquelle chacun est à **son poste**. C'est réaliser des **projets** grandioses et vivre des **aventures** passionnantes.

Un état d'esprit particulier

Mais être éclaireuse ou éclaireur, c'est aussi vivre ces aventures dans **un état d'esprit** particulier. Cet état d'esprit, tu le partages avec les éclaireuses et les éclaireurs du **monde entier**. Comme eux, **tu as promis** (ou tu vas bientôt le faire) de **vivre la loi** des éclaireuses et des éclaireurs. Tu t'y efforces, on peut te faire confiance.

LA VIE SPIRITUELLE

Pourquoi tes responsables organisent-elles et organisent-ils des temps spi ? Ça sert à quoi ?
Et pourquoi utilisons-nous toujours la Bible ?
Cela fait beaucoup de questions !

Historiquement, les EEUdF sont issu-e-s d'un mouvement de jeunesse protestant (les Unions chrétiennes de jeunes gens, d'où le terme « unioniste »). La majorité des groupes locaux sont d'ailleurs hébergés par des paroisses protestantes. Aujourd'hui, nous sommes toujours **un mouvement protestant de scoutisme ouvert à tous et à toutes**, il n'y a pas que nos racines qui le sont. **Les protestant-e-s basent leur foi sur la lecture de la Bible**, ce gros livre qui raconte la vie des prophètes et de Jésus. Elles et ils réfléchissent à des grandes questions grâce aux textes, et c'est pour cette raison que nous aussi, nous utilisons la Bible lors des temps spi. Nous pensons que **ce livre peut nous aider à réfléchir** et peut-être même apporter des réponses à des questions que l'on peut se poser. Et oui, nous avons toutes et tous des questions « spirituelles » auxquelles nous ne savons pas répondre : le monde a-t-il un sens ? Peut-on arrêter de s'aimer d'un seul coup ? Tu crois en Dieu ? C'est aussi pour ça que tes responsables organisent des temps spi. Ces moments doivent te permettre de **réfléchir sur des thèmes choisis, en t'appuyant sur la Bible**.

Tu as sûrement déjà vécu des temps spi : ce sont des animations autour d'un texte biblique, qui doivent te permettre **d'exprimer ta perception du texte et ce que tu en penses** grâce à différents moyens (dessin, chansons, théâtre, etc.).

C'est l'occasion pour toi de **t'interroger** sur une **question existentielle** avec d'autres, et de **donner ton avis personnel** sur ta manière de comprendre le texte biblique en lien avec le thème abordé. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. Lors des temps spi, il arrive que certain·e·s expriment pourquoi le texte biblique a un sens particulier pour elles et eux, en tant que chrétien·ne. C'est ce qu'on appelle un **témoignage**, et cela te permet d'entendre une vision de chrétien·ne sur le thème et le texte abordés.

Ces moments spi te permettent d'« **écouter la parole de Dieu** », comme tu le dis dans ta promesse, et de découvrir la Bible, ce livre lu par des millions de gens à travers le monde depuis des centaines, voire des milliers d'année !

Tes responsables vont aussi te proposer des **moments de louange** auxquels tu peux choisir ou non de participer. Ces moments permettent, à celles et ceux qui le veulent, de **se réunir** pour **prier Dieu et chanter**.

**Voilà la vie spirituelle dans notre Mouvement,
et si tu veux aller plus loin,
n'hésite pas à demander à tes responsables !**

LA COÉDUCATION

Tu ne vis jamais tout·e seul·e sur cette Terre.

Tu vis avec tes frères et sœurs, avec tes parents, avec tes camarades d'école, avec tes copains et copines des EEUDF, avec tes coéquipier·ère·s du foot ou du tennis...

Tu vis avec des gens que tu aimes beaucoup, d'autres que tu aimes moins ; **tous différents et pourtant amenés à vivre ensemble au quotidien dans la même société.**

Et c'est avec toutes ces personnes-là que tu construis aujourd'hui le monde de demain. Les EEUDF font le choix de tirer parti de cette cohabitation : on appelle ça la coéducation, c'est-à-dire **l'éducation des un·e·s par les autres.**

Des grand·e·s et des plus jeunes

Dans l'unité, il y a des grand·e·s et des plus jeunes.

Bien sûr, les plus âgé·e·s peuvent enseigner plein de choses aux plus jeunes.

Mais ne crois pas que ces dernier·ère·s ne savent rien faire !

Si les grand·e·s montent peut-être plus vite que toi dans un arbre, elles et ils ne savent peut-être pas faire les patates à la braise... Grand·e·s et plus jeunes ont **quelque chose à apprendre les un·e·s des autres.**

Cela s'organise, en particulier dans les équipes composées d'éclaireur·se·s de 12 à 16 ans. Chacun·e y a un **rôle spécifique** défini par **les postes d'action** et s'entraide pour construire ensemble **la vie collective** pour que chacun·e trouve sa place.

Des filles et des garçons

Et puis, dans l'unité, il y a des garçons et des filles. C'est souvent facile à vivre, mais parfois on peut avoir envie de se retrouver entre filles ou entre garçons, et c'est normal. Certaines unités sont organisées avec des équipes par sexe c'est-à-dire composées uniquement de filles ou de garçons. D'autres unités sont composées d'équipes mixtes, composées de filles et de garçons, elles ont donc deux tentes.

La guilde

Elle est composée de filles et de garçons de plus de 14 ans, tu peux y retrouver les plus grands et les plus grandes de l'unité avec qui tu as certainement beaucoup à partager différemment qu'avec les plus jeunes de ton équipe.

Alors dans l'équipe, dans la guilde, dans l'unité, chacun·e aura sa place, connaîtra bien les autres, et tous·tes ensemble, **nous construirons et vivrons de grands projets et de grandes aventures dans le respect de chaque individu.**



LA SOLIDARITÉ

La solidarité est une **valeur importante** des Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes. C'est **aider, rendre service, agir** en direction des autres, des personnes déshéritées, des populations victimes de famines ou de guerres, pour ta voisine ou ton voisin qui n'a pas les moyens de partir en vacances, ou pour **aider** à la construction d'un local scout dans un pays lointain.

La solidarité **se vit** par des actions ponctuelles (animations auprès d'enfants handicapé·e·s, collecte de médicaments pour Médecins sans Frontières, etc.), mais aussi au quotidien dans ton équipe en se **rendant service** ou en **accueillant** un·e jeune du Secours Populaire, à l'école, à la maison. Elle peut se vivre dans ton quartier, ta ville, ou à travers des projets internationaux.

La solidarité, c'est rencontrer des gens différents, partager avec eux des projets, et s'enrichir de nouvelles expériences.





ALLER DE L'AVANT AVEC LA LOI

La loi est **un guide** qui aide à aller de l'avant et à vivre dans ton unité et ton équipe. Avec ses sept articles, tes camarades et toi réussissez à vivre ensemble, à monter des projets, à relever des défis...

Elle concerne **tous·tes les Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France**. Elle existait avant ton arrivée dans l'unité et ne changera pas. Elle va **t'aider** en te **proposant une direction à suivre dans ta vie**.

La loi des éclaireuses-éclaireurs

Une éclaireuse, un éclaireur

- tient parole et ne fait rien à moitié, on peut lui faire confiance ;
- réfléchit avant d'agir, est responsable de ses actes ;
- vit en équipe, apprend à écouter et à partager ;
- développe ses compétences et les met au service des autres ;
- respecte, connaît et protège la nature ;
- prend soin de son corps et de sa santé ;
- conserve bonne humeur et maîtrise de soi, même dans les difficultés.

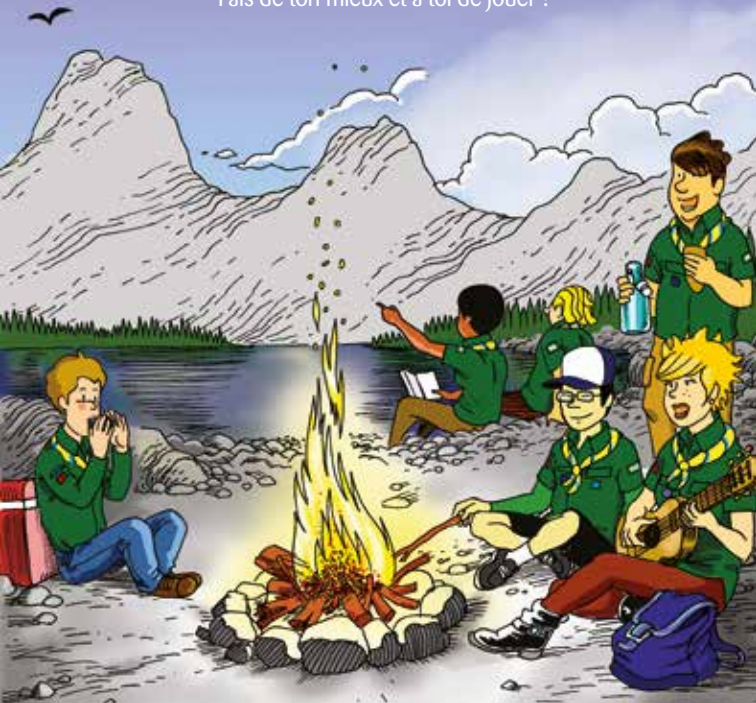


Tu l'as compris, la loi est une règle du jeu valable pour tous au sein de l'unité : éclaireuses, éclaireurs et responsables.

Elle se vit partout, que ce soit en sortie, au camp ou dans la vie de tous les jours.

Elle est valable tout le temps, pas seulement quand on en parle. Elle fait partie de la vie de l'unité, elle est d'ailleurs sûrement affichée dans ton local.

Il est parfois difficile de vivre la loi à 100 %. Fais de ton mieux et à toi de jouer !



LES CONSEILS

Régulièrement, les éclaireuses et les éclaireurs se retrouvent pour discuter, trouver des idées, donner leur avis, prendre des décisions au cours de réunions. Ce sont les conseils.

Le conseil d'unité

Il rassemble tous·tes les membres de l'unité pour :

- trouver des idées de projets,
- donner des informations importantes,
- discuter d'un problème qui concerne tout le monde,
- faire des bilans,
- etc.

Le conseil d'unité rassemble tous·tes les éclaireurs·ses et les responsables de l'unité, chacun·e disposant d'une voix.

Il se réunit avec **un ordre du jour précis**.

Cet ordre du jour est préparé par le bureau du conseil qui récolte les sujets à traiter auprès des membres de l'unité et du conseil de coordination. Le bureau est composé des éclaireurs et éclaireuses préparant leur talent d'Expert·e Bâtitteur·se de paix, ou à défaut d'éclaireurs·ses volontaires, et d'un·e responsable.

Lorsque le conseil d'unité prend une décision, le bureau du conseil la **consigne dans le registre du conseil** qui permet de se souvenir des décisions prises.

Le conseil d'unité se réunit au minimum une fois par trimestre et deux fois au camp.



Le conseil de coordination (CdC)

Il rassemble les responsables, les pilotes et éventuellement les copilotes pour :

- discuter de la vie de l'unité (les équipes et leurs défis, les projets...);
- échanger des observations et des informations.

Chaque pilote y représente son équipe, à qui il doit, après la réunion, **faire un compte rendu** de ce qui s'est dit et décidé. Le conseil de coordination se réunit fréquemment pendant l'année et au camp. Par exemple, tous les trimestres pendant l'année, tous les deux jours en camp.

Le conseil d'équipe

Il réunit les membres de l'équipe pour parler de tout ce qui concerne la vie de l'équipe. Un-e responsable peut y assister le cas échéant pour guider et aider.


On y aborde notamment :

- l'accueil des nouveaux-elles membres ;
- le choix du défi, le suivi de son avancement ;
- la coordination entre les postes d'action ;
- la communication avec le conseil de coordination : compte-rendu et préparation du CdC à venir ;
- les échanges d'observations et de réflexions permettant de faire le point ;
- la régulation de conflits éventuels.

Le conseil d'équipe **se réunit très fréquemment** : pendant l'année lors de chaque sortie/week-end et au camp environ un jour sur deux. Dans tous les cas, après chaque CdC pour que les pilotes puissent informer leur équipe des sujets abordés.

Sa durée peut être très variable, de cinq à trente minutes, selon les sujets à traiter.





ORDRE DU JOUR :
ADOPTION DE LA RECETTE
DE TARTE D'EMILIE
AU REGISTRE DES
TRÉSORS DE L'ÉQUIPE!

À L'UNANIMITÉ!

NOTRE TENUE

« Qui sont tous ces petits hommes verts ?

Ce sont des Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes,
tu sais, les scouts protestants !

Ah oui ! Tu as raison, je les ai déjà rencontrés
en septembre au forum des associations de la ville. »

C'est cela, porter la tenue du Mouvement.

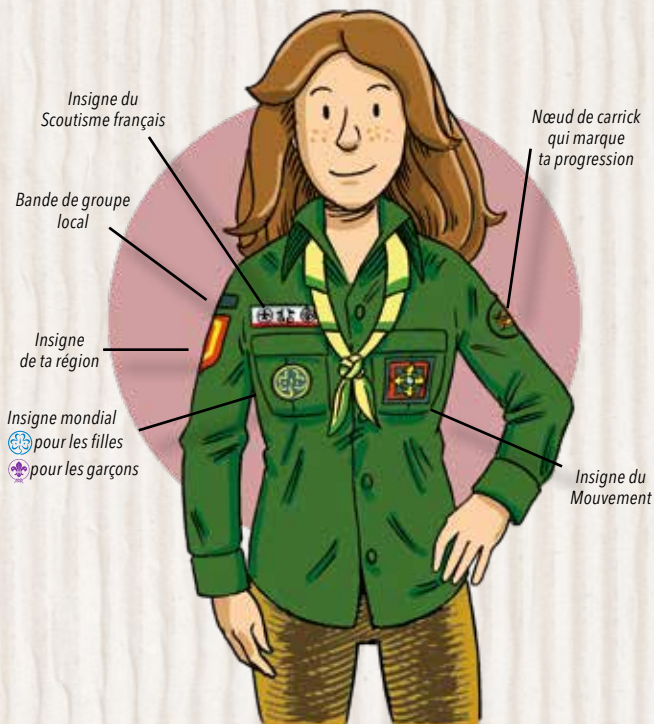
C'est pouvoir **se reconnaître entre nous**
et être rapidement identifié·e·s par les gens
de l'extérieur. D'abord, il y a **le foulard**, symbole
du scoutisme. Ensuite, il y a **la couleur**
de notre **chemise** – **verte** –, celle du bas
du corps (pantalon, jupe...) – **beige** –
et **l'insigne de notre Mouvement**.

Porter la tenue du Mouvement, c'est tout
simplement dire que tu acceptes de montrer
aux autres que tu fais partie des **EEUdF**.

**Tu es fier·ère
d'être éclaireuse ou éclaireur,
et tu as bien raison !**

Et puis, la tenue, c'est pratique, solide et pas
salissant. À toi de la porter simplement, sans
excès de rigueur, ni sous une tonne de pulls
ou de foulards multicolores pour la cacher.

Pour les Éclaireuses
et Éclaireurs Unionistes,
la tenue, c'est :



EN AVANT L'ÉQUIPE

Ça y est, **l'année redémarre et te voilà dans l'équipe.**

Tu retrouves des copains et copines qui étaient déjà avec toi l'an dernier, tu arrives de la meute ou tu découvres les EEUDF.

Ensemble, c'est parti !

Pendant une année au moins, vous allez vivre une aventure formidable et partager le quotidien. Vous avez votre coin d'équipe au local, pour ranger votre matériel et tenir vos conseils d'équipe. Vous avez votre folklore et vos secrets.

Dans les grands jeux et dans la vie de tous les jours, en sortie, en WE ou en camp, vous vous serrez les coudes.

Au camp, vous construisez votre coin d'équipe, vous dormez, cuisinez, rangez, jouez, explorez, papotez, délirez...

Une équipe unique !

Ton équipe a **un nom, un cri de ralliement et des couleurs** qui font qu'elle est à nulle autre pareille. Tu es fier·ère d'en faire partie et d'avoir à vivre un morceau de sa longue histoire.

Cette histoire est racontée dans le journal de bord de l'équipe.

Photos, recettes secrètes, récits de WE et de camps, les paroles du chant d'équipe... C'est l'histoire de l'équipe qui se raconte et qui se lit année après année ! Il est tenu par la ou le secrétaire-reporter de l'équipe.

En rapport avec son nom, le cri d'équipe est lancé lors des rassemblements pour dire qu'on est au complet et prêt·e·s à participer à la suite !

Les couleurs de l'équipe sont **un code** qui sert à toute l'unité pour repérer facilement le matériel et permet, par exemple, de ne plus perdre ses bonas après une vaisselle commune ! **Peinture, marqueur indélébile** ou **scotch de couleur** apposé sur tout le matériel (éléments de la tente, malle d'équipe, bonas, trousse à pharmacie, outils, etc.), à chacun-e sa technique.

Le livret Dynamo a été conçu spécialement pour vous aider, ton équipe et toi, à vous organiser. Il servira aussi à garder une trace du **méga-super-fantastico-défi** de l'an dernier ! Les responsables vont vous en fournir un chaque année, n'hésite pas à leur demander.

**Cri de ralliement, cri de joie,
cri d'une seule voix !! Haut et fort!**

Tu viens d'arriver

Tu vas découvrir la vie d'éclaireur-se. **N'hésite pas** à explorer la malle de ton équipe, dévorer les pages du livre de bord et les anciens *Dynamos*. Les plus ancien-ne-s te montreront les lieux et le matériel. Elles et ils t'expliqueront le fonctionnement et les rôles de chacun-e dans ton équipe.

LE DÉFI

UN PROJET AU GOÛT D'AVENTURE

Le défi est **le moteur** de ta vie d'éclaireuse-éclaireur. Il t'appartient. Dans ton équipe, vous êtes responsables d'une partie du défi d'équipe ; **sans vous, rien ne va plus !** Comme chacun·e des membres de l'équipe de cette histoire, tu as un rôle à jouer dans le choix et la réussite de votre défi.

Je CRAC pour le défi

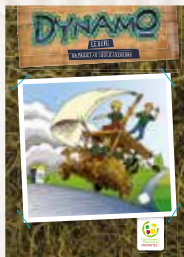
Tout défi se compose des étapes suivantes :

Choisir un but en fonction des envies de chacun·e, et des possibilités dont on dispose.

Réaliser. Tout mettre en œuvre pour atteindre ce but : planifier, répartir les tâches, se former, réaliser les différentes étapes prévues...

Atteindre le but initialement fixé et fêter ce succès.

Conclure : Faire le bilan et rebondir vers un nouveau défi.



Ton équipe s'appuie sur **le livret *Dynamo*** (fourni par tes responsables) pour réussir chaque étape de votre défi.

Un *Dynamo* par an et par équipe !

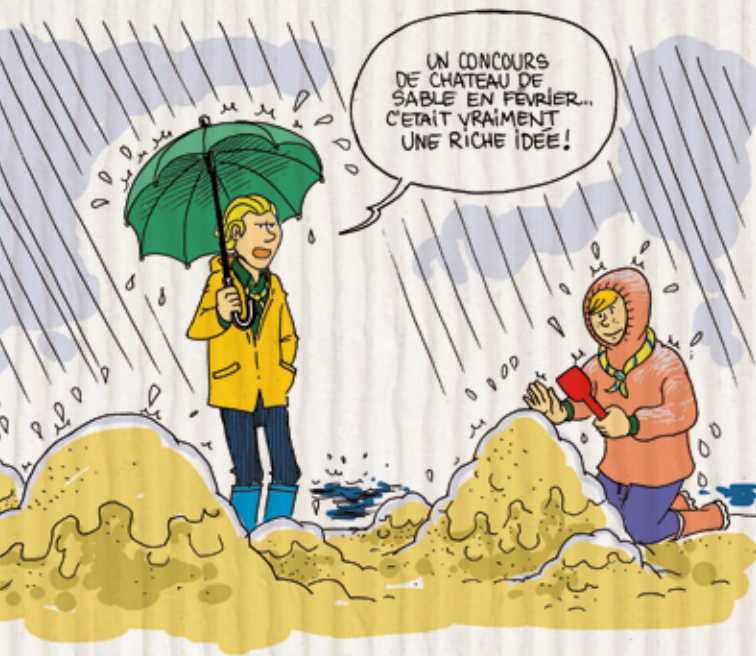
Bien évidemment, plus les membres de ton équipesont avancé·e·s dans leur progression personnelle que nous t'expliquons un peu plus loin dans le carnet, **plus le défi sera ambitieux.**

ALLEZ!
L'ANNÉE PROCHAÎNE
ON REMONTE AU LIEU
DE DESCENDRE!



Des idées, des projets

- Confection du décor pour la fête de groupe annuelle.
- Construction d'une montgolfière pour un week-end régional sur le vent.
- Préparation d'une pièce de théâtre pour les enfants de l'hôpital.
- Fabrication d'un herbier géant pour le dossier environnement de l'unité.
- Safari-photos sur les cadrans solaires pour la journée annuelle du Patrimoine.
- Maquette pour la construction d'une cité dans les arbres.
- Équitation et soin des chevaux avant le camp en roulottes.
- Balisage d'un sentier de Grande Randonnée (GR) pour la commune d'implantation du camp.
- Rénovation du local.
- Enregistrement de chansons scoutées pour le site du Mouvement.
- Formation à la boulangerie et construction d'un four à pain pour fabriquer le pain durant les dix derniers jours de camp.
- Recherche et réalisation d'un mini-guide de courtes balades dans un rayon de cinq kilomètres autour de la commune du camp.
- Réalisation d'un repas 4 étoiles au camp d'été.
- Construction d'un point d'observation sur le marais Poitevin.
- Descente de la Dordogne en radeau.
- Réalisation de journaux papier et « télévisés » pour l'unité au camp d'été.
- Confection des affiches et programmes pour le spectacle de l'unité (défi d'équipe entrant dans le cadre d'un défi d'unité).
- Randonnée en vélo.
- Etc.



L'EXPLO

Durant le camp d'été, sauf projet exceptionnel, tu verras sur la grille proposée par les responsables **une exploration**. C'est un moment privilégié de la vie de ton équipe. Vous allez pouvoir partir, ensemble, sans responsable pendant 2 à 3 jours pour vivre une épopée unique.

À pied ou à vélo, l'exploration cela se prépare !

Les membres de ton équipe et toi allez décider ce que vous voulez faire de ces jours ensemble (défi sportif, visite, rencontre, etc.), marcher pour marcher n'a souvent pas beaucoup d'intérêt :

à vous de trouver ce qui vous fait envie !

Il faudra ensuite définir l'itinéraire (adapté à l'ensemble des membres de l'équipe), les lieux de couchage, les points de retrouvailles avec les responsables, les menus, le budget...

Bref tout préparer et penser pour **une organisation sans faille !**

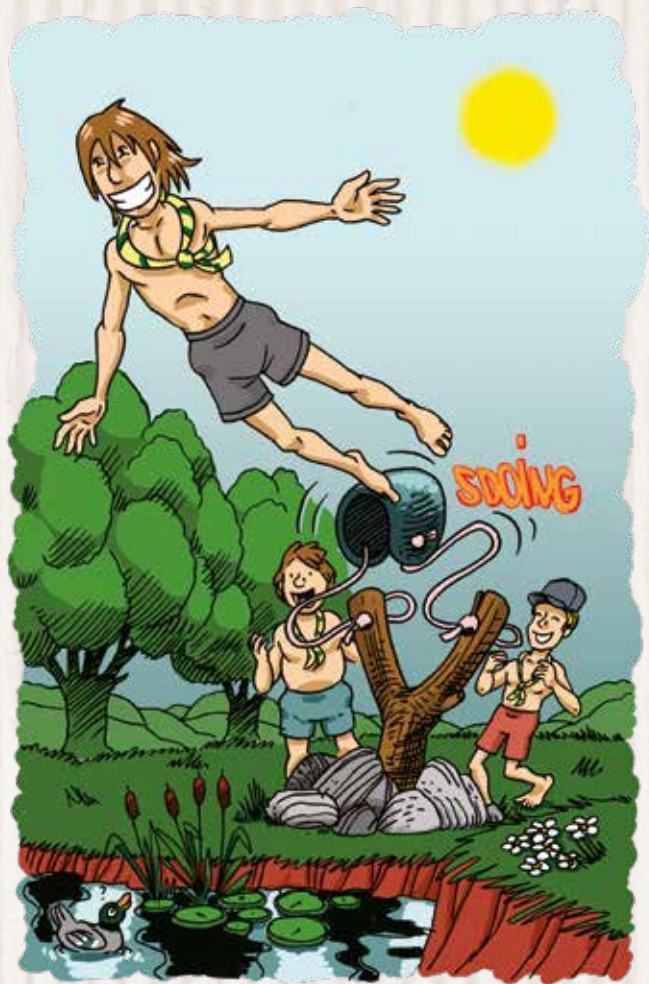
Les responsables vous accompagneront pour cela et vous aurez à disposition la « **Carte expo** » qui permet de penser à tout !

Alors, bonne route !



TU ES SÛR
QUE C'EST
LA ROUTE?

oui oui
C'EST TOUT
DROIT!



ÉCLAIREUSE ÉCLAIREUR

S'ENGAGER ET PROGRESSER

Grandir !

C'est certainement tout le scoutisme qui se résume dans ce seul petit mot.

Tu le sais bien, aux éclaireurs-éclaireuses, on apprend plein de choses, partout et en tout temps, c'est utile pour soi et pour les autres ! D'ailleurs la loi nous le rappelle :

**« Une éclaireuse, un éclaireur,
développe ses compétences
et les met au service des autres ».**



LA PROMESSE

En faisant ta promesse, tu choisis de **t'engager personnellement**. Tu affirmes aux membres de ton équipe et de ton unité que tu es prêt-e à vivre la loi avec elles et eux et à prendre une part active à la vie et aux projets du groupe. Elle signifie simplement que **tu décides** de façon **libre et volontaire** de t'engager, et donc de rester dans l'unité.

En faisant ta promesse, **tu acceptes de faire tout ton possible pour devenir quelqu'un-e sur qui l'on peut compter**. Tu annonces que tu es d'accord pour jouer le jeu de l'éclaireur et de l'éclaireuse.

**Je promets de faire
tout mon possible pour :**

- écouter la parole de Dieu,
- me mettre au service des autres,
- vivre la loi.



À quoi t'engages-tu ?

« **Je promets de faire tout mon possible pour...** »

Nous te demandons **d'essayer de te dépasser**, de faire toujours un petit peu plus que ce dont tu te pensais capable. Mais faire tout ton possible ce n'est pas jurer d'être infaillible ! Tu peux te tromper, prendre de mauvaises décisions et décider de faire mieux la prochaine fois !

« **Écouter la parole de Dieu** »

La parole de Dieu, c'est l'annonce de l'Évangile par la lecture et l'étude de la Bible et le témoignage des croyant-e-s.

Par ta promesse, **tu t'engages à rechercher un sens à ta vie**, notamment en participant aux moments spirituels organisés dans l'unité et en écoutant le texte biblique. Il ne s'agit pas de dire si l'on croit en Dieu ou d'adopter des convictions qui ne sont pas les tiennes.

« **Me mettre au service des autres** »

Nous te demandons d'entrer dans une dynamique de service **en étant attentif-ve et bienveillant-e** avec ton entourage.

Donner le meilleur de toi-même aux autres ne doit pas être une corvée, une obligation ou une banalité, mais un acte agréable, naturel et dont tu seras fier-ère !

« **Vivre la loi** »

Vivre la loi, c'est **la faire sienne, l'accepter** et essayer de **vivre en conformité** avec les **valeurs** qu'elle affirme. C'est tendre vers cet idéal commun à tous-tes les éclaireurs-ses.

Comme les sept articles de la loi, le texte de la promesse est le même pour toutes les Éclaireuses et tous les Éclaireurs

Unionistes en France. Mais tu peux **personnaliser ton engagement** dans l'organisation de ta cérémonie en choisissant **un texte, un poème, un chant** qui exprime ta démarche.

Si tu le désires, une marraine ou un parrain de ton choix t'accompagnera dans ton engagement. Elle ou il est là pour t'aider dans l'organisation de ta promesse, être à tes côtés dans ce moment fort de ta vie d'éclaireuse et d'éclaireur.

Sur cette page, tu peux rappeler la manière dont ta promesse s'est passée. Tu peux aussi y recopier le texte, le poème ou la chanson que tu as choisi pour ce jour-là.

J'ai fait ma promesse le :

Ma marraine ou mon parrain est :

En revoyant cette page dans quelque temps, elle te rappellera ton engagement, et ce qui a été dit, mais aussi ressenti ; paroles et émotions.

CHACUN SA PLACE LES POSTES D'ACTION

Dans l'équipe, chacun·e – nouveau·lle ou ancien·ne – a sa carte à jouer pour **contribuer efficacement à la vie commune.**

Dès la rentrée et pour un an, vous vous répartissez les rôles en conseil d'équipe. Chacun·e choisit un poste d'action dont elle ou il a l'entière responsabilité.

Si tu arrives dans l'unité, ce sera l'occasion de développer ton talent d'Artisan·e en apprenant toutes les astuces pour bien tenir ton poste.

Les années suivantes, tu pourras changer de poste d'action et tu auras compris la démarche pour apprendre à bien le tenir. À toi de bien connaître les techniques et compétences à acquérir pour en faire profiter les autres.

Vois les pages suivantes, elles résument et définissent chacun des postes d'action de l'équipe.

Ton équipe a confiance en toi !

POSTE D'ACTION

Trésorier·ère

Comment faire pour financer le remplacement de la bona perdue au dernier camp, la réparation du double-toit qui fuit, acheter le matériel indispensable au défi ou prévoir le goûter de la prochaine sortie d'équipe ? Pour cela, tu connais les ficelles d'une gestion saine et précise. « Sachant que l'équipe gagne 3 € par calendrier vendu et qu'une hachette coûte environ 20 €, sachant que " l'opé croissants " rapporte 80 €, et que les bonas sont moins chères chez Dupont que chez Durand... ». Tu tiens donc les comptes sur un carnet. Tu conserves aussi l'argent de l'équipe. **Grâce à toi, l'équipe gère correctement ses finances.**

Ta mission, au service de l'équipe : B.U.D.G.E.T.

BALANCE : le juste équilibre entre les recettes et les dépenses.

UTILE : la vraie caisse métallique fermant à clef.

DÉPENSES : toujours accompagnées de factures ou de tickets de caisse.

GESTION : facile, grâce au carnet de comptabilité.

ECONOMIE : comparer avant d'acheter et trouver le meilleur rapport qualité/prix.

TUYAUX : les calendriers, l'artisanat, la fête annuelle, les « opés croissants », les demandes de subvention, ça peut rapporter gros.

Si ce poste correspond à ton talent d'Artisan·e, tu trouveras page 57 la liste d'actions que tu devras réaliser.

J'ai été trésorier·ère du au

POSTE D'ACTION

Intendant·e

Tu pourras vérifier facilement qu'un être humain mal nourri ne peut pas être content ! C'est toi qui as dans ton carnet tout un stock de recettes délicieuses, qui connais des tas de trucs et astuces pour installer confortablement le coin cuisine de l'équipe. Tu sais reconnaître quelques arbres pour choisir le meilleur bois pour cuisiner sur le feu...

Grâce à toi, vous mangerez bien et équilibré.

Bien manger est fondamental pour vivre nos aventures à fond !

Ta mission, au service de l'équipe : C.A.C.A.O.

CONNAITRE les règles indispensables de l'hygiène alimentaire et de la diététique.

APPLIQUER ces principes en toutes circonstances.

COMPOSER des menus variés et équilibrés.

ACHETER au meilleur rapport qualité/prix.

ORGANISER l'intendance, le coin cuisine, le coin vaisselle.

Si ce poste correspond à ton talent d'Artisan·e, tu trouveras page 57 la liste d'actions que tu devras réaliser.

J'ai été intendant·e du au

POSTE D'ACTION

Infirmier·ère

Tu veilles à éviter les pépins et les bobos en gardant toujours la sécurité à l'esprit. Tu connais les règles de base du secourisme. Tu es responsable de la pharmacie de l'équipe que tu penses à emporter à chaque activité et qui est toujours complète. Tu as dans ton téléphone et sur papier les numéros de téléphone de secours indispensables, où que tu sois. Sais-tu que l'on peut suivre une formation aux premiers secours dès 10 ans ? Demande à tes responsables comment faire. **C'est toi qui as en charge la bonne santé des membres de l'équipe.**

Ta mission, au service de l'équipe : le 1^{er} P.A.S.

- PROTÉGER**, en misant sur la prévention des risques et en appliquant les règles élémentaires d'hygiène et de sécurité.
- ALERTER** rapidement et efficacement en cas de nécessité, selon la gravité, les responsables ou les secours.
- SECOURIR** : tenir la pharmacie d'équipe et soigner les petites plaies, bosses, brûlures, piqûres, sous le contrôle des responsables.

Si ce poste correspond à ton talent d'Artisan·e, tu trouveras page 58 la liste d'actions que tu devras réaliser.

J'ai été infirmier·ère du au

POSTE D'ACTION

Gardien·ne du matériel

Tu entretiens le matériel de l'équipe. Tu connais son maniement, tu as le souci de le maintenir disponible et en bon état. Avec la ou le trésorier·ère, tu planifies le renouvellement du matériel.

Grâce à toi, ton équipe sera super efficace !

Ta mission, au service de l'équipe : le M.A.T.O.S.

MAINTENIR un stock de matériel complet et adapté.

ACCUMULER un tas d'astuces à utiliser dans le local, les activités, le défi ou le camp.

TRAITER le matériel comme un « trésor » à faire fructifier.

ORGANISER la gestion du matériel de l'équipe en partageant les responsabilités : rangement, entretien, achat...

SAVOIR informer et former sur la sécurité dans l'utilisation et le rangement des outils.

Si ce poste correspond à ton talent d'Artisan·e, tu trouveras page 59 la liste d'actions que tu devras réaliser.

J'ai été gardien·ne du matériel du au

POSTE D'ACTION

Secrétaire-reporter

Sur Internet ou à la bibliothèque, tu trouves toute l'information dont l'équipe a besoin. Tu prends des photos, des vidéos avec un appareil photo ou un smartphone. Tu tiens à jour le *Dynamo*, le blog de l'équipe, le livre d'or. Avec les reporters des autres équipes, tu conçois un panneau de photos de l'unité, à installer dans le temple. **Tu fais circuler l'info entre les membres de l'équipe.**

Ta mission, au service de l'équipe : M.E.D.I.A.

MÉMORISER ce qui fait l'originalité et la richesse de la vie d'équipe.

ÉCRIRE pour raconter les aventures de l'équipe, dans le livre d'or et le journal d'unité, dessiner, photographier.

DOCUMENTER (se) pour le défi, le camp, l'explo (auprès des mairies, offices de tourisme, etc.).

INFORMER l'équipe de tout ce qui concerne sa vie quotidienne et son projet.

AMÉLIORER les relations publiques et l'image de marque de l'équipe

Si ce poste correspond à ton talent d'Artisan-e, tu trouveras page 60 la liste d'actions que tu devras réaliser.

J'ai été secrétaire-reporter du au

POSTE D'ACTION

Pilote

Tu fais partie **des plus âgé·e·s**, tu as déjà une bonne expérience de la vie d'unité. Tu es **dynamique**, tu as **plein d'idées**, tu as envie de faire des choses avec les copains et copines, tu sais **organiser**. Les responsables t'ont proposé d'être la ou le pilote de l'équipe et tu en es d'accord.

À présent, c'est à toi de **dynamiser les autres membres de l'équipe**, de les **inciter à participer** à la vie de l'équipe et à **prendre des responsabilités** selon leurs capacités.

Tu veilles au bon fonctionnement de l'équipe : postes d'action, vie quotidienne, avancement du défi... Tu aides et tu formes tes coéquipiers·ères, en particulier les plus jeunes ou les nouveaux·lles arrivant·e·s. Tu valides le talent d'Éclaireur·se et tu participes avec les responsables à la validation des trois talents suivants. Tu donnes à chacun·e la possibilité de s'exprimer et de trouver sa place au sein de l'équipe. Tu es enfin la courroie de transmission entre ton équipe et le conseil de coordination (CdC) dont tu fais partie. Tu donnes l'avis de l'équipe et tu retransmets les décisions du CdC à ton équipe.

Ta mission, au service de l'équipe :

G.U.I.D.E.R.

GÉRER et coordonner la vie de l'équipe au quotidien, son défi.

UNIR ses efforts à ceux de la ou du copilote.

INVITER chaque coéquipiers·ères à progresser.

DYNAMISER l'équipe en montrant l'exemple et en conservant sa bonne humeur même dans les difficultés.

ÉCOUTER l'avis des autres, et veiller à ce que chacun·e ait sa place.

REPRÉSENTER l'équipe et retransmettre les informations.

J'ai été pilote du au

POSTE D'ACTION

Copilote

Tu fais aussi partie des plus ancien-ne-s. Tu t'entends bien avec la ou le pilote, et **ensemble, vous avez encore plus d'énergie.**

Tu discutes souvent avec elle ou lui de ce que pourrait faire l'équipe. Quand la ou le pilote est absent-e, tu es capable de la ou le remplacer.

Avec la ou le pilote, au début de l'année, tu veilles à ce que les postes d'action tournent entre les membres de l'équipe.

Comme pour la ou le pilote, ce sont les reponsables qui t'ont nommé-e à ce poste en début d'année.

Ta mission, au service de l'équipe : en A.V.A.N.T.

ASSUMER le rôle de pilote en cas d'absence, d'intérim ou de séparation de l'équipe pour des activités spéciales.

VEILLER au bien-être des membres de l'équipe.

ASSURER la qualité de la vie quotidienne (services, rangement, etc.).

NAVIGUER en étroite collaboration avec sa ou son pilote ; vous êtes complémentaires et solidaires.

TROUVER de nouvelles idées et pistes d'amélioration pour l'équipe.

J'ai été copilote du au

7 TALENTS POUR PROGRESSER

Plus encore, se voir **progresser**, pouvoir mesurer le chemin déjà parcouru et avoir une **direction claire** à suivre, voilà qui permet de rester motivé·e pour continuer à avancer. C'est le rôle des **7 talents**, qui vont jalonner ta progression tout au long de ta vie dans l'unité.

Le principe est simple : pour chaque talent il existe une liste d'actions à réaliser qui est la même dans toutes les unités.

On fait un seul talent à la fois et pour passer d'un talent au suivant, il suffit d'avoir accompli chacune des actions indiquées sur la liste, et donc d'avoir coché toutes les cases. C'est ta ou ton pilote ou un·e responsable qui validera le talent avec toi.

Voici les 7 talents dans l'ordre :

**Éclaireur·se – Artisan·e – Campeur·se –
Explorateur·rice Spécialiste – Expert·e –
Pionnier·ère.**

Certains talents sont généralistes :

la liste des actions à réaliser est la même
pour tout le monde.

D'autres sont thématiques :

tu choisis un domaine que tu souhaites approfondir.



Cousu sur la **manche gauche** de ta **chemise**, l'insigne du **nœud de carrick** montrera à tout le monde où tu en es.

Au départ, les espaces entre les ficelles à l'intérieur du nœud sont vides.

À chaque nouveau talent, les responsables te donneront le petit morceau de couleur correspondant. Il est en velcro, tu n'auras qu'à le poser dans son espace et il s'accrochera tout seul. Les talents s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre et à la fin de ta vie d'éclair, lorsque tu auras validé le talent de Pionnier·ère **tu pourras fièrement porter l'insigne multicolore au grand complet !**

Bien sûr, plus tu avances dans les talents et plus la liste des actions à faire est ambitieuse. C'est normal : à ton arrivée dans l'unité, tu as énormément de choses à découvrir, qui sont toutes simples et pourtant indispensables à maîtriser pour une vie scoute efficace (faire ton sac, monter la tente de l'équipe, etc). Puis le temps passe, tu es plus à l'aise et tu peux **approfondir** certaines choses, **te spécialiser** dans certains domaines. Enfin, avant de passer aux aîné·e-s, il est temps de **transmettre** toute **ton expérience** aux nouveaux·lles arrivant·e-s. Fort logiquement, alors que les premiers talents défilent assez vite, les derniers s'étaleront sur plus de temps.

Tu trouveras dans les pages qui suivent :

- un tableau qui résume l'ensemble du parcours
- une description détaillée de chacun des talents
- la liste des talents thématiques avec les actions à réaliser.

TALENT 1
ÉCLAIREUR·SE

**Je découvre les compétences utiles
à la vie de l'équipe et de l'unité**

3 premiers WE	1 ^{er} CAMP	2 ^e ANNÉE	2 ^e CAMP	
---------------	----------------------	----------------------	---------------------	--

TALENT 2
ARTISAN·E

J'apprends un poste d'action

janvier à juillet 1 ^{re} année	1 ^{er} CAMP	2 ^e ANNÉE	2 ^e CAMP	
--	----------------------	----------------------	---------------------	--

TALENT 3
CAMPEUR·SE

J'apprends à camper

1 ^{re} ANNÉE	1 ^{er} CAMP	2 ^e ANNÉE	2 ^e CAMP	
-----------------------	----------------------	----------------------	---------------------	--

TALENT 4
EXPLORATEUR·RICE

**J'approfondis mes compétences
liées à la vie de l'équipe et de l'unité**

1 ^{re} ANNÉE	1 ^{er} CAMP	2 ^e ANNÉE	2 ^e CAMP	
-----------------------	----------------------	----------------------	---------------------	--

TALENT 5
SPÉCIALISTE

Je vais plus loin

1 ^{re} ANNÉE	1 ^{er} CAMP	2 ^e ANNÉE	2 ^e CAMP	
-----------------------	----------------------	----------------------	---------------------	--

TALENT 6
EXPERT·E

Je deviens expert

1 ^{re} ANNÉE	1 ^{er} CAMP	2 ^e ANNÉE	2 ^e CAMP	
-----------------------	----------------------	----------------------	---------------------	--

TALENT 7
PIONNIER·ÈRE

**Je transmets et je me mets
au service des autres**

1 ^{re} ANNÉE	1 ^{er} CAMP	2 ^e ANNÉE	2 ^e CAMP	
-----------------------	----------------------	----------------------	---------------------	--

3 ^e ANNÉE	3 ^e CAMP	4 ^e ANNÉE	4 ^e CAMP
----------------------	---------------------	----------------------	---------------------



3 ^e ANNÉE	3 ^e CAMP	4 ^e ANNÉE	4 ^e CAMP
----------------------	---------------------	----------------------	---------------------



3 ^e ANNÉE	3 ^e CAMP	4 ^e ANNÉE	4 ^e CAMP
----------------------	---------------------	----------------------	---------------------



3 ^e ANNÉE	3 ^e CAMP	4 ^e ANNÉE	4 ^e CAMP
----------------------	---------------------	----------------------	---------------------



3 ^e ANNÉE	3 ^e CAMP	4 ^e ANNÉE	4 ^e CAMP
----------------------	---------------------	----------------------	---------------------



3 ^e ANNÉE	3 ^e CAMP	4 ^e ANNÉE	4 ^e CAMP
----------------------	---------------------	----------------------	---------------------

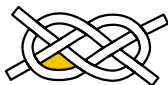


3 ^e ANNÉE	3 ^e CAMP	4 ^e ANNÉE	4 ^e CAMP
----------------------	---------------------	----------------------	---------------------



TALENT GÉNÉRALISTE

ÉCLAIREUR-SE



Bienvenue : te voilà accueilli-e par ton équipe. Avec les Louves, les Guépards ou les Carcajous, tu découvres peu à peu la vie éclai : les jeux, les chants, les traditions, le fonctionnement de l'équipe... **Le talent Éclaireur-se rassemble les quelques points de base à connaître** pour pouvoir occuper une vraie place dans l'équipe. N'hésite pas à demander conseil à ta ou ton pilote, c'est son rôle de t'aider pour ce premier talent comme pour les suivants. Elle ou il en validera la fin. Tu verras : le talent Éclaireur-se est assez simple, les actions à réaliser s'enchaînent rapidement. Au bout de deux ou trois sorties tu auras sans doute tout coché, et **tu auras donc obtenu ton premier talent !**

Parole et partage

- Je participe activement aux discussions en équipe.

Vie dans l'unité

- Je suis régulièrement présent-e et actif-ve aux sorties/ WE ;
- Je porte la tenue EEUDF (complète, avec ses insignes) pendant les activités ;
- Je participe aux services quotidiens avec bonne humeur ;

- J'ai découvert la loi EEUDF ;
- J'ai découvert la promesse et son sens ;
- Je connais le déroulement des 7 talents ;
- Je connais les postes d'action d'une équipe pour en choisir un ;
- Je connais le cri et l'histoire de mon équipe ;
- Je connais les membres de mon équipe et j'ai noté leurs coordonnées (téléphone, email).

Vie en société

- J'ai aidé les autres membres de l'équipe dans la vie quotidienne ;
- Je connais et j'applique les règles de sécurité de la marche à pied de jour comme de nuit ;
- Je connais mon quartier et ses centres d'intérêt (mairie, école, médecin, boulangerie, musée, etc.).

Savoir-faire

- On m'a appris à allumer un feu et à le surveiller ;
- Je participe au montage de la tente d'équipe ;
- Je sais faire un nœud plat ;
- Je sais m'orienter avec une carte ou un plan ;
- Je sais utiliser en toute sécurité les outils de l'équipe : hache, scie, réchaud ;
- Je sais prévoir mes affaires en fonction des activités et charger mon sac correctement ;
- Je connais et comprend les principaux signaux morse utilisés ;
- Je connais des chants de table.

Santé

- Je me lave régulièrement et je me brosse les dents en WE.

TALENT THÉMATIQUE

ARTISAN·E



Maintenant que tu as découvert la vie de l'unité et de l'équipe, tu vas t'impliquer et participer au bon fonctionnement de ton équipe. Pour cela, lors d'un conseil d'équipe, tu vas **choisir un poste d'action** que tu tiendras tout au long de l'année scolaire et du camp. La liste des postes d'action possibles est la suivante : **trésorier·ère, intendant·e, infirmier·ère, gardien·ne du matériel ou secrétaire-reporter.**

Chaque poste possède une liste d'actions à réaliser pour valider le talent (voir ci-après). Bien sûr, ton poste ne s'arrête pas dès que tu as validé ton talent. Tu continues à remplir ton rôle au service de ton équipe. Et les années suivantes, tu auras un nouveau poste, sans que cela ne corresponde à un talent.

Ce talent se déroule le plus souvent sur le reste de l'année scolaire. C'est ta ou ton pilote avec un·e responsable qui le valideront ensemble. Tu recevras alors la **marque orange** à fixer sur ton insigne, et tu pourras te lancer dans celui de Campeur·se.

Trésorier·ère

Matériel

- J'ai une caisse (boîte qui ferme ou portefeuille solide), une calculatrice, un crayon, une gomme, un carnet de comptes ;
- Je tiens la caisse à disposition de l'équipe, prête à servir.

Budget

- J'ai réalisé, aidé de ma ou mon pilote, un budget prévisionnel équilibré et en rapport avec notre projet d'équipe ;
- Je tiens au courant ma ou mon pilote de l'état de la caisse d'équipe en fonction du budget prévisionnel.

Tenue des comptes, après chaque activité

- J'écris chaque dépense et chaque recette dans le carnet de comptes ;
- Je récupère toutes les factures, les numérote et les colle dans le carnet ;
- Je m'assure que le contenu de la caisse correspond à ce qui est écrit sur le carnet.

Intendant·e

Matériel

- J'entretiens et je complète le matériel de cuisine de mon équipe (épices, ingrédients, ustensiles...) ;
- J'ai un livre de recettes d'équipe et je l'alimente.

Produits

- Je connais les produits de saison et j'adapte mes repas en conséquence ;

- Je fais attention à l'origine des produits et je favorise une production de proximité ;
- Je réalise des menus équilibrés pour mon équipe ;
- Je connais les quantités nécessaires par personne pour les aliments de base (riz, pâtes, viande, laitages, pain, fruits, légumes...).

Technique

- Je me suis renseigné·e et je mets en pratique différentes techniques d'utilisation et de préparation des aliments ;
- Je sais améliorer simplement les plats de base (épices, sauces, présentation...).

Hygiène

- Je connais les règles indispensables d'hygiène alimentaire (conservation, cuisson, préparation...) ;
- J'ai présenté les règles d'hygiène aux autres membres de l'équipe ;
- Je veille à faire appliquer ces règles en toute circonstance.

Infirmier·ère

- J'ai suivi dans l'unité une initiation par une personne possédant le PSC1.

Matériel

- J'ai une pharmacie d'équipe et je la tiens propre et complète ;
- Je connais le matériel et les produits de la pharmacie d'équipe ;
- Je tiens à jour le registre des soins.

Technique

- Je connais et fait appliquer les règles d'hygiène élémentaires (lavage des mains, des dents, etc.) ;
- Je suis attentif·ve à l'état de santé général de mon équipe (fatigue, moral, bobos...) et le signale si nécessaire ;
- Je connais la conduite à tenir en cas d'accident, les numéros de téléphone d'urgence, les signaux de détresse en mer et en montagne ;
- Je connais les principaux dangers de la vie en plein-air (routes, animaux, végétaux, éléments naturels) et les précautions d'usage ;
- Je connais les règles de sécurité sur route et en montagne et j'en fais une présentation aux membres de l'équipe, en particulier avant l'explo ;
- Je désinfecte les petites plaies de mes équipiers·ères.

Gardien·ne du matériel

Matériel

- Je connais le matériel d'équipe nécessaire ;
- J'ai réalisé et je tiens à jour l'inventaire du matériel de l'équipe ;
- Je complète mon matériel d'équipe si besoin ;
- Je marque le nouveau matériel aux couleurs de mon équipe ;
- Je m'assure que l'équipe a le matériel dont elle a besoin lors de ses activités.

Technique

- Je protège mon matériel des détériorations (saleté, humidité, mauvaise utilisation, suie...) ;
- Je sais entretenir et réparer le matériel d'équipe (dérrouiller, graisser, aiguïser, affuter, recoudre, etc.).

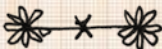
Secrétaire-reporter

Matériel

- J'ai à portée de main bloc note, stylo, appareil photo ;
- J'amène le carnet de bord de l'équipe lors des activités.

Technique

- Je tiens à jour le carnet de bord qui montre et raconte l'histoire de l'équipe (articles, humeurs, photos, dessins...)
- Je suis responsable de l'archivage des carnets de bord de l'équipe ;
- Je prends des notes lors des conseils d'équipe, je rédige le compte rendu et je le transmets à toute l'équipe.



TALENT THÉMATIQUE

CAMPEUR-SE



Avec le précédent talent, tu as montré que ton équipe pouvait **compter sur toi**. Comme son nom l'indique, le talent de Campeur-se regroupe des savoir-faire utiles à la vie en plein air et au camp.

Ce talent est thématique, il te permet **d'approfondir un domaine précis**.

Tu peux le choisir dans la liste suivante:

froissartage, topographie, cuisine, secourisme, transmission, campisme.

Avant de choisir, n'hésite pas à regarder la liste des actions à réaliser pour chaque talent,

pour savoir en quoi il consiste.

Ce talent se déroule le plus souvent sur ton premier camp d'été et il peut se poursuivre sur ta deuxième année. Ta marque **bleue clair**,

à fixer sur ton insigne, te sera **remise par les responsables devant toute l'unité réunie !**

Campisme, niveau Campeur·se

- Je connais chaque élément constitutif d'une tente ;
- J'ai monté correctement une tente d'équipe à 2 en moins de 15 minutes ;
- J'ai passé au moins 20 nuits sous la tente ;
- J'ai changé un tendeur ;
- J'ai redressé des sardines ;
- Je sais plier, nettoyer et ranger une tente ;
- Je sais choisir l'emplacement de la tente ;
- J'ai fabriqué un banc ou un tabouret de camp ;
- J'ai monté un coin de feu fonctionnel ;
- J'ai monté un lavabo de camp.

Cuisine, niveau Campeur·se

- Je sais utiliser les techniques de cuisson utilisant le feu (broche, brochette, pierrade, dans les braises) ;
- Je tiens la cuisine, les vivres et la vaisselle en état de propreté ;
- Je connais le temps de cuisson des aliments ;
- Je connais les proportions relatives à une personne ;
- Je connais les produits de saison et j'adapte mes menus en conséquence ;
- Je connais et respecte l'équilibre alimentaire ;
- Je me suis organisé·e de façon que chaque plat soit cuit à point et arrive chaud sur la table ;
- Je sais découper correctement la viande et le poisson ;
- Je connais et respecte la chaîne du froid ;
- J'ai réalisé 2 sauces salées différentes en accompagnement (mayonnaise, roquefort, béarnaise, béchamel, hollandaise, pesto, vinaigrette, tapenade, cocktail, rouille, etc.) ;

- J'ai réalisé 2 crèmes et mousses sucrées différentes (ganaches, crème anglaise, coulis, sirop, compote, crème chantilly, meringue, etc.) ;
- J'ai réalisé une des différentes pâtes (à pain, brisée, sablée, feuilletée, à choux, à brioche, etc.) ;
- J'ai dirigé la cuisine (menu, confection et nettoyage) d'au moins deux repas.

Froissartage, niveau Campeur·se

- Je sais utiliser une hachette sans danger ;
- Je sais couper un tronc à la scie ;
- J'ai fabriqué une astuce pour améliorer le quotidien de mon équipe ;
- J'ai fait un méplat ;
- J'ai fait un mi-bois ;
- J'ai fait un brêlage.

Secourisme, niveau Campeur·se

- J'ai suivi une initiation par un.e membre de l'unité, titulaire du PSC1 ;
- Je connais les numéros d'appel du SAMU, des pompiers, de la police et de la gendarmerie ;
- Je nettoie etpanse proprement une plaie superficielle à l'aide de la pharmacie d'équipe ;
- Je soigne mes équipiers·ères dans les cas suivants : piqûre, petite brûlure, ampoule, écharde, morsure de tique sous contrôle de l'infirmier·ère de l'unité ;
- J'ai fait de la prévention auprès de mon équipe pour éviter insolation et morsure de serpent ou de tique.

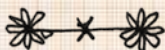
Topographe, niveau Campeur·se

- J'ai orienté une carte avec et sans boussole ;
- J'ai trouvé ma position sur une carte ;
- Je connais la légende des cartes IGN au 1/25 000^e ;
- J'ai calculé un azimut ;
- J'ai calculé la longueur d'un itinéraire d'après la carte ;
- J'ai suivi un itinéraire sans me tromper.

Transmission-messenger·ère,

niveau Campeur·se

- Je sais coder et décoder un message écrit en morse ;
- Je sais coder et décoder un message écrit en sémaphore ;
- Je connais les principales lettres du morse utilisé dans mon unité ;
- Je connais 3 codes secrets différents.



TALENT GÉNÉRALISTE

EXPLORATEUR·RICE



Tu as désormais tes habitudes au sein de ton équipe. **Autonome**, tu commences à **maîtriser la vie scout**, tu deviens un **élément solide** de l'unité sur qui l'on peut compter.

Le talent Explorateur-riche est généraliste : il n'y a pas de domaine à choisir, tous les éclaireurs·ses suivent la même liste d'actions à réaliser.

Ce talent devrait s'étaler en moyenne le temps d'une année et d'un camp.

Parole et partage

- Je participe activement aux moments spirituels et autres discussions organisées en équipe et en unité ;
- J'ai participé à l'organisation d'un jeu basé sur l'entraide et la coopération.

Vie dans l'unité

- J'utilise les idées (techniques, jeux, chants, sketches...) présentées dans le carnet *Bivouac* ou recueillies dans ma vie scoute ;
- J'ai créé un numéro pour une veillée (sketch, mime, danse, lecture, etc.) ;
- Je connais l'histoire du scoutisme (naissance, jamboree, etc.) ;
- Je connais les mouvements du scoutisme en France ;
- Je connais l'organisation des EEUdF ;
- Je vis la loi, conformément à ma promesse ;
- J'ai proposé et animé un petit jeu.

Vie en société

- J'ai participé à une action de service tournée vers l'extérieur de l'unité ;
- Je suis au courant de l'actualité et je suis capable de parler d'un fait qui m'a intéressé-e ;
- J'utilise les services publics (ex. La Poste, la médiathèque, la SNCF...) ;
- Je sais utiliser Internet (moteurs de recherche, emails, réseaux sociaux...), j'en connais les intérêts et les limites.

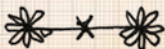
Savoir-faire

- J'ai changé une ampoule en toute sécurité ;
- J'ai réparé une crevaillon de vélo ;
- J'ai peint une surface ;
- Je sais faire 4 nœuds différents ;
- J'ai préparé un repas pour mon équipe ;
- J'ai construit une partie des installations du coin d'équipe ;

- Je sais suivre un itinéraire sur une carte ;
- Je sais utiliser une boussole, j'ai calculé et suivi un azimut ;
- J'ai allumé un feu en respectant les règles de sécurité ;
- Je déchiffre et j'utilise le morse ;
- J'utilise et j'entretiens le matériel de l'équipe et de l'unité :
aiguiser, affûter, ranger, nettoyer ;
- Je sais lover une corde et faire une pelote de ficelle.

Santé

- Je dors suffisamment par rapport à mes besoins ;
- Je sais doser mes efforts en fonction de mes limites ;
- J'ai préparé des menus équilibrés pour mon équipe ;
- Je connais la conduite à tenir en cas d'accident ;
- Je sais soigner les blessures simples ;
- Je connais et j'applique les règles élémentaires d'hygiène pour la conservation des aliments, la propreté des titas, la toilette quotidienne.



TALENTS THÉMATIQUES

SPECIALISTE ET EXPERT·E



Depuis que l'on t'a remis ton talent d'Explorateur-riche, plus de la moitié de ton insigne de **nœud de carrick** est remplie. Au premier coup d'œil sur ta chemise, toute l'unité sait qu'elle a affaire à quelqu'un·e **d'expérimenté·e** et de **compétent·e**.

Tu vas bien sûr continuer à progresser, dans de nouveaux domaines comme dans ceux que tu connais déjà. C'est l'objet de ces deux talents thématiques.

La liste des actions à réaliser est en trois parties : Campeur·se, Spécialiste et Expert·e.

Si tu en es au talent de Spécialiste, tu réaliseras les actions Campeur·se (si ce n'est pas déjà fait) et Spécialiste dans le thème choisi. Si tu en es au talent d'Expert·e, tu réaliseras toutes les actions Campeur·se, Spécialiste et Expert·e dans le thème choisi. Ces talents se déroulent en général sur tes troisième et quatrième années.

Campisme, niveau Spécialiste

Les pré-requis sont d'avoir validés les items du talent Campeur-se en campisme.

- Je fais le suivi du rangement du matériel de camp au local ;
- J'ai recousu une tente (œillet, accroc, accroche d'un tendeur...) ;
- Je sais monter correctement une bâche pour faire un abri ;
- J'ai monté un vaisselier de camp ;
- J'ai monté un étendoir à linge ;
- J'ai réalisé des plats « trappeur » simples : pommes de terre sous la braise, brochettes, etc. ;
- J'ai prévu un itinéraire d'explo ;
- Je connais la légende des cartes IGN 1/25000^e.

Campisme, niveau Expert-e

Items Campeur-se + items Spécialiste +

- J'ai personnalisé une tente d'équipe ;
- J'ai organisé les étapes d'une explo : recherche des lieux de couchage, ravitaillement, etc. ;
- Je connais les principaux signes météo grâce aux nuages ;
- J'ai déjà allumé un feu sous la pluie.

Cuisine, niveau Spécialiste

Items du niveau Campeur-se +

- J'ai installé une cuisine d'équipe modèle en construisant un feu surélevé ou un four ;

- J'ai utilisé des techniques de cuisson au feu ;
- Je veille à la conservation des provisions et à la destruction des détritiques ;
- J'ai réalisé 5 sauces salées différentes en accompagnement (mayonnaise, roquefort, béarnaise, béchamel, hollandaise, pesto, vinaigrette, tapenade, cocktail, rouille, etc.) ;
- J'ai réalisé 5 crèmes et mousses sucrées différentes (ganaches, crème anglaise, coulis, sirop, compote, crème chantilly, meringue, etc.) ;
- J'ai réalisé 2 pâtes différentes (à pain, brisée, sablée, feuilletée, à choux, à brioche, etc.) ;
- J'ai dirigé la cuisine (menu, confection et nettoyage) d'au moins 4 repas.

Cuisine, niveau Expert-e

Items Campeur-se + items Spécialiste +

- Je me suis servi de différents bois en tenant compte de leur valeur combustible (bois blancs, bois durs, bois résineux) ;
- J'ai réalisé 10 sauces salées différentes en accompagnement (mayonnaise, roquefort, béarnaise, béchamel, hollandaise, pesto, vinaigrette, tapenade, cocktail, rouille, etc.) ;
- J'ai réalisé 10 crèmes et mousses sucrées différentes (ganaches, crème anglaise, coulis, sirop, compote, crème chantilly, meringue, etc.) ;
- J'ai réalisé 4 pâtes différentes (à pain, brisée, sablée, feuilletée, à choux, à brioche, etc.) ;
- J'ai dirigé la cuisine (menu, confection et nettoyage) d'au moins 8 repas.

Froissartage, niveau Spécialiste

Items du niveau Campeur·se +

- J'ai coupé un arbre correctement (ébrancher, rendre la souche propre) ;
- Je connais les principaux outils de froissartage, leurs usages et leur entretien ;
- J'ai réalisé un mi-bois chevillé ;
- J'ai réalisé un tenon-mortaise.

Froissartage, niveau Expert·e

Items Campeur·se + items Spécialiste +

- J'ai établi un programme de construction pour les installations de l'équipe (plans, planning) ;
- J'ai fait une maquette des installations de camp.

Secourisme, niveau Spécialiste

Items du niveau Campeur·se + environ 10 h

- J'ai suivi la formation Prévention et Secours Civique de niveau 1 ;
- Je soigne les membres de l'unité dans les cas suivants : saignement de nez, corps étranger dans l'œil, petite coupure ;
- Je connais la conduite à tenir en cas de fracture fermée, luxation et entorse.

Secourisme, niveau Expert·e

Items Campeur·se + items Spécialiste + Environ 10 h

- J'ai initié mon équipe, mon unité à savoir ce qu'il faut faire dans les cas suivants : piqûre, petite brûlure, ampoule, écharde ;

- J'ai montré la conduite à tenir en cas d'accident ou de malaise pour : protéger, faire un bilan (conscience, ventilation, circulation), alerter (qui, comment) ;
- J'ai montré comment soulever, déplacer, transporter un·e malade ou un·e blessé·e et se comporter correctement dans une équipe de brancardage ;
- Je sais ce qu'il faut faire en cas de brûlure du deuxième et troisième degré, fracture ouverte.

Topographe, niveau Spécialiste

Items du niveau Campeur·se + environ 10 h

- J'ai suivi un azimut à la boussole sur 1 km sans carte ;
- J'ai calculé un azimut entre 2 points sur la carte ;
- J'ai reconnu les éléments qui m'entourent à l'aide des informations de la carte ;
- J'ai trouvé la direction du sud sans boussole à l'aide d'une montre ;
- J'ai préparé un itinéraire sur une carte en prenant en compte la distance, la capacité de mon équipe, le dénivelé, les points de ravitaillement, les zones dangereuses, etc. ;
- J'ai passé au moins 7 heures sur le terrain à m'exercer.

Topographe, niveau Expert·e

Items Campeur·se + items Spécialiste + Environ 10 h

- J'ai réalisé le croquis Gilwell d'un itinéraire ou le croquis panoramique d'un paysage ;
- J'ai réalisé une coupe de terrain entre 2 points de la carte.

Transmission-messenger·ère,

niveau Spécialiste

Items du niveau Campeur·se + environ 10 h

- J'ai transmis et réceptionné un message en morse ;
- J'ai transmis et réceptionné un message en sémaphore ;
- J'ai fabriqué un dispositif pour transmettre un message morse de nuit ;
- J'ai organisé pour mon équipe ou mon unité un jeu basé sur des codes secrets.

Transmission-messenger·ère,

niveau Expert·e

Items Campeur·se + items Spécialiste +

- J'ai décodé une phrase en morse sans papier ni stylo ;
- J'ai appris un nouveau code secret à mon équipe ;
- J'ai codé et décodé un message avec une clé de code.

Animateur·rice de chants,

niveau Spécialiste

Environ 20 h

- Je connais les chants utilisés régulièrement dans mon unité ;
- J'ai obtenu l'attention de mon auditoire ;
- Je m'assure que les chants sont connus ou je tiens les paroles à disposition sur panneaux ou sur feuilles ;
- J'ai animé un chant : donné le ton, le tempo, fait chanter et clos ;

- Lorsque j'anime un chant, j'ai les mains libres afin de donner des indications aux chanteurs·ses (plus fort, moins vite, etc.) ;
- J'ai fait découvrir de nouveaux chants à mon équipe puis à mon unité ;
- J'ai tenu un recueil de chants à disposition de mon unité (recelant de nouveaux chants et pouvant être augmenté au fil du temps avec d'autres chants).

Animateur·rice de chants,

niveau Expert·e

Items Spécialiste + Environ 10 h

- Je saisis chaque occasion pour animer les chants au sein de mon équipe et de mon unité ;
- J'ai proposé des chants en toute circonstance ;
- J'ai animé un petit groupe de chanteurs·ses (« chorale ») capable d'entraîner le reste de l'unité sur la découverte de nouveaux chants ;
- J'ai animé des canons et/ou des chants à plusieurs voix.

Animateur·rice de jeux, niveau Spécialiste

Environ 20 h

- Je me suis assuré·e, assez tôt, de disposer de tout le matériel nécessaire et de son bon fonctionnement (foulard, corde, ballon, etc.) ;
- J'ai défini les limites du terrain au préalable et m'assure qu'elles sont connues des participant·e·s ;
- J'ai expliqué clairement les règles d'un petit jeu (être vu·e et compris·e de tous et toutes) ;
- J'ai motivé les participant·e·s (être motivé·e soi-même, introduire du *decorum*, etc.) ;

- J'ai animé 10 petits jeux au sein de mon équipe ou de mon unité ;
- J'ai veillé à l'équilibre des forces entre les équipes ;
- J'ai arbitré de manière impartiale et proclamé les résultats du jeu à la fin ;
- J'ai organisé le rangement du matériel et le nettoyage du terrain ;
- J'ai fait découvrir de nouveaux jeux à mon unité ;
- Je tiens un recueil de jeux à disposition de mon unité (recelant de nouveaux jeux et pouvant être augmenté au fil du temps avec d'autres jeux).

Animateur·rice de jeux, niveau Expert·e

Items Spécialiste + Environ 10 h

- À tout moment, je suis capable de trouver un jeu adapté à la situation (nombre de participant·e·s, moment du jour, matériel, etc.) ;
- Je module les règles au besoin (supprimer une règle imprécise, l'adapter au timing, etc.) ;
- En cours de jeu, je n'interviens qu'à bon escient, d'une voix claire et avec des phrases courtes ;
- J'ai organisé un grand jeu (création, organisation, animation, clôture animée de la fin du jeu, rangement) pour mon équipe ou mon unité ;
- Je suis capable d'évaluer le jeu (terrain de jeu trop petit, pas assez de temps, bonne compréhension des règles, etc.).

Batelier·ère, niveau Spécialiste

- Je connais les éléments d'une rivière : sens des courants et contre courants, état des berges, obstacles ;
- Je connais les termes techniques des éléments d'une embarcation : bosse, pointe, bout, banc, hiloire, coque, pale ;
- Je sais nager 50 m et m'immerger ;
- Je sais m'équiper pour une activité nautique : chaussures fermées, short, pull en laine, chapeau ;
- Je sais me protéger de l'hydrocution, du soleil, de la soif ;
- Je sais embarquer et débarquer ;
- J'ai dirigé avec succès une embarcation sur un plan d'eau calme ;
- J'ai effectué au moins 15 km de descente de rivière ;
- J'ai effectué un portage ;
- J'ai arrimé solidement des canoës sur une remorque.

Batelier·ère, niveau Expert·e

Items Spécialiste +

- J'ai dirigé avec succès une embarcation sur un plan d'eau de classe 2 ;
- J'ai réparé un canoë en fibre ou en plastique ;
- J'ai lancé une bouée à 7 m en la faisant retomber au plus à 1 m de la nageuse ou du nageur ;
- J'ai effectué au moins 25 km de descente de rivière ;
- J'ai organisé une descente de rivière pour mon équipe (matériel, itinéraire, logistique, consignes de sécurité).

Bâtitseur·se de paix, niveau Spécialiste

Environ 20 h

- Je connais la charte de la ou du médiateur·rice ;
- J'ai fixé le cadre d'une médiation ;
- J'ai aidé quelqu'un·e à se sentir mieux en l'écouter avec empathie ;
- J'ai mis en place une démarche de médiation pour aider 2 personnes en conflit ;
- J'ai organisé un atelier ou espace d'expression des émotions en utilisant des techniques spécifiques (mur d'expression, montgolfière, etc.) ;
- J'y ai participé en exprimant moi-même mes émotions ;
- Lors d'un conseil d'équipe, j'ai animé les débats sur un sujet qui était conflictuel au sein de l'équipe ;
- J'ai valorisé, auprès de l'unité, les issues positives données aux conflits ;
- J'ai participé avec ma ou mon pilote à l'évaluation objective et la remise des talents d'Éclaireur·se, Artisan·e et Campeur·se ;
- J'ai réfléchi à la façon dont des personnages de la Bible ont pu faire face à 2 ou 3 situations conflictuelles, et j'en ai fait part à mon équipe (Jacq 1.19-20 ; Eph 4.26 ; Mat 18.15-17 ; Mat 18.21-35 ; Néh 5, Jean 8, etc.).

Bâtitseur·se de paix, niveau Expert·e

Items Spécialiste +

- J'accompagne un·e autre éclai dans ses débuts comme médiateur·rice ;
- Je participe régulièrement à la préparation de l'ordre du jour du conseil d'unité, en fonction des propositions des éclais ;

- J'ai participé à la préparation et à la réalisation d'une activité (moment de réflexion, débat, grand jeu, moment spi, etc.) pour l'unité, sur une de ces thématiques : les rapports filles-garçons / l'égalité femmes-hommes / la sexualité, la rencontre de l'autre (différences intergénérationnelles, interculturelles, sociale, de handicap, de religion) ;
- Je réagis lorsque dans mon équipe, quelqu'un·e utilise un stéréotype homophobe, sexiste, raciste, humiliant (choix des insultes, type de blagues, etc.).

Citoyen·ne du monde, niveau Spécialiste

Environ 20 h

- Je connais des chansons de différentes cultures et j'en ai appris une à mon équipe ;
- J'ai fait jouer mon équipe ou mon unité à un sport étranger méconnu ;
- Je connais des contes de pays étrangers et j'en ai raconté un à mon équipe ;
- J'ai rencontré des scout·e·s d'une autre association du Scoutisme Français ;
- J'ai rencontré une association qui travaille avec l'international (ONG, institution, association d'entraide) ;
- J'ai réalisé deux recettes de pays étrangers ;
- Je connais 10 monuments ou sites remarquables de par le monde et je sais les situer ;
- J'ai participé à l'opération Lumière de Bethléem ;
- Je connais des noms d'associations étrangères de scoutisme.

Citoyen·ne du monde, niveau Expert·e

Items Spécialiste + Environ 10 h

- J'ai expérimenté la pratique d'un instrument traditionnel venant d'un autre pays (percussions, bouzouki, cornemuse, oud, etc.) ;
- J'ai appris les rudiments d'une langue que je n'apprends pas au collège/lycée ;
- J'ai organisé un jeu proposé soit par une association qui travaille avec l'international (La Cimade, ACAT, CCFD Terre Solidaire, etc.), soit par des scout·e·s étrangers·ères ;
- J'ai participé au JOTI/JOTA ;
- J'ai réalisé une présentation de l'unité à destination d'une unité étrangère (poster, montage vidéo, etc.) ;
- J'organise un contact suivi avec une unité étrangère (par courrier, réseaux sociaux, etc.) ;
- J'ai organisé un jeu (de piste, d'approche, de plateau...) faisant découvrir un pays étranger (messages dans une autre langue, découverte de la géographie, des traditions, etc.).

Community leader (animateur·rice de communauté), niveau Spécialiste

- J'ai créé et/ou animé le compte de mon équipe sur un réseau social ;
- J'ai fait connaître mon équipe grâce aux réseaux sociaux : historique, activités, projets ;
- J'ai fait connaître l'existence du compte à mon groupe local / ma région.

Community leader

(animateur·rice de communauté), niveau Expert·e

Items Spécialiste +

- J'ai rajouté 20 membres/ami·e ·s en plus à notre groupe sur le réseau social ;
- J'alimente régulièrement de nouvelles pertinentes et autorisées le compte de mon équipe ;
- J'ai organisé un événement pour mon équipe grâce notamment aux réseaux sociaux.

Infographiste, niveau Spécialiste

- J'ai réussi à faire le portrait d'une personne avec un logiciel de traitement d'image ;
- Je connais 3 logiciels d'infographie (traitement d'image, manipulation de plan, mise en pages, etc.) ;
- J'ai expliqué 5 différents formats d'images ;
- J'ai fait l'affiche d'un événement via un logiciel de mise en pages ou de PAO.

Infographiste, niveau Expert·e

Items Spécialiste +

- J'ai réussi à faire le portrait de mon équipe en camp grâce à un logiciel de traitement d'images ou modéliser mon camp en 3D ;
- J'ai initié au moins un·e de mes co-équipiers·ères à un logiciel de traitement d'image ;
- J'ai réalisé les supports de communication d'un événement organisé par mon unité/mon groupe local (flyers, affiches, logo, etc.).

Mains habiles, niveau Spécialiste

- Je me suis servi de mon couteau de poche ;
- Je me suis servi et j'ai entretenu une hachette ;
- Je me suis servi d'une scie égoïne ;
- J'ai planté des clous ;
- J'ai marqué le matériel d'équipe à la peinture ;
- J'ai nettoyé correctement le matériel de peinture ;
- J'ai cousu un bouton ;
- J'ai lové une corde ;
- J'ai utilisé le nœud plat et le nœud de chaise ;
- J'ai taillé un piquet en pointe ;
- J'ai fabriqué un objet utile à mon équipe (fanion, set de table, blason, un sac, etc.).

Mains habiles, niveau Expert·e

Items Spécialiste +

- J'ai réalisé pour mon coin d'équipe une installation utile au quotidien (porte serviette, étagère, un banc, un tableau d'affichage, etc.) ;
- J'ai peint une surface sans faire de coulure ;
- J'ai fait de la pyrogravure ;
- J'ai recousu un accroc.

Mécanicien·ne, niveau Spécialiste

- Je connais les outils d'une caisse à outils de base (contenu et usage) : pinces, tournevis, clés, limes, marteau, massette, scie, mètre, niveau à bulle, vrille ;
- J'ai lu une notice d'utilisation ;

- J'ai réparé une crevaison de vélo ;
- J'ai changé un câble de frein de vélo ;
- Je connais le fonctionnement d'un moteur 2 temps ;
- J'ai contrôlé les niveaux d'un véhicule (eau, lave glace, huile) ;
- J'ai changé une roue de voiture et contrôlé la pression des pneumatiques ;
- J'ai lavé un véhicule de A à Z en découvrant les astuces et produits à utiliser.

Mécanicien·ne, niveau Expert.e

Items Spécialiste +

- Je comprends une revue technique ;
- J'ai fait une fiche explicative utilisable par d'autres pour un travail simple ;
- J'ai trouvé une référence de pièce de rechange et je l'ai commandée ;
- J'ai changé les ampoules d'une voiture, d'un vélo, d'une remorque ;
- J'ai coordonné le travail de 2 ou 3 personnes pour une construction.

Pistes pour chef d'œuvre

- J'ai construit une mécanique en miniature qui fonctionne : éolienne, moulin à eau, génératrice d'électricité, caisse à savon (véhicule type) avec matériaux de récupération.

Musicien·ne, niveau Spécialiste

Environ 20 h

- J'entretiens mon instrument de façon à ce qu'il soit opérationnel lors des week-ends d'équipe ou d'unité ;

- J'ai recherché et rassemblé les partitions des chants les plus utilisés dans mon unité ;
- Je répète régulièrement afin de pouvoir accompagner quelques chants lors de veillées d'équipe puis d'unité ;
- En coopération avec les animateurs·rices, je tiens à jour les partitions du carnet de chants de mon unité ;
- Je répète régulièrement et apprends de nouveaux morceaux pour développer mon répertoire.

Musicien·ne, niveau Expert·e

Items Spécialiste + Environ 10 h

- J'assure la pérennité de l'accompagnement des chants en trouvant un·e musicien·ne pour prendre la relève ;
- En coopération avec les animateurs·rices de chants, j'anime un petit groupe de chanteurs·ses (« chorale ») capable d'entraîner le reste de l'unité sur la découverte de nouveaux chants ;
- J'ai monté seul·e ou en petit groupe un numéro musical et je l'ai présenté à l'unité.

Photographe, niveau Spécialiste

- Je connais les différents types d'appareils photographiques et leur fonctionnement ;
- J'ai compris la notion de sensibilité ;
- J'ai compris la notion de focale ;
- J'ai compris la notion d'ouverture du diaphragme ;
- Je sais cadrer une photographie ;
- J'ai pris des photographies sur une activité et les ai diffusées (diaporama, site web, journal, etc.).

Photographe, niveau Expert·e

Items Spécialiste +

- Je connais le principe de profondeur de champ ;
- J'ai pris des photographies avec un trépied ;
- J'ai fait des photographies en faible luminosité ;
- J'ai fait des photographies en macro ;
- J'ai organisé un jeu pour mon équipe, mon unité en rapport avec la photographie (chasse photo, rallye photo, etc.).

Pisteur·se-messager·ère,

niveau Spécialiste

Environ 20 h

- J'ai observé sans être vu·e (vêtements adaptés, silence, immobilité, camouflage, patience) ;
- Je me suis déjà déplacé·e de nuit sans lumière ;
- Je connais les 5 signes de pistes principaux (début de piste, direction à suivre et ne pas suivre, danger, retour au camp) ;
- Je me suis positionné·e sur une carte ;
- Je connais le fonctionnement de l'arbre morse ;
- Je connais un code autre que le morse ;
- Au jeu de Kim, je reconnais au moins 20 objets sur 24 ;
- J'ai communiqué à vue ;
- Je me suis déplacé·e sans être vu·e (vêtements adaptés, silence, utilisation du terrain) ;
- J'ai estimé une distance ;
- J'ai estimé une hauteur ;
- J'ai transmis et reçu un message morse.

Pisteur·se-messenger·ère, niveau Expert·e

Items Spécialiste + Environ 10 h

- J'ai organisé un poste de guet ;
- Je connais 3 codes autres que le morse ;
- J'ai utilisé au moins 10 signes de piste ;
- J'ai tracé une piste suivie avec succès ;
- J'ai organisé un poste de transmission ;
- J'ai fait un croquis clair pour expliquer un itinéraire ou détailler une position.

Témoin de vie spirituelle,

niveau Spécialiste

Connaître et maîtriser des outils

- J'ai recherché un verset dans la Bible ;
- Je connais la différence entre un moment spi et un moment de louange.

Connaître la Bible

- Je connais la différence entre l'Ancien et le Nouveau Testament ;
- Je peux citer 5 livres bibliques et sais s'ils font partie de l'Ancien ou du Nouveau Testament ;
- Je connais le nom des quatre évangélistes ;
- Je connais et peux raconter 3 séquences bibliques.

Assumer son rôle de témoin

- J'ai expliqué aux éclais le sens du troisième point de la promesse ;

- J'ai été interpellé·e par un texte biblique et je partage mon questionnement ;
- Je suis à l'écoute des autres éclais qui témoignent lors des moments spi en étant capable de rapporter leur témoignage.

Préparer et animer des moments spi ;

- J'ai préparé et animé un temps de partage biblique pour mon équipe et/ou la guilde ;
- J'ai réparti la parole entre les participant·e·s ;
- Je me suis assuré·e que tout le monde pouvait s'exprimer librement ;
- J'ai veillé à ce que les participant·e·s s'écoutent et respectent le point de vue de chacun·e ;
- J'ai eu recours à des modes d'expression variés (écrit, travaux manuels, chant, dessin...).

Témoin de vie spirituelle, niveau Expert·e

Items Spécialiste +

Connaître et maîtriser des outils

- J'ai utilisé une table de concordance ;
- J'ai utilisé les introductions bibliques.

Connaître la Bible

- Je connais le contexte de la rédaction de deux livres principaux de l'Ancien et du Nouveau Testament (date, auteur, destinataires...) ;
- J'ai expliqué ce que la Réforme a apporté à la lecture de la Bible.

Assumer son rôle de témoin

- J'affirme mes convictions sans les imposer aux autres éclairés ;
- J'ai expliqué pourquoi et comment un texte biblique m'interpelle dans mes choix ;
- J'ai accompagné un·e autre éclaireur·se à valider les items du talent Spécialiste.

Préparer et animer des moments spi

- J'ai préparé et animé un moment spi pour toute l'unité ;
- J'ai utilisé une technique d'animation originale ;
- J'ai préparé le matériel nécessaire à la mise en place du moment spi.

Conducteur·rice de louange,

niveau Spécialiste

Connaître et maîtriser des outils

- Je connais la différence entre moment de louange et moment spi ;
- Je connais les différents outils nécessaires à l'animation d'un temps de louange (carnet de chants, livre de prières, recueil de psaumes) ;
- Je connais au moins 5 chants de louanges.

Préparer et animer des moments de louange variés

- J'ai animé un moment de louange proposé à l'unité ;
- J'ai créé un cadre propice au moment de louange ;
- J'utilise des moyens variés pour animer la louange (lecture de psaumes, chant prière, acte symbolique, moment de partage, temps de silence...).

Assumer son rôle d'animateur·rice de louange

- Je parle distinctement ;
- Je lis lentement et avec conviction ;
- J'adopte une attitude et un ton adaptés en fonction des différents temps de la louange (temps de recueillement/ temps joyeux).

Conducteur·rice de louange,

niveau Expert·e

Items spécialiste +

Connaître et maîtriser des outils

- Je connais la différence entre chant méditatif et chant de louange ;
- J'ai constitué un recueil personnel de louanges (chants, prières, psaumes...).

Préparer et animer des moments de louange variés

- J'ai participé à la préparation et l'animation d'un temps de culte avec la ou le pasteur·e (ou la ou le prédicateur·rice laïc·que) ;
- J'ai appris aux participant·e ·s deux nouveaux chants lors des moments de louange ;
- J'ai animé deux moments de louange proposés à l'unité.

Assumer son rôle d'animateur·rice de louange

- J'ai aidé un·e autre éclair·eur·se à préparer un moment de louange.

TALENT GÉNÉRALISTE

PIONNIER·ÈRE



Voici **l'ultime talent**, celui qui vient **couronner ton parcours** dans l'unité.

Du chemin, tu en as fait. La vie scout n'a plus aucun secret pour toi. Tu es **capable de te sortir de toutes les situations**, de **mener ton équipe** dans des **défis de folie**, d'encourager les plus jeunes qui ne demandent qu'à profiter de ton expérience et de tes conseils adaptés. Et tu vois s'approcher le jour où tu partiras pour les aîné·e·s. Il ne te manque plus qu'un talent pour compléter ton **nœud de carrick**.

Prêt·e à relever le défi ?

Parole et partage

- J'ai préparé et animé un conseil : ordre du jour, distribution de la parole, tenue du registre ;
- J'ai préparé et présenté une revue de presse sur la journée passée ;
- Je donne mon point de vue lors des discussions tout en respectant celui des autres ;
- J'ai organisé un moment d'échange sur une parabole de Jésus au sein de mon équipe.

Vie dans l'unité

- J'aide les nouveaux-les à s'intégrer dans l'unité en leur présentant les habitudes de l'équipe, le vocabulaire, les chants, etc. ;
- J'ai expliqué la loi et le sens de la promesse ;
- J'ai aidé un-e membre de mon équipe dans l'un des talents ;
- J'aide les nouveaux-les à faire fonctionner les postes d'action que j'ai déjà occupés par le passé ;
- J'ai proposé et réalisé une amélioration pour la vie quotidienne et j'y prends part (roue des services, porte-savon, support de jerrican, « déroulement de la journée », etc.) ;
- J'ai préparé et animé une grande animation (veillée, grand jeu, etc.).

Vie en société

- J'ai monté, seul-e ou à deux, une action de service tournée vers l'extérieur de l'unité et réfléchi à son impact ;
- J'ai participé, seul-e ou avec d'autres pionniers-ères, à une activité bénévole à l'extérieur de l'unité (associations, mouvements scouts, professionnel-le-s, etc.). J'en rends compte à l'unité.

Savoir-faire

- J'ai préparé une activité d'équipe en autonomie (sortie, week-end ou expo) ;
- J'ai préparé un itinéraire sur une carte en prenant en compte la distance, la capacité de mon équipe, le dénivelé, les points de ravitaillement, les zones dangereuses, etc. ;
- J'ai expliqué comment utiliser et entretenir le matériel de l'équipe ;
- J'ai allumé des feux par tout temps ;
- Je connais les différentes essences d'arbres et leur utilité ;
- J'utilise la tente d'équipe de façon optimale : implantation, montage, gestion au quotidien, pliage, séchage, rangement ;
- Je connais 10 nœuds différents et les utilise de façon appropriée ;
- J'ai préparé un repas complet pour mon équipe : menu, approvisionnement, réalisation.

Santé

- Je pratique régulièrement un sport ;
- Je repère les manquements aux règles d'hygiène dans mon équipe et j'aide à y remédier ;
- Je repère les dangers et sais les éviter ;
- J'ai participé à un temps d'échange sur les pratiques nuisibles à ma santé.





ÉCLAIREUSE ÉCLAIREUR TOUT TERRAIN



DE SCOUT-E UNIONISTE À SCOUT-E DU MONDE

Éclaireuses et Éclaireurs... ... unionistes

Mouvement protestant de scoutisme
ouvert à tous et toutes.

Pourquoi cet adjectif curieux ?

Il existait, depuis le XIX^e siècle, deux associations : les Unions Chrétiennes de Jeunes Gens (UCJG) et les Unions Chrétiennes de Jeunes Filles (UCJF), d'inspiration protestante et ouvertes à tous les jeunes.

On pouvait y pratiquer le sport, la randonnée et réfléchir sur la Bible. Les Unionistes (jeunes des Unions chrétiennes) furent parmi les premiers à pratiquer le camping en France.

Naissance du mouvement unioniste

En 1911, les UCJG lancent les Éclaireurs.

En 1912, les Éclaireuses apparaissent dans les UCJF.

Les Éclaireurs et les Éclaireuses Unionistes étaient né-e-s.

En 1919, les Éclaireuses Unionistes s'organisent de façon indépendante des UCJF et fondent, en 1921, la Fédération Française des Éclaireuses, avec les Éclaireuses Israélites et les Éclaireuses Neutres. Les Éclaireurs Unionistes se séparent des UCJG en 1920 pour fonder un mouvement autonome.

Les Éclaireuses et les Éclaireurs Unionistes ont vécu toutes les péripéties du XX^e siècle : les deux guerres mondiales, (leur activité a même été interdite pendant l'Occupation allemande et a continué clandestinement), l'enthousiasme de la Libération avec le Jamboree de la paix qui a eu lieu en France en 1947, les mouvements de jeunes autour de mai 68...

1970, naissance de la FEEUF

En 1970, Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes se sont rassemblé-e-s pour fonder un mouvement commun aux filles et aux garçons : la Fédération des Éclaireuses et des Éclaireurs Unionistes de France, notre Mouvement. En 1994, la FEEUF devient les EEUDF.

Voilà pourquoi nous nous appelons « Unionistes ».

Voilà pourquoi notre Mouvement a des racines protestantes, est d'inspiration chrétienne et ouvert aux gens de toutes les religions.

Un mouvement organisé, les EEUDF

Des unités

Tu es éclaireuse-éclaireur, tu fais donc partie d'une unité. Avant d'être éclaireuse-éclaireur, tu as peut-être été louvette ou louveteau dans une meute.

Les louveteaux-ttes ont de 8 à 12 ans. Accompagné-e-s par Akéla le loup, Kotick le phoque, Bagheera la panthère, Baloo l'ours, Érenée la colombe, Fiber le castor et Rikki la mangouste, elles et ils vivent des aventures et suivent des pistes. Il y a enfin les équipes d'âiné-e-s. Elles et ils sont cinq à huit, de 16 à 19 ans. Avec l'aide de leurs responsables, elles et ils suivent une route qui les conduira à une grande exploration commune dans 2 ou 3 ans.

Dans quelque temps, c'est toi qui fonceras !



Des cadres

Les responsables d'unité, tu les connais, tu les vois à chaque sortie ou WE. Plus discrets·êtes mais non moins efficaces, il y a des cadres au niveau local, des conseillers·ères de groupes locaux et des équipiers·ères au niveau régional. Elles et ils sont tous·tes bénévoles, et aident tes responsables.

Du groupe local à la France entière

Le plus souvent, dans un même lieu, coexistent une meute, une unité, une équipe d'ainé·e·s, des cadres et un·e conseiller·ère. C'est le groupe local. Ensemble, une fois par an en moyenne, on organise une rencontre, une fête de groupe, un rallye...

Actuellement, le mouvement est constitué de quatorze régions. De la vie des régions, tu connais les grands coups régionaux, ces grands week-ends de rencontre et de fête ! Chaque région a un·e ou deux représentant·e·s au conseil d'administration (CA). Ce dernier discute des grandes orientations du Mouvement, et les soumet au vote de l'assemblée générale. Le CA est assisté dans sa tâche par les permanent·e·s du secrétariat national, à Clichy, où sont, entre autres, réalisés les documents du Mouvement.

Le Scoutisme Français



La Fédération du Scoutisme Français regroupe actuellement six associations de scoutisme ayant chacune ses spécificités.

Les Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France (EEUdF)

C'est un mouvement protestant de scoutisme ouvert à tous et à toutes, regroupant des filles et des garçons :

- de 8 à 12 ans, les louvettes-louvetoux en meute,
- de 12 à 16 ans, les éclaireuses-éclaireurs en unité,
- de 16 à 19 ans, les aînées-aînés en équipe.

www.eeudf.org



Les Éclaireuses et Éclaireurs Israélites de France (EEIF)

C'est un mouvement regroupant des filles et des garçons juifs-ves :

- de 8 à 11 ans, les bâtisseurs-bâtisseuses rassemblé·e·s en hévra,
- de 12 à 15 ans, les éclaireuses-éclaireurs en unité,
- de 16 à 17 ans, les perspectives.

www.eeif.org



Les Scouts Musulmans de France (SMF)



C'est un mouvement regroupant des filles et des garçons musulman·e·s :

- de 7 à 11 ans, les voyageuses-voyageurs en cercle,
- de 11 à 14 ans, les éclaireuses-éclaireurs en troupe,
- de 14 à 17 ans, les pionnières-pionniers en poste,
- de 17 à 21 ans, les compagnons en patrouille.

www.scouts-musulmans.fr

Éclaireuses et Éclaireurs de la Nature (EdIN)



Éclaireuses
& éclaireurs
de la Nature

C'est un mouvement, ouverts à tous et à toutes, qui regroupe des filles et des garçons :

- de 6 à 8 ans, les colibris
- de 8 à 11 ans, les voyageurs-voyageuses
- de 11 à 14 ans, les vaillants-vaillantes
- de 14 à 17 ans, les pionniers-pionnières
- de 17 à 20 ans, les compagnons-compagnonnes

www.edln.org

Les Scouts et Guides de France (SGDF)

C'est un mouvement de scoutisme de l'Église catholique, regroupant des filles et des garçons :

- de 8 à 11 ans, les jeannettes et louveteaux en peuplade,
- de 11 à 14 ans, les scouts et guides en tribu,
- de 14 à 17 ans, les caravelles et pionniers en caravane,
- de 17 à 20 ans, les compagnons en équipe.

www.sgdf.fr



Les Éclaireuses et Éclaireurs de France (EEDF)

C'est un mouvement fondé sur la laïcité, regroupant des filles et des garçons :

- de 6 à 8 ans, les lutins en ronde,
- de 8 à 11 ans, les louvettes-louveteaux en cercle,
- de 11 à 15 ans, les éclaireuses-éclaireurs en unité,
- de 15 à 18 ans, les aînées-aînés en clan.

www.eedf.fr



ÉCLAIREUSES • ÉCLAIREURS
DE FRANCE

**Le Scoutisme Français rassemble
plus de 125 000 jeunes et responsables !**

Un mouvement mondial

En entrant dans une unité des EEUDF, tu deviens aussi **membre du Scoutisme mondial**, par ton appartenance au Scoutisme Français. En effet, dans plus de deux cent onze pays, en Europe, en Amérique, en Afrique, en Asie, en Océanie, vingt-cinq millions de filles et de garçons se regroupent en équipes et vivent selon les principes du scoutisme et du guidisme.

Les différentes associations nationales se sont donc groupées pour former ensemble : **l'Association Mondiale des Guides et Éclaireuses (AMGE)**, dédiée aux filles, et **l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS)**, pour des garçons et des filles.

Leur point commun est la foi en un même idéal de fraternité ; tous et toutes pratiquent la méthode scout.

Ainsi, grâce à ces organisations, nous disposons d'un réseau d'adresses qui permet d'entrer en relation avec les jeunes du monde entier. Et toi, ton équipe et ton unité, vous pouvez correspondre avec des éclaireuses ou éclaireurs de pays même très lointains. Vous pouvez vous informer mutuellement, vous jumeler avec des équipes de ces pays, en inviter à votre camp d'été. Vous pouvez camper à l'étranger ou participer à un camp international.

Le Jamboree

Parmi les activités internationales, il y a les Jamboree.

Ce nom en zoulou signifie « rassemblement de toutes les tribus ».

Baden Powell l'a donné à un grand rassemblement de délégations d'éclaireurs. Il a lieu, en principe, tous les quatre ans. Les derniers ont eut lieu en Suède (2011), au Japon (2015) et aux États-Unis (2019). Pour la petite histoire, il n'y a eu qu'un seul Jamboree en France, en 1947, appelé Jamboree de la paix.

Vieille histoire d'une idée neuve

Il y a presque un siècle qu'un Anglais du nom de **Lord Baden-Powell** « B.P. » (prononce bi-pi), a inventé le scoutisme.

Qui était B.P. ?

Il est né le 22 février 1857 à Londres, dans une famille nombreuse et n'a que trois ans quand meurt son père, pasteur. Tout jeune, il fait avec ses quatre grands frères des randonnées à pied à travers l'Angleterre ou en bateau le long des côtes, chassant, pêchant et faisant la cuisine, trouvant son chemin à l'aide des étoiles, dormant sous la tente.

Comment débuta le scoutisme ?

« Eh bien, je vais vous le dire mais au nom du ciel, n'allez pas le raconter à vos professeurs ! En fait, le premier scoutisme que je fis consista en escapades lorsque j'étais interne au collège.

Nos terrains de jeux se trouvaient sur un plateau au sommet d'une colline dont les versants escarpés étaient recouverts par une véritable jungle de broussailles et d'arbustes.

Je me glissais dans ces parages inexplorés et je tendais des pièges pour les lapins. Si j'en prenais un – ce qui n'arrivait pas toujours – je le dépiautais, le faisais cuire, le mangeais... et m'en trouvais fort bien !

Ce faisant, j'appris à ramper silencieusement, à me reconnaître grâce aux points remarquables du terrain, à utiliser du bois mort cassé à l'arbre plutôt que celui qui est à terre : je sus faire un feu minuscule et sans fumée, tel que je ne puisse être découvert par quelque surveillant indiscret ; lorsque celui-ci s'approchait trop, j'avais des mottes humides toutes prêtes pour étouffer mon feu et en masquer l'emplacement, tandis que je me hissais de quelques mètres dans un arbre couvert de lierre où je pouvais me tapir tranquille, juste au-dessus

de la ligne de vision
moyenne d'un observateur
inexpérimenté. »

Devenu officier, B.P. se
trouve assiégé en 1899
dans la ville de Mafeking au
Transvaal (Afrique du Sud).
Ne disposant que de mille
hommes, il a alors l'idée



d'utiliser les jeunes garçons
de la ville en leur confiant des missions délicates (messagers,
sentinelles, secouristes, observateurs).

Il leur apprend toutes les astuces qu'il avait découvertes
au cours de son enfance et de son adolescence.

Ces garçons acquièrent audace, confiance en eux, habileté
manuelle et endurance... et les assiégés emportent la victoire.

B.P. est alors promu par la Reine d'Angleterre au grade
de major général, le plus jeune de toute l'armée.

Il devient ainsi le héros passionnément admiré de toute
l'Angleterre, reçoit un courrier de plus en plus volumineux.

Il tient à répondre lui-même aux enfants qui lui écrivent. Rentré
en Angleterre, B.P. va, selon ses propres paroles, se mettre à
l'œuvre pour transformer ce qui était un art d'apprendre
aux hommes à faire la guerre, en un art d'apprendre aux enfants
à faire la paix.

Le scoutisme était né.



BIEN S'INSTALLER

Être en camp ne signifie surtout pas vivre comme un cromagnon. On peut très bien être en pleine nature et préserver son confort de base.

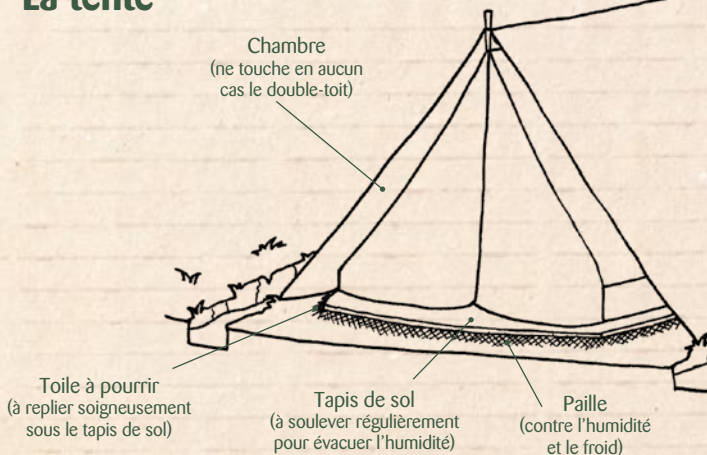
Être bien installé au camp, c'est vivre dans les mêmes conditions de confort qu'à la maison.

Cela signifie :

- une tente étanche et tout le matériel à l'abri des intempéries ;
- des cagettes pour ranger les affaires personnelles ;
- des installations sanitaires que l'on utilise par plaisir et non par devoir (WC agréables, coin vaisselle, douches...);
- une table et des bancs à la hauteur (proportions, ombre, solidité...);
- un feu bien aménagé.

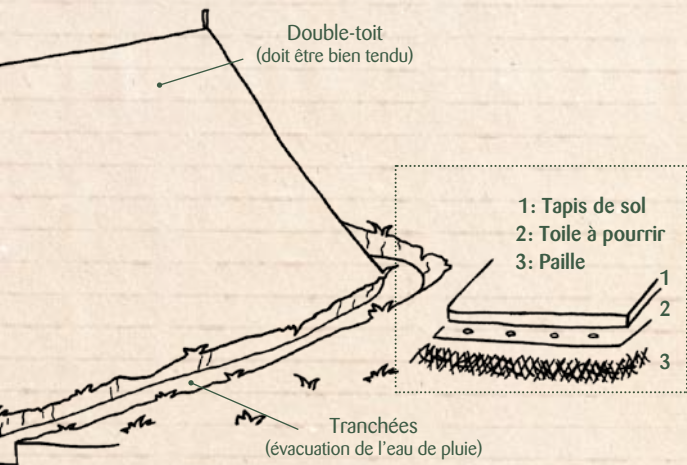
Place à toutes vos idées, à condition de respecter l'environnement.

La tente



Comment la monter ?

- **Prépare le sol** en enlevant les cailloux et en l'applatissant, rajoute de la paille et une toile à pourrir pour un confort maximum
- **Pose le tapis de sol et fixe-le** aux quatre coins avec des piques au-dessus des rabats étanches.
- **Mets les deux mâts dans les œilletons de la tente** et pose-les ensuite sur le tapis de sol en protégeant ce dernier par des rondelles.
- **Tiens les mâts à la verticale**, les fermetures-éclair de la tente étant fermées.
- **Fixe les tendeurs avant et arrière**, puis ceux des quatre coins et en dernier ceux des côtés.



NB : En cas de pluie, on commence le montage ou on termine le démontage par le double-toit (c'est lui le toit !).

- **Mets ensuite un cigare sur chacun des mâts**, pose la faîtière et enfin de double-toit.
- **Pour tendre le double-toit**, procède de la même manière que pour la tente.
- N'oublie pas tous les matins de **bien ranger ta tente** en empilant tous les duvets les uns sur les autres, les sacs à dos étant posés dessus (c'est le « canapé »). Une fois que tu l'auras bien fait, tu replies dessus une des deux moitiés du tapis de sol et tu bordes soigneusement. Toutes les affaires seront ainsi à l'abri pour toute la journée, même s'il pleut.

Où planter la tente ?

- **Évite de te mettre dans les creux**, sous peine d'être inondé à la moindre pluie.
- **Enlève les pierres, ronces, racines**, etc. qui risquent de détériorer le tapis de sol et qui t'empêcheront de dormir. Vérifie aussi l'absence de fourmilières.
- **Calcule ton emplacement en fonction du Soleil** : à quel moment de la journée la tente sera-t-elle à l'ombre ou en plein soleil ?

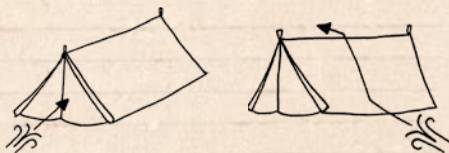
IMPLANTATION



Dans quelle direction ?

Regarde la direction des vents dominants et évite la prise de flanc afin que le vent n'arrache pas les tendeurs. Tourne de préférence la porte de ta tente, soit vers l'Est car tu te réveilleras avec le soleil, soit vers un beau point de vue.

ORIENTATION



Et ça marche !

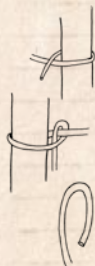


Quelques nœuds de base

Le tour mort, c'est un tour complet sans nœud.

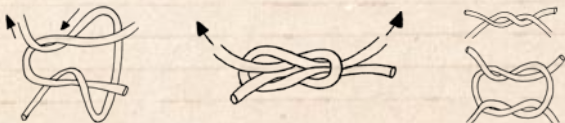
La demi-clé, c'est un système de renforcement de nœud. Il constitue un complément indispensable à tout nœud d'amarrage.

La ganse, c'est une boucle non nouée.



Nœud plat

Emploi : Réunir deux cordages de même diamètre ou les extrémités d'une corde. Ajouter une corde à une boucle fermée de même diamètre, etc.



Nœud de bois

Emploi : Surtout pour le début de brêlages.

Méthode : Faire un tour mort autour de la pièce à amarrer et revenir autour du brin long en formant une ganse. Torsader le brin court au moins trois fois autour du brin long. Serrer contre le bois en faisant coulisser la corde dans la boucle.



Remarque : Le nœud ne se bloque que progressivement.

La tension (pour une tyrolienne par exemple), n'est donc pas immédiatement fixée et cela nécessite de refaire au moins une fois l'amarrage au point opposé, pour retendre la corde.

Nœud de batelier ou de cabestan

Emploi : Amarrer un objet autour d'un piquet. Ce nœud est très solide et sert de nœud final à tout brêlage.

Avantage : Tout en étant très solide, ce nœud peut se défaire rapidement.

Méthode : Faire un tour mort avec le brin libre en dessous. Faire un deuxième tour mort au dessus en passant le brin libre dans le sens indiqué par la flèche et serrer.

Remarque : dans tous les cas, on pourra accroître la sécurité par une ou deux demi-clés.



Nœud de tendeur

Emploi : Tendre fortement une corde qui doit rester tendue : à une tête de pont, un mât, une tente.

Méthode : Sur la corde, faire deux nœuds simple de même sens, à une certaine distance, variant suivant la grosseur de la corde (10 à 40 cm) (1). Entourer le piquet et revenir dans les nœuds (2). Serrer suivant la flèche (3).

Remarque : Pour détendre, tirer suivant la flèche en pointillé.



Extraits de Nœuds et cordages, Éditions du Fennec

Les techniques d'assemblage

Réunir deux pièces rondes est impossible, elles roulent. Les assemblages consistent à réaliser des parties plates qui garantissent la solidité de vos installations.

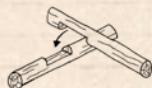
Le mi-bois ou méplat

Cet assemblage sert à raccorder deux pièces bout à bout ou à les faire croiser par le milieu. Un chevillage ou un brêlage maintiendra l'ensemble.

Remarque : Le trait de scie n'est jamais supérieur au 1/3 du diamètre du bois, sinon ça va casser !



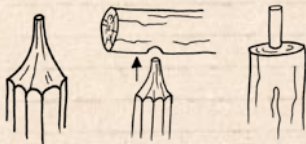
Traits de scie



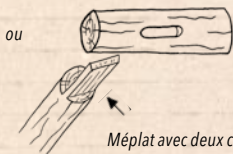
Pièces à assembler

Tenon et mortaise

La mortaise est un trou rond (ou carré en menuiserie), percé à la mèche. Le tenon qui se met dans la mortaise se fait à la hache et à la plane. Pour bloquer le tenon, on peut mettre soit un coin, soit une cheville en bout ou au travers de la mortaise et du tenon. Au camp, il vaut mieux ne pas trop compliquer les assemblages.



Trou à la tarière, puis au ciseau à bois



Méplat avec deux côtés

NB : Monter de préférence les assemblages en force, le bois en séchant se rétracte.

Les chevilles

Percer à la tarière les pièces à assembler.

Introduire, en forçant dans le trou, une pièce de bois de diamètre à peine supérieur.

Utiliser du bois sec qui ne rétrécira pas !

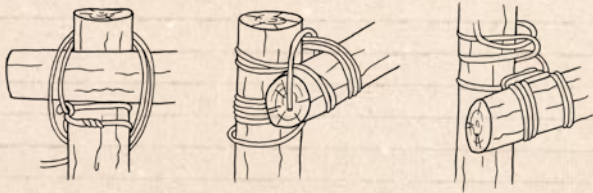


Les brêlages

Brêlage carré

Emploi : Fixer deux pièces de bois se croisant perpendiculairement. Ce brêlage est très bien pour les installations temporaires (astuces de camp, passerelles) car il assure une certaine solidité tout en étant décoratif.

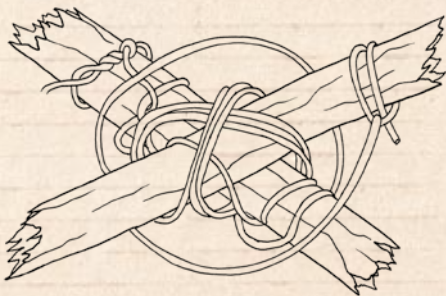
Méthode : Faire un nœud de bois et asseoir le brêlage. Arrimer le brêlage en passant par devant la poutre horizontale, puis derrière la verticale, puis devant l'horizontale, etc. Frapper le brêlage et terminer par un nœud de batelier.



Brêlage croisé ou brêlage diagonal

Emploi : Assembler deux pièces de bois se croisant à angle droit, pour une construction nécessitant une certaine solidité. Ce brêlage est plus solide.

Méthode : Exécuter un nœud de bois et asseoir le brêlage. Entamer une série de tours d'arrimage, selon l'autre diagonale. Frapper le brêlage et terminer par un nœud de batelier.



Brêlage en « X »

Emploi : Assemblage de deux pièces de bois se croisant à angle quelconque.

Méthode : Prendre le cordage au tiers de la longueur totale utile, et faire au croisement un nœud de batelier. Avec le brin le plus court, arrimer la partie inférieure de la croisée (fig. A) et terminer par un nœud de batelier (attention, comme les tours d'arrimage sont extérieurs, le nœud doit commencer à l'extérieur).

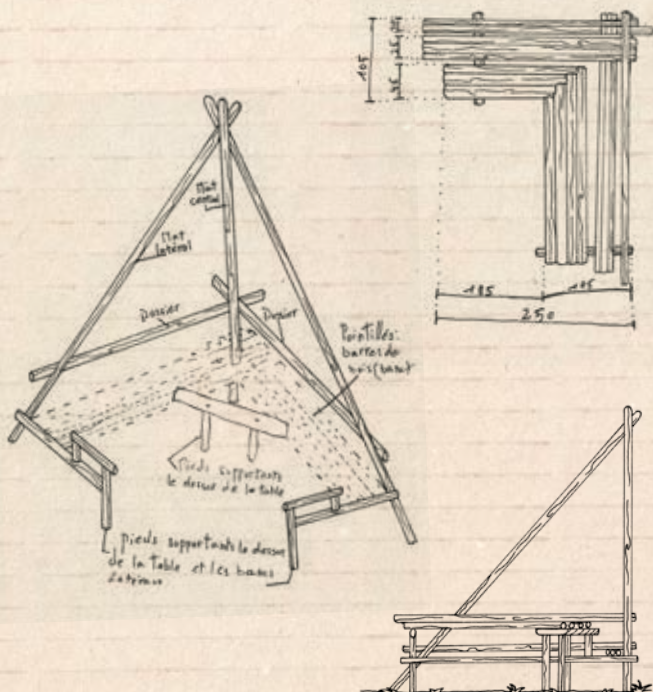
Prendre ensuite le brin long et arrimer la partie supérieure de la croisée en utilisant la moitié de la corde restant disponible (soit un tiers de la longueur totale). Frapper le brêlage (fig. B) et terminer par un nœud de batelier.

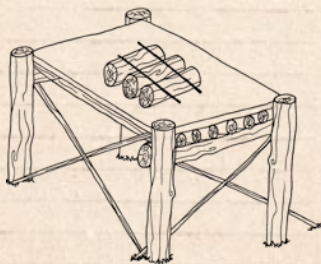
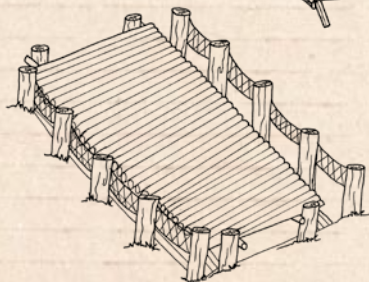
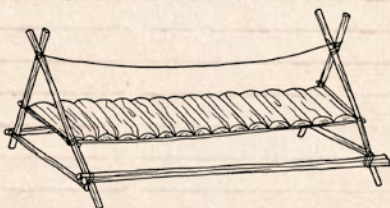


S'installer pour manger

Vue « écorchée » d'une table

Le dessus de la table a été enlevé pour montrer la « structure » portante : pieds et mâts. Les brêlages et systèmes d'assemblages n'ont pas été représentés car ils peuvent être adaptés au matériel dont on dispose : froissartage, brêlages, clouage, etc.





S'installer pour la toilette

Les lavabos

Une construction pour apprendre à faire des brêlages et à manier la scie. **Une construction facile !**

Matériel

- 4 bouts de bois de 1,20 m de long
- 2 plus longs (entre 2 et 2,50 m)
- ficelle
- bassines

Construction

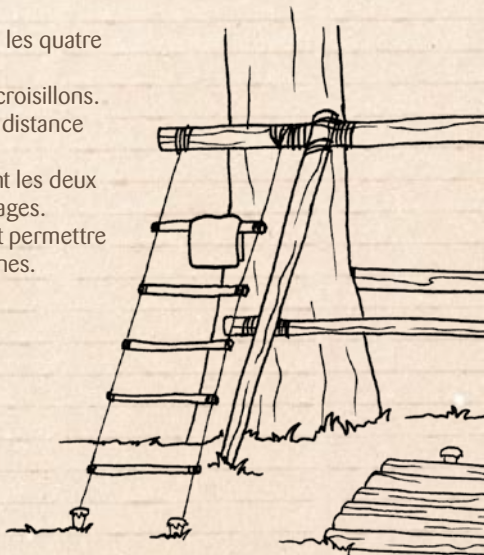
Appointer à la hache les quatre bouts.

Faire avec eux deux croisillons.

Les planter à 2 m de distance l'un de l'autre.

Fixer horizontalement les deux barres avec des brêlages.

Leur écartement doit permettre d'y coincer les bassines.



Les gants de toilette

Rajouter une barre en bois de 2,50 m sur le haut des croisillons après y avoir planté des clous pour suspendre les gants.

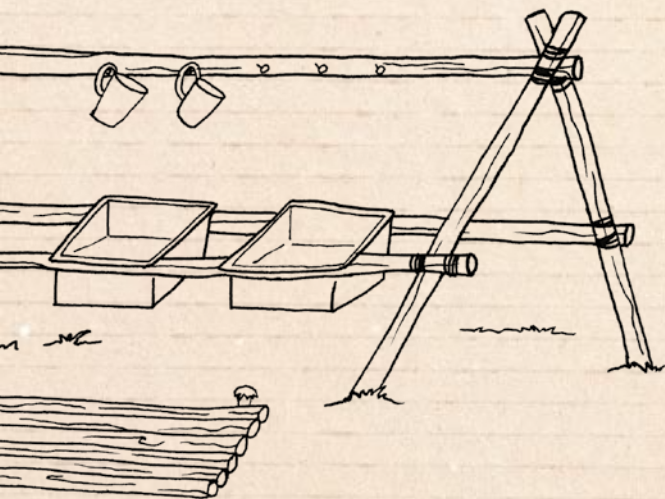
Des pieds au sec

Couper quatorze branches de la longueur des lavabos, ainsi que quatre bouts de bois taillés en pointe et longs de 10 à 15 cm. De chaque côté du lavabo, les poser ainsi par terre.

Les serviettes

Plusieurs solutions :

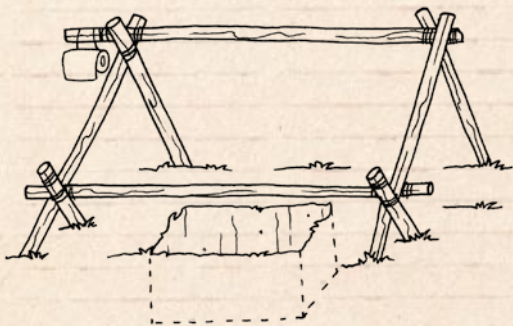
- Un fil entre deux arbres.
- Une échelle aux barreaux en bois reliés par de la ficelle qui part de deux arbres pour aller jusqu'au sol.



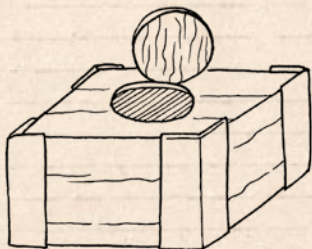
Les trousses

Les ranger dans des cageots qui servent d'étagères et que l'on peut rentrer s'il pleut.

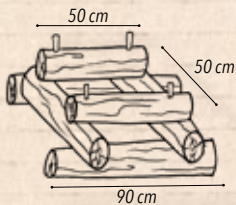
Les titas (WC)



Tranchée pour une équipe et pour trois semaines.



Caisse en bois découpée



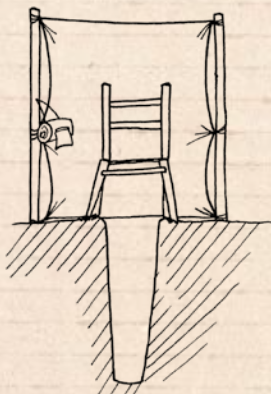
Siège en rondins



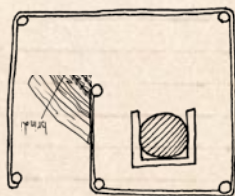
Siège en planches de récupération



Vieille chaise sans fond



Coupe de l'installation le trou doit être plus profond que large



Vue de dessus de l'installation des bâches



Dévidoir à papier (boîte de conserve)

BALANCEUH
TON
QUOiiii!!



VIVRE DEHORS

Les prés et les bois, les mares et les rivières,
les montagnes et la mer, en bref, la NATURE,
c'est notre terrain de jeu préféré.
C'est pour cela que nous la respectons
et que nous voulons la protéger.
Te souviens-tu du cinquième point de la loi ?

« Une éclaireuse, un éclaireur
respecte, connaît
et protège la nature. »

Et pour bien la protéger, nous devons mieux
la connaître et prendre le temps de l'observer.

Le jour, sois observateur-riche.

Les arbres et les plantes te livreront tous leurs secrets.

Ne les mutile pas : une branche arrachée, une encoche au couteau dans l'écorce, un coup de hache ou un écorçage, sont des portes ouvertes aux maladies et à la pourriture des arbres.

La nuit, sois à l'écoute.

C'est à ce moment que tu entendras le plus d'animaux, car beaucoup profitent de l'obscurité pour sortir, mais aussi parce que quand tu vois mal, tu es plus attentif au bruit.

Souviens-toi que **c'est sur les chemins que tu te déplaces le plus silencieusement.**





Ne touche pas aux animaux, même morts ; ils peuvent transmettre des parasites et des maladies. Et si tu trouves un faon qui a l'air abandonné, ne t'y trompe pas : sa mère n'est pas loin, elle le rejoindra dès que tu te seras éloigné.

Les berges aussi abritent de nombreux animaux : **il faut les respecter**, éviter de déplacer les galets et roches sous lesquels ils sont nombreux à vivre.

Soit **protecteur-riche**, tous les écosystèmes sont à respecter : mares, lacs, marais, tourbières, forêts, etc. Tu es un·e usager·ère de cette nature, alors préserve-la. **Regarde, écoute et prends le temps** de respirer : **la nature est une merveille**.

Tu découvriras une faune et une flore incroyable et changeante au rythme des saisons et des caprices de la météo.

Tu trouveras, dans les pages qui suivent, quelques notions indispensables pour bien vivre et t'installer dans la nature.

Dehors par tous les temps !

Chaleur torride



Chapeau, que tu peux mouiller pour te rafraîchir. **Lunettes de soleil** : l'insolation touche aussi les yeux. **Chemise ou T-Shirt o-bli-ga-toire ! Gourde d'eau** : bois souvent, de petites quantités. **Crème protectrice** : visage, oreilles, nuque, bras, cuisses, mollets. Même s'il fait chaud, mets de bonnes chaussettes, si tu dois marcher.

Pluie diluvienne



Chapeau ou capuche pour empêcher l'eau froide de te dégouliner dans le cou. Sois vigilant·e sur la route, la capuche gêne pour regarder sur les côtés et entendre les voitures. **Cape de pluie**, vaste, pour protéger aussi ton sac à dos et tes cuisses. **Chaussures imperméabilisées** (on marche mal en bottes), que l'on bourre de papier journal le soir pour absorber l'humidité.

Froid glacial



Bien manger et boire chaud. **Écharpe ou col roulé**. Protège-bien les extrémités des membres : **moufles ou gants** ; **deux paires de chaussettes** (une fine + une en laine) dans des chaussures pas trop serrées.

À vélo, place un journal plié sous ton anorak, sur le torse, pour couper le vent. **Chapeau ou bonnet**. Pense à protéger tes oreilles. Deux pulls normaux plutôt qu'un seul très gros ; ce sont les couches d'air qui isolent du froid ; tu ne dois pas te sentir engoncé·e.

Bivouaquer

Passer une nuit « à la belle étoile », c'est très agréable...

Mais autant bien la préparer.

Tu dois penser au froid et à la rosée et aux moyens de t'en protéger. Les vêtements que tu porteras le lendemain sont mis dans le duvet. Ainsi, ils seront tièdes quand tu les enfileras.

Mets des grosses chaussettes en laine ne serrant pas la jambe. Installe-toi sur une couverture pliée ou tapis de sol en mousse synthétique, pour t'isoler du sol.

Place une bâche anti-rosée (tapis de sol, couverture de survie), un peu surélevée, pour que ta transpiration s'évapore.

Mets un bonnet s'il fait très froid ou la capuche du sac de couchage ; un pull-over, un pyjama chaud ou des vêtements propres.

Surtout **ne garde pas les vêtements que tu as portés dans la journée**, tu aurais plus froid et ne t'habille pas trop : l'ennemi, c'est la transpiration qui, en refroidissant, va te refroidir ! Une fois bien installé, profite de la nuit pour observer les étoiles (voir page suivante) et pour écouter les mille bruits de la forêt...



Dix gestes pour la nature

1. Tu écarter les plantes plutôt que de les piétiner ; en groupe dans un milieu fragile, vous marchez en file (ex : berge, tourbière...).
2. Tu remets en place ce que tu as déplacé (pierre, tronc, terre...).
3. Tu respectes les arbres, les buissons, les plantes, car tu sais qu'ils sont des organismes vivants et qu'ils abritent de nombreux animaux.
4. Au camp, tu utilises un savon naturel non toxique et bio, et tu jettes toutes les eaux usagées dans un trou spécialement aménagé.
5. Tu ne jettes rien dans la nature, même des produits biodégradables. Mais tu fais des poubelles que tu déposes aux endroits adéquats.
6. Tu connais la règle des matériaux recyclables. Tu tries tes déchets et tu utilises les containers de ton quartier. Tu utilises, quand tu le peux, des matériaux recyclés (papier, carton, plastique...).
7. Tu évites les gaspillages car tu veux utiliser les richesses de la nature, sans pour autant la piller.
8. Tu sais qu'une pollution peut aussi être sonore et tu respectes le calme de la nature.
9. Tu sais que la saleté appelle la saleté et tu n'hésites pas à ramasser les détritiques des autres.
10. Tu connais et fais connaître les animaux, les plantes et les écosystèmes protégés.

Bien choisir ses bois pour les feux et les installations



LE BOULEAU

Chauffe vite et bien, même un peu humide, brûle vite, mais assez résistant.

Brochettes, veillée, cuisine, construction.

LE CHÂTAIGNER

Médiocre combustible, étincelles.

Construction médiocre.



LE CHÊNE

Brûle lentement et longtemps, donne de bonnes braises, peu de flammes.

Bois très dur et lourd, cuisine, construction.

LE FRÊNE

Brûle lentement et longtemps, même humide, braises excellentes.

Cuisine, construction, manches d'outils.





L'ÉRABLE

*Bonne chaleur, belles flammes, veillée.
Cuisine, construction.*

LE HÊTRE

*Flammes vives, bonnes braises, veillée.
Bois moyennement dur, cuisine.*



LE MÈLÈZE

*Pétile en brûlant, bonnes braises,
fume, allumage.
Bois très résistant, lourd, résineux.*

LE PEUPLIER NOIR

*Brûle vite, peu de chaleur, allumage (bois des allumettes).
Bois peu résistant, mais léger.*





LE PIN SYLVESTRE

*Flammes vives, chaleur vive, peu durable,
fumée et étincelles, allumage.
Bois résistant, résineux, construction.*

LE ROBINIER, FAUX ACACIA

*Bois très dur, nerveux, piquets car ne se fend pas,
même si on l'enfonçe à coup de masse.*



LE SAPIN

*Fume en brûlant, allumage.
Résineux, construction.*

LE SAULE

Branches fine set souples, vanneries.



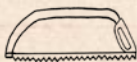
Dessins de François Brosse

L'entretien du matériel

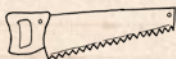
- **Protège** le matériel neuf avant de t'en servir.
- **Marque-le durablement**, un jeu de lettres métalliques est préférable au feutre.
- Une place pour chaque objet et chaque objet à sa place ; prévois des malles différentes pour la tente, l'outillage et le matériel d'intendance.
- **Affûte** hachette, plane et ciseaux à bois sur une meule en grès, puis passe-les à la pierre à huile ou à la pierre à faux pour faire tomber le morfil (filament qui subsiste sur le tranchant, après l'affûtage).



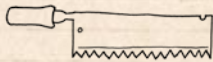
Les scies



Scie à bûches pour légers travaux, l'abattage, peu précise



Scie Sterlin, pour les finitions, les chevilles, très précise



Scie égoïne, pour les travaux précis, les méplats

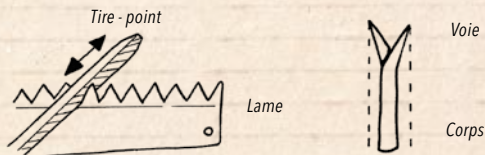
L'affûtage des scies

Il se décompose en deux opérations.

L'avoyage : Les dents d'une scie sont toujours légèrement tordues, une à droite, une à gauche pour que le trait de scie soit plus épais que la lame et que celle-ci ne se coince pas : c'est la voie d'une scie. L'avoyage consiste, grâce à une pince spéciale, à redonner de la voie à ta scie.

Va voir un menuisier ou un charpentier.

L'affûtage : Il s'effectue grâce à une lime spéciale appelée tiers-point. Respecte scrupuleusement la forme et la hauteur des dents ; et donne sur chaque dent un nombre égal de coups de lime.



NB : souvent, les lames de scies à bûche ne sont pas affûtables (dents trempées, corps trop flexible) ; il vaut mieux, dans ce cas, la jeter et en acheter une neuve.

La sécurité

Les outils tranchants et pointus sont toujours protégés avec un étui ou du papier journal. Une scie se tient toujours la main le plus près possible de la lame.

Une hache se transporte en tenant le fer tranchant en avant.

Une hache s'utilise toujours sur un billot.

La frappe n'est jamais perpendiculaire au bois, mais de biais à droite, puis à gauche pour évacuer les copeaux.

Si le bois à couper fait plus de 5 cm de diamètre, utilise une scie.



très mauvais

mauvais

bon

bon

Les feux

Pour se chauffer et éclairer une réunion, il est essentiel que tu saches faire un bon feu, en toute sécurité, pour toi, les autres et la nature.

Choix du lieu

En fonction du département dans lequel tu te trouves, le feu peut être interdit une partie de l'année. Renseigne-toi à l'avance en mairie ou en préfecture. Ensuite, tu dois toujours demander l'autorisation à la ou au propriétaire du terrain (adresse-toi à la ou au garde forestier-ère pour une forêt domaniale). L'aire de feu doit être dégagée (herbes, feuilles, aiguilles), éloignée des tentes, du stock de bois et des arbres (penser aux racines et aux branches hautes). Entoure le feu avec des pierres résistant à la chaleur. Sur un terrain herbeux, enlève proprement 15 cm de sol et stocke-le au frais, à l'envers. Redépose les plaques de sol à leur place au moment de partir.

Surveillance du feu

On ne laisse jamais un feu sans surveillance et on ne sort pas de branches enflammées du foyer. Prévois au moins deux moyens d'extinction (eau, terre, extincteur...) et maîtrise tout début d'incendie. Surtout, ne jette jamais un liquide inflammable dans le feu, sur des braises, ou sur un feu qui a « mal pris ».



Extinction du feu

Commence par l'asperger pour éteindre les flammes. Étale ensuite les braises pour les refroidir, sans toutefois les sortir de l'aire de feu. Finis en les aspergeant jusqu'à leur extinction totale. Si tu veux conserver des braises, rassemble-les et couvre-les de terre. Elles resteront chaudes pendant quelques heures, par exemple du soir au lendemain matin et ton feu redémarrera plus vite à l'heure du petit déjeuner. Veille à la propreté de ton coin de feu : pas de boulettes d'alu ou d'écorces d'oranges à moitié cramées sur un tas de cendres !

Préparer le feu



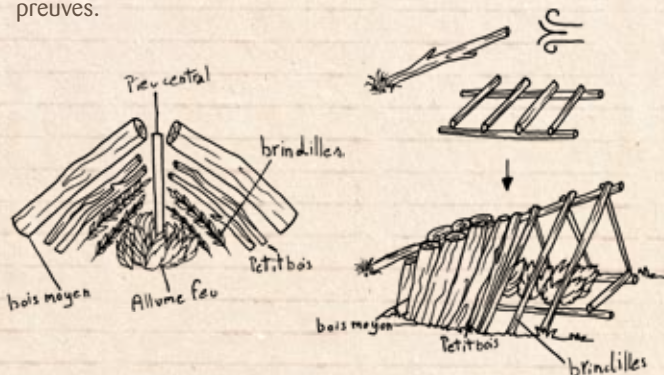
Choix du bois

Tous les bois ne brûlent pas de la même façon. Reporte-toi à la page 130 pour choisir les meilleurs bois en fonction de l'utilisation que tu veux en faire. Inutile de couper du bois vert ; il brûle très mal et il fume. Ramasse du bois mort, plutôt sur l'arbre que par terre

pour qu'il soit plus sec. S'il est trop humide, retire l'écorce mouillée et fais sécher les bûches au bord du feu au fur et à mesure de tes besoins. Abrite ta réserve de bois sous un auvent et protège bien tes allumettes de l'humidité.

Préparation du feu

Il existe plusieurs techniques, en voici deux qui ont fait leurs preuves.



Ne tasse pas trop : ce feu a besoin d'air.

Petit truc : pense à poser une petite claie pour isoler le feu du sol quand ce dernier est froid ou humide.

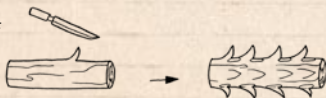
En cas de menace de pluie, protège la table à feu par un couvercle de gamelle posé sur les barres à feu.

Les allume-feux

Les résineux font de bons allume-feux, en particulier l'épicéa, le pin et le mélèze. Les pommes de pin, l'écorce de bouleau – pour ne pas abîmer l'arbre, ne prélève que les vieilles écorces –, les ronces sèches, les fougères sèches ou le papier froissé en boule sont également de bons allume-feux.

C'est aussi le cas du hérisson :

encoches au canif

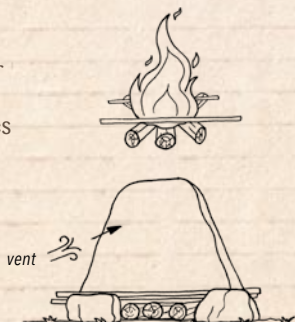


Types de feu

Ce sont les flammes qui éclairent, mais les braises qui chauffent.

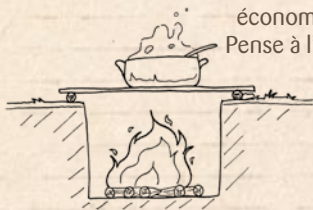
Feux de cuisine

Il permet de pousser les bûches dans le feu au fur et à mesure de leur combustion. Attention au choix des pierres, ni silex, ni grès, ni pierres de rivière (elles risquent d'exploser). Le réflecteur renvoie la chaleur vers le centre du foyer et accélère la cuisson. Il peut être en pierre, en rondins, tu peux aussi utiliser un grand couvercle.



Feu polynésien

Il limite les pertes de chaleur, donc économise le bois et accélère la cuisson. Pense à l'aération et à l'alimenttion du feu.



Feux de camp



Feu en pyramide



Feu en carré



Feu en bac
il permet d'éviter l'éparpillement

Bien manger pour bien vivre

Pour être en forme, il faut manger **é-qui-li-bré** !

Ce n'est pas le tout de faire bon, encore faut-il préparer des mets qui correspondent aux besoins de ton corps.

Pour t'aider, voici la liste des types d'aliments dont ton corps a besoin.

- **Le lait et les produits laitiers** (fromages, yaourts, crèmes...). Un peu à chaque repas.
- **Féculents et farineux** (pâtes, riz, pain, pommes de terre, semoule, légumes secs...). N'en abuse pas, même s'ils sont nécessaires. Un peu à tous les repas.
- **Fruits et légumes verts** : crus et cuits, ils sont nécessaires tous les jours !
- **La viande, le poisson et les œufs**. On en consomme souvent trop, il n'est pas utile d'en manger tous les jours.
- **Beurre, margarine, huile**. N'en use pas trop ! Tu en as besoin, mais tu n'es pas obligé·e d'en mettre partout.
- **La boisson** : indispensable, tu préféreras l'eau qui désaltère vraiment à tous les jus et généralement autres sodas trop sucrés ! N'hésite pas à boire souvent, surtout l'été.

Manger équilibré, c'est aussi ne pas sauter de repas, manger à des heures régulières et prendre le temps de savourer ce que l'on a dans l'assiette. Ce n'est quand même pas désagréable, un bon repas.

Et n'oublie pas **le petit déjeuner**. C'est un vrai repas, lui aussi. Tu pourras y trouver un chocolat chaud, du jus d'orange, des tartines de confiture ou de miel, du fromage ou un œuf ou du jambon, des céréales, un yaourt.

À toi de te prévoir un menu appétissant.

Fruits et légumes de saisons

Enfin, manger est aussi un acte citoyen et écologique. Les Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes t'invitent à réfléchir à ta consommation de manière générale et surtout à privilégier les produits bio, locaux et de saison ainsi qu'à limiter la quantité de viande que nous mangeons.

Et pour manger de saison, c'est par ici !

Janvier

Citron, clémentine, kiwi, noix, poire, pomme.

Betterave, céleri, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, endive, mâche, navet, poireau, topinambour.

Février

Citron, clémentine, kiwi, noix, pomme.

Betterave, céleri, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, endive, mâche, navet, poireau, topinambour.

Mars

Citron, kiwi, noix, pomme.

Betterave, céleri, chou, chou-fleur, endive, poireau.



Avril

Fraise, pomme.

Asperge, betterave, carotte, chou-fleur, endive, laitue, oignon, radis.

Mai

Cerise, fraise, rhubarbe.

Artichaut, aubergine, asperge, betterave, carotte, chou-fleur, concombre, courgette, épinard, laitue, oignon, petits-pois, pomme de terre, radis, tomate.

Juin

Abricot, cerise, fraise, framboise, melon, nectarine, pêche, prune, rhubarbe.

Artichaut, aubergine, asperge, betterave, carotte, chou-fleur, concombre, courgette, épinard, laitue, oignon, petits-pois, pomme de terre, radis, tomate.



Juillet

Abricot, cerise, figue, fraise, framboise, groseille, melon, mûre, myrtille, nectarine, pêche, prune.

Artichaut, aubergine, betterave, brocoli, carotte, céleri, chou-fleur, concombre, courgette, épinard, fenouil, haricots verts, laitue, petits-pois, poivron, pomme de terre, radis, tomate.

Août

Abricot, cerise, figue, fraise, framboise, groseille, melon, mûre, myrtille, nectarine, pêche, poire, pomme, prune, raisin.

Artichaut, aubergine, betterave, brocoli, carotte, céleri, chou-fleur, concombre, courgette, épinard, fenouil, haricots verts, laitue, poivron, radis, tomate.

Septembre

Figue, fraise, framboise, groseille, melon, mirabelle, mûre, myrtille, nectarine, pêche (de vigne), poire, pomme, prune, raisin.

Artichaut, aubergine, betterave, brocoli, carotte, céleri, chou-fleur, concombre, courgette, épinard, fenouil, haricots verts, laitue, poireau, potiron, radis.



Octobre

Châtaigne, coing, figue, framboise, noix, poire, pomme, prune, raisin.

Artichaut, betterave, brocoli, carotte, céleri, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, courgette, épinard, fenouil, haricots verts, navet, poireau, potiron, radis.

Novembre

Châtaigne, coing, noix, poire, pomme.

Betterave, brocoli, céleri, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, endive, épinard, navet, poireau, potiron.

Décembre

Châtaigne, clémentine, kiwi, noix, poire, pomme.

Betterave, céleri, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, endive, épinard, navet, poireau, potiron.



La cuisine trappeur

C'est la cuisine sur un feu de bois sans ustensile de cuisine, et c'est très bon. Voici quelques idées pour varier les plaisirs.

Devant la flamme

Fromage à raclette : servir avec cornichons et pommes de terre et éventuellement des légumes et de la charcuterie.

Au-dessus des braises, les grillades.

Attention : prévoir beaucoup de braises et donc préparer le feu une ou deux heures à l'avance.

Brochettes : varier les viandes, intercaler des légumes (tomates, poivrons, oignons...).

Le poisson, les côtelettes et les tartines tiennent mieux sur des fourches que sur des tiges.

Pour les broches, le bouleau est le bois idéal.

N'utilise pas le laurier-cerise, le houx, ni l'if car ils sont toxiques.

Pense aussi aux fruits pour le dessert.

L'œuf à la broche : utiliser une baguette très fine et percer les extrémités de la coquille d'un petit coup sec de pointe de couteau. Le cuire à feu doux pour éviter les explosions !

Le pain scout : entortiller la pâte (farine, sel, levure, eau) autour d'une baguette assez grosse, bien chauffée au feu au préalable.

Sur une pierre : plate ou creuse, bien lavée, chauffée dans la braise et bien graissée, ta pierre devient une poêle efficace pour cuire steaks, côtelettes, bacon, filet de poisson ou œufs. Attention, toutes les pierres ne vont pas au feu et pense que la viande de porc doit être bien cuite.

Dans la braise, les papillottes

Armé d'un rouleau de papier aluminium, laisse ton **imagination** et ta **gourmandise** te guider, mais sois patient : une simple pomme de terre met de 30 mn à 1 h pour cuire dans la braise. Viandes, œufs et poissons sont plus vite prêts.

Exemples :

Pomme de terre + beurre

Pomme de terre évidée + œuf

Carottes + beurre

Steack + tomates + champignons de Paris

Poisson + herbes de Provence ou persil

Bananes + chocolat

Pomme sans trognon + miel ou sucre, raisins secs ou chocolat

Camembert

Etc.

Et si tu n'as pas d'aluminium, pommes de terre, carottes et œufs cuisent très bien (mais très lentement), directement dans la cendre chaude et les dernières braises du feu.



Faire son sac

Le sac à dos d'un-e éclaireur-se a deux caractéristiques : il est pratique à porter, et sur place, il te permet de ranger tes affaires.

Choisis-le à ta taille et ne le charge pas trop (7 à 10 kg.).

Prépare d'abord tout ce qu'il devra contenir en le répartissant dans des petits sacs en tissu.

Remplis ton sac en mettant les affaires les plus lourdes au fond et contre ton dos. Veille à l'équilibrer convenablement ; il n'en sera que plus facile à porter.

Continue à charger en réfléchissant à l'ordre chronologique d'utilisation de tes affaires.

Par exemple, pour un camp d'été

Le bus : chargement, transport... **SI ÇA DÉPASSE, ÇA CASSE**

On arrive, il pleut : trouver vite un K-Way, un ciré, un anorak.

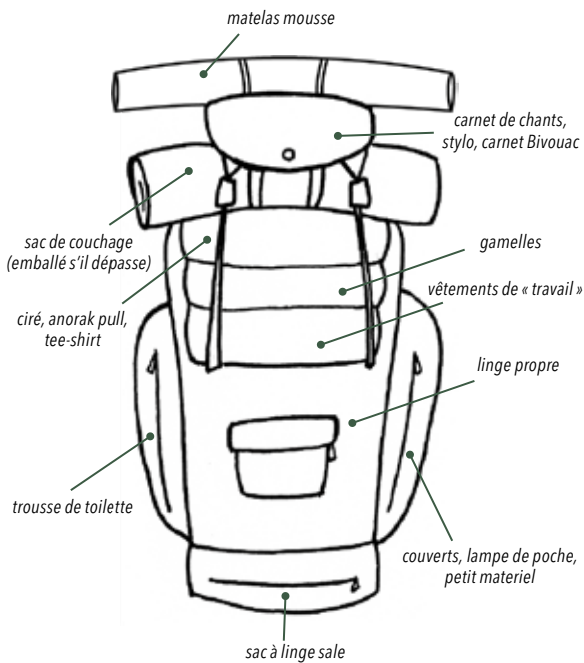
On pose les sacs, on mange mais où sont mes gamelles ?
Et ma brosse à dents ?

On commence à s'installer : j'enlève ma tenue scoute pour des vêtements « de travail ».

La nuit tombe : où est ma lampe de poche ?

Vite un pull. Enfin, l'heure de se coucher : pyjama, sac de couchage, bonne nuit...

Trois jours après : inspection. Tout est rangé, sac à linge propre, sac à linge sale... ouf !



A.B.C. de topographie

La carte est une représentation à plat d'une portion de terrain vue du dessus.

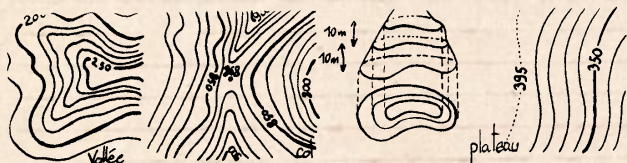
L'échelle de la carte indique la correspondance entre une longueur sur la carte et une distance sur le terrain.

Par exemple, pour une carte au 1/50000^e, un centimètre sur la carte représente 50 000 cm sur le terrain, soit 500 m.

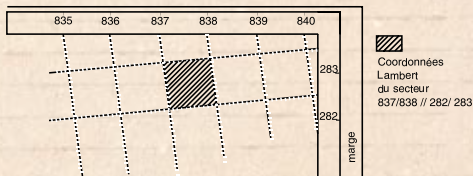
Les principales couleurs sont le vert pour les forêts et les bois, le blanc pour les cultures et les prés, le bleu pour les cours d'eau et les plans d'eau, le noir pour les constructions.

Les différents symboles de la carte (routes, limites, bâtiments, ports...) sont définis dans la légende.

Les courbes de niveau sont des lignes imaginaires reliant des points de même altitude. Plus elles sont rapprochées, plus la pente est forte sur le terrain.

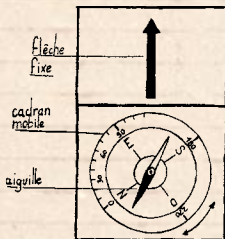


Sur les cartes IGN au 1/25 000^e, tu peux t'aider du quadrillage bleu pour évaluer les distances : chaque carré mesure 1 km de côté.



La boussole

La boussole possède une aiguille aimantée (la partie la plus foncée indique le nord magnétique), un cadran qui indique les quatre points cardinaux et des divisions en degrés (1 tour = 360°). L'azimut est l'angle entre le nord magnétique et une direction donnée (ex : azimut 90°).



Pour faire une visée

Prends une boussole.

Tourne le cadran mobile de manière à ce que l'azimut donné (ex : 90°) soit sur la flèche fixe.

Tourne la boussole de manière à ce que la pointe Nord de l'aiguille soit sur le Nord du cadran (Nord = 0°).

Visé un repère fixe (arbre, poteau, bâtiment) se trouvant dans l'alignement de la flèche fixe.

Va jusqu'au repère et recommence.

Pour éviter de t'égarer, prends des visées le plus loin possible (parfois de l'autre côté d'un lac, d'une rivière, d'un champ cultivé...) et ne te trompe pas de repère !

Encore mieux, prends comme repère un autre éclairé-se, que tu guides dans la bonne direction. Au bout d'un moment, elle ou il s'arrête, tu la ou le rejoins et vous recommencez.

De nuit, c'est aussi une très bonne méthode.

Trouve le Nord avec ta montre à aiguilles

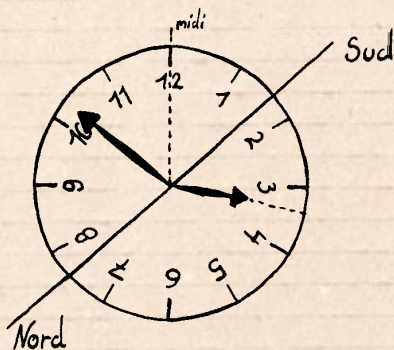
La boussole n'est pas le seul instrument qui permette de se repérer dans l'espace. Tu peux aussi trouver le Nord en t'aidant de ta montre et du Soleil.

Il faut régler au préalable sa montre à l'heure solaire, en la retardant d'une heure en hiver et de deux en été.

Mets ta montre à plat, le cadran au-dessus. Tourne-la jusqu'à ce que la petite aiguille soit dans la direction du Soleil.

Alors, sans bouger la montre, place un crayon, par exemple, en travers du cadran, de telle sorte qu'il se trouve d'une part au-dessus du centre du cadran et que, d'autre part, juste à mi-chemin entre le nombre 12 du cadran et la pointe de la petite aiguille (la bissectrice de l'angle formé par le nombre 12, le centre du cadran et la petite aiguille).

La direction du crayon ainsi placé est la ligne nord-sud.



Circuler en toute sécurité

À pied

Bien sûr, il est plus agréable d'emprunter les sentiers et les chemins de Grande Randonnée (GR). Mais voilà, on est parfois obligé·e de passer par la route, alors voici quelques règles élémentaires de sécurité.

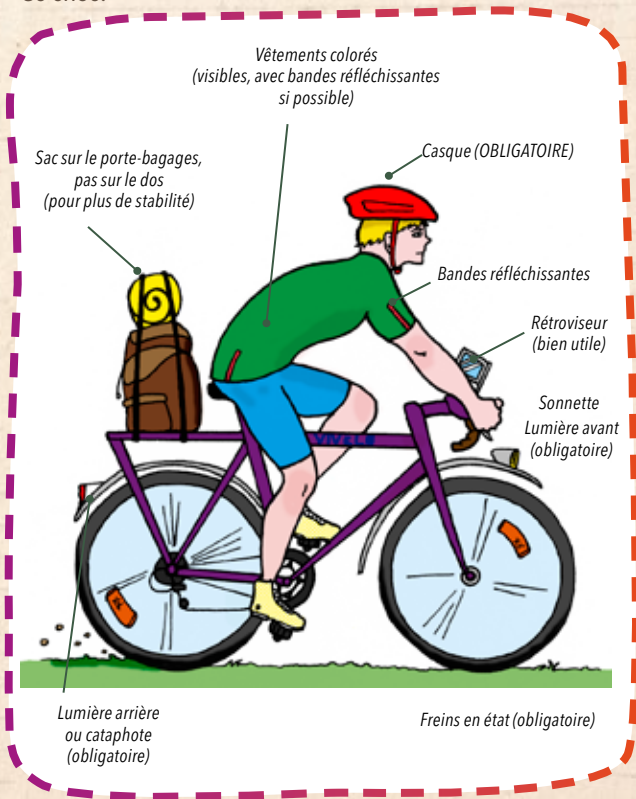
- **En dehors des villes**, marchez en file sur le côté gauche de la route, face au danger.
- **En groupe plus important**, en particulier quand tous·tes n'ont pas le même rythme de marche, fractionnez l'ensemble en petites équipes (files indiennes de moins de 20 m de long) marchant à gauche.
Surtout, pas de chahut inconsidéré sur la route, un accident est trop vite arrivé.
- **De nuit**, de manière générale, évite de marcher sur une route. Quand cela est nécessaire, pense que, de nuit, les automobilistes voient très mal les piéton·ne·s. Marche sur le bas-côté avec une lampe allumée, porte des vêtements clairs et si possible avec des bandes réfléchissantes. Reste très prudent·e.

En groupe, la ou le premier·ère porte une lampe blanche ou jaune, la ou le dernier·ère une lampe rouge.

Un ou plusieurs feux latéraux oranges peuvent compléter la signalisation.

À vélo

Il faut respecter le code de la route. Même s'il est tentant de se faufiler entre les voitures, de ne pas respecter un feu rouge ou un sens interdit, n'oublie pas qu'à vélo, tu es extrêmement vulnérable, car rien ne te protège en cas de choc.



Pour rouler en groupe, préférez les routes peu fréquentées. Roulez en file bien alignée pour faciliter le dépassement par les voitures et les camions. Si le groupe est important, faites des équipes et espacez-les de 3 mn. La ou le premier-ère et la ou le dernier-ère peuvent avoir sur le vélo, une pancarte « Attention, convoi ».

Seul-e, ou en groupe, il est indispensable d'être très prudent-e en doublant, en changeant de direction et en s'arrêtant. N'oublie pas d'emporter : antivol, pompe, rape, colle, rustines, trois démonte-pneus, chambre à air, lampe de rechange, patins et câble de frein neufs, petit chiffon, quelques outils (pinces, clés de 8 et de 10, tournevis).



Premiers secours

Protéger, alerter, secourir : le mot de passe du secouriste

Protéger

C'est éviter que l'accident en entraîne un autre.

Pense à te protéger, à protéger les blessé·e·s et les personnes présentes. Ex. : dans un accident de la route, signale l'accident deux cents mètres de part et d'autre. Calme l'entourage.

Alerter

Alerter les secours, c'est facile et très important.

Tu dois indiquer : la nature de l'accident, ton nom, le lieu précis de l'accident, le nombre, l'âge approximatif et l'état apparent des victimes.

Indique aussi d'où tu appelles, et attends que la personne ait répété les informations, avant de raccrocher.

Numéros de téléphone d'urgence

Pompiers : 18

Samu : 15

**Police Secours (en ville)
ou gendarmerie (à la campagne) : 17**

Secourir

Dans les cas graves et compliqués, laisse faire les professionnel-le-s (médecins, pompiers...).

Il y a toutefois des principes simples, faciles à appliquer :

- Ne déplace pas la ou le blessé-e, sauf si elle ou il court un danger immédiat (feu par exemple).
En cas de déplacement, conserve l'alignement tête-cou.
- Couvre la ou le blessé-e. Ne lui donne rien, ni à boire, ni à manger.
- Rassure la victime, même si elle semble inconsciente.
- Si elle est consciente, fais-la parler régulièrement.
- En cas de perte de sang importante, appuie directement sur la plaie (avec un mouchoir), pour stopper l'écoulement.

Dès 10 ans, tu peux suivre les cours de préparation au PSC1 et obtenir ton diplôme.

En cas de doute sur la gravité d'une blessure, n'hésite pas à consulter un·e médecin (par exemple, téléphone au 15).

Brûlure légère et coup de soleil

Passes sous l'eau froide pour calmer la douleur. Au besoin, applique une pommade appropriée, non grasse, mais hydratante (ex : Biafine).

Écorchures et coupures superficielles

Nettoie à l'eau et au savon (de Marseille) ou à défaut avec un antiseptique. L'eau oxygénée, en moussant, permet de faire ressortir d'éventuels petits corps étrangers. Applique une pommade cicatrisante et protège avec un pansement.

Ampoule

Protège avec un sparadrap. Évite de percer. Si l'ampoule se perce spontanément ou si tu dois marcher beaucoup, découpe la peau morte avec des ciseaux désinfectés à l'alcool.

Applique un antiseptique, puis un cicatrisant.

Fais un pansement pour protéger la chair à vif et change-le souvent ou applique un pansement anti-ampoule que tu changeras le moins possible.

Mieux vaut prévenir que guérir : pas de pieds nus dans les chaussures fermées. Pour une longue marche, mets deux paires de chaussettes et surtout pas de bottes. Le matin avant le départ, tu peux coller un morceau de sparadrap fort (type élastoplaste) directement sur la peau de ton pied aux endroits où les frottements sont les plus importants (arrière du talon...)

Petits trucs

Une plaie se nettoie avec une compresse, jamais avec du coton.

Ne mélange pas les produits au mercure (Mercryl, Mercurochrome) et ceux à l'iode (Bétadine, alcool iodé).

Ne nettoie pas une plaie à l'alcool, cela fait mal et retarde la cicatrisation.

ANIMATION

Préparer des jeux, décoder les messages d'un jeu de piste ou en rédiger, faire chanter l'unité ou l'équipe, animer un moment spi... Tu trouveras dans ces pages quelques bases pour t'accompagner pendant ta vie d'éclaireur·se.



RÈGLE NUMÉRO
CENT VINGT CINQ :
IL EST INTERDIT DE
DIRE DEUX FOIS
LE MOT SECRET !



À toi de jouer

Jeux d'équipe, jeux d'intérieur, jeux de veillées, grands jeux,
jeux de ballon, jeux de rôles, petits jeux, jeux de société...
Jouer pour se défouler, jouer pour apprendre,
jouer pour s'amuser...

En tous cas, jouer pour jouer !

L'essentiel est que tous et chacun·e s'amuse, vraiment.
L'arbitre est là pour cela. Elle ou il compte les points, bien
entendu, elle ou il tranche en cas de litige, également.
Mais surtout, elle ou il veille à ce que chacun·e puisse jouer
et à ce qu'aucun manquement aux règles n'empêche
qui que ce soit de s'amuser.

Si, dans un jeu, il peut y avoir un·e perdant·e, il ne peut jamais
y avoir de victime. Sois vigilant·e sur ce point, pour que
le plaisir de jouer ne devienne pas égoïste.



Voici une liste de petits jeux que tu peux compléter toi-même.

AVEC UN BALLON

- tomate
- balle aux prisonnier·ère·s
- balle au camp (variante de balle aux prisonnier·ère·s)
-
-

SANS MATÉRIEL PARTICULIER

- épervier (variante : British Bouledogue)
- croche-décroche
-
-

AVEC UN FOULARD

- béret
- prise au foulard
-
-

JEUX D'INTÉRIEUR

- jeux de Kim
- chaises musicales
- Pierre appelle Paul ou sa variante avec les prénoms que tu veux
-
-

Faites vos jeux !

Le but d'un jeu est de vivre une aventure palpitante. Tu peux faire le choix de trouver un lien avec le projet de l'année. Pour une préparation efficace, tu dois définir six points.

Les objectifs poursuivis

Par exemple :

- Découvrir une nouvelle région.
- Rencontrer de nouvelles personnes.
- Apprendre la solidarité au sein de l'équipe, etc.

Le lieu adéquat

Trouve un terrain adapté au jeu. Il sera, par exemple, difficile de réussir un jeu d'approche sur une plage ou un parking déserts.

Veille aussi à délimiter la zone de jeu avec soin, en écartant tout risque (bord de falaise, éboulis, ruines...).

La durée nécessaire

Par exemple, une heure, un après-midi, une journée entière...

Le folklore

Il sera d'une richesse inépuisable.

Le matériel indispensable

Pense aux déguisements, aux fumigènes, à la peinture, aux « vies ».

Le déroulement du jeu

Détermine ses règles et travaille plus précisément son lancement, sa clôture.

Tu peux organiser un jeu interactif au cours duquel les équipes doivent prendre des initiatives, ont à faire des choix sur les itinéraires à suivre, les personnages à rencontrer.

Un tel jeu peut paraître plus difficile à mettre au point, mais il sera plus inventif, plus riche en événements imprévus.

Dans tous les cas, veille à ce que chacun·e y trouve sa place.

Prévois des moments très physiques, d'autres faisant appel à plus de réflexion, ou plus de débrouillardise.

Laisse tomber tout ce qui te semblera trop dangereux, trop difficile ou trop ennuyeux.



Animer le jeu

« Voici le moment du grand jeu ». Évite de prononcer cette phrase. Un grand jeu ne s'annonce pas, il se lance.

Alors trouve un folklore riche, entraînant, qui fait rêver, qui surprenne. Et soudain, à la fin du repas, l'Enchanteur Merlin apparaîtra avec une fiole de potion magique.

Un formidable voyage dans le temps pourra commencer...

Des règles claires

Peut-être auras-tu tout de même à expliquer le déroulement et les règles de ton jeu. Fais-le clairement, de manière structurée, sinon il paraîtra compliqué.

Assure-toi que tout le monde a bien compris, et réponds patiemment aux questions, s'il y en a.

Le déroulement du jeu n'en sera que facilité et l'ambiance meilleure.

Une clôture grandiose

Pour que le jeu laisse à tous un souvenir impérissable, soignes-en l'aboutissement. Tout d'abord, les résultats doivent être clairement énoncés : « La mission de sauvegarde des oiseaux de feu a réussi ! » ou « Le réseau des agents secrets a été démantelé ! ».

Prévois aussi une clôture grandiose, où la hache de guerre est enterrée, le prince délivré au son des trompettes, et où un grand banquet rassemble tous·tes les participant·e·s.

Rien de pire qu'un temps mort... propose un jeu !

Les 4 coins

Pour s'échauffer, se réchauffer.

Matériel : corde pour délimiter un carré.

Déroulement : Les joueur-se-s sont par groupes de cinq et chaque groupe se délimite un carré d'environ 3 à 4 m de côté. Quatre joueur-se-s se tiennent chacun sur un coin du carré et la ou le cinquième est au centre. Les joueur-se-s sur les coins se font des signes pour changer de place avec un-e autre joueur-se de coin. Quand elles ou ils se déplacent pour changer de place, celle ou celui au centre essaye de se mettre sur un des coins. Si elle ou il réussit, c'est un-e des deux joueur-se-s de coins qui prend sa place au centre, et le jeu recommence.

Le nœud sautillant

Pour réviser les nœuds et s'exercer à les faire rapidement.

Matériel : Corde.

Déroulement : Tous-tes les joueur-se-s sont placé-e-s en cercle, sauf un-e qui a un bout de corde. Au signal, celle ou celui qui a la corde la jette aux pieds d'un-e des joueur-se-s du cercle en criant le nom d'un nœud. Elle ou il commence alors à faire le tour du cercle en sautillant. Lorsque la ou le sauteur-se revient à l'emplacement de celle ou celui qui fait le nœud et que le nœud est bien fait, les rôles sont inversés.

Zip-Zap

Idéal pour faire connaissance en début d'année.

Matériel : Aucun.

Déroulement : Tout le monde est en cercle. Une personne est au centre. Tout le monde se nomme une fois. La personne au centre pointe un·e des joueur·se·s du cercle et lui dit zip ou zap. S'il dit zip, la personne pointée doit dire le nom de la ou du joueur·se à sa gauche. Si elle ou il dit zap, la personne pointée doit dire le nom de la ou du joueur·se à sa droite. Si la personne pointée échoue (ne se souvient plus du nom ou se trompe), elle remplace la personne dans le centre et la personne dans le centre réintègre le cercle. Si la personne au centre dit « zip-zap », tous·tes les joueur·se·s du cercle changent de place et reforment un nouveau cercle.



Animer un chant

Pour mener un chant, tout le monde doit te voir ; lève-toi et n'aie pas peur de faire de grands gestes pour que tous·tes partent ensemble, puis gardent le même rythme.

Pense à donner le ton en chantant les premières notes avant de lancer le chant.

Si tu diriges un canon, indique chaque nouveau départ aux différents groupes. Chantez une première fois à l'unisson, puis trois ou quatre fois en canon ;

vous pouvez finir par une fois en canon, bouche fermée.

Quand tu apprends aux autres un chant, connais-le par cœur.

Note-leur les paroles en écrivant gros, elles et ils pourront ainsi se concentrer sur l'air et le rythme. Apprends-leur le chant phrase par phrase en insistant sur les passages délicats ; ne te contente pas d'une version approximative.

Avant chaque repas, nous chantons ce qui s'appelle un bénédicité ou chant de table. Pour les croyant·e·s, c'est une manière de remercier le Seigneur pour toute cette nourriture. Pour les non croyant·e·s, c'est une manière joyeuse de se mettre en appétit. Il en existe beaucoup en voici trois si jamais tu n'as plus d'idées...



3 chants de table à chanter avant le repas

Seigneur, Donnez nous du pain

Seigneur,
Donnez-nous du pain
Donnez-nous du vin
Pour mettr' dans la marmite
Seigneur,
Donnez-nous du pain
Donnez-nous du vin
Et bénissez-le bien
Amen

La cloche sonne

La cloche sonne le repas
Vite à table (bis)
La cloche sonne le repas
Vite à table d'un bon pas
Chatelain et chatelaine
Nous avons bon appétit
Mais n'oublions pas la peine
De celles et ceux qui nous ont servi
Gens de ce logis
Merci bon appétit (bis)

Toi qui disposes

(sur l'air de « Oh when the Saints »)

Toi qui disposes, de toutes choses,
Et nous les donne chaque jour
Reçois Oh Père, notre prière
De reconnaissance et d'amour
Toi qui donnes pâture,
Seigneur toi qui, donnes pâture
Aux tout petits, petits oiseaux
Viens bénir notre nourriture
Et purifier notre eau, Amen



Animer un moment spirituel

Il y a peut-être une question dont tu as particulièrement envie de discuter avec ton équipe, ou quelque chose que tu as vu et qui t'a fait réfléchir. Tu te demandes aussi peut-être si la Bible parle de ce sujet et ce qu'elle en dit... alors, il ne te reste plus qu'à préparer un moment spirituel pour ton équipe ! Il faut d'abord que tu choisisses le texte biblique que tu veux partager avec les autres. Pour cela, tu peux te faire aider par tes responsables ou tes parents. Ensuite, tu peux te demander ce que ce texte te dit sur Dieu, le sens que cela peut avoir aujourd'hui et ce que tu en penses, toi.

Un moment spirituel pour s'amuser

Dans un moment spirituel, on s'amuse ! Avant de pouvoir discuter avec les autres, il faut être sûr·e que tout le monde a compris ce dont on parle : vous pouvez lire le texte de la Bible en équipe, mais aussi faire un sketch, imaginer comment cela se passerait aujourd'hui, etc.

Vous ne serez peut-être pas tous d'accord sur la façon de comprendre ce texte. Il est alors intéressant de discuter pour confronter vos idées ou témoigner de ce que chacun·e croit, ou ne croit pas.

Témoigner, cela peut aussi vouloir dire **partager avec les autres** un beau texte, ou un chant, ou un dessin qui – à ton avis – exprime bien ce que tu veux dire.

Amusez-vous bien, discutez bien... et bon moment spirituel !

Pour lire la Bible

Qu'est-ce que la Bible ?

La Bible est en fait non pas un seul livre, mais une véritable bibliothèque. Cette bibliothèque est divisée en deux grandes parties :

L'Ancien Testament, qui raconte l'histoire de certaines femmes et certains hommes et de leur relation avec Dieu avant la naissance de Jésus-Christ (c'est l'histoire du peuple juif).

Le Nouveau Testament, qui raconte cette histoire après la naissance de Jésus-Christ (c'est l'histoire des premier·ère·s chrétien·ne·s).

Comment se repérer dans la Bible ?

Chaque livre de la Bible est divisé en chapitres, et chaque chapitre en versets. Quand on cite un texte, on donne sa référence en recourant à des abréviations (chaque Bible comporte une table des abréviations).

Les lettres indiquent le livre de la Bible dont est tirée la citation. Le premier chiffre indique le chapitre, le chiffre suivant les deux points indique le verset. Par exemple, Ex 2 : 3-10 nous indique le livre de l'Exode, chapitre 2, versets 3 à 10. Et si deux livres portent le même nom, 2 Co 3 : 6 nous indique la deuxième épître de Paul aux Corinthiens, chapitre 3, verset 6.

Signes et codes

Il existe de nombreux codes pour communiquer secrètement ou à distance. En voici un, le code morse, qui te permettra de rédiger des messages secrets ou d'en envoyer au loin, de jour (sifflet), comme de nuit (lampe).

Le morse

Nous te proposons deux méthodes : une pour t'en souvenir et une autre pour le retrouver de façon logique.

Méthode syllabique

À chaque lettre correspond un mot à mémoriser. Les syllabes ayant la voyelle O se traduisent par un trait (« TA »), les autres par un point (« TI »).

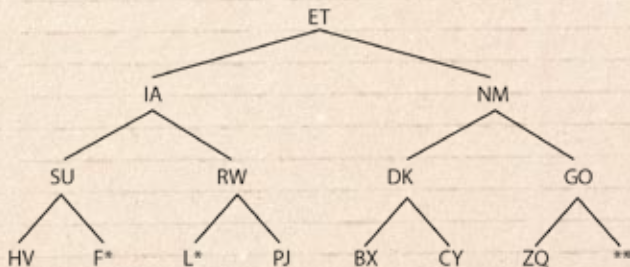
A	• -	alLO
B	- • • •	BONaparte
C	- • - •	COca-COLA
D	- • •	DOcile
E	•	eh
F	• • - •	faranDOle
G	- - •	GONDOle
H	• • • •	hilarité
I	• •	ici
J	• - - -	jaBLONOVO
K	- • -	KOhiNOR
L	• - • •	liMONade
M	- -	MOTO
N	- •	NOël
O	- - -	OSTROGOTH
P	• - - •	phiLOSophe
Q	- - • -	QUOCORiCO
R	• - •	raMOneur

S	•••	sardine		
T	-	THON		
U	••-	uniON		
V	•••-	valparaiSO		
W	•--	waGON-POST		
X	-••-	XTROcadéRO		
Y	-••-	YOchiMOTO		
Z	--••	ZOROastre		
1	•----		6	-••••
2	••---		7	---•••
3	•••--		8	----••
4	••••-		9	-----•
5	•••••		0	-----

Méthode de L'arbre morse

Pour l'utiliser, il suffit de suivre le message tel qu'il arrive en allant à gauche quand on a un • (ti) et à droite quand on a un - (ta) :

- = E : la lettre de gauche à la racine de l'arbre
- = N car on passe par T (-) et N est la lettre de gauche (•)
- = J car on passe par E (•), A (-), W (-) et J est la lettre de droite (-)
- = R car on passe par E (•), A (-) et R est la lettre de droite (-)



Il existe d'autres types de codes et n'hésite pas à en inventer ! Le plus important, quel que soit le code choisi, c'est que l'émetteur-riche et la ou le récepteur-riche utilisent le même.

Cassis (ou Cassette ou F1 ou M6 ou...)

Remplacer la lettre K par un 6, L par un 7, M par un 8 et ainsi de suite.

Utilise la même logique pour le K7, etc.

Avocat

Remplacer la lettre A par la lettre K. Dans ce code, le B devient donc un L, le C un M, le D un N et ainsi de suite.





Maya

Appelé ainsi car il ressemble aux inscriptions Maya en Amérique du Sud.

A	B	C	J.	K.	L
D	E	F	M.	N.	O
G	H	I	P.	Q.	R

	S	
V		T
	U	

	W	
Z	.	X
	Y	

A =  M =  S =  X = 

INDEX

Aîné·e.....	p. 96
Artisan·e.....	p. 50 et 56
Assemblée générale.....	p. 97
Azimut.....	p. 149
Baden Powell.....	p. 102
Bible.....	p. 14-15, 169
Bivouaquer.....	p. 127
Bois.....	p. 130
Brêlage.....	p. 113
Campeur·se.....	p. 50 et 61
Carte.....	p. 148
Carte du ciel.....	p. 128
Chant.....	p. 166
Coéducation.....	p. 16
Conseil d'administration.....	p. 97
Conseil de coordination (CdC).....	p. 23
Conseil d'équipe.....	p. 24
Conseil d'unité.....	p. 22
Copilote.....	p. 49
Défi.....	p. 30
Éclaireuse-éclaireur.....	p. 50 et 54
Éclaireuses et Éclaireurs de France.....	p. 100
Éclaireuses et Éclaireurs Israélites de France.....	p. 98
Éclaireuses et Éclaireurs de la nature.....	p. 99
Équipe.....	p. 28
Explo.....	p. 34
Expert·e.....	p. 50 et 68
Exploratrice-Explorateur.....	p. 50 et 62
Feu.....	p. 135 et 136
Fruits de saison.....	p. 140

Gardien-ne du matériel	p. 46
Groupe local	p. 97
Gilde	p. 17
Histoire	p. 94 et 102
Installation	p. 116 à 121
Infirmier-ère	p. 45
Intendant-e	p. 44
Jamboree	p. 101
Jeux	p. 159 à 165
Légumes de saison	p. 140
Loi	p. 20
Louveteau-louvette	p. 96
Matériel	p. 133
Méplat	p. 112
Mi-bois	p. 112
Moment spirituel	p. 14-15 et 169
Mondial (Mouvement)	p. 95
Morse	p. 171
Mortaise	p. 112
Nature	p. 123 à 126, 129
Nœud de batelier	p. 111
Nœud de bois	p. 110
Nœud plat	p. 110
Nœud de tendeur	p. 111
Pilote	p. 48
Pionnière-Pionnier	p. 50 et 89
Postes d'action	p. 42 à 49
Promesse	p. 38 à 41
Région	p. 97
Repas trappeur	p. 144
Sac à dos	p. 126
Scoutisme Français	p. 98
Scouts et Guides de France	p. 100
Scouts Musulmans de France	p. 99
Secouriste	p. 45

Secrétaire-Reporter	p. 47
Secrétariat National	p. 97
Spécialiste	p. 50 et 68
Solidarité	p. 18
Table	p. 116
Talent	p. 50 à 53
Tenon	p. 112
Tente	p. 106
Tenue	p. 26
Titas	p. 120
Toilette	p. 118
Topographie	p. 148
Transmission	p. 171
Trésorier-ère	p. 43
Unioniste	p. 94
Unité	p. 96
Vélo	p. 152
Vie spirituelle	p. 50
WC	p. 120

Quelques mots de vocabulaire des Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes

Tu trouveras dans ces pages la traduction d'un certain nombre de mots ou expressions typiques des éclaireuses-éclaireurs.

AG : Assemblée générale, elle rassemble tous·tes les délégué·e·s de toutes les régions des EEUdF (voir p. 97).

Aînées et aînés : elles et ils ont entre 16 et 19 ans, en équipe elles et ils bâtissent des projets (voir p. 96).

Arégi : rassemblement de tous·tes les responsables de ta région, Assemblée régionale (voir p. 97).

Bona : c'est le nom donné aux grosses marmites de camp. Il vient de leurs inventeurs, les frères Bonnamo.

BP : Baden Powell, le fondateur du scoutisme (voir p. 102).

Coordo : c'est la ou le responsable de toute la région, elle ou il est élu·e en Assemblée régionale avec toute une équipe pour trois années.

Cotis : c'est la cotisation que tu payes pour adhérer au Mouvement.

Duvet : c'est ton sac de couchage.

Explo : c'est une exploration de deux ou trois jours pendant le camp, au cours de laquelle l'équipe part seule à la découverte de la région (voir p. 34).

Feuillées : voir titas.

Groupe local : rassemble une meute, une unité et une équipe d'aîné·e·s (voir p. 97).

Installos ou installs : ce sont les constructions que chaque équipe réalise pour s'installer lors d'un camp (voir p. 116 à 121).

Jerrican ou jerc : c'est un bidon qui sert à transporter et conserver de l'eau.

Local : c'est là où ton unité se réunit, entrepose le matériel, etc. (voir p. 97).

Louveteaux-louvettes : elles et ils ont 8 à 11 ans et sont membres de la meute (voir p. 97).

Matos : c'est le matériel.

Meute : c'est le nom du groupe de louveteaux-louvettes (voir p. 97).

Moment spi ou mo spi : c'est un moment pendant lequel tu entendras parler de la Bible et de celles et ceux qui croient que Dieu existe (voir p. 14-15 et 169).

Molou : Moment de louange, c'est un moment de prière et de chant proposé à celles et ceux qui le souhaitent (voir p. 14-15).

Mousses : ce sont les louveteaux et louvettes marin·e·s, elles et ils font de la voile.

Opé : c'est le nom d'un grand jeu qui dure en général deux jours.

PB : pelle-bêche, pour creuser des trous.

Rass ou rassemble : c'est le rassemblement de toute l'unité sur un lieu prévu à cet effet.

Resps ou respons : ce sont les responsables.

Sizaine : c'est le nom des équipes chez les louveteaux-louvettes.

Sizainier-sizainière : c'est le nom des responsables de chaque sizaine.

Titas : ce sont les WC.

Topo : topographie, c'est l'art de savoir se servir d'une carte et d'une boussole pour s'orienter et se déplacer (voir p. 148).

Trans : la trans est une veillée pendant laquelle des équipes différentes s'envoient des messages lumineux en morse, parfois à quelques kilomètres de distance (voir p. 171).

Unité : c'est le nom du groupe d'éclaireuses-éclaireurs (voir p. 96).

Vieux Loups et Vieilles Louves : ce sont les plus âgé-e-s des louveteaux-louvettes.

