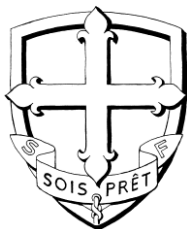


SUR LES TRACES



SUR LES TRACES



TROUPE DE L'ORATOIRE
SAVOIR, VOULOIR, POUVOIR

Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France
2017

TU VEUX DONC ÊTRE ÉCLAIREUR ?!

Sais-tu dans quelle aventure tu t'engages ?
Lis donc ce carnet, il est écrit pour toi !

En le parcourant, tu découvriras le fonctionnement, les activités et les traditions de la Troupe.

Ce carnet sera ton compagnon, il gardera la trace de tes efforts et de ta progression.

Si tu es heureux aux éclaireurs, si tu veux, avec nous, apprendre le métier d'éclaireur et servir ton prochain, alors sois le bienvenu parmi nous.

Tu es venu à nous, nous ferons tout pour que tu ne le regrettes pas.

Fais-nous confiance et suis-nous,

CE CARNET APPARTIENT À

Totem :

Nom :

Prénom :

Né le : à :

Adresse :

Téléphone :

Troupe :

Région :

J'ai prononcé ma promesse éclaireur
devant la Troupe le :

à :



- ☐ Loi de l'Éclaireur
- ☐ Signes & Pistes
- ☐ Nœuds
- ☐ Autre

Aspirant

le : _____

- ☐ Port de hache
- ☐ Infirmier
- ☐ Cordelier
- ☐ Transmission
- ☐ Repas
- ☐ Orientation
- ☐ Débrouillardise
- ☐ Autre

Seconde classe

le : _____

- ☐ Transmission
- ☐ Topographie
- ☐ Raid
- ☐ Explo
- ☐ Froissartage
- ☐ Secourisme
- ☐ Autre

Première classe

le : _____

Brevets obtenus après la 2^{de} classe :

- | | |
|--------------------------------|------------|
| <input type="checkbox"/> | le : _____ |
| <input type="checkbox"/> | le : _____ |
| <input type="checkbox"/> | le : _____ |
| <input type="checkbox"/> | le : _____ |
| <input type="checkbox"/> | le : _____ |
| <input type="checkbox"/> | le : _____ |

Année 20 __ / 20 __

Patrouille :

Couleurs du flot : /

Adjectifs : &

CP : SP :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Chefs :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Année 20 __ / 20 __

Patrouille :

Couleurs du flot : /

Adjectifs : &

CP : SP :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Chefs :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Année 20 __ / 20 __

Patrouille :

Couleurs du flot : /

Adjectifs : &

CP : SP :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Chefs :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Année 20 __ / 20 __

Patrouille :

Couleurs du flot : /

Adjectifs : &

CP : SP :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Chefs :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MES CAMPS



Nom du camp	Lieu	Dates
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.

*« If you can make one heap of all your winnings
And risk it on one turn of pitch-and-toss,
And lose, and start again at your beginnings
And never breathe a word about your loss »*

[...]

Si tu peux faire un tas de tous tes gains suprêmes
Et le risquer, en un seul coup, à pile ou face,
Et perdre - et repartir comme à tes débuts mêmes,
Sans murmurer un mot de ce qui fut perdu ;

Si tu peux obliger ton cœur, tes nerfs, ta moelle
À te servir encore quand ils ont cessé d'être,
Si tu restes debout quand tout s'écroule en toi
Hormis la Volonté qui ordonne : « Tiens bon ! »

[...]

Si tu sais bien remplir l'implacable minute
De soixante secondes de chemins accomplis,
Alors tu possèderas la Terre, et tout ce qui s'y trouve,
Et, - mieux encore - tu seras un Homme, mon fils.

~ Rudyard Kipling, 1915 ~

Scoutisme



Elle débute en 1907, date du premier camp éclaireur au monde, dans l'île de Brownsea avec 24 garçons d'origines diverses. Un certain Robert Baden-Powell eut l'idée d'apprendre à de jeunes gens de nombreuses techniques qu'il avait acquises tout au long de sa vie pour vivre au grand air.



Mais qui était-il ? Un officier de l'armée anglaise, né le 22 février 1857. L'anecdote la plus connue à son sujet est cette histoire sur la ville de Mafeking en Afrique. Celle-ci était assiégée pendant la guerre des Boers. De jeunes garçons voulaient alors se rendre utile. Il les organisa et leur apprit à traverser les lignes adverses sans se faire repérer. Des messages purent passer vers l'extérieur et la ville fut sauvée. En partant du constat que de jeunes gens pouvaient être capables d'accomplir de grandes choses, Baden-Powell décida en rentrant en Angleterre de mettre à profit son savoir pour des adolescents voulant prendre leur vie en main.

Parole de BP : *« 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*

UNE HISTOIRE DU SCOUTISME

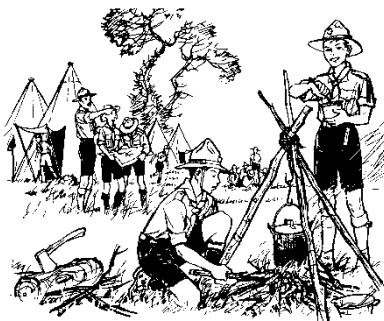
ramper silencieusement, à me reconnaître grâce aux points remarquables du terrain, à utiliser du bois mort cassé à l'arbre plutôt que celui qui est à terre : je sus faire un feu minuscule et sans fumée, tel que je ne puisse être découvert par quelque surveillant indiscret ; lorsque celui-ci s'approchait 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 la vision moyenne d'un observateur inexpérimenté ».



Le camp de Brownsea fut une telle réussite que Baden-Powell publia un livre « *Scouting for boys* » en 1908. Il y explique à l'aide d'histoires simples comment suivre des traces, fabriquer des affûts, camper ...

Bien entendu, certaines idées développées dans ce livre n'ont plus

cours aujourd'hui, mais il reste à la base du scoutisme. A partir de là, de nombreuses troupes vont être créées en Angleterre.



Camp de Brownsea, 1907

UNE HISTOIRE DU SCOUTISME

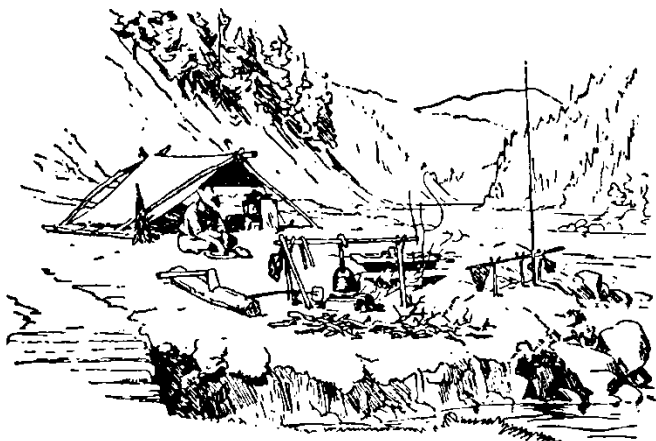
C'est en 1911 qu'on voit apparaître le scoutisme en France, avec la création des Éclaireurs de France, puis des Éclaireurs Unionistes de France sous l'impulsion de Samuel Williamson. Les Scouts de France sont fondés un peu plus tard, en 1920, par le chanoine Cornette. Cette même époque est marquée par la naissance des Éclaireurs Israélites, et par l'arrivée des louveteaux et des éclaireuses dans différents mouvements.

Jusqu'à la seconde guerre mondiale, ces quatre mouvements, d'appartenance religieuse différente, pratiquèrent le même scoutisme, avec un même uniforme. Puis, pendant la guerre, le scoutisme fut interdit en France, même si certains groupes continuèrent en cachette, ou entrèrent dans la Résistance.

BP mourut en 1941, en Afrique. Sur sa pierre tombale, sous la mention *Robert Baden-Powell, Chief Scout of the world*, est dessiné un point au milieu d'un cercle : le signe de piste qui veut dire « Rentré au camp »



Le scoutisme connut de grands changements dans les années 60 : un nouveau vocabulaire, des modes de fonctionnement différents virent le jour dans plusieurs mouvements. Des idées nouvelles firent leur apparition, notamment chez les Scouts de France, où la séparation de la branche moyenne est mise en place à partir de 1962. C'est pour cette raison qu'en 1971 les Scouts Unitaires de France, voulant conserver cette branche unique, furent créés. Au sein des différents mouvements, il existe aujourd'hui des unités de styles très différents. Mais au-delà de ces différences, l'idéal scout reste intact.



Le confort d'un camp

Il y a des gens qui parlent de la « rude vie » des camps. Ce sont généralement des novices qui parlent ainsi, un vétéran sait s'arranger et a mille trucs pour se faire la vie douce.

Par exemple s'il n'a pas de tente, il ne restera pas là à grelotter en maugréant, il se mettra tout de suite à se bâtir un abri ou une hutte. Il choisit pour cela un emplacement qui ne risque pas d'être inondé en cas d'averse ; puis il allume un feu et se fait une couche confortable avec les fougères ou de la paille. Un vieil Eclaireur est plein de ressources : il sait se tirer de tous les embarras et de toutes les peines car il a ses trucs.

~ B-P, *Éclaireurs*, p. 107 ~

En prononçant ta promesse, tu rentreras non seulement dans la Troupe, mais aussi dans la *fraternité du scoutisme mondial*. Actuellement, ce ne sont pas moins de 38 millions de filles et de garçons qui pratiquent le scoutisme et le guidisme (nom donné au scoutisme féminin) dans plus de 217 pays, sur les cinq continents !

Les différentes associations nationales se sont donc regroupées pour former ensemble :



L'Association Mondiale des Guides et Éclaireuses (AMGE), pour les filles



L'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS), pour les garçons.

Les jamborées

Tous les quatre ans, un rassemblement de scouts de tous les pays est organisé. On appelle cela un *jamborée*, ce qui signifie en zoulou « rassemblement de toutes les tribus ».

Le premier eut lieu à Londres, en 1920 : 8 000 scouts étaient présents. D'autres sont célèbres, comme le *jamborée de la Paix* en 1947, à Moisson (France), ou encore celui de Sutzen Park (Angleterre) pour les 50 ans du scoutisme.

En 2007 eu lieu le jamborée du Centenaire du scoutisme en Angleterre à Hylands Park (à proximité de Brownsea Island, l'île où se tint le premier camp scout). Plus de 40 000 scouts de 158 pays y ont participé.

La France compte un nombre important de mouvements scouts (près de 80 associations se disent scoutes, sans l'être toujours vraiment), à tel point qu'il est souvent difficile de s'y retrouver !

En simplifiant, on peut les séparer en deux groupes : ceux qui sont reconnus officiellement par une organisation mondiale, et ceux qui ne le sont pas.

Les seconds se composent principalement des Scouts d'Europe - mouvement catholique traditionnel -, des Scouts Unitaires de France - dissidents des Scouts de France -, et des Éclaireurs Neutres de France - dissidents des EEdF.



La Fédération du Scoutisme Français (SF), dont tu portes l'insigne sur la poche droite de chemise, regroupe quant à elle les six associations scoutes françaises reconnues par l'OMMS et l'AMGE :



• Les Éclaireuses et Éclaireurs de France

Mouvement laïc, fondé en 1911, les *Éclés* accueillent filles et garçons de 6 à 19 ans : Lutins (6-8 ans), Louveteaux (8-11), Éclaireuses/eurs (11-15), Aînés (15-19). Pas d'uniforme officiel à part le foulard aux couleurs du groupe local. Environ 17 000 membres.

• Les Éclaireuses et Éclaireurs Israélites de France

Les EEIdF regroupent des filles et des garçons juifs : Bâtisseurs (8-11 ans), Éclaireuses/eurs (12-15), Perspectives (16-17), Compagnons (19-25). L'uniforme est composé d'une vareuse couleur miel pour les activités publiques, d'un t-shirt de couleur différente selon la branche pour les activités en plein-air et d'un polo blanc pour Chabbat. Environ 4 000 membres.



Éclaireuses
Éclaireurs
UNIONISTES de FRANCE

• Les Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France

Tu les connais probablement : tu en fais partie !

Ce mouvement d'origine protestante et d'inspiration chrétienne est présenté plus en détail aux pages suivantes.

• Les Scouts et Guides de France

Issu de la fusion des Guides de France (GdF) (destiné uniquement aux filles) et des Scouts de France (SdF) (mixte) en 2004, les Scouts et Guides de France (SGdF) sont le plus mouvement gros mouvement de scoutisme français. Mixte et catholique il se divise en Louveteaux/Jeanette (8-11) (chemise orange), Scouts/Guides (11-14) (chemise bleue), Pionniers/Caravelle (14-17) (chemise rouge), Compagnons (17-20) (chemise verte). Environ 95 000 membres.



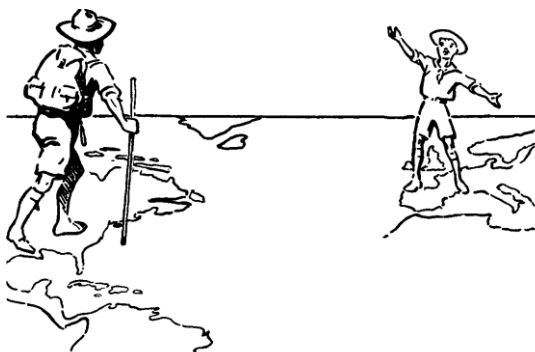
- **Les Scouts Musulmans de France**



Avant-dernier membre du Scoutisme Français (1994), les SMF sont destinés avant tout aux filles et garçons musulmans : Voyageurs/geuses (8-12 ans), Éclaireuses/eurs (11-15), Pionniers (14-18), Compagnons (17-21). Chemise verte turquoise pour tous. Environ 2 500 membres.

- **Les Eclaireuses et Eclaireurs de la Nature**

Membre Scoutisme Français depuis 2017, il est affilié à la spiritualité bouddhiste : Colibris (6-8 ans) (polo jaune), Voyageurs (8-11 ans) (chemise bleue), Vaillants (12-14 ans) (chemise verte), Pionniers (14-16 ans) (chemise rouge), Compagnons (16-18 ans) (chemise beige, comme les chefs). Environ 600 membres.



Les associations présentées ici ne font pas partie de la Fédération du Scoutisme Français et ne sont par conséquent pas reconnus par l'OMMS.

- **Association des Guides et Scouts d'Europe**

Mouvement traditionnel catholique créé en 1958. AGSE se veut œcuménique et européenne. Elle se divise en Louveteaux/Louvettes (8-10 ans) (chemise bleu ciel), Eclaireurs/Eclaireuses (12-17 ans) (chemise beige/bleu ciel), Routiers/Aînées (17 ans et +). Environ 30 000 membres.



- **Les Scouts Unitaires de France**



Les SUF naissent en 1971 d'une scission avec les Scouts de France, car ils refusent la réforme consistant à séparer la branche 12-17 ans en deux (d'où le terme « unitaire »). Catholiques et traditionnels, ils se divisent en Louveteaux/Jeanettes (8-12) (chemise bleu ciel), Eclaireurs/Guides (12-17) (chemise beige/chemisier bleu marine) et Routiers/Guides

Aînées (17-25) (chemise beige/chemisier blanc). Environ 28 000 membres.

- **Eclaireurs Neutres de France**

Les ENF sont fondés en 1947 comme une association laïque et respectueuse de toutes les croyances. Elle se répartit en Louveteaux/Louvettes (8-11), Eclaireurs/reuses (12-17) et Routiers/Aînées (17-21). Environ 3 000 membres.



Les unités qui se trouvent près d'un port peuvent décider de pratiquer des activités marines. Il faut pour cela de solides embarcations et des chefs qualifiés.

Chacun des éclaireurs marins a de son côté beaucoup d'efforts à faire pour conduire et entretenir un bateau et tout son matériel.

Les éclaireurs marins vivent comme les autres éclaireurs, mais, pour les besoins de la vie à bord, ils ont un uniforme et des traditions différentes. Ils portent sur la poche l'insigne du mouvement orné d'une ancre rappelant leurs activités.

Les éclaireurs marins sont tout aussi compétents que les autres éclaireurs dans la pratique de la vie scout normale. Mais les activités marines leur demandent aussi de solides connaissances supplémentaires qui sont incorporées à leurs épreuves de classe.

Ils portent un uniforme particulier. Leur insigne de poche, que tu vois ci-contre, comporte en même temps la croix fleurdelisée unioniste et l'ancre marine.

Le CANAMA (CAmp NAtional des MARins) réunit tous les 10 ans les éclaireurs marins des EEUdF.

Il y a environ 3 000 scouts marins en France, dont 300 aux EEUdF.



En 1911, les UCJG (Unions Chrésiennes de Jeunes Gens) fondent les Éclaireurs. Les Éclaireuses sont lancées l'année d'après par les UCJF (... de Jeunes Filles). Au début des années 20, les Éclaireurs Unionistes sont autonomes, tandis que les Éclaireuses Israélites, Neutres et Unionistes forment la Fédération Française des Éclaireuses. En 1970, les deux mouvements se rassemblent au sein d'une fédération - la FEEUF -, et c'est en 1994 que le 'F' disparaît pour laisser place au nom actuel EEUDF : Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France.

Ce mouvement annonce un objectif éducatif ambitieux :

Le développement de l'individu, par le groupe, au service de la société.

Plus précisément, il a pour but de vous aider à devenir des adultes **épanouis et libres de vos choix, engagés et responsables, ouverts et solidaires**. Ce n'est pas rien ! Les éléments tels que la Loi et la Promesse, les jeux, la vie spi, le fonctionnement en patrouilles, ou encore l'uniforme servent à mettre en œuvre ce projet. Aujourd'hui, les EEUDF comptent près de 6 000 membres.

Un découpage en trois tranches d'âges permet d'adapter cela au mieux :

- Louveteaux-louvettes, de 8 à 12 ans (chemise bleue ciel)
- Éclaireuses-éclaireurs, de 12 à 16 ans (chemise verte)
- Aîné(e)s, de 16 à 19 ans (chemise grise)

Du côté des adultes, il y a bien sûr les chefs, mais aussi toute une structure locale (conseiller de groupe local), régionale (équipiers régionaux) et nationale, (équipiers nationaux, conseil d'administration, ...), à qui nous devons chaque année de pouvoir partir en week-end et en camp sans trop de soucis légaux et administratifs !





ÊTRE ÉCLAIREUR !

Te voici lancé sur la piste scout. Que t'apportera-t-elle ?

C'est peut-être un peu tôt pour le dire, tu demandes à voir ? Tu as raison ... alors voyons :

Tu vas te lancer dans une vie passionnante, dans des jeux d'envergure, des concours acharnés, des aventures pleines d'imprévu, et tout cela, avec des copains sûrs.

Tu deviendras plus fort, plus adroit, tu sauras te débrouiller là où bien d'autres seraient bien embarrassés. Tu découvriras des paysages, des gens qui mènent une vie différente de la tienne, tu vivras dans la nature, et partout tu auras ta place.

Tes progrès t'étonneront toi-même et te rendront digne de recevoir, chaque fois, une responsabilité à ta taille, c'est-à-dire importante et utile.

Tu deviendras un membre de ta patrouille et de ta Troupe, et, comme tous les autres, tu auras un rôle à jouer. Un jour même, je t'espère pour toi, une patrouille te sera confiée...

Un beau rêve ? Eh bien tu verras. En attendant, feuillette ce carnet, c'est le tien. Il te donnera déjà une idée du scoutisme, et, si quelque chose t'inquiète ou te séduit particulièrement, les autres éclaireurs ou les chefs t'aideront et te conseilleront.

C'est cela aussi la fraternité scout !

C'est en patrouille que tu vas mener toute ta vie d'éclaireur. Cette patrouille est une bande de copains groupés autour du chef de patrouille. Mais ces copains ne sont pas comme la plupart de tes copains de classe, ou comme ces soi-disant copains qu'on ne revoit qu'une fois par an. Ce sont des types liés par une fraternité unique et sincère.

Ensemble, ils montent un camp, font la cuisine, participent victorieusement à une opé, font passer des messages d'une montagne à une autre, de nuit comme de jour, pistent des animaux sauvages, portent secours, bref, une vraie patrouille n'est jamais prise au dépourvu.

Pour cela, chacun a besoin des autres. La patrouille forme un bloc solide dans lequel chaque éclaireur a sa place et agit suivant ses connaissances et ses qualités.

Les activités, les victoires de patrouilles, dépendent donc des talents de tous. C'est pourquoi lorsqu'un nouvel éclaireur arrive, il est joyeusement accueilli : ce sera un frère et on saura faire valoir ses qualités. Aussi la patrouille prend-elle à cœur d'assurer son apprentissage du métier d'éclaireur.

Le totem de patrouille

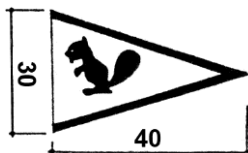
Parmi les hommes dont les éclaireurs admirent les qualités, se trouvent les indiens, qui étaient passés maîtres dans la science des coureurs de bois.

Chaque tribu choisissait un animal totem qui servait d'exemple pour ses qualités de souplesse, de courage, de force ou de patience. Les patrouilles font de même : chacune décide quel sera son totem en basant son choix sur les qualités de l'animal dont elle portera le nom.

Distinction

Chaque patrouille se distingue en premier lieu par ses couleurs et son cri. Les couleurs sont portées sur l'épaule gauche des éclaireurs de la patrouille. Elles sont également portées par le CP, sous forme d'un fanion sur lequel est représenté l'animal totem.

La couleur principale est celle de l'animal et de la bordure.



Le Conseil de Patrouille

Les éclaireurs de la patrouille se réunissent régulièrement en conseil de patrouille sous la présidence du CP. Celui-ci explique comment il a représenté la patrouille au Conseil des Chefs et communique les décisions prises.

Le conseil délibère ce que le CP aura à dire au nom de la patrouille au prochain CDC. Il délibère sur ce qui intéresse la marche de la patrouille : prochaines activités de Troupe, préparation des activités de patrouille, des concours, etc. Il veille à ses traditions, à son organisation, à la répartition des fonctions et des postes d'action.



Postes d'action

Les sorties de Troupe ou de patrouille, les camps, les explos, les opés mettent toujours la patrouille en présence de difficultés qu'elle doit surmonter si elle veut réussir

Il faut que chacun y mette du sien avec intelligence et initiative. Les éclaireurs se répartissent les tâches, car, bien entendu, le chef de patrouille ne peut pas tout faire lui-même.

La patrouille est donc organisée, et chacun y fera ce que réclame sa responsabilité particulière et permanente. Ce sera ton *poste d'action*.

Infirmier

L'infirmier veille à la sécurité de la patrouille, dans les limites de ses connaissances. Il fait de la prévention (rappel des règles d'hygiène, de sécurité) et soigne les blessures légères (petites coupures et brûlures) si nécessaire.

Pendant l'année, l'infirmier tient la pharmacie de patrouille à jour, connaît et sait utiliser les différents produits, et s'assure qu'elle est bien emportée en week-end de patrouille et en week-end de Troupe lorsque la patrouille est de pharmacie.

L'infirmier de patrouille doit avoir son brevet infirmier ou le passer au plus vite après avoir pris le poste en charge.

Trésorier

Le trésorier s'assure du bon fonctionnement financier de la patrouille. Il tient à jour les comptes sur un carnet, et conserve les factures. Il peut aussi faire des prévisions sur les futures dépenses de l'année.

Au cours de l'année et au camp, le trésorier participe aux décisions d'achat ou de dépense (matériel, activité de patrouille...), prévoit les budgets nécessaires, et propose de réaliser des activités particulières pour gagner de l'argent (sorties gâteaux, ...). Au camp, pendant l'explo, le trésorier gère

en plus de l'argent de patrouille, l'enveloppe d'argent de Troupe attribuée à sa patrouille, conjointement avec l'intendant et/ou le CP.

Matérialiste

Le matérialiste tient à jour la liste de l'ensemble du matériel de patrouille, qui est toujours dans la malle et s'assure du marquage du matériel aux couleurs de la patrouille. Il connaît et sait utiliser les outils de froissartage. Il entretient son matériel, et effectue les réparations éventuelles. Il participe aux décisions d'achat de nouveau matériel pour la patrouille.

Au camp, le matérialiste s'assure du rangement correct des outils dans la malle de patrouille.

Reporter

Dans l'année et au camp, le reporter s'assure que le livre d'or de la patrouille est tenu à jour. Il rédige de petits articles, illustrés ou non par des photos ou des dessins, sur les événements importants de la patrouille, pour le livre d'or de patrouille et/ou le journal de Troupe. Le reporter peut par exemple aussi tenir à jour la page internet de sa patrouille, proposer d'exposer ses photos dans le local...

Intendant

Proche du trésorier, l'intendant propose des menus pour les week-ends de patrouille et l'explo, et veille à la préparation de repas équilibrés et suffisants en quantité.

Tout en tenant compte des contraintes extérieures (aliments imposés, par exemple), il suggère des recettes originales et adaptées, des sauces ou des présentations particulières pour le concours de cuisine. Il connaît les bases de la cuisine trappeur, et tient à jour le carnet de recettes de la patrouille.

Le chef de patrouille et son second

La patrouille est dirigée par le chef de patrouille (C.P.). Il porte deux bandes blanches sur la poche gauche de sa chemise. Il n'est pas forcément le plus âgé, ni même le plus ancien, mais c'est lui qui connaît le mieux le métier scout. Le CP est nommé par les chefs.

Il préside le conseil de patrouille, dirige la patrouille en sortie, commande les rassemblements, répartit les services. Il représente la patrouille au conseil des chefs, et c'est à lui que le Chef de Troupe s'adresse lorsqu'il a quelque chose à faire faire aux éclaireurs.

Pour ce travail, le CP est aidé de son second (S.P.), qui porte une bande blanche au milieu de la poche gauche. Le SP doit être le complément du CP et doit pouvoir le remplacer quand celui-ci doit s'absenter. Il existe donc un lien réel entre ces deux éclaireurs qui ont la responsabilité de la patrouille.



Être CP ...

(Extrait du manuel de Roland Philipps : *Le système des patrouilles*).

Tu dois commander. Comment t'y prends-tu ? Est-ce que tu cries à tes patrouillards :

« Voilà ce qui est à faire ! Dépêchez-vous ! Que ce soit bien fait !!! » ... ?

Non. Tu dis :

« Nous devons faire tel travail. Venez avec moi. Faisons vite et bien ! »

Et tu travailles le premier.

Tu n'as pas besoin de crier les ordres et de surveiller le travail sans rien faire. Tu indiques le travail et tu le surveilles, sans avoir peur de mettre la main à la pâte.

Tu connais tes éclaireurs, et tu sais ce qu'il faut dire à chacun pour qu'il fasse mieux son travail.

Cela, c'est le tact. Et tu dois en avoir.

Surtout, tu auras de la patience : c'est le début de ta vie sociale, mais tu acquerras peu à peu l'expérience nécessaire.



Le scoutisme n'a rien de commun avec l'école de soldat.
(Dessin de Baden-Powell)

La vie de patrouille est passionnante, mais quand on n'est que 5 ou 6, on peut rarement réaliser de grandes choses. C'est pourquoi les patrouilles de la Troupe se retrouvent souvent pour des activités communes, sous la direction du Chef de Troupe (CT) et de ses adjoints (CTA). Il est facile de comprendre que mieux les patrouilles se seront préparées, mieux elles feront corps et plus les activités de Troupe pourront être intéressantes et utiles.

Ces activités se pratiquent le plus souvent en plein air, au cours de sorties, week-ends, et surtout pendant les camps. Ce sont des activités utiles à tous, et qu'on peut accomplir parce qu'on est nombreux, bien organisés.

C'est aussi devant la Troupe que tu prononceras ta promesse, et tous les éclaireurs t'aideront à la tenir, car les éclaireurs sont solidaires, unis par la confrérie de la Troupe.

Si une patrouille chancelle, tous en subissent les conséquences : les activités sont moins réussies, l'esprit de Troupe s'en ressent. Cette solidarité se traduit par le foulard que tu portes autour du cou et qui symbolise l'esprit et les traditions de la Troupe.

Le Conseil des chefs

Le Conseil des Chefs (CDC) a pour rôle d'aider à la bonne marche de la Troupe. Il rassemble autour du CT l'équipe des chefs et les CP. Les SP y sont parfois admis.

On y met au point les préparatifs des sorties et des camps, on y étudie en commun les prochaines réunions, et, lorsque cela se présente, on y étudie les problèmes de chaque patrouille et les conclusions à tirer suite à la réussite ou à l'échec d'une activité.

Bref, tout ce qui intéresse la Troupe est abordé.

Les chefs

Le Chef de Troupe est responsable de la Troupe. Il forme avec ses CTA l'équipe des chefs. Le CT dirige les activités et fait exécuter les décisions des CDC.

Pour que ses ordres soient exécutés, il est obligé de faire régner une certaine discipline. Mais il est là aussi pour chacun des éclaireurs. C'est lui qui t'aidera à comprendre ce que signifie la promesse quand ton CP t'y aura préparé.

Il n'y a pas si longtemps, le CT avait ton âge, et il sait très bien comprendre ce qui peut t'ennuyer. Alors n'hésite pas à t'adresser à lui très simplement chaque fois que tu es embarrassé, car il t'apportera une aide FRATERNELLE.



Il est généralement constitué d'au moins une Meute, une Compagnie et une Troupe (ou bien une unité mixte), et d'une ou plusieurs équipes d'ainé(e)s.

En signe d'appartenance à un groupe unique, tous portent le même foulard, celui que tu portes actuellement. Ton groupe local a aussi un nom, souvent celui de la paroisse qui l'accueille dans ses locaux, ou bien un plus symbolique, choisi lors de sa fondation. C'est celui-là qui est tissé sur une bande, portée sur le bras droit, au-dessus de l'insigne de région.

Pour coordonner tout ce monde, donner un coup de main aux chefs quand c'est nécessaire et gérer les relations avec la paroisse, il y a un ou plusieurs cadres locaux. Tu connais peut-être ton ou ta CGL (Conseiller/ère de Groupe Local) ?

Mais un groupe local n'est pas qu'un nom ou un foulard : il existe aussi grâce aux rencontres qu'il permet : culte auquel toutes les branches participent, sortie, week-end voire camp de groupe local. Ces activités constituent autant d'occasions d'apprendre à mieux connaître les éclaireuses, mais aussi les louveteaux, dont tu seras peut-être un jour le CP !



LE CAMP



« Les camps sont parmi les activités scoutes celles qui attirent le plus les garçons. C'est l'occasion de leur apprendre à compter sur eux-mêmes, à savoir se débrouiller, en même temps que fortifier leur santé » ~ Eclaireur, Baden Powell ~.

Les activités habituelles de la Troupe t'ayant déjà donné une idée de ce qu'est le scoutisme, c'est au camp que tu vivras pleinement la vie de Patrouille et de Troupe. Au camp, tu découvriras les charmes de la vie dans la nature : le lever dans la fraîcheur du matin, la toilette dans le glacial ruisseau voisin.

Tu vivras avec la nature : tu découvriras ses richesses et ses mystères, ses habitants et leurs bruits étranges, son calme et son immensité.

Tu goûteras la cuisine du camp, parfois savoureuse, parfois un peu brûlée, mais toujours agréable parce qu'elle est la représentation de notre amitié.

Tu apprendras la maîtrise du feu, à l'allumer par tous les temps, dans toutes les situations. Il te rendra de grands services si tu sais l'appivoiser, il te réchauffera, animera les veillées et bivouacs. Le matin, après le dérouillage, il te fournira ton quart de cacal. Tu verras des feux de camp, pour la veillée finale, dépassant souvent les 10 mètres.

Tu supporteras les méfaits de la pluie, en te disant que tu n'es pas le seul. Tu supporteras la tente emportée par le vent, le feu qui refuse de prendre, mais tu oublieras tout cela quand tu te glisseras dans un duvet bien sec, bercé par le bruit des gouttes sur le toit de la tente.

Quoi qu'il en soit tu ne ressortiras pas inchangé d'une telle aventure, il t'apportera quelque chose de nouveau, de différent. Avec le temps il te laissera de bons souvenirs, que les anciens aiment bien se remémorer ensemble. Mais si

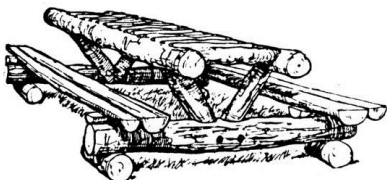
chaque camp est différent, on retrouve des activités qui portent le même nom, bin que fort différentes d'une année à l'autre. Je te propose un aperçu de ce qu'on peut faire pendant un camp.

Installations

Quand on arrive sur un lieu de camp, il n'y a souvent pas le confort que l'on souhaiterait avoir pour trois semaines. Les installations permettent d'améliorer le quotidien en fabriquant une table pour manger, une table à feu pour cuisiner, des toilettes, une plate-forme, un vaisselier pour la vaisselle, ...

Les installations sont en froissartage, les éclaireurs travaillent le bois et assemblent leurs œuvres sans l'aide ni de clous ni de ficelles ; les tenons mortaises et les mi-bois chevillés sont les bases de nos constructions.

Ces installations, pour ne pas être lassantes, devront être originales. Chaque patrouille, car il s'agit d'une activité de patrouille, s'attachera à fabriquer *LA* table géniale, *LE* vaisselier jamais vu, ou encore, la chaise longue à cinq étages, avec fenêtre donnant sur la mer, les toilettes ski nautique (véridique) ou une table de vaisselle avec eau courante (toujours véridique). A toi de te dépasser pour innover.



L'OP (Opération Périlleuse)

L'OP (*opé*) est un grand jeu qui dure près de deux jours. C'est souvent le jeu que tous les éclaireurs attendent, pour se transformer pendant deux jours en chevaliers ou en Jedi, construire un camp fortifié et repousser toutes les attaques, monter des opérations de nuit, ...

L'opé a également un caractère technique : tu auras peut-être à faire un raid, déchiffrer des messages, recevoir une transmission, exécuter un sauvetage, etc.

Une opé réussie est une opé de laquelle on rentre crevé, car on s'y est donnée à fond.

Il y a également des bagarres, mais là, pas de complexes à avoir : la ruse permet aux moins forts de triompher. Chacun a son rôle à jouer.

L'explo

Parmi les activités du camp, l'explo(ration), grande marche à pied de plusieurs jours, au cours de laquelle on se documente sur la région, tient une place à part dans les activités de camp. Mais elle est parfois mal comprise par des éclaireurs qui ne veulent pas jouer le jeu.

En fait, si l'explo est une bonne occasion de se marrer parce qu'on quitte le camp 4 jours et 3 nuits sans les chefs, elle est aussi un moyen privilégié de connaître la région où l'on campe, d'avoir des rencontres intéressantes avec les habitants, de développer l'esprit de patrouille.

Ce n'est pas une course contre la montre où l'on doit faire le plus de kilomètres possibles en 4 jours. Il faut savoir se préserver de la facilité, mais la marche n'est pas le but premier de l'explo.

Ici, plus qu'ailleurs, les qualités de chacun sont utilisables :

le plus bavard discutera avec les paysans, l'artiste croquera les monuments ou sites intéressants, le morphale se renseignera sur les spécialités gastronomiques, le comique de la patrouille rédigera le carnet de bords, etc.

Au cours du trajet d'expo, tout a une signification : le moindre détail peut être une source d'intérêt ou d'enseignements originaux et parfois humoristiques, tels qu'en donnent les gens du pays. Ainsi, pour réussir une expo, il suffit de se mettre dans la tête que seul ce qui est pris sur le vif est bon, et qu'en ratant une expo on nuit, non pas aux chefs, mais à soi-même et à sa patrouille.

Si les chefs vous demandent un *rapport* et un *sketch* d'expo, c'est pour faire partager aux autres ce que vous avez vécu, pour s'assurer que vous avez su vous intéresser à la vie de la région qui vous accueille pour le camp.

Autres activités

Un camp comporte également un tas d'activités diverses. Certaines n'ont lieu qu'une fois dans la vie d'éclaireur, d'autres se présentent plus fréquemment. Ce sont par exemple des veillées spectacle, des Olympiades, des concours techniques, des nuits trappeur, des opés secourisme, des installations téléphoniques, des constructions diverses, un concours de bouffe, ...

Quoi qu'il en soit, l'esprit éclaireur doit régner dans toutes les activités du camp.

Grâce à cette règle commune acceptée et maintenue par tous, on vit ensemble sans difficultés. Les anciens aident les maladroits et les plus jeunes. Personne n'y est brimé, on y est heureux.

Alors dès maintenant, entraîne-toi, apprends à faire un feu, à monter une tente, à faire ton sac ...

Et bon camp !



JE PROMETS
DE FAIRE TOUT
MON POSSIBLE POUR

ÉCOUTER LA PAROLE DE DIEU,
ME METTRE AU SERVICE DES AUTRES,
ET
OBÉIR À LA LOI DE L'ÉCLAIREUR.

TA PROMESSE

En face, la Troupe est rassemblée. Un garçon s'avance, accompagné de son chef de patrouille. Après que ce dernier a récité la Loi, il salue et prononce sa Promesse.

Aussitôt le Chef de Troupe, et à sa suite tous les éclaireurs de la Troupe, lui tendent la main gauche, et prononcent eux aussi le texte de la Promesse, réaffirmant ainsi la leur devant leur nouveau frère.

Les chefs le reçoivent dans la grande fraternité Éclaireur et lui donnent les insignes auxquels il a maintenant droit. Puis ils le remettent à la patrouille qui l'a préparé, non sans avoir auparavant chanté avec tous un chant d'accueil, pour fêter l'événement :

Il y a maintenant un éclaireur de plus sur la terre !

Prononcer ta Promesse, c'est promettre de faire ..

... tout ton possible pour

En prononçant ta Promesse, tu ne t'engages pas à être un éclaireur parfait, un surhomme. Tu annonces pour toi-même devant la Troupe que tu es prêt à faire des efforts, tous les efforts possibles pour progresser vers un idéal

La Promesse est un engagement librement choisi et mûrement réfléchi. Librement choisi, car il ne servirait à rien de promettre quelque chose sans en avoir l'envie, sans que sa volonté soit tournée vers ce but. Mûrement réfléchi, car ce que tu promets de faire n'est ni évident ni facile, et que tu ne gagneras rien à foncer tête baissée vers la Promesse sans l'avoir bien comprise avant.

Il est souvent plus aisé de renoncer à l'effort que de s'y astreindre. Mais en contrepartie, quelle satisfaction lorsqu'on réussit finalement, armé de sa seule volonté, ce qu'on se croyait au départ incapable de faire !

Ta Promesse est donc un soutien pour les moments difficiles, dans ta vie d'Éclaireur, à la Troupe et en dehors d'elle, sur lequel tu peux t'appuyer si tu te sens faiblir.

Écouter la parole de Dieu

Pour les chrétiens, la Bible est la parole de Dieu. Mais tu n'as pas besoin d'être croyant pour la lire.

A la Troupe tu trouveras des éclaireurs de confessions différentes, d'autres agnostiques ou athées. Pourtant, tous peuvent tenir leur engagement d'Éclaireur, car écouter la parole de Dieu c'est se confronter à la Bible, ouvrir ses oreilles et prêter attention aux sens des mots, afin de se forger sa propre vision des choses.

Dans un jeu ou autour du feu, écoute ce qui t'est raconté, cherche à comprendre ce que la Bible te dit, donne ton avis, écoute celui des autres. C'est en témoignant de ses convictions,

tout en étant respectueux de celles des autres qu'on progresse spirituellement.

Te mettre au service des autres

Tu n'es pas seul sur Terre, personne ne peut vivre seul.

Et si tu cherches à aider et aimer les autres, ils te rendront la pareille. Tu verras que dans ta patrouille, tout ira bien si chacun cherche à y vivre un peu pour lui et beaucoup pour les autres.

Se mettre au service des autres cela se fait partout et n'importe quand. Tu comprendras que le service des autres dépasse largement le cadre de ta vie d'Éclaireur. Tu ne rends pas service parce que tu y es forcé ou pour pouvoir dire que tu as fait ta bonne action quotidienne, mais parce que c'est en toi qu'il se passe quelque chose : tu rends service et ça te fait plaisir.

Celui qui offre de bon cœur est encore plus heureux que celui qui reçoit.

Obéir à la loi de l'éclaireur

Cette Loi est un Idéal, tu le sais. Impose-toi la discipline de lui obéir autant que tu peux, en y mettant le meilleur de toi-même et tu verras que tu arriveras souvent à la respecter sans même y penser.

Elle sera alors en toi, comme un guide intérieur, et tu comprendras à quel point elle pourra te servir à la Troupe et dans la vie de tous les jours.

Bien sûr ce ne sera pas toujours facile, mais si c'était facile, quel mérite aurais-tu ?

Tiens ferme. Tu as promis de faire tout ton possible !



1. *Un éclaireur n'a qu'une parole*
2. *Un éclaireur est loyal*
3. *Un éclaireur se rend utile*
4. *Un éclaireur est l'ami de tout le monde
et le frère de tous les autres éclaireurs*
5. *Un éclaireur est courtois*
6. *Un éclaireur est bon pour les animaux
et respecte la nature*
7. *Un éclaireur est discipliné*
8. *Un éclaireur est toujours de bonne humeur*
9. *Un éclaireur est courageux, débrouillard, décidé*
10. *Un éclaireur est tenace*
11. *Un éclaireur est travailleur, prévoyant, économe*
12. *Un éclaireur est propre dans son corps,
ses pensées, ses paroles et ses actes*

1. Un éclaireur n'a qu'une parole - Lorsqu'un garçon qui est éclaireur dit : « C'est comme ça... », ses frères éclaireurs le croient, sa parole suffit. Il n'y a pas besoin de vérifications, car il ne ment pas.

Si un jour, sans réfléchir, un éclaireur dit une chose fausse, il doit avoir l'honnêteté de se reprendre et d'avouer avoir dit une chose inexacte.

La confiance est le ciment de la vie en Troupe : on peut compter sur chacun car quand un éclaireur dit qu'il fera quelque chose, on sait que ce sera fait, et à temps.

2. Un éclaireur est loyal - Cela veut dire fidèle. Il n'est pas de ceux qui font des ragots sur les copains. Il est le même en face des gens qu'en leur absence.

Même si cela demande du courage ; il n'admet pas qu'on parle mal de ceux qui lui ont fait confiance, car ils peuvent compter sur sa fidélité.

Il n'est pas loyal de tricher dans un jeu, ou de se défilier quand on compte sur nous pour un service.

3. Un éclaireur se rend utile - Cet article est si important qu'en prononçant sa promesse, on s'engage finalement deux fois dessus. Pour un éclaireur, se rendre utile ne veut pas seulement dire répondre à un appel, mais aussi avoir l'*esprit de service* : être à l'affût d'une aide à apporter, même minime, avant même qu'on l'ait sollicitée. Ainsi, le jour où un service important lui est demandé, il est prêt à agir au mieux.

4. Un éclaireur est l'ami de tout le monde et le frère de tous les autres éclaireurs - Un éclaireur n'est jamais tout seul : il a partout des frères. Tout éclaireur peut compter sur

lui pour une aide, un service ou simplement une parole fraternelle, un geste, un salut. Comme Kim, l'éclaireur est l'*ami de tout le monde* et il recherche comme de bons tours, les services ou les paroles polies à adresser aux plus grincheux et à ceux qui ont le moins de sympathie pour lui. Un éclaireur est le même avec tout le monde, il ne fait pas de différences entre les personnes, qu'elles soient riches ou pauvres, d'une nationalité ou d'une autre, d'une religion ou d'une autre.

5. Un éclaireur est courtois - La politesse était le trait distinctif des chevaliers. C'est aussi par sa courtoisie qu'on reconnaît un éclaireur sans uniforme. Il sait être aimable avec tous, se gêner pour eux et montrer par des signes imperceptibles qu'il a de la considération pour tout être humain.

Comme le chevalier, il ne se vante pas et reste modeste, car il sait qu'il a beaucoup à gagner de l'expérience de tous, même de ceux qui ne pensent pas comme lui ou qui ne sont pas éclaireurs.

En présence d'un éclaireur, il n'est pas possible d'être grossier ou irrespectueux sans se faire remettre à sa place.

6. Un éclaireur est bon pour les animaux et respecte la nature - Un éclaireur sait que la nature est fragile et évite d'en gaspiller les ressources. Pour s'installer en forêt, il utilise ce qui lui est juste nécessaire.

Il ne se sent pas le droit de faire souffrir les animaux et les insectes, ni de blesser les arbres inutilement. Au contraire, il s'intéresse aux animaux sauvages et domestiques, découvre leur mode de vie, leurs besoins, pour éviter de les déranger.

7. Un éclaireur est discipliné - Parce qu'il sait que les autres lui font confiance, un éclaireur effectue la tâche qui lui est demandée, même si ça lui demande des efforts. Il ne s'agit pas d'obéir bêtement, mais de s'imposer une discipline

personnelle et de s'y tenir. Un ordre peut toujours être critiqué s'il paraît dangereux ou idiot, mais ce n'est pas éclairer de dire « Pourquoi toujours moi ? » lorsque ce n'est pas le cas, ni de traîner les pieds quand le service demandé est utile à tous.

8. Un éclaireur est toujours de bonne humeur - En forêt comme ailleurs, tout ne va pas toujours pour le mieux, et il est facile de céder à l'abattement. Il est alors plus difficile de remonter la pente, car on est doublement triste. Au contraire, si, quand il pleut, on chante et on sourit, la patrouille ira tout de suite mieux, et avancera moins péniblement.

Même le plus noir nuage, a toujours sa frange d'or, dit la chanson. Un éclaireur voit le bon côté des choses, et s'efforce d'en faire profiter les autres, même si c'est parfois dur, car il sait que ça permettra à tous de surmonter la difficulté.

9. Un éclaireur est courageux, débrouillard, décidé

Un éclaireur est un garçon solide, au caractère affirmé. Il a le courage de défendre ce qu'il croit juste, mais sait aussi reconnaître ses erreurs. Il surmonte sa peur lorsque c'est nécessaire.

Il sait se débrouiller seul en toute circonstance, fait preuve d'astuce avec les moyens disponibles, et n'attend pas qu'on l'assiste en toute chose.

Dans l'urgence, il sait prendre des décisions rapidement et agit énergiquement, parce qu'il s'y est préparé.

10. Un éclaireur est tenace - Quand un éclaireur a décidé d'accomplir quelque chose, il le fait coûte que coûte. Quand il a commencé un travail, il le poursuit jusqu'au bout.

Un éclaireur a de la bonne volonté et tient ses engagements. S'il n'arrive pas tout seul après avoir tout essayé, il va chercher de l'aide sans pour autant renoncer à son but.

11. Un éclaireur est travailleur, prévoyant, économe -

Il ne ménage pas sa peine et ses efforts pour atteindre les buts qu'il s'est fixés. En classe, au travail ou à la Troupe, ce n'est pas un paresseux.

Pour lui et pour les autres, il anticipe et ne se laisse pas prendre de cours par le manque de ressources, qu'il s'agisse d'eau ou d'allumettes - en camp -, d'argent ou bien souvent de temps.

Il économise le matériel de Troupe et empêche qu'il ne soit abîmé ou perdu. Il soigne également ses propres affaires et évite de gaspiller.

12. Un éclaireur est propre dans son corps, ses pensées, ses paroles et ses actes -

Il se lave régulièrement, entretient soigneusement son corps pour être fort et en bonne santé. Il veille aussi à ce que son uniforme soit impeccable.

Il s'efforce d'avoir une attitude respectueuse envers tous, de ne pas penser ou dire du mal dans le dos des gens. Il surveille son langage et ne cède pas à la tentation des railleries machistes, racistes ou vulgaires, qui blessent facilement.

Il ne parle et n'agit pas avec méchanceté ou irrespect, et n'hésite pas à s'opposer à ceux qui le font.



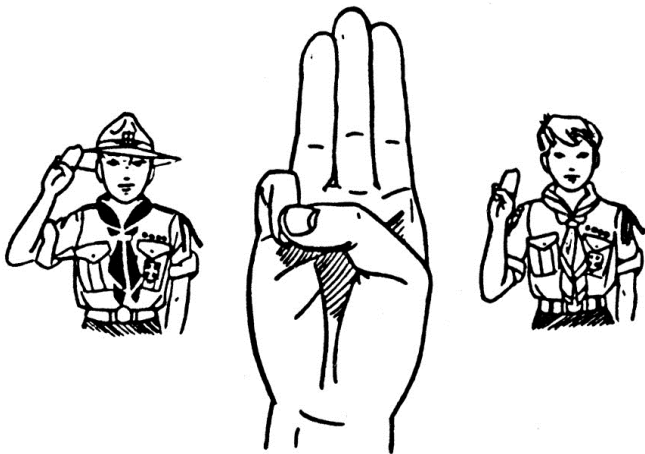
Le Salut

Un éclaireur rencontrant un autre éclaireur ou un chef le salue. C'est un signe d'amitié et de fraternité. « *Lorsque deux éclaireurs se rencontrent, c'est le plus courtois et le plus observateur qui salue le premier* », a dit B.P.

Le salut éclaireur consiste à porter la main droite à hauteur de la coiffure, ou de l'épaule si l'on est découvert.

Il se fait avec les trois doigts du milieu (pour rappeler les trois points de la promesse). Le pouce recouvre le petit doigt, ce qui signifie que le fort protège le faible.

Sur un camp, les éclaireurs saluent aussi à la montée et à la descente des couleurs.



La BA

Les chevaliers du Moyen-Âge s'étaient donnés pour consigne de rendre chaque jour un service.

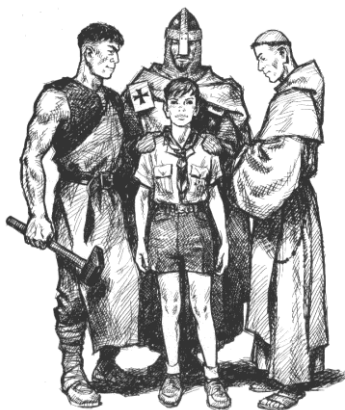
Baden Powell nous propose de faire comme eux. Dès le matin pensez-y.

La BA, la Bonne Action - en anglais le *Good Turn* - demande astuce et observation. C'est un grand jeu éternel avec une « épreuve » par jour de 12 à 112 ans. Le deuxième point de ta Promesse se vit au quotidien, pas seulement lorsqu'arrive une catastrophe !

La BA est utile, elle fait plaisir : inutile d'astiquer une voiture déjà propre...

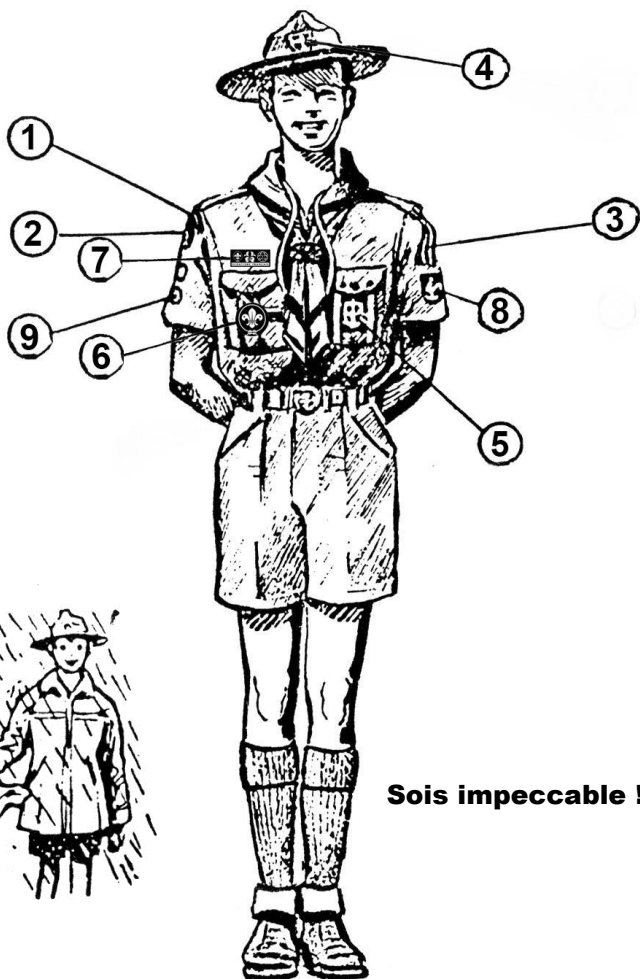
La BA est gratuite, elle est volontaire, elle est discrète : opération camouflage, ne te fais pas surprendre ! Une BA est bien réussie lorsqu'on ne la remarque que trop tard pour te remercier.

“Vous ne pouvez pas, vous autres éclaireurs, faire mieux que de suivre l'exemple de vos aïeux les chevaliers. Un point important de leur programme, c'est que tous les jours, ils devaient rendre un service à quelqu'un, et c'est aussi une de nos règles. S'il vous arrivait d'avoir oublié, faites deux bonnes actions le lendemain. Souvenez-vous que votre promesse d'éclaireur vous engage sur l'honneur à rendre ce service quotidien”. Baden-Powell





UNIFORME



Sois impeccable !

UNIFORME

Chapeau	Scout en feutre kaki, courroie de cuir avec boucle du côté gauche. Pas de jugulaire : cordonnet passant derrière la nuque. Bosse sur le devant (pour les chefs et cadres locaux, le creux se porte devant).
Chemise	Verte, à pattes d'épaules, avec deux poches à soufflets. Les manches sont relevées à l'intérieur au-dessus du coude.
Short	Velours côtelé, couleur <i>fouine</i> .
Foulard	Carré ou triangulaire de 70 centimètres de côté. Roulé, il se porte au-dessus du col qui est rentré dans la chemise. Fermé par un anneau de foulard à 3 torons ou un nœud carré (l'anneau à deux torons était réservé aux tisonnés de Cappy). En activité de Troupe, seul le foulard de Troupe se porte, à l'exclusion des foulards de camps particuliers. Autrefois, on pouvait également porter le foulard du Camp National des Première Classe ou le foulard de Cappy (ex-château de formation des chefs unionistes).
Ceinturon	En cuir à deux anneaux, sans mousqueton. Le « wood-craft » à la ceinture est interdit.
Chaussettes	Beiges, à revers.
Chaussures	Solides. Montantes de préférence.
Pull	Beige avec insignes (tenue d'hiver)

Au camp, pour la cérémonie des couleurs et l'inspection, les éclaireurs doivent être en uniforme. Pendant la journée, une tenue de camp est adoptée par la Troupe, afin de garder jusqu'à la fin du camp l'uniforme correct.

1. Bande de groupe :

ECLAIREURS UNIONISTES
TROUPE DE L'ORATOIRE

Portant le nom de la ville et celui du groupe local en lettres jaunes sur fond bleu marine. Cousue sur la manche droite, au-dessous et contre la couture de la patte d'épaule.



2. **Insigne de région** : Sur la manche droite, sous la bande de groupe, à un centimètre de celle-ci.



3. **Flots de patrouille** : Deux rubans tressés doubles aux couleurs de la patrouille (2 cm de large et 12 cm de long). La tresse intérieure est rappelée horizontalement à 2 cm du haut des flots. Fixés par un cordonnet tricolore entourant la patte d'épaule gauche, en la serrant à peine.

Lorsqu'il a prononcé sa promesse, le garçon devient Éclaireur et porte en plus les insignes suivants :



4. **Insigne métallique** : Sur le devant du chapeau, au-dessus de la courroie, mordant sur son bord supérieur



5. **Insigne de promesse** : Au milieu du pli central de la poche gauche



6. **Insigne du Scoutisme Mondial** : Au milieu du pli central de la poche droite.



7. **Insigne du Scoutisme Français** :

Au-dessus de la poche droite.

SECONDE CLASSE :



8. Insigne de seconde classe : Sur la manche gauche, à 13 cm de la patte d'épaule.



9. Brevets : Se portent lorsque l'éclaireur est au moins de seconde classe, sur la manche droite, par rangs de trois à partir d'un doigt au-dessous de l'insigne régional.

PREMIÈRE CLASSE :



10. Coq de première classe : A la place de l'insigne de seconde classe.

Eclaireurs

S.P. Une bande blanche verticale de 2 cm de large sur le pli de la poche gauche.

C.P. Deux bandes blanches verticales de 2 cm de large de part et d'autre du pli de la poche gauche. Cordelière blanche.

Chefs

Barrettes Sur chaque épaule, à la couture de la manche. Leur couleur est verte pour le CT et verte barrée de gris pour les CTA. Il arrive que l'infirmier de Troupe porte une barrette verte barrée de rouge.

Insigne de Promesse



L'insigne de promesse est commun aux trois branches des EEUdF.

La croix fleurdelisée représente les Éclaireurs et rappelle l'origine protestante des E.U. Le trèfle représente les Éclaireuses.

Chaque couleur correspond à une branche du mouvement : jaune pour les louveteaux, vert pour les éclaireurs, rouge pour les routiers.



Insigne Eclaireur de chapeau

Insigne métallique reprenant le dessin de l'ancien insigne de promesse E.U. Les coins de la banderole portent S.F. (Scoutisme Français) et rappellent le sourire de l'éclaireur : « les coins relevés ». Le nœud attaché à la banderole nous lie à tous les éclaireurs du monde.

Insigne Louveteau



Le Loup de Promesse se porte soit sur le béret, soit sur la poche de poitrine droite.

Insigne Routier



C'est la barrette R.S. qui se place au-dessus de la poche gauche. R et S sont les initiales des branches routiers du monde entier. Elles signifient Routier Scout (en anglais Rover-Scout) et Rendre Service.

CHANTS



LA JOIE AU CŒUR

La joie au cœur, — luttons sans ces — se, E-claireurs,
Lou-ve-teaux, Rou-tiers, Pour mieux te — nir — no-tre pro
mes — se, Fels, ja — dis, les vrais che-va — liers. Te —
nons fer-me no-tre loi scou-te En nous battant contre le
mal; La jun - gle, la brousse et la rou - te Nous
gui dent au même i - dé al. En une ar -
den — te con-fré-ri — e. Prêts à ser-vir de no-tre

LA JOIE AU COEUR



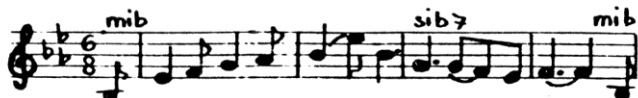
II

Vivons ensemble l'aventure
 D'un même élan, d'un même cœur.
 Et découvrons dans la nature
 Les bienfaits du Dieu Créateur:
 Les monts neigeux, les vastes
 [plaines,
 Le vent, la forêt, l'océan,
 Le ciel, les oiseaux nous appren-
 [nent
 A rendre gloire au Dieu vivant.

III

Pour bâtir la cité future,
 Nous deviendrons des hommes
 [forts
 Au clair regard, à l'âme pure,
 Bien trempés, maîtres de leur
 [corps.
 Aux jours de doute ou de détresse.
 Veillons pour ne point défaillir,
 Prions! Car dans notre faiblesse
 Dieu s'offre encore à nous bénir!

LE CHANT DE LA PROMESSE



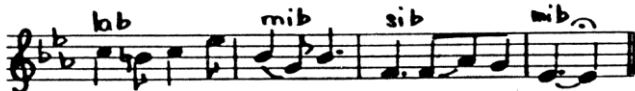
Devant tous je m'enga - ge, Sur mon honneur, Et



je te fais homma - ge, De moi Sei - gneur. Je



veux t'aimer sans ces - se De plus en plus. Pro



tège ma pro - mes - se Seigneur Jé - sus

2

Je jure de te suivre
En fier chrétien
Et tout entier je livre
Mon cœur au tien

4

Fidèle à ma patrie
Je le serai
Tous les jours de ma vie
Je servirai

3

Je suis de tes apôtres
Et chaque jour
Je veux aider les autres
Pour ton amour

5

Ta règle a sur nous mêmes
Un droit sacré
Je suis faible, tu m'aimes
Je maintiendrai

LE CANTIQUE DES PATROUILLES

Jacques SEVIN

Simple et doux, pastoral

Sei - gneur, ras - sem - blés près des
ten - tes Pour sa - lu - er la fin du
jour, Tes fils lais - sent leurs voix chan -
tan - tes Vo - ler vers Toi, plei - nes d'a -
mour Tu dois ai - mer l'hum - ble pri -
è - re Qui de ce camp s'en va mon -
ter, O Toi qui n'a - vais sur la
ter - re Pas de mai - son pour t'a - bri - ter!

LE CANTIQUE DES PATROUILLES

The musical score is written for two voices, Soprano and Bass, in the key of D major (indicated by two sharps). The tempo is marked 'p' (piano). The lyrics are in French and describe a scout patrol. The score is divided into four systems, each with a vocal line and a piano accompaniment line. The lyrics are: 'Nous ve-nons tou-tes les pa-trouil-les Te pri-er pour Te ser-vir mieux. Vois au bois si-len-ci-eux. Tes-scouts qui s'a-ge-nouil-lent Bé-nis-les, fils pi-eux Qui s'a-ge-nouil-lent Bé-nis-les, les, ô Jé-sus, dans les cieux!'. The piano accompaniment features a steady eighth-note bass line and chords in the right hand.

Nous ve - nons tou-tes les pa-trouil - les Te pri-
Vois nos pa trouil-les Vien-nent pri-
er pour Te ser-vir mieux Vois au bois si-len-ci-
er pour Te ser-vir mieux Vois au bois tes
eux Tes-scouts qui s'a-ge-nouil - lent Bé - nis-
fils pi-eux Qui s'a-ge - nouil - lent Bénis-les,
les, ô Jé-sus, dans les cieux!
Bénis-les, ô Jésus, dans les cieux!

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

3. Nos cœurs ont-ils perdu Ta grâce,
Pardonne encore à nos erreurs.
Seigneur, que Ta clémence efface
Les péchés de Tes Eclaireurs.
Et que remplis de l'allégresse
D'avoir répété son serment,
Chacun s'endorme en la Promesse
De Te servir sincèrement.

4. Ô Toi, qui aimait Tes Apôtres
Et les veillais durant la nuit,
Protège notre camp et les autres
Des rondes du Malin Esprit.
Monte la garde, ô Roi des Guides,
Afin que nous puissions demain
Ouvrir des yeux toujours limpides
Devant l'Etoile du Matin.

« *L'Homme ne vivra pas de pain seulement* »

(Deutéronome 8.3)

Avoir une vie spirituelle signifie *trouver* ou plutôt *chercher un sens à sa vie*. Qu'on soit croyant ou pas, c'est en effet un besoin de chacun de s'interroger sur des questions fondamentales : *Pourquoi suis-je là ? Où va l'humanité ? À quoi sert la vie ? Qu'y a-t-il après la mort ?*, ...

A ces questions, les différentes religions, les multiples courants philosophiques laïques n'apportent pas directement de réponses, mais des chemins variés, des pistes pour se construire petit à petit, par sa propre réflexion, les siennes propres.

Si tu as fait un tant soit peu attention à la vie de la Troupe, tu as dû remarquer qu'on y parle de Dieu, de Jésus : dans les chants de table, le Cantique des Patrouilles, ou encore pendant les moments spirituels. Nous entretenons d'autre part d'étroites relations avec la paroisse qui nous abrite.

Par son histoire (les EEUdF sont d'*origine protestante* ...), et par ses choix (... *et d'inspiration chrétienne*), le mouvement auquel tu appartiens juge que la lecture de la Bible, qu'on soit chrétien ou non, croyant ou non, est un bon support à la spiritualité de chacun. Cela ne veut pas dire qu'il soit le seul (lire le Talmud ou le Coran est très enrichissant), mais que les moments privilégiés de réflexion (rass' de 10h, moments et jeux sps) s'appuient avant tout sur la Bible.

A toi ensuite d'enrichir ta réflexion : en discutant avec ceux qui t'entourent, frères éclaireurs, famille, amis, et en découvrant d'autres manières de penser que la tienne.

Ainsi, tu bâtiras à ton rythme ton propre chemin spirituel.

La Bible est un livre très répandu et très ancien. Sa partie la plus ancienne fut écrite vers 1500 avant JC. Les dernières pages sont de l'apôtre Jean, qui les rédigea vers l'an 96 de notre ère.

La Bible comprend deux grandes parties, et est composée de 66 livres :

- L'Ancien Testament raconte l'histoire de la Création, les origines de l'humanité, puis l'histoire du peuple juif jusqu'en 450 av. JC.
- Le Nouveau Testament commence à l'époque de Jésus-Christ. Il nous relate l'histoire de sa vie, de sa naissance à sa crucifixion, puis de sa résurrection.

Le dessin de la page suivante présente les livres de la Bible plus en détail.

Jésus

Jésus est né en Palestine il y a un peu plus de 2000 ans. Juif, probablement charpentier, on connaît surtout sa vie à partir de 33 ans, âge de son baptême par Jean-Baptiste dans le Jourdain, car il commence à prêcher en Galilée.

Il donne sa propre interprétation de la Bible, parle par fables, paraboles et accomplit des guérisons. Il est reconnu par certains comme le Messie et le « Fils de Dieu ».

Sa présence dérange de plus en plus les autorités. Il est crucifié par les Romains après avoir été dénoncé par un de ses apôtres : Judas.

Mais trois jours après sa mort, on le voit vivant : il est ressuscité. Dès lors, ses apôtres se mettent à prêcher la « Bonne Nouvelle » de la résurrection du Christ.

C'est la naissance du christianisme.

UN SEUL LIVRE... ...qui est en fait UNE BIBLIOTHÈQUE DE 66 LIVRES

ANCIEN TESTAMENT

39 LIVRES

écrit avant Jésus-Christ

LOI

5 livres — histoire du monde
et du peuple juif

Genèse

Exode
Lévitique
Nombres

Deutéronome

HISTOIRE

12 livres — histoire des Hébreux

Josué
Juges
Ruth
I Samuel
II Samuel
I Rois
II Rois
I Chroniques
II Chroniques
Esdras
Néhémie
Esther

NOUVEAU TESTAMENT

27 LIVRES

écrit après Jésus-Christ

ÉVANGILES

4 livres — les origines
d'une humanité nouvelle

Matthieu
Marc
Luc
Jean

HISTOIRE

1 livre
histoire de l'Eglise primitive

Actes des
Apôtres

POÉSIE

5 livres
exprimant la piété d'Israël

Job
Psaumes
Proverbes
Ecclesiaste
Cantique des Cantiques

ENSEIGNEMENT

21 lettres

Romains
I Corinthiens
II Corinthiens
Galates
Éphésiens
Philippiens
Colossiens
I Thessaloniens
II Thessaloniens
I Timothée
II Timothée
Tit
Philémon
Hébreux
Jacques
Pierre
II Pierre
Jean
III Jean
Jude

PROPHÉTIE

17 livres — première venue
du Christ annoncée

Isaïe
Jeremie
Lamentations
Ezéchiel
Daniel
Osée
Joel
Amos
Abdias
Jonas
Michée
Nahum
Habacuc
Sophonie
Aggée
Zacharie
Malachie

PROPHÉTIE

1 livre — deuxième venue
du Christ confirmée

Apocalypse

Religion chrétienne, le protestantisme est issu de la Réforme, proposée au XVI^{ème} siècle par Martin Luther.

Il s'appuie sur un certain nombre de principes, dont :

- Le refus du dogmatisme, l'importance de la liberté individuelle. Chacun est donc responsable de sa foi et de son comportement.

- La Bible est la parole de Dieu, elle est donc l'outil de base de la réflexion individuelle. Sa lecture doit se faire avec un certain sens critique.

- La Grâce : l'amour de Dieu est donné gratuitement par ce dernier. Les protestants tentent de faire le bien, non pour gagner cet amour, mais en reconnaissance de celui-ci.

L'Église protestante se divise en trois grandes tendances.

- Baptiste : née en Angleterre, elle s'est surtout développée aux États-Unis. Elle apporte une grande importance à la conversion individuelle, aboutissant au baptême, réservé aux adultes.

- Luthérienne : remontant aux origines mêmes de la Réforme, le luthéranisme est très attaché aux affirmations centrales du message de Luther.

- Réformée : nées de la Réforme, comme les Églises luthériennes, les Églises réformées se réclament de la tradition héritée de Calvin. Elles sont aussi attachées au témoignage individuel et à l'engagement dans le monde qui nous entoure.

La croix protestante, appelée croix huguenote, représente une croix de Malte dont les huit pointes sont munies de « boutons », sous laquelle pend une colombe.





Étapes et brevets

Un jeu, une activité sont ratés d'avance si les éclaireurs suivent le CP en troupeau. Au camp, la patrouille marchera mal, campera sans confort, mangera froid et en retard si tous ne se mettent pas à la tâche. Pas de transmission en morse sans éclaireurs capable de tenir le poste, ni de belles installations sans de nombreux spécialistes de la scie et des assemblages.

Pour réaliser des activités d'envergure, passionnantes mais parfois difficiles, il faut que chaque éclaireur soit capable de se charger d'une responsabilité.

On doit pouvoir faire confiance à chacun, à ses compétences sans avoir à vérifier à chaque fois si le travail demandé a bien été fait.

Ces différentes compétences, tu les acquerras en passant les différentes étapes de ta vie d'éclaireur, et préparant des brevets.

Plus tes capacités seront importantes, plus tu contribueras à la réussite de ta patrouille et de la Troupe, et plus tu apprendras aux autres.

La progression de chacun est importante pour l'individu même mais aussi pour le groupe. Si tu es capable de prendre des responsabilités cela te permettra bien souvent de te sortir d'affaire, toi, mais aussi d'aider ta patrouille, la Troupe ou une personne en difficulté n'importe où ailleurs.

Il existe une progression générale que tous les éclaireurs suivent, distincte de la progression personnelle propre à chacun. Différentes étapes marquent cette progression.

Après quelques week-ends avec nous, tu connaîtras les traditions et les signes de la Troupe, tu sauras ce que signifie être membre d'une patrouille, et tu voudras aller plus loin. C'est cela être **aspirant**. Le flot de patrouille que tu recevras alors marquera pour toi le début de la belle et longue aventure qu'est la vie d'éclaireur.

Cela t'amènera à prononcer ta **promesse**, après en avoir longuement discuté avec des chefs et d'autres éclaireurs, bien sûr.

Par cette promesse tu deviendras éclaireur : tu seras désormais membre de la Troupe et tu partageras avec les autres éclaireurs les mêmes valeurs d'honneur, de loyauté, de courage et de fraternité.

Après cette promesse tu prépareras ta **seconde classe**. Elle montrera que tu es un éclaireur doté de solides compétences, capable si nécessaire de conduire une patrouille, tenir un poste de morse, ou réagir efficacement face à un accident.



Tu assumeras de plus grandes responsabilités et tu joueras par conséquent un rôle actif dans la vie de la Troupe.

La seconde classe te permettra de passer les brevets de ton choix, que tu porteras sur ta manche d'uniforme et qui montrent les différentes capacités que tu auras acquises dans certains domaines spécifiques.



L'éclaireur complet est **éclaireur de première classe**. C'est un garçon modèle, habitué à se tirer d'affaires en toutes circonstances. S'il pleut, que la cuisine prend du retard, il vient redresser la situation. Si la carte est fausse, la patrouille perdue, on fait appel à lui.

Il a le camp dans le sang, s'y trouve chez lui et sait le rendre net et confortable. C'est lui qui construit avec astuce l'installation de camp utile à tous, aussi pratique qu'esthétique.

Toujours prêt quand il s'agit de rendre service, il sait faire face aux événements imprévus, sans perdre la tête et avec le sourire.

« Quand je dis éclaireur, je pense éclaireur de première classe » a dit Baden-Powell.



Pour devenir aspirant tu dois satisfaire aux épreuves suivantes :

Intégration

- ☐ Avoir passé au moins 4 nuits sous tente.
- ☐ Connaître le salut éclaireur et sa signification.
- ☐ Connaître les signes de reconnaissance, les signaux de rassemblement et les signes de piste.
- ☐ Connaître l'organisation des éclaireurs dans la Troupe, les insignes de classe et de rôle de la Troupe.
- ☐ Être en uniforme impeccable à chaque sortie.

Découverte

- ☐ Connaître par cœur la Loi de l'Éclaireur et pouvoir en expliquer le sens.
- ☐ Connaître le Cantique des Patrouilles.

Capacité

- ☐ Savoir allumer un feu
- ☐ Savoir monter, démonter et plier une tente.
- ☐ Connaître 5 nœuds simples : nœud plat, nœud coulant, nœud de batelier, nœud de pêcheur et nœud de chaise.

Action-Service

- ☐ Dans le souci de rendre service, réaliser une action ou un objet utile pour sa patrouille.

Dès que ces conditions sont remplies, tu te vois remettre le flot de patrouille lors d'un rassemblement et tu es admis à prononcer ta promesse.

Pour obtenir la seconde classe tu dois posséder ces différentes compétences :

Intégration

- ☐ Avoir participé à une année éclaireur et un camp d'été
- ☐ Tenir un poste d'action de façon satisfaisante.

Vie de camp

- ☐ Avoir fait seul un repas pour sa patrouille cuit sur un feu allumé par l'éclaireur avec 3 allumettes maximum.
- ☐ Savoir préparer correctement son sac en fonction de l'activité (week-end, explo, ...), de la météo et du lieu.
- ☐ *Débrouillardise* : revenir en un temps raisonnable d'un lieu inconnu avec des couverts taillés dans du bois qui serviront au repas du soir.

Capacités

- ☐ Avoir son port de hache (transport, utilisation, entretien).
- ☐ Savoir faire un mi-bois chevillé et un tenon.
- ☐ Morse :
 - Connaître l'alphabet, les chiffres et la procédure.
 - Transmettre et recevoir un message simple.
- ☐ Topographie :
 - Connaître la légende d'une carte au 25 000^{ème}.
 - Savoir utiliser une boussole.
 - Savoir suivre un trajet sur une carte ou d'après un azimut et guider sa patrouille.
- ☐ Avoir son brevet *Cordelier*.
- ☐ Avoir son brevet *Infirmier*.

L'obtention de la seconde classe t'autorise à porter des brevets.

Maintenant que tu as obtenu ta seconde classe, l'étape la plus passionnante s'ouvre à toi : devenir éclaireur de première classe.



Le jour où, devant la Troupe, tes chefs t'en remettront l'insigne, chacun reconnaîtra que tu es un éclaireur complet.

L'éclaireur de première classe fait face aux circonstances les plus difficiles et s'en sort parce qu'il y est entraîné.

C'est un garçon décidé, entraîné à empoigner les difficultés plutôt que de les subir passivement. Il sait ce qu'il veut et comment arriver au but qu'il s'est fixé.

Cet éclaireur de première classe est un garçon solide sur qui on peut compter, il est habitué à penser aux autres et retransmet ce qu'il sait aux plus jeunes.



*Dessin de BP – St. George terrassant le dragon.
St. George avait été choisi par BP pour être le patron des scouts.*

Pour être éclaireur de première classe il faut satisfaire aux qualités suivantes :

Intégration

- ☐ Avoir participé à deux années éclaireurs et deux camps d'été.
- ☐ Avoir sa seconde classe.

Vie de camp

- ☐ Avoir préparé seul ou à plusieurs un repas de Troupe (budget, menu, cuisine).
- ☐ Avoir son brevet *Pionnier*.

Capacités

- ☐ Transmission : savoir émettre et recevoir un signal sonore à une cadence d'environ 15 lettres à la minute sur un texte comportant environ 60 lettres.
- ☐ Secourisme : avoir son PSC1 (ou le niveau).
- ☐ Avoir son brevet *Explorateur*.
- ☐ Topographie :
 - Savoir se situer rapidement dans un lieu inconnu
 - Savoir mesurer l'azimut d'un raid, connaître les différents nords.
 - Faire un raid de 5 à 10 km (selon le terrain).
- ☐ Savoir allumer un feu par temps de pluie avec 3 allumettes au maximum.
- ☐ Connaître les différents arbres pour leur utilisation en matière de feu et savoir les reconnaître.

Quand tu seras devenu éclaireur de première classe, que tu auras acquis toute la richesse que la Troupe peut te procurer, ta vie scout e n'en sera pas finie pour autant.

Tu partiras si tu le souhaites former avec cinq ou six autres garçons et filles une équipe d'ainés, monter un projet tourné vers le service et la découverte des autres. Les aînés portent une chemise grise et l'insigne « RS » (*Routier Scout* ou *Rendre Service*).

Pendant deux ans, parfois moins, les routiers bâtissent un projet solide, à l'étranger ou en France, au service de la société. Ils s'investissent pleinement dans un projet qui leur tient à cœur et font la différence à leur échelle. Tu peux les voir au week-end de passage ou à la sortie d'un culte en train de vendre des bons gâteaux. N'hésite pas à leur parler, tu seras peut-être à leur place dans quelques années !

Alors peut-être voudras-tu faire profiter d'autres garçons de toutes ces choses que le scoutisme t'aura apprises, et tu deviendras chef ...





VIE DE CAMP P 84 SPORTS P 105

Cordelier

Cuisinier

Explorateur

Pionnier

Pyrotechnologue

Topographe

Transmetteur

Alpiniste

Athlète

Batelier

Cycliste

Nageur

Skieur

SERVICE P 91 ARTS & MÉTIERS .. P 111

Évangéliste

Interprète

Infirmier

PSC1

Messenger

Rédacteur

Acteur

Informaticien

Artiste

Jardinier

Menuisier

Musicien

Vidéaste

Photographe

Reporter

NATURE P 97

Astronome

Botaniste

Forestier

Guetteur

Météorologue

Ornithologue

Traqueur

Zoologue

LES BREVETS

Si tu as une passion, si tu portes un intérêt particulier à une matière, les brevets sont là pour t'aider à progresser dans l'activité de ton choix.

Trouve quelqu'un dans la Troupe ou ailleurs qui puisse t'aider à réaliser tes brevets. Chacun d'eux correspond à une spécialité que l'éclaireur maîtrise parfaitement.

Si tu as des problèmes avec les nœuds, tu peux donc demander à quelqu'un qui possède le brevet de cordelier : il est capable de te conseiller. De même, on sait que l'on peut compter sur l'infirmier en cas d'accident, sur le transmetteur pour une trans' en morse, sur le topographe si on craint de se perdre, etc.

Tu as aussi ton rôle à jouer dans la patrouille ou la Troupe, et certainement des compétences que tu aimerais développer : parmi les brevets qui sont présentés plus loin, tu trouveras des défis à relever, pour toi et les autres.

C'est ainsi que tu pourras progresser et être de plus en plus utile à tous ceux qui t'entourent et qui sauront alors pouvoir compter sur toi.

Arborer un brevet, c'est plus qu'une médaille ou une récompense que tu aurais méritée : c'est la preuve de tes compétences ... et donc autant une responsabilité qu'un honneur !

Cordelier



1. Savoir faire vite et sans erreur 15 nœuds courants au choix.
2. Savoir faire une surliure.
3. Savoir faire un brélage carré, droit, croisé, en 'X'.
4. Connaître l'utilisation de tous les nœuds et brélages réalisés pour ce brevet.

Ce brevet est obligatoire pour la seconde classe.

Cuisinier



1. Savoir faire rapidement un feu et l'entretenir.
2. Savoir reconnaître l'état de fraîcheur d'une boîte de conserve, d'une viande, d'un poisson.
3. Diriger la cuisine de patrouille pendant deux repas.
4. Organiser et réaliser intégralement un repas de Troupe d'une manière satisfaisante.
5. Faire un pain et une pâtisserie.

Explorateur



1. Faire une expo de trois jours et deux nuits suivant un parcours précisé dans un ordre de mission.

- Rapporter tous les détails importants se rapportant aux villages et villes traversés,
- Aller à la rencontre des habitants pour découvrir l'histoire et la culture locales,
- Rendre service à un habitant,
- Faire au moins un croquis pano, et trois croquis au crayon ou à l'encre.

2. Faire une nuit trappeur, seul en forêt sous une cabane faite le soir-même. Faire son repas et un pain au feu de bois.

Pionnier



1. Savoir utiliser et entretenir les principaux outils de froissartage.
2. Avoir participé activement à des installations de patrouille (table, table à feu, vaisselier, etc.) à ossature entièrement chevillée, ou en tenon et mortaise, avec assemblages divers.
3. Savoir faire 4 assemblages courants.
4. Savoir faire 3 brêlages courants.
5. Avoir fait preuve d'efficacité au cours du montage d'une construction de Troupe.

Pyrotechnologue



1. Allumer un feu par temps de pluie avec trois allumettes, et par temps sec avec une allumette et sans papier.
2. Savoir monter un feu en fonction de la direction du vent et connaître les différents systèmes de fabrication d'allume-feu.
3. Savoir monter un feu de trappeur, un feu du randonneur, un feu à réflecteur.
4. Savoir choisir un bois en fonction de sa combustibilité, de la quantité de chaleur qu'il dégage et de la durabilité de ses braises. Savoir reconnaître ces différents bois dans la nature.
5. Connaître les précautions à prendre pour prévenir un incendie, et savoir organiser une lutte contre celui-ci.
6. Savoir construire et utiliser un four.

Topographie



1. Savoir s'orienter

2. Connaître les nords magnétique, géographique et Lambert. Savoir ce qui les identifie et les différencie. Connaître le système et la définition des coordonnées géographiques internationales.

3. Savoir lire une carte IGN et guider sa patrouille à un endroit repéré sur la carte.

4. Savoir interpréter les courbes de niveau et les points cotés

5. Savoir calculer un azimuth, et trouver une direction sur une carte, en en connaissant l'azimut.

6. Faire le relevé planimétrique d'un terrain ou d'une route.

7. Faire un raid d'environ 5 km.

Transmetteur



1. Avoir transmis et reçu un message en morse à la lumière, à une distance minimale de 600 m.
2. Connaître les différents signaux de service utilisés et quelques éléments du code Q.
3. Être capable d'émettre et de recevoir un message clair et chiffré, à une vitesse de 20 signes à la minute.

Evangéliste



1. Connaître l'histoire du peuple hébreu avec ses principaux personnages dans l'Ancien Testament.
2. Connaître les personnages et l'histoire du Nouveau Testament.
3. Connaître la signification des fêtes chrétiennes.
4. Savoir les livres qui composent la Bible et ce qui s'y trouve.
5. Avoir lu et connaître au moins deux évangiles et un autre livre du nouveau testament.
6. Avoir retrouvé dans la Bible des textes sur les articles de la loi éclairer.
7. Animer un moment spi de la Troupe.

Interprète



1. Soutenir correctement une conversation simple dans une langue choisie.
2. Guider un étranger en France, en lui indiquant les choses intéressantes à voir, et lui donner des renseignements sur les sites.
3. Lire et traduire pour sa patrouille des passages intéressants d'une revue étrangère.
4. Tenir correctement le rôle d'interprète entre un français et un étranger ne pouvant se comprendre entre eux.
5. Avoir un correspondant étranger et correspondre régulièrement avec lui.

Infirmier



1. Connaître les principaux ennemis de l'hygiène et les précautions qu'ils nécessitent.
2. Savoir donner des soins rapides dans les cas suivants : petite plaie, brûlure, contusion, coupure légère, ampoule, entorse, insolation.
3. Savoir faire les principaux bandages et écharpes.
4. Savoir réagir devant une hémorragie.
5. Connaître et appliquer la mise en PLS (Position Latérale de Sécurité)
6. Connaître la conduite à tenir devant un accident : Protéger, Alerter, Secourir.
7. Savoir constituer une pharmacie de patrouille (contenu, rangement et quantités) et connaître la spécificité des principaux médicaments.

Ce brevet est obligatoire pour la seconde classe.

PSC1

Le certificat de prévention et secours civiques de niveau 1 (PSC1) est délivré par un organisme de formation agréé au niveau national (Croix Rouge Française, Protection Civile, etc.), à l'issue d'une formation de sept heures minimum qui alterne entre présentation théorique et mise en pratique.

Le programme actuel comporte onze modules :

1. Alerte
2. Alerte et protection des populations
3. Arrêt cardiaque
4. Brûlures
5. Hémorragies externes
6. Malaise
7. Obstruction des voies aériennes par un corps étranger
8. Perte de connaissance
9. Plaies
10. Protection
11. Traumatisme



Le PSC1 est obligatoire pour la première classe

Messenger



1. Capacités physiques :

- Faire une marche de 25 km en 6 heures sans fatigue anormale,
- Nager 500 m,
- Faire 30 km à vélo, dont 2 km sur chemins, en 2h30.

2. Connaître trois procédés courants de chiffage, et pouvoir chiffrer et déchiffrer des messages rapidement et correctement suivant ces trois procédés.

3. Cacher sur soi un message de sorte que deux camarades ne puissent le découvrir en 3 minutes.

4. Traverser une petite rivière en transportant ses habits sans les mouiller.

5. Établir un système de reconnaissance discret pour son équipe pendant un jeu de nuit.

Rédacteur



1. Rédiger d'une manière vivante le livre d'or de la patrouille pendant au moins un trimestre, ainsi que le livre d'or de la Troupe pendant au moins trois jours en camp.

2. Faire partie de l'équipe de rédaction du journal de la Troupe (Vert & Blanc) ou du camp, et sortir au moins deux numéros.

3. Savoir envoyer un colis postal, une lettre recommandée.

4. Satisfaire aux trois épreuves suivantes :

- Se servir correctement d'un traitement de texte
- Écrire à la main lisiblement une lettre rédigée soi-même
- Rédiger une note de synthèse de deux pages sur un sujet de son choix, à partir de sources variées (livres, revues, internet).

Astronome



1. A toute époque de l'année, désigner dans le ciel dix constellations et sept étoiles, ainsi que les planètes visibles à l'œil nu au moment de l'observation.

2. Trouver le nord de nuit, et conduire sa patrouille d'après les étoiles dans une direction donnée.

3. Expliquer le système solaire et planétaire à l'aide d'un dessin.

4. Connaître Terre et Lune : caractéristiques, lien entre les deux (marées).

5. Connaître les différentes catégories d'objets que l'on trouve dans l'univers (amas, galaxies, nébuleuses, etc.) ; savoir les décrire.

6. Construire un cadran solaire, et, au choix :

- une carte céleste annuelle,
- une lunette astronomique simple,
- un planétarium fixe,
- une sphère céleste lumineuse,
- un calendrier solaire ou lunaire pour le lieu de domicile ou de camp,
- un autre montage analogue.

Botaniste



1. Identifier une plante inconnue à l'aide d'une flore.
2. Reconnaître dans la nature :
 - 20 arbres, arbustes ou arbrisseaux, en précisant leurs usages.
 - 3 champignons comestibles et les principaux champignons vénéneux de la région
 - 10 plantes sauvages utilisables (combustibles, médicinales) ou vénéneuses.
3. Satisfaire à deux des épreuves suivantes :
 - Constituer un herbier de 50 plantes déterminées
 - Créer un petit jardin botanique et y faire croître des plantes différentes, de la graine au fruit.
 - Présenter notes, croquis et échantillons sur la vie d'une plante cultivée, en précisant les emplacements où on la trouve, dans un espace donné
 - Présenter par des notes et des croquis la flore d'un territoire donné : différents niveaux, rapports entre sol et plantes, associations végétales.
 - Présenter à plusieurs une exposition nature (champignons par exemple)

Forestier



1. Montrer, en forêt, 20 espèces d'arbres et d'arbrisseaux en indiquant leurs conditions de vie et leurs usages possibles.

2. Distinguer une futaie, un taillis, un taillis sous futaie. Connaître les principaux règlements forestiers. Savoir lutter contre un incendie. Se diriger à l'aide d'un plan forestier.

3. Estimer la hauteur d'un arbre avec moins de 20% d'erreur. Estimer l'âge d'un arbre.

4. Se servir de la hache, l'affûter, l'entretenir et la porter dans le bois.

Abattre convenablement un arbre d'environ 20 cm de diamètre, dans une direction donnée. L'ébrancher, le scier, camoufler la souche, préparer des bûches, des fagots, des écorces. Fendre les bûches au coin. Faire un stère.

5. Identifier les traces de cinq animaux des bois. Identifier cinq oiseaux des bois (silhouette, cri).

Guetteur



1. Dans un jeu de kim, dresser la liste d'au moins 16 objets sur 24. (Observation : 1 minute. Attente pour dresser la liste : 30 min.).

2. Donner avec exactitude le signalement d'une personne parmi une dizaine d'autres rencontrées et observées à dessein, au cours d'une marche ou observation.

3. Au cours de jeux, surveiller successivement et sans donner l'éveil une patrouille immobile, puis une patrouille en marche. Faire un compte-rendu oral clair et précis de la mission.

4. Pouvoir tenir une garde de nuit, seul et sans relais

Météorologue



1. Installer chez soi ou au camp un poste météo, comprenant pluviomètre, thermomètre, baromètre, girouette. En relever régulièrement les mesures et tenir pendant deux mois un carnet d'observation sur lequel seront notés ces mesures et l'aspect du temps : vent, nuages, orages, etc.

2. Prévoir approximativement le temps d'après les variations du baromètre et certains indices locaux.

3. Savoir lire une carte météo. Déterminer les régions de haute et basse pression, les fronts.

4. Fabriquer un hygromètre à cheveu.

5. Pouvoir expliquer les éléments de la météorologie (pression, température, humidité, condensation, évaporation, formation du brouillard et des nuages, des précipitations, des orages, types de nuages, instruments météo, etc.).

Ornithologue



1. Reconnaître dans la nature la majorité des oiseaux de sa région (moyenne de 7 oiseaux sur 10), d'après les silhouettes, le chant, le nid, le vol.
2. Reconnaître et imiter le chant ou le cri de quatre oiseaux non domestiques.
3. Construire des abris ou des nichoirs artificiels, les ravitailler en nourriture durant une saison d'hiver.
4. Présenter en un rapport (notes, croquis, photos, éléments naturels), l'observation de quatre oiseaux en liberté (identification, ponte, élevage, habitat, nourriture, migrations, mœurs, ...).

Traqueur



1. Connaître les signes de piste, et les utiliser à bon escient. Suivre rapidement une piste. Apprendre à sa patrouille des signes de piste secrets et les utiliser.

2. Reconnaître rapidement et exactement des traces humaines et les traces des véhicules de tout genre.

Filer une personne sans se faire voir, et rendre rapport de ses faits et gestes.

3. Dans un jeu, épier le quartier général d'une patrouille adverse au profit de sa propre patrouille.

4. Avoir repéré et identifié dans la nature des *voies* d'animaux sauvages (traces, fientes, poils, ...).

5. Avoir repéré, observé, et identifié au cours d'affûts successifs, dont un au moins de nuit, différents animaux non domestiques (mammifères et oiseaux).

6. Réaliser un reportage sur trois de ces animaux, et faire un compte rendu à la Troupe de leur vie, de leurs habitudes (habitat, mœurs, nourriture), en montrant dessins, moulages de traces et photographies réalisés par l'éclaireur.

Zoologie



1. Connaître les principaux oiseaux et mammifères de la région. Connaître 4 espèces de poissons de mer ou d'eau douce, 4 espèces de crustacés, 4 espèces d'oiseaux marins ou aquatiques.

2. Rédiger spécialement sur une de ces espèces un rapport précis, incluant dessins, photos, observations, faits par l'éclaireur.

3. Connaître les animaux utiles aux cultures, les animaux nuisibles et les moyens de les combattre.

4. Connaître les principales espèces venimeuses en France, les précautions à prendre, les antidotes.

5. Étudier la vie sauvage sur un territoire donné : bord de mer, lande, garrigue, maquis, forêt, mare ; y organiser une exploration nature pour sa patrouille, ou montrer par une exposition la vie animale de ce territoire.

Alpiniste



1. Avoir effectué au moins une course à plus de 3000 m, et deux autres comprenant une escalade facile, un passage de névé, du pierrier, un rappel.

2. Savoir préparer et entretenir son équipement personnel pour une course (chaussures, vêtements, vivres, matériel, pharmacie, réchaud, lampe, etc.).

3. Connaître le matériel d'alpinisme et l'entretenir soigneusement : piolet, crampons, corde, ...

4. Connaître les vivres à utiliser en course.

5. Connaître les dangers de la montagne (avalanche, chutes de pierres, brouillard, froid), et savoir s'en protéger. Savoir évaluer la difficulté d'une course. Connaître les principaux signes permettant de prévoir l'évolution du temps.

6. Savoir se comporter en cas d'accident (signaux d'alerte, transport de fortune). Prévenir et soigner les malaises tels que : mal des montagnes, vertiges, insolation, engelures, etc.

7. Connaître les principales espèces de la flore et de la faune alpine. Connaître et appliquer les règlements de protection de la nature en montagne

Athlète



1. Diriger correctement le dérouillage quotidien de la Troupe deux ou trois jours.

2. Natation : 100 m en nage libre en moins de 2'30''

3. Faire deux exercices au choix :

- Grimper 2 fois 3 m à la corde lisse
- Faire un saut de main
- Plonger à travers un cerceau à 1 m du sol et se recevoir à terre
- Plonger couramment du plongoir de 3 m
- Relever un éclairer du même poids que soi, et le porter pendant 100 m

4. Réaliser les performances suivantes :

- Courir 100 m en 13,5''
- Courir 3x500 m en 4'20'' (10m de récupération entre chaque série)
- Sauter en longueur : 4 m
- Lancer du poids de 5 kg : 7,50 m

Batelier



1. Parcourir 100 m en nage libre, et se maintenir sur l'eau pendant 10 minutes.
2. Avoir de bonnes notions des dangers de la navigation, du sauvetage nautique, et de la météorologie.
3. Savoir manier une barque à rames, ramer avec deux rames, à une rame, pagayer.
4. Savoir manier seul un petit voilier. Connaître les termes usuels de navigation.
5. Lancer et recevoir l'amarre à 15 m.
6. Préparer seul et exécuter, avec d'autres personnes, une expédition nautique d'une journée, avec rapport illustré et carnet de bord.
7. Construire un radeau capable de supporter deux éclairieurs pour une traversée de 30 m.
8. Reconnaître les signaux de brume et de détresse. Connaître les règles de navigation.

Cycliste



1. Savoir faire l'entretien et les réglages courants de son vélo (nettoyer, huiler, régler selle, guidon, freins, dérailleurs, éclairage).
2. Savoir réparer une crevaison, remplacer une chaîne, changer un câble et un patin.
3. Connaître le code de la route et circuler correctement en ville.
4. Savoir transporter son vélo en terrains difficiles : passage de haies, chemin boueux, sablonneux ou obstrué.
5. Effectuer une sortie de 120 km en deux jours, seul ou à deux.

Nageur



1. Nager 100 m, nage libre, en 100 secondes.
2. Nager 1000 m, sans limite de temps.
3. Pratiquer dans un style convenable la brasse, le crawl, le dos crawlé. Connaître les rudiments de la brasse papillon.
4. Plonger correctement d'une hauteur de 2,50 m. Sauter d'une hauteur de 5 m.
5. Nager 20 m sous l'eau, départ plongé.
6. Plonger et ramener quatre assiettes placées à 2 ou 3 m de profondeur, réparties sur 4 m².
7. Sauter à l'eau et nager 50 m tout habillé. Se déshabiller dans l'eau.
8. Remorquer quelqu'un dans l'eau, sur au moins 20m. Être au courant des soins à donner à un noyé.
9. Traverser à la nage une étendue d'eau de 10 m sans mouiller ses vêtements, portés sur la tête ou à bout de bras.

Skieur



1. Savoir choisir sa paire de skis, ses fixations, selon l'activité prévue. Donner les raisons de son choix. Savoir régler les fixations.

2. Connaître les divers états de la neige, les dangers de la montagne (mauvais temps, avalanches) et les mesures de sécurité à adopter.

3. Avoir le Cabri et la Fléchette de l'ESF (ou équivalent de l'ESI, la SSV, ...).

4. Ski de fond : faire un parcours de 7 km avec un sac de 5 kg.

5. Improviser un traîneau avec une ou deux paires de skis et descendre quelqu'un dans des conditions de confort acceptables, sur 300m.

6. Avoir une connaissance suffisante des premiers secours à donner en cas d'accident de ski (froid, coup de soleil, fatigue, congestion, foulure, fracture, ...).

Acteur



1. Présenter à la Troupe plusieurs sketches originaux.
2. Diriger la mise en scène d'une petite pièce de théâtre ou d'un sketch important, en patrouille.
3. Organiser la veillée finale d'un camp et y participer activement.

Informaticien



1. Connaître les langages de programmation nécessaires à la création d'un site web (HTML, CSS)
2. Coder son propre site web.
3. Réaliser un petit programme informatique (jeu...)
4. Expliquer à la Troupe les éléments de base constituant un ordinateur, ainsi que le fonctionnement d'Internet.
5. Connaître les comportements à risque sur Internet et comment s'en prévenir (virus, vie privée, phishing...).

Artiste



1. Avoir des connaissances élémentaires sur l'histoire de l'art et les différents styles. Connaître les lois de la perspective et de l'héraldique.

2. Présenter six dessins au trait d'après nature dont un minimum de deux sur un sujet scout (crayon noir, crayon de couleur, craies, fusains, plume).

3. Présenter six travaux de peinture dont un minimum de deux sur un sujet scout (aquarelle, gouache ou huile).

4. Au choix :

- Exécuter un travail de gravure sur bois ou lino ; connaître le matériel l'outillage et la technique.
- Exécuter un travail au tampon pochoir et vaporisateur ; connaître le matériel, l'outillage et la technique.

5. Présenter 4 projets différents pour une affiche de manifestation scout, suivant les indications données par les chefs.

Jardinier



1. Préparer une plate-bande de 10 m² au moins et y faire pousser avec succès huit espèces de légumes ou de fleurs (semis et repiquages).
2. Soigner pendant deux mois des plantes d'appartement et faire plusieurs boutures.
3. Employer correctement différents engrais.
4. Savoir lutter contre les mauvaises herbes, insectes, animaux nuisibles...
5. Soigner 2 espèces d'arbres fruitiers : tailler, traiter et récolter les fruits.
6. Savoir faire une greffe.

Menuisier



1. Utiliser l'outillage simple de menuiserie ; affûter un ciseau, un fer de varlope ou de rabot, régler un entrefer de varlope ou de rabot. Se servir des serre-joints.

2. Collectionner les principaux bois utilisés en menuiserie, au moins huit échantillons bruts et polis. Indiquer les qualités et les défauts de ces bois, leurs principales applications pour la menuiserie.

3. Imaginer et dessiner le plan d'un ouvrage de menuiserie ; le réaliser au moyen d'assemblages, l'usage de clous et vis étant réduits au minimum (petit meuble, porte ou fenêtre, banc, bahut, etc.).

4. Couper une vitre et la poser.

5. Visiter une menuiserie et se familiariser avec le fonctionnement et l'utilisation des machines.

6. Exécuter les assemblages suivants :

- tenon et mortaise avec cheville
- faux tenon
- enfourchement
- mi-bois
- queue d'aronde.

Musicien



1. Utiliser couramment un instrument de musique, et l'entretenir.
2. Accompagner 15 chants scouts.

3. Donner un concert pour la Troupe. Expliquer le principe de fonctionnement de l'instrument, ses origines, son utilisation aux diverses époques, avec comme illustration différents morceaux joués par l'éclaireur.

Vidéaste



1. Connaître le fonctionnement d'un appareil photo et d'une caméra numérique et l'expliquer à la Troupe.
2. Savoir les réglages à effectuer en mode manuel sur une caméra.
3. Maîtriser un logiciel de montage vidéo simple.
4. Filmer un weekend ou plusieurs et en réaliser un court métrage de 5 à 10 minutes générique compris à présenter à la Troupe, lors de l'orgie par exemple.
5. Connaître les différents plans du cinéma (plongée, gros plan, etc.)
6. Rédiger une critique de film pour le Vert & Blanc.

Photographe



1. Disposer un appareil photographique comportant les 3 réglages (vitesse, diaphragme, mise au point), à objectif interchangeable.

2. Pouvoir expliquer les principes des différents appareils. Savoir utiliser un posemètre, un flash, un appareil photo numérique. Connaître les différentes sortes de films et leurs caractéristiques (grain, sensibilité, temps de pose...).

3. Réaliser un panorama, ou tour d'horizon en plusieurs clichés.

4. Savoir utiliser une chambre noire (obscurcissement et disposition du matériel). Démontrer l'utilisation du matériel (développement, fixation, choix du papier, tirage et agrandissement).

5. Présenter à la Troupe une collection de 20 photos en noir et blanc, prises, développées et tirées par l'éclaireur ; et de 20 photos en couleurs prises par l'éclaireur. Cette collection doit comporter plusieurs genres différents (paysage, portrait, photos d'action, photo de groupe...).

Reporter



1. Rédiger en un style alerte et vivant, pendant 4 mois au moins, le livre d'or de la patrouille.

2. Interviewer une personne désignée par les chefs sur un sujet choisi ensemble. Rédiger un récit vivant de l'interview et raconter cette interview à la Troupe.

3. Réaliser seul ou avec un autre éclaireur, un reportage photographique ou cinématographique d'un projet de Troupe, d'un camp ou d'une manifestation scout. Savoir le présenter, le commenter, y introduire éventuellement une bande sonore, des bruitages, des titres.

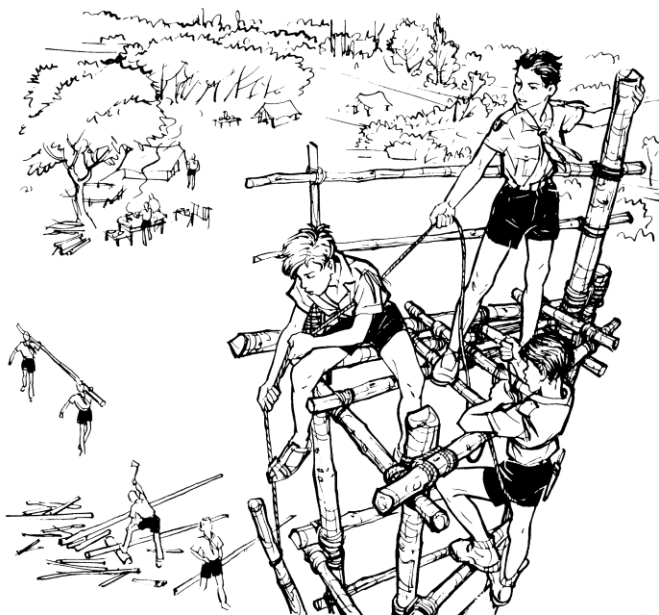
TECHNIQUE

SECOURISME	120
INFIRMERIE	123
INSTALLATIONS	125
BÛCHERONNAGE, FROISSARTAGE	126
NOEUDS, BRÊLAGES, PH	133
FEUX ET FOYER	139
INTENDANCE	142
MORSE, CODES	144
SIGNES DE PISTE	150
ORIENTATION	152
ESTIMATIONS	168
EXPLORATION	172

NATURE

ASTRONOMIE	179
MÉTÉOROLOGIE	182
ARBRES ET FORÊTS	186
FAUNE	190
PRISE D'EMPREINTE	196
TRACES D'ANIMAUX	198

Technique



Pour être toujours prêt !

Que faire en cas d'accident ?

Le principe de base à se rappeler est : P.A.S. - Protéger, Alerter, Secourir.

1) Protéger :

- La victime
 - Les autres
- } du sur-accident

2) Alerter les secours :

- Samu : **15**
- Police, gendarmerie : **17**
- Sapeurs-pompiers : **18**
- N° unique des urgences dans l'Union Européenne : **112**

3) Secourir :

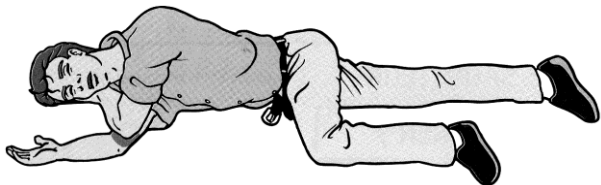
Une fois la protection réalisée, on peut porter secours à la victime en :

- S'assurant de l'absence de saignement abondant.
- Appréciant la conscience. Si aucune réponse, ni réaction : la victime est inconsciente.
- Appelant à l'aide si on est seul.
- Libérant les voies aériennes (voir schéma ci-dessous).
- Appréciant la respiration.



La victime est inconsciente et respire

Placer la victime en position latérale de sécurité (PLS).



Note : une femme enceinte est tournée de préférence sur le côté gauche. Un blessé au thorax est couché autant que possible sur le côté atteint.

La victime ne respire pas

Réaliser une réanimation cardio-pulmonaire (RCP), après avoir fait 2 insufflations et constaté l'absence de signes de circulation sanguine.

Réaliser 15 compressions du thorax sur le haut de la moitié inférieur du sternum.

Intercaler 2 insufflations après chaque série de 15 compressions.

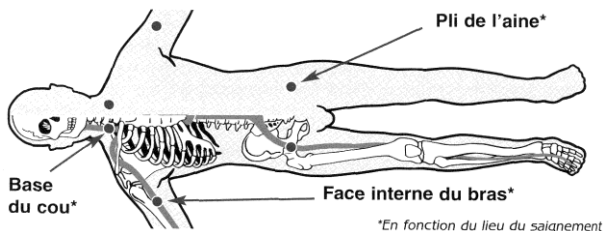
La fréquence des compressions est de 100 par minute, associées à 8 à 10 insufflations. Tous les 5 cycles de 15 compressions et 2 insufflations (10 cycles de 5 compressions et 1 insufflation chez l'enfant et le nourrisson), interrompre les manœuvres pour rechercher les signes de circulation.

La victime saigne abondamment

Appuyer fermement sur l'endroit qui saigne avec la paume de la main ou les doigts pour réaliser une compression locale.

Si on doit se libérer, substituer à sa compression un tampon propre de tissu ou de papier. Celui-ci doit recouvrir complètement la plaie. Maintenir l'ensemble avec un lien large suffisamment serré pour éviter la reprise du saignement.

Si la compression locale est impossible ou inefficace, faire un **point de compression**. Cela consiste à comprimer un vaisseau sanguin à distance de l'hémorragie, entre le cœur et la plaie.



Enfin, dans certaines circonstances très spécifiques (membre coupé, sauveteur isolé, point de compression intenable ou totalement inefficace, multiples victimes dont il faut s'occuper...), on fait un garrot, **en notant dessus l'heure et le jour exact de sa pose** (ou sur le front de la victime).

ATTENTION : on ne desserre jamais un garrot. Seul un médecin peut le faire.

Voici quelques indications sur les petits soins que tu peux donner toi-même. Pour toute blessure plus importante, en cas de malaise prolongé ou de complications, appeler le médecin.

Petite plaie

- Bien se laver les mains avant de soigner.
- Retirer les corps étrangers puis laver la plaie à l'eau et au savon en douceur.
- Utiliser des compresses stériles et un antiseptique, nettoyer la plaie du centre vers l'extérieur.
- Si la plaie risque d'être salie, mettre un pansement ou une compresse avec du sparadrap, sinon la laisser à l'air pour qu'elle sèche.

Brûlure simple

(rougeur peu étendue, éventuellement petite cloque, ni sur le visage, ni profonde)

- Refroidir immédiatement à l'eau froide pendant au moins 5 minutes
- En présence d'une cloque, éviter de la percer ; si elle est percée, bien couper la peau morte avec des ciseaux désinfectés.
- Protéger avec un pansement, surveiller son évolution.

Ampoule

A traiter comme une brûlure simple sauf si elle gêne :

- Prendre une aiguille à coudre et du fil, et désinfecter le tout à l'alcool à 90°.
- Faire passer le fil en entrant d'un côté de la cloque et en sortant de l'autre.
- Presser l'ampoule pour faire sortir le jus.
- Désinfecter et protéger par un pansement.
- Enlever le fil quand on n'a plus à marcher autant.

Piqûre

- Moustique, taon, araignée, fourmi : nettoyer et éventuellement mettre de la pommade.
- Abeille, guêpe, frelon : idem, mais en vérifiant bien que le dard est parti. En cas de nombreuses piqûres ou si la personne est très sensible, aller voir le médecin.
- Vipère : pas d'effolement. Nettoyer la morsure, laisser saigner et hospitaliser le plus rapidement possible (ne pas faire courir la personne mordue).

Indigestion

Laisser vomir, réchauffer, mettre à la diète. Recommencer à manger très progressivement.

Diarrhée

Eviter le lait, les fruits, les crudités. Préférer le riz, les carottes cuites. Bien faire laver les mains à tout le monde avant de toucher la nourriture.

Constipation

Boire beaucoup, manger des fruits et des légumes, des compotes (ne jamais utiliser de laxatifs sans avis médical !).

Insolation

Il faut agir vite :

- Allonger le malade à l'ombre et au frais, desserrer, voire enlever ses vêtements
- Le rafraîchir en lui bassinant les tempes et le front avec un linge d'eau fraîche, et en l'éventant.
- Mettre le malade au repos absolu. S'il est conscient, on peut lui donner du café, du thé ou de l'eau mais pas trop froide. Ne pas lui donner à manger.

Entorses

Difficile à différencier d'une foulure, et parfois même d'une fracture. Soulager avec des bains d'eau tiède salée, masser avec de la pommade, bander.

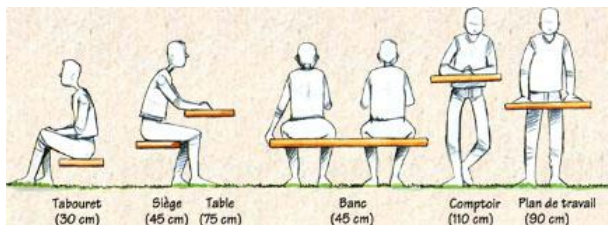


Un foulard secout peut être utilisé pour faire une écharpe ou un bandage. Faire un bandage net en le terminant comme le montre la flèche.

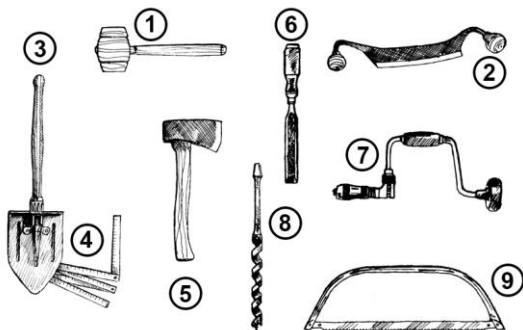
INSTALLATION EN CAMP

Avant de se lancer dans une construction, il est préférable de réaliser un plan de celle-ci pour définir exactement les matériaux nécessaires et ne pas couper d'arbres inutilement.

Le tableau suivant t'aidera à prendre des dimensions adaptées :



Les principaux outils utilisés pour réaliser ces constructions sont : maillet (1), plane (2), PB (3), mètre (4), hachette, (5), ciseau à bois (6), vilebrequin (7), tarière (8), scie (9).



Attention : seuls les éclaireurs possédant leur port de hache peuvent se servir d'une hache, d'une scie ou d'un autre outil tranchant.

Abattage d'un arbre

1) Choisir l'arbre :

- Il faut avoir l'autorisation du propriétaire quant à l'essence et la taille des arbres.

- Choisir l'arbre en fonction de ce que l'on veut en faire. Trop mince, la construction ne sera pas solide, trop gros, on aura gâché pour un résultat moins beau.

- Attention à choisir un arbre qui sera possible à dégager, par exemple un arbre au beau milieu d'un taillis peut se coincer à demi abattu dans les branches des autres. Ne pas le choisir trop loin du lieu de camp.

2) Dégager les environs pour faire une zone de sécurité.

- Personne d'autre que celui qui manie la hache ne doit se trouver à portée des outils ni de l'arbre quand il tombera.

- Dégager les petites branches, les buissons, les herbes hautes de manière à ce que l'on ne puisse rien accrocher avec la hache bout de bras. Sinon, il y a risque de se voir brusquement et dangereusement arracher la hache des mains en cours d'abattage.

- Dégager aussi les rejets à la base de manière à être sûr que l'on pourra couper bien à la base de l'arbre.

3) Attaquer le plus bas possible

- Une souche doit faire moins de 15cm de haut et doit être bien propre.

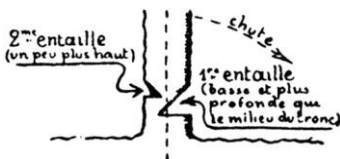
- Bien réfléchir au côté où on attaque l'arbre, c'est ce qui déterminera le côté où il tombera. On commence par faire un trait de scie, du côté où il aura la place de tomber, qui dépasse le cœur de l'arbre. Puis on dégage par le haut un large morceau jusqu'au trait de scie. Et enfin, on attaque de l'autre côté à la scie ou la hache un peu plus haut que le trait de scie fait en premier (voir schéma).

- Attention quand l'arbre tombe, il est dangereux du côté où il tombe, mais aussi de l'autre côté où le bout coupé de l'arbre peut remonter très violemment.

- Si l'on a coupé un arbre à la hache et non pas à la scie, il vaut mieux recouper à la scie pour que la souche ne soit pas mâchurée.

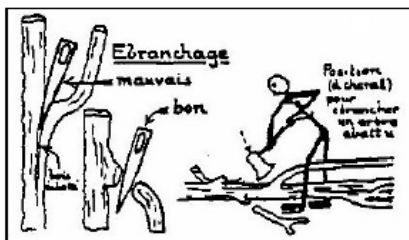
De même si l'on a pu couper l'arbre qu'à plus de 15 cm, il faut absolument recouper la souche à une hauteur de moins de 15 cm.

- On camoufle après la souche avec de la terre pour la rendre moins visible.



4) Ebrancher du bas vers le sommet

- On se tient sur le côté opposé des branches qu'on coupe ; il faut faire attention à ce que les jambes et les mains ne soient pas sur le trajet possible de la hache, même déviée par un rebond ou si elle dérape.

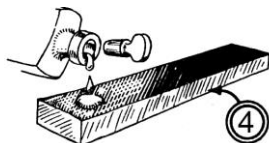
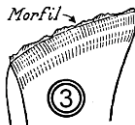
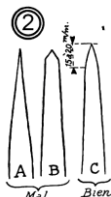
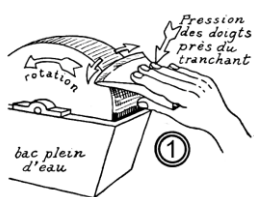


Entretien

Les outils sont coûteux et s'abîment vite. Il faut en prendre soin, c'est-à-dire ne jamais les laisser trainer par terre, sous la pluie ou pendant la nuit, mais les ranger dans une malle bien étanche. Les lames sont protégées pour ne pas se blesser en cherchant dans la malle. Les outils sont régulièrement graissés, affûtés et sont marqués aux couleurs de la patrouille. Les générations futures pourront ainsi se servir de ces mêmes outils !

Affûtage

Une hache doit être affûtée sur une meule de grès, et jamais à sec. Le fer de la hache est appliqué sur la meule, le tranchant éloigné du corps. L'angle du tranchant ne doit pas être trop aigu afin qu'il soit solide. La rotation de la meule doit se faire vers l'extérieur, c'est à dire du gros bout vers le tranchant. Il y a alors une mince pellicule d'acier adhérente au tranchant et que la meule ne peut parvenir à enlever : c'est le morfil. On enlève le morfil avec une pierre à huile, imbibée de 2 ou 3 gouttes d'huile et sur laquelle on frotte alternativement les deux faces du tranchant en imprimant à la hache un mouvement circulaire continu.



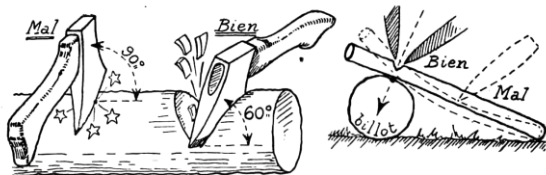
Angles d'affûtage :

- Ciseaux à bois : 25°
- Couteau : 10°
- Hache : 35°
- Plane : 30°

En forêt, on peut se servir d'une *pierre à aiguiser*, qu'on laisse tremper dans l'eau au préalable. On commence par le grain le plus grossier (vers 400), et on finit avec le grain le plus fin (jusqu'à 10 000). On garde en permanence un angle de 15°. Le mouvement est de faire comme si on essayait de couper de fines lamelles de la pierre. Il faut bien aiguiser les deux côtés de la lame.

Utilisation d'une hache

1. Poser le morceau de bois à couper sur un billot, l'endroit à couper étant sur le billot. Ainsi, quand on frappe, le bois ne fléchit pas et on ne risque pas d'enfoncer la hache en terre

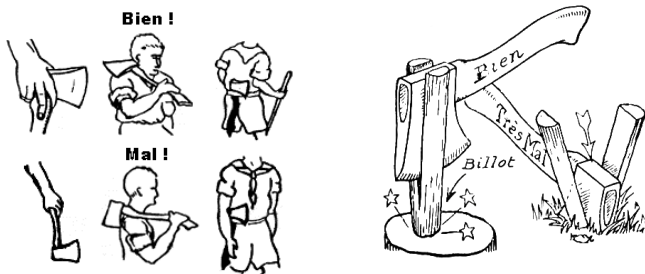


2. Le meilleur angle pour attaquer le bois est 60° environ. Attention à ne pas trop incliner la hache, elle risquerait de rebondir.

3. Quand on ne se sert pas de la hache, on la plante dans un billot. La laisser par terre l'abîme et peut être dangereux

4. Pour qu'une hache pénètre bien dans le bois, il faut

qu'elle soit bien aiguisée. Il ne faut pas s'en servir pour taper avec le talon, comme si c'était un marteau, car cela la démanche et est dangereux.



Il est absolument défendu :

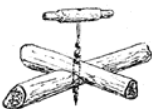
- de frapper les arbres non abattus, même pour y fixer momentanément les haches.
- d'abattre un arbre sans autorisation.

Il est dangereux :

- de laisser traîner les haches par terre : on peut s'y blesser et l'humidité rouille le fer.
- de planter les haches dans la terre, même recouverte d'herbe, les pierres contenues dans la terre ébrèchent le tranchant. Les haches doivent être dans leur gaine en cuir ou plantées sur un billot de bois mort.



Le froissartage est une technique de construction mise au point par Michel Froissart, chef Scout de France, à Chamarande vers 1935. Cette technique n'utilise que du bois.



Méplat

Le méplat est un assemblage très rapide à réaliser. On aplanit deux rondins à la hache ou à la plane, puis on les assemble avec l'aide d'une cheville. Ainsi, ils ne roulent pas l'un sur l'autre. Moins précis, mais plus résistant qu'un mi-bois.

Queue d'aronde (1)

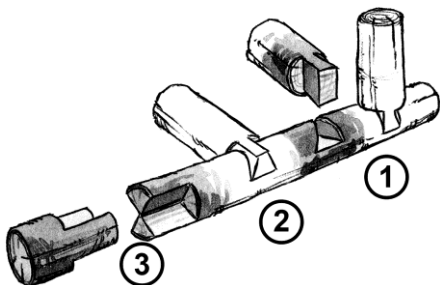
La queue d'aronde est un assemblage très solide et un peu plus difficile à réaliser qu'un tenon-mortaise. Il a pour avantage de mieux résister à la traction. Le tenon est en forme de trapèze.

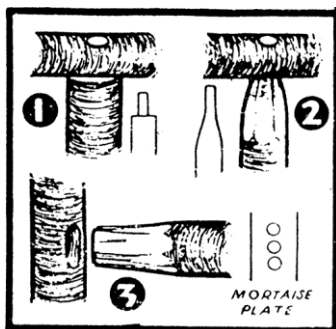
Queue d'aronde (2)

On utilise cette variante pour remplacer un mi-bois, si celui-ci risque de se déboîter.

Neptune (3)

Il sert à rallonger ou raccourcir un rondin, par exemple pour rabaisser une table trop haute.





Tenon-mortaise

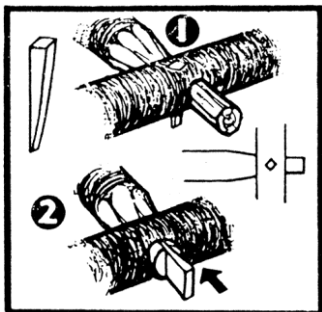
(Le diamètre de la mortaise ne doit pas être supérieur au tiers du diamètre du bois)

1. Mortaise à tenon droit (épaulement fait à la scie).
2. Mortaise à tenon conique (effilé à la plane).
3. Mortaise plate (plusieurs trous réunis au ciseau).

Tenon chevillé

Pour immobiliser un assemblage à mortaise débouchée :

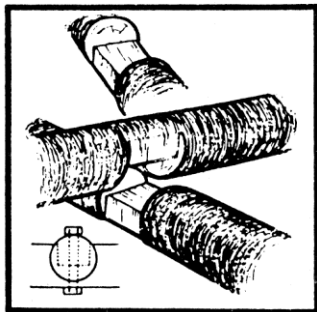
1. Cheville en bois dur, à utiliser en bois sec sur tenon conique.
2. Coin en bois dur, à utiliser en bois vert sur tenon conique. On ouvre le tenon par un trait de scie ou un coup de ciseau.



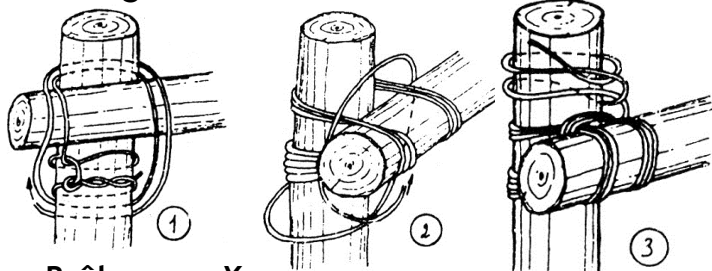
Mi-bois de milieu

(Croisement de deux pièces)
Avant d'encastrer les deux pièces, si elles sont rondes, les équarrir un peu : l'effort sera soutenu par des surfaces planes.

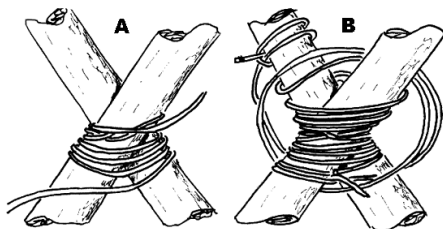
Fixation par boulon pour assemblage durable (pont, ...), afin que les pièces ne s'écartent pas, même avec le temps.



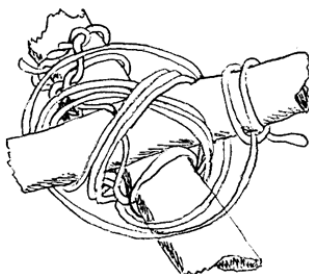
Brêlage carré



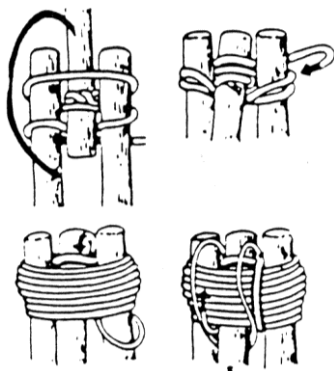
Brêlage en X



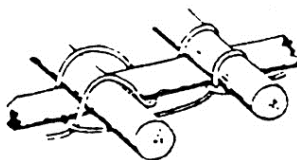
Brêlage croisé



Tête de bigue



Nœud de galère



Nœud de chaise

C'est le nœud à tout faire. Il tient bon, ne glisse pas et se défait aisément. Sert à hisser, et à former une boucle au bout d'un cordage



Nœud de pêcheur

Pour réunir deux cordes ou ficelles qui peuvent être de grosseurs différentes



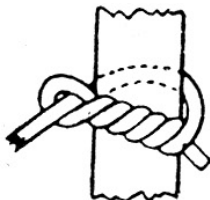
Nœud plat

Un excellent nœud d'amarrage pour tout usage : assembler deux cordages. Attention à sa variante (mauvaise), dit nœud de vache, qui glisse et ne tient pas.



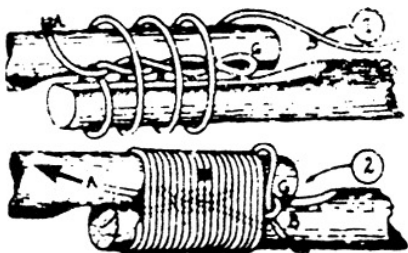
Nœud de bois

Pour lier un fagot, fixer l'extrémité d'une corde à une pièce de bois, commencer un brêlage.



Surliure

Pour fixer deux bois bout à bouts, arrêter l'extrémité d'une corde, consolider un bois fendu.



Nœud de tisserand

Pour ajouter une corde au bout d'une autre trop courte pour être manipuler



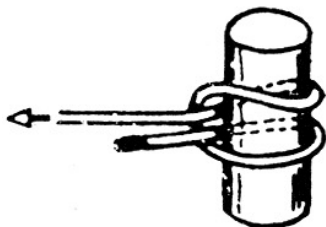
Nœud de batelier

Pour amarrer une embarcation, tendre un hauban



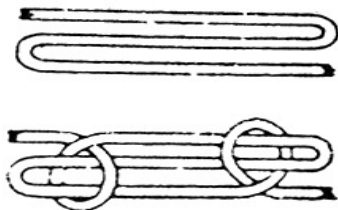
Nœud de tête d'alouette

Pour suspendre un fardeau, amarrer un cordage en son milieu



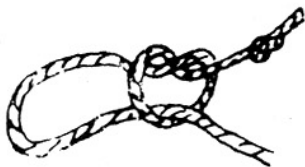
Nœud de jambe de chien

Pour raccourcir une corde dont on n'a pas les extrémités (ex : tendeurs de tentes)

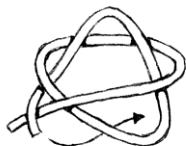


Nœud coulant

Une boucle qui bouge



Bague de foulard



Nœud de foulard



Nœud carré



noeud
carré

Un PH (paraboloïde hyperbolique) est l'art d'enchevêtrer des traverses et des cordes pour embellir le camp. Tu peux en retrouver sur le mât de la Troupe ou en faire un pour l'entrée de ton coin de patrouille. Il te faudra pour cela des pitons, un marteau ainsi que beaucoup de drisse !

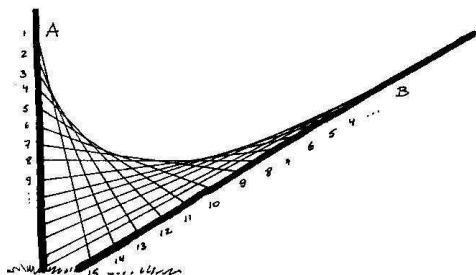
1. Prendre une traverse, y enfoncer un certain nombre de pitons (ou de cavaliers) à égale distance les uns des autres.

2. Prendre une seconde traverse, de taille différente ou non, y placer le même nombre de pitons répartis sur toute la longueur, mais à égale distance entre eux.

3. Numéroté les pitons de chaque mât. Attacher le bout de la corde du 1A et l'envoyer au dernier numéro de B (ici le 15). Remonter le long de la perche B au 14 B (pour cet exemple) et partir au 2A, passer au 3A, puis aller au 13B, et ainsi de suite jusqu'à la fin.

Si les traverses sont trop grandes pour bâtir le PH quand elles sont en terre, exécuter le travail d'abord et monter ensuite les traverses dans leurs positions définitives. Retendre ensuite toutes les cordes si c'est nécessaire (l'avantage des pitons est de permettre à la corde de coulisser plus facilement et de ne pas se "sauver").

La forme définitive obtenue diffère selon l'angle donné aux traverses.



FEUX

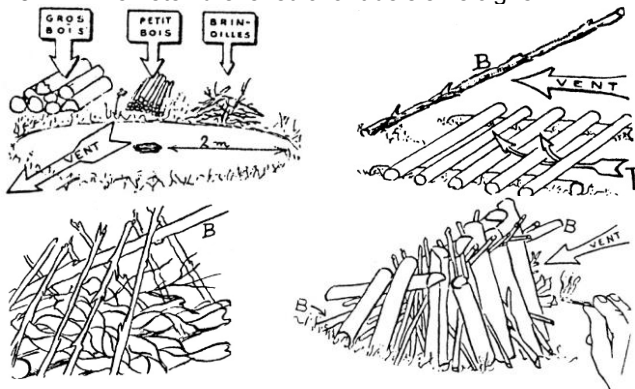
1. S'assurer que faire du feu à l'endroit choisi est autorisé par le propriétaire et que ce n'est pas dangereux pour la forêt, le matériel et les gens (tente, grange, maison...)

2. Bien délimiter le foyer (par exemple avec des pierres) et enlever les herbes et feuilles sèches tout autour dans un rayon d'au moins 2 mètres.

3. Faire une grosse provision de bois mort, sec et non pourri de différents diamètres (le prendre si possible sur les arbres, le plus près possible du tronc). Le bois doit faire un bruit bien sec quand on le casse sinon c'est qu'il est vert ou pourri.

4. Construire le feu comme sur la figure avec le bois le plus fin et les matériaux d'allumage au milieu (type écorce). Mettre le feu puis attendre sans souffler. Quand le bois fin a bien pris, charger le feu délicatement sans faire écrouler, avec du bois de diamètre de plus en plus grand.

5. Bien éteindre le feu avant de s'en éloigner.



N.B : N'oublie jamais que le feu mal placé, mal entretenu, mal éteint est dangereux. Ne quitte pas un lieu de camp ou de week-end sans avoir complètement fait disparaître le feu : tout doit être éteint.

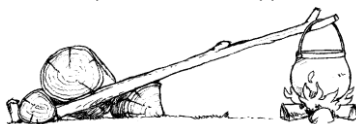
Feu polynésien

Foyer enterré, posé sur un fond de pierres plates, entouré de rondins verts posés debout, sur lesquels s'appuie la bonna.



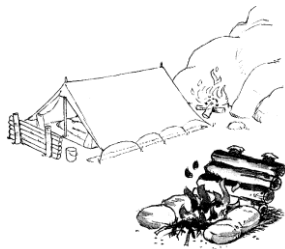
Feu du randonneur

Il permet de bouger la marmite à tout moment, par simple rotation du support.



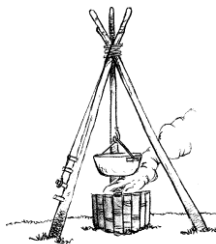
Feu à réflecteur

Les réflecteurs naturels (bois, talus, rocher) permettent de renvoyer la chaleur vers l'intérieur d'une tente.



Feu indien

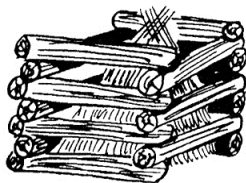
Un caisson de terre entourée de rondins protège le feu du vent et évite



l'éparpillement des braises. La ficelle, réglable, permet de moduler la force de la cuisson.

Feu en carré

Pratique pour monter rapidement un feu de veillée aux flammes vives et lumineuses.



Feu du trappeur

Deux rondins encore verts encadrent les braises et servent à poser gamelle ou plat carré.



PERFORMANCE DES BOIS

VARIÉTÉS	Utilisation	Chaleur	Fumée	Braises	Allumage	Qualité	Usages
ACCACIA	Bois de cuisine	Moyenne	Peu de fumée	Moyennes, éclatent au feu	Difficile	Bois dur	Résiste très bien au pourrissement consommation moyenne
AULNE	Allumage	Grande	Peu de fumée	Moyennes, flammes vives	Facile	Bois tendre	Perches très lisses. Bois cassant consommation rapide.
BOULEAU	Allumage	Très grande	Peu de fumée	Bonnes flammes claires et vives	Facile	Écorce excellent allume-feu	Sculptures avec l'écorce torches consommation rapide
CHARME	Cuisine	Très grande	Peu de fumée	Bonnes flammes	Difficile	Bois dur	Coins de blocage. Résistant aux frottements
CHENE	Cuisine	Très grande	Pas de fumée	Très bonnes flammes claires	Difficile	Bois dur	Charpentes. Résiste indéfiniment sous l'eau. Consommation
EPICEA	Allumage	Faible	Fumée moyenne	Faibles	Facile	Résineux	Perches très droites consommation rapide
ERABLE	Cuisine	Moyenne	Pas de fumée	Bonnes pétillent	Moyen	Tendre	Manches d'outils. Se polit bien. Consommation lente
FRENE	Cuisine	Grande	Fumée moyenne	Très bonnes, feu éclairant	Difficile	Bois dur	Manches d'outils, arcs, perches, droites. Consommation lente
HETRE	Cuisine	Grande	Peu de fumée	Bonnes vives, claires	Difficile	Bois dur	Se polit bien. Bonne conservation Consommation lente
MARRONNIER	Allumage	Faible	Peu de fumée	Faibles flammes vives	Moyen	Bois tendre	Arrons sculptés consommation rapide
MERISIER	Cuisine	Grande	Peu de fumée	Très bonnes	Difficile	Bois assez tendre	Bois assez difficile à travailler Consommation lente
OLIVIER	Cuisine	Très grande	Peu de fumée	Très bonnes	Difficile	Bois assez tendre	Sculptures. Se polit bien consommation lente
ORME	Cuisine	Grande	Peu de fumée	Bonnes, peu de flammes	Difficile	Bois dur	Masses en bois. Fruits comestibles, très flexible. Consommation lente
PEUPLIER	Allumage	Faible	Peu de fumée	Faibles flammes claires et vives	Facile	Bois tendre	Bois très tendre. Se débite mal. Ne résiste pas à l'humidité Consommation rapide
PIN	Allumage (Résineux)	Moyenne	Beaucoup de fumée	Faibles	Très facile	Résineux	Pourrit à l'air. Perches droites consommation rapide
SAPIN	Allumage (Résineux)	Moyenne	Beaucoup de fumée	Faibles pétillent	Facile	Résineux	Facile à travailler Attention la résine. Consommation rapide.
SAULE	Allumage	Faible	Peu de fumée	Faibles	Moyen		Branches très flexibles. Sculpture consommation très rapide
TILLEUL	Allumage ou cuisine	Moyenne	Peu de fumée	Faibles	Assez facile	Bois tendre	Charbon de bois, fusains, sculpture sabots. Consom. moyenne
TREMBLE	Allumage	Faible	Peu de fumée	Faibles	Moyen		Peu résistant A exclure pour les constructions. Consommation rapide

En plus de ne pas avoir le même confort et la même quantité d'ustensile (poêles, batteurs électriques, ...), la principale difficulté pour faire la cuisine en camp vient de ce qu'on la fait sur du feu de bois, et que la puissance n'est donc pas évidente à maîtriser.

Du bon usage des braises

Tout d'abord fais la cuisine sur des braises plutôt qu'un feu avec beaucoup de flamme. En effet, les braises :

- produisent une chaleur supérieure à celle des flammes,
- chauffent régulièrement,
- ne fument pas,
- ne brûlent pas les aliments.

Pour régler la chaleur de la braise, tu peux les recouvrir d'un peu de cendre ou de terre, ou même jeter un peu d'eau dessus. Si les braises sont trop chaudes, la viande s'enflamme et brûle à la surface sans cuire à l'intérieur.

Fais assez de braises pour assurer toute la cuisson et ne pas avoir à la perturber en étant obligé d'enlever les aliments du feu pour refaire des braises. A chaque bois sa force (et même son goût) de braise : aide-toi du tableau de performance des bois.

Garde toujours à portée de main, les gants de travail et/ou des traverses de bois pour pouvoir sortir les plats du feu à tout moment.

Cuisine trappeur

• Le pain trappeur

250g de farine, 1 sachet de levure, 1 verre ½ d'eau

tiède, 2 cuillérées à soupe d'huile, une pincée de sel.

Bien mélanger le tout, laisser lever 30 minutes. Former une saucisse de pâte, que tu entoures autour d'un bâton. Faire cuire au-dessus des braises.

• Banane au chocolat

Ouvrir la banane en coupant sa peau dans le sens de la longueur. Trancher la chair dans le même sens. Insérer des morceaux de chocolat dans la fente réalisée. Refermer la peau et déposer dans la braise (la mettre éventuellement dans du papier aluminium).

Rations de base

Ingrédient	Quantité par personne
Pâtes	100-150 g
Riz	50-100 g
Semoule (couscous)	80 g
Viande	200 g
Poisson	200 g
Œufs	2-3
Fromage	50 g



Le pain peut également se faire cuire à la braise en enroulant la pâte autour d'un bâton.

Première approche

EISH-TMOCH

E	•	T	-
I	••	M	--
S	•••	O	---
H	••••	CH	----

Inverses (FLRP-QYKX)

F	••••	Q	--••
L	••••	Y	--••
R	•••	K	--•
P	••••	X	••••

Symétries (AUVW-NDBG)

A	•-	N	-•
U	••-	D	-••
V	•••-	B	-•••
W	••-	G	-••

Inclassables (CJZ)

C	-•••
J	••••
Z	-•••

Chiffres (ont toujours 5 signes).

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

Les signaux courants

R (•-•) : rassemblement
 B (-•••) : bouffe
 S (•••) : service
 T (-) : toilette
 CDC (- • - •/- • • - •) :
 Conseil des Chefs

D (-••) : déblocage
 G (-••) : goûter
 C (-•••) : couleur
 F (••••) : fin de jeu
 V (••••) : veillée
 I (••) : inspection

Première variante

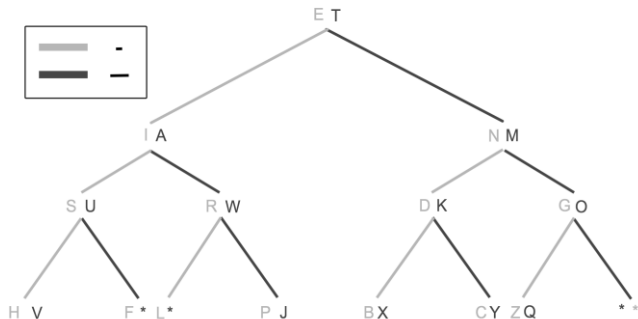
Il est possible de réaliser un arbre à morse, comme sur l'image ci-dessous. Les lettres sont regroupées par groupe de deux, la lettre de gauche correspond à un • et la lettre de droite à un -. Ainsi E = • (*racine de l'arbre, à gauche*), I = •• (*on passe par le E (•) et le I est à gauche*), et D = •- (*on passe par T (à droite donc -), par N (à gauche, donc •) et D se trouve à gauche*). Le symbole * est utilisé s'il n'y a pas de lettre correspondant à l'emplacement. L'avantage de cet arbre est qu'on peut l'utiliser à la fois pour recevoir et pour transmettre du morse.

Moyen mnémotechnique :

Encore très irritée après nos manigances secrètes, Ursuline réimplora Wendy de kidnapper Gérard ou Hervé, voleurs fanatiques et libérés, en promettant-jurant bannir X, ce yankee zélé quadragénaire.

Remarque : « et » & « en » permettent de signaler les * de l'arbre.

Attention : cet arbre ne contient ni les chiffres ni le CH.



Seconde variante

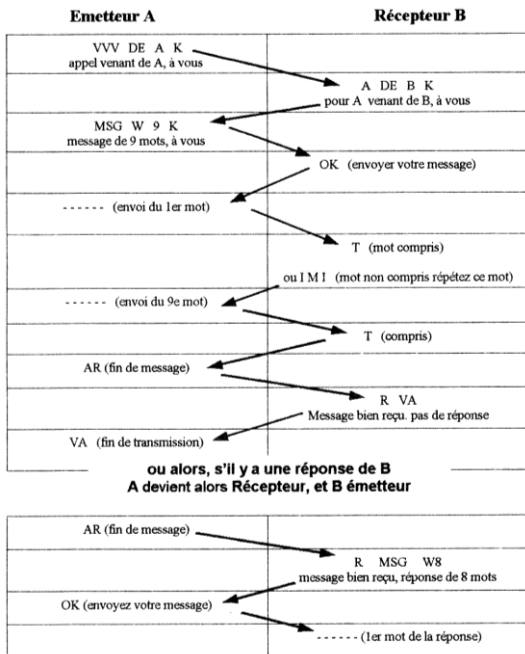
A chaque lettre de l'alphabet correspond un mot qu'il faut retenir. Le nombre de syllabes du mot indique le nombre de signes. Si la syllabe contient la lettre O, alors c'est un -, sinon c'est un •.

Exemple : Y = -•- (Yochimoto)

A (Allo)	O (Ostrogoth)
B (Bonaparte)	P (Philosophie)
C (Coca-Cola)	Q (Quoquorico)
D (Do-Ré-Mi)	R (Ramoneur)
E (Eh)	S (Sahara)
F (Farandole)	T (Tôt)
G (Gondole)	U (Union)
H (Hara-Kiri)	V (Valparaiso)
I (Ici)	W (Wagon d'or)
J (J'ai mon loto)	X (X'Trocadéro)
K (Kohinor)	Y (Yochimoto)
L (Limonade)	Z (Zorro est là)
M (Moto)	CH (Chocobonbon)
N (Noé)	

Il est essentiel que tu connaisses ton morse sur le bout des doigts. Tu dois le connaître pour ta seconde classe, et également pour ta première classe, que tu ne manqueras pas de passer plus tard.

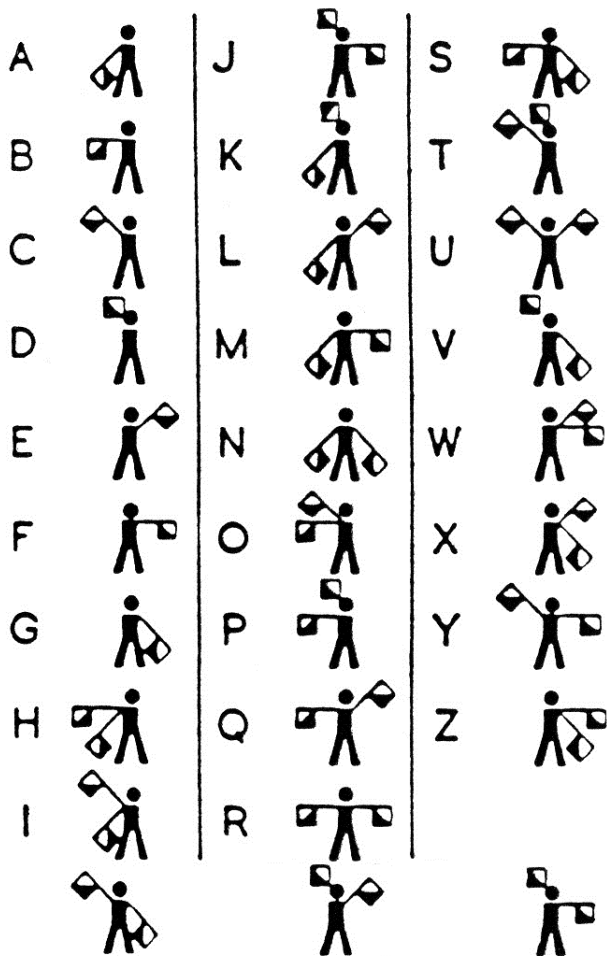
En attendant, le meilleur moyen d'apprendre... est de s'entraîner !



Les lettres surmontées d'un trait sont émises comme une seule lettre.

	Point	Trait	Entre 2 signes	Entre 2 lettres
Au son	0,5''	1,5''	1''	2,5''
A la lumière	1''	4''	2''	5''

SÉMAPHORE



AUTRES CODES

Le morse n'est pas le seul code utilisable aux éclaireurs : au cours de jeux, pour communiquer discrètement ou déchiffrer un message, tu découvriras de nombreuses autres manières de coder les lettres et les chiffres.

- Grille

abc	def	ghi
jkl	mno	pqr
stu	vwx	yz

- $I = a$

 $\square = m$

$\boxed{\bullet} = \mathbf{x}$

 = code

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

 ~~$\begin{matrix} & T & \\ S & & U \\ & V & \end{matrix}$~~ ~~$$\begin{array}{ccc}
 & x & \\
 w & \cdot & y \\
 & z &
 \end{array}$$~~

V < L C □ □ >
 T U C O D E S

- Morse « dents de scie »



- Code chinois

Les traits verticaux sont les voyelles, les traits horizontaux, les consonnes suivant la voyelle :



a



e



i



O



U



V



b



C



c



= code

- Décalages de lettres

- Remplacement de chaque lettre par la suivante dans

l'alphabet : exemple : $DPEF = CODE$

- Avocat (A vaut K) : $A = K$

$$B = I$$
$$C = M, \dots$$

- Chiffnage

- Cassis (K6) : $K = 6, l = 7, \dots$

- Cassette (K7) : $K = 7, I = 8, \dots$

- Et bien d'autres...

DIX RÈGLES POUR UNE BONNE PISTE

1. Une piste est faite pour traverser les bois et les champs. Si tu dois suivre 5 km de grande route, ne fais pas de piste, et mets un message : *prochain signe à 5 km*.

2. Une bonne piste ne doit se voir que de ceux à qui elle est destinée, sinon tous tes ennemis te suivront ! Elle ne doit pas déparer la nature, ni abîmer le paysage ou la végétation.

3. En faisant une piste, pense que d'autres auront à la suivre ensuite, et mets-toi en pensée à la place de ceux qui suivent pour voir si elle n'est pas « trop secrète ».

4. Les signes doivent toujours être du même côté du chemin à suivre. On décidera qu'on passera toujours à droite ou toujours à gauche du signe de piste.

5. Les signes de piste ne doivent jamais (sauf en cas de convention spéciale) se trouver plus haut que les yeux.

6. Si les signes de piste choisis indiquent une direction (flèche, bâton cassé), il est entendu qu'on suit la direction indiquée jusqu'au signe suivant, et il est inutile de mettre davantage de signes qu'à tous les changements de direction.

7. Au contraire, si les signes ne sont que des jalons (feuille, nœuds d'herbe), il faut que d'un signe on voie le suivant.

8. Méfie-toi des dégradations que peut subir ta piste par suite de la pluie, du vent, ou du passage de voitures ou d'animaux. S'il y a un risque de dégradation, double les signes. Deux branches d'arbres peuvent se mettre en croix toutes seules. En forêt, fais toujours une encoche à tes bouts de bois.

9. Une piste devient plus passionnante encore lorsqu'on utilise des messages cachés en écriture secrète, en code, qui indiquent une partie du chemin où il n'y aura pas de signes. On peut aussi cacher des morceaux de cartes ou de plans sur lesquels le tracé du chemin à suivre est indiqué.

10. Souviens-toi qu'une piste doit être tracée et suivie en silence, sans se faire remarquer des VP et des ennemis. Sinon, inutile de faire une piste : fais-toi suivre par une fanfare, ce sera plus joli !

SIGNES DE PISTE

Direction à suivre			
Direction à éviter			
Danger, péril			
Message caché			
Obstacle à franchir			
Attendre ici			
Nous nous sommes séparés			
Eau potable			
Eau non potable			
Camp dans cette direction			
Fin de piste, retour à la maison			



Paix.



Hostilité.

Echelle d'une carte

Il existe différentes échelles pour les cartes mais la plus utilisée est le 1/25 000^{ème}.

$$Echelle = \frac{\text{Distance sur la carte}}{\text{Distance sur le terrain}}$$

Les distances sont dans la même unité.

Par exemple pour une carte au 1/25 000^{ème}, 1 cm sur la carte représente 25 000 cm sur le terrain soit 250 m.

1 mm au 1/25 000	représente	25 m sur le terrain
1 mm au 1/50 000	représente	50 m sur le terrain
1 mm au 1/100 000	représente	100 m sur le terrain

1 km donne 4 cm sur une carte au 1/25 000

1 km donne 2 cm sur une carte au 1/50 000

1 km donne 1 cm sur une carte au 1/100 000.

Les couleurs sur une carte IGN

Le **bleu** signale la présence d'eau (source, rivière, étang...)

Le **noir** signale des traces d'une activité humaine (maison, chemin, ligne haute tension...)

Le **vert** signale des zones de végétation (forêt, marais, vigne)

L'**orange** signale le relief (courbes de niveau, talus...)

Courbes de niveau

Les courbes de niveau sont très importantes, elles donnent le relief, la troisième dimension. Ce qui permet d'évaluer les difficultés du parcours, car quand on calcule

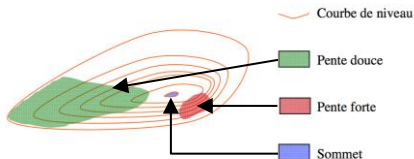
ORIENTATION

les distances sur la carte on ne prend pas en compte le relief donc à moins d'être sur un plat constant le calcul est faussé.

Les courbes de niveau sont des lignes imaginaires qui joignent des points de même altitude.

Suivant les cartes elles sont tracées tous les 5m, 10m ou 15m. Pour le savoir, il faut se reporter à l'« équidistance » dans la légende. En général, le point culminant des sommets est coté, une courbe sur cinq est dessinée en gras et son altitude est indiquée.

Les courbes de niveau permettent de savoir si la pente est douce ou raide.



Coordonnées géographiques

- *Méridien* d'un point A : ligne imaginaire à la surface de la Terre, reliant les deux pôles et passant par A.
- *Parallèle* d'un point A : ligne imaginaire à la surface de la Terre, perpendiculaire aux deux pôles et passant par A.
- *Longitude* : angle entre le méridien d'origine Greenwich et le méridien de A (elle est comptée de 0° à 180°, en °Ouest et °Est)
- *Latitude* : angle entre l'équateur et le parallèle de A (elle est comptée de 0° à 90°, en °Nord et °Sud).

En complément des coordonnées géographiques on ajoute souvent l'altitude du point.

Exemple :

Longitude : 02° 20' 25.06" Est

Latitude : 48° 51' 41.271" Nord

Altitude : 35 mètres

Les trois Nords

Il existe trois Nords (tous représentés sur la carte) :

- Le *Nord magnétique*, celui qu'indique la boussole (représenté par une aiguille aimantée et noté *NM*).
- Le *Nord géographique*, qui indique le pôle Nord (représenté par une flèche).
- Le *Nord Lambert*, donné par le quadrillage de la carte (représenté par une croix et noté *Y*).

L'**azimut** qui est l'angle formé entre le Nord magnétique et une direction donnée (se mesure à la boussole).

Le **gisement** qui est l'angle entre le Nord du quadrillage et une direction donnée (se mesure au rapporteur).

La **déclinaison magnétique** est l'écart entre le Nord magnétique et le Nord de la carte.

Coordonnées Lambert

Si on te donne rendez-vous à un point précis, tu auras sans doute bien du mal à le trouver sur la carte. C'est pour ça que l'on donne souvent les coordonnées Lambert du lieu pour le repérer quasi-immédiatement.

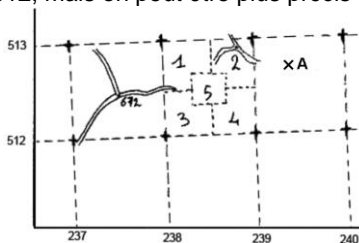
Pour trouver les coordonnées Lambert d'un point A :

- S'installer sur une grande surface, plane, propre et dégagée
- Déplier la carte (ici, au 1/25 000^e)
- Prendre un crayon papier HB bien taillé (jamais d'encre !)

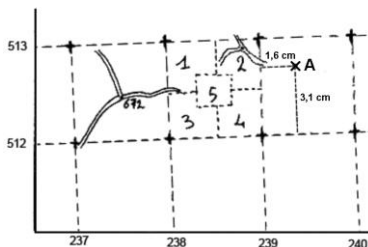
ORIENTATION

- Se munir d'une règle d'au moins 30cm
- Rechercher les numéros des carrés Lambert dans la marge, en face des petites croix qui sont placées tous les 4 cm.
- Relier soigneusement les croix entre elles pour former un quadrillage régulier sur la carte (ne pas s'inquiéter si le quadrillage est penché)

Ici, on cherche les coordonnées du point A. Les carreaux Lambert ont été dessinés en pointillés et on peut voir leurs numéros associés dans la marge. Le point A est donc dans le carré 239-512, mais on peut être plus précis que ça.



Il suffit de mesurer avec sa règle les distances du point A au carré auquel il appartient, comme ceci :



Il faut être précis au mm près, càd. à 25m près sur le terrain.

Il ne reste plus qu'à convertir ces distances en mètres à l'aide de l'échelle de la carte, car les coordonnées Lambert sont exprimées en km. Ainsi, à l'échelle 1/25 000^e, 1,6cm = 400m et 3,1 cm = 775m.

Conclusion : le point A a pour coordonnées Lambert X = 239 km + 0,4 km = 239,4 km et Y = 512 km + 0,775 km = 512,775 km.

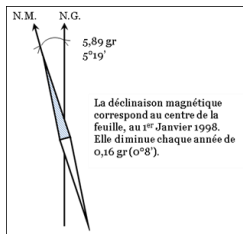
La déclinaison magnétique

La déclinaison magnétique est l'angle entre la direction du nord magnétique (NM) et la direction du nord géographique (NG). Elle est différente selon ta localisation sur la Terre. Elle peut être positive (Nord magnétique à l'est du Nord géographique) ou négative (Nord magnétique à l'ouest du Nord géographique). Elle est parfois exprimée en degrés, minutes d'arc, secondes d'arc (soit 3°12'05" par exemple), ou en grades (28 gr par exemple). Il est important de maîtriser ces unités d'angle, donc voici quelques rappels :

1. Un degré équivaut à 60 minutes d'arc, soit **1° = 60'**
2. Une minute d'arc équivaut à 60 secondes d'arc, donc
1° = 60' = 3600''

3. **1 gr = 0,9 degré**

La déclinaison magnétique est généralement **indiquée dans la marge des cartes topographiques** à l'aide d'un petit schéma similaire à celui ci-contre.



Attention : la déclinaison magnétique n'est **pas la même sur toutes les cartes** car elle dépend d'où

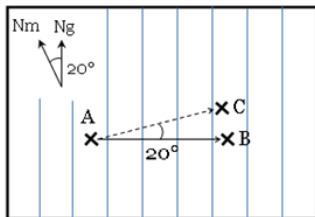
tu te trouves. Elle **change également avec le temps** (le nord magnétique se déplaçant continuellement).

Marche à suivre :

1. Se référer aux indications pour la déclinaison magnétique (informations en marges de la carte).
2. Relever la déclinaison indiquée selon l'année de référence (*la déclinaison magnétique était de 5,89 gr au 1^{er} janvier 1998*)
3. Trouver la différence entre l'année en cours et celle où la déclinaison a été relevée (*par exemple, entre janvier 1998 et mars 2012, 14,25 ans se sont écoulés*)
4. Se référer à la variation annuelle de la déclinaison magnétique (*ici, la déclinaison magnétique diminue de 0,16gr/an*)
5. Multiplier le nombre d'années par le changement annuel (*ici, $0,16 \times 14,25 = 2,28$ gr*)
6. Prendre la déclinaison de 1998 et **soustraire** le résultat obtenu en 5 (car ici, la carte indique que déclinaison diminue. Si elle indiquait qu'elle augmentait, on aurait additionné). *Ainsi, ici, $5,89 - 2,28 = 3,61$ gr = $3,25^\circ$, que l'on peut arrondir à 3° .*

Mais pourquoi s'embêter à faire ça ?

Imagine que tu es au point A du schéma ci-contre et que tu veux aller au point B à l'aide d'une carte et d'une boussole. Tu prends donc un azimuth et tu sais que tu dois marcher 1 km pour atteindre le point B (tu l'as mesuré sur la carte). Si tu ne tiens pas compte de la déclinaison magnétique, et que tu marches pendant 1 km, tu te retrouveras au point C.



Si la déclinaison magnétique est de **20°**, tu feras une erreur de **347 m** (= distance entre B et C). Si elle est de **2°**, tu feras une erreur de **35 m** (= distance entre B et C).

Plus généralement, la formule donnant la distance BC est

$$BC = AB * \frac{\sin(\alpha)}{\sin\left(\frac{\pi-\alpha}{2}\right)} \text{ avec } \alpha = \frac{\delta * \pi}{180}$$

δ est ta déclinaison magnétique en degrés que tu viens de calculer, AB est en mètres.

N'hésite pas à demander à tes chefs la démonstration de cette formule !

En France, la déclinaison magnétique est faible (autour de 1°), on peut donc la négliger, surtout sur de faibles distances. Mais dans un autre pays, ou sur de longues distances, il faut absolument la prendre en compte !

Déterminer un azimuth sur la carte et le reporter sur le terrain

1) Il y a deux méthodes pour déterminer un azimuth sur une carte :

- En orientant la carte : orienter la carte en faisant coïncider l'aiguille aimantée de la boussole avec le Nord magnétique de la carte (attention : ne plus bouger la carte !). Mettre l'axe de la boussole dans la direction à suivre. Tourner le cadran de la boussole de façon à faire coïncider le Nord du cadran avec l'aiguille aimantée. L'azimut à prendre est dans le repère de la boussole.

- Sans orienter la carte : mesurer le gisement : angle entre le Nord géographique et la direction à suivre (tourner dans le sens des aiguilles d'une montre). Cette mesure peut se faire au rapporteur. Ajouter la déclinaison pour obtenir l'azimut.

2) Pour le reporter sur le terrain :

Mettre la boussole à l'horizontal. Tourner la partie mobile jusqu'à ce que l'azimut à prendre arrive au niveau du repère. Faire coïncider l'aiguille aimantée avec le Nord du cadran en tournant sur soi-même. La flèche directrice de la boussole indique la direction à suivre. Regarder un point précis au loin qui est exactement dans la trajectoire.

Mesurer un azimut sur le terrain et le reporter sur la carte

1) Mesure de l'azimut sur le terrain :

Viser un point précis dans la direction à suivre. Tourner la partie mobile pour faire coïncider le Nord du cadran avec l'aiguille aimantée. Lire l'azimut sur le repère.

2) Report de l'azimut sur la carte :

Repérer sur la carte le point d'où est pris l'azimut. Régler la boussole sur l'azimut en ajoutant la déclinaison (ou prendre un rapporteur). Poser la boussole sur la carte en mettant le centre de l'aiguille (ou le centre du rapporteur) sur le point d'où est pris l'azimut. Tourner la boussole pour que la direction Nord du cadran (ou pour que l'axe $0^{\circ}/180^{\circ}$ du rapporteur) soit parallèle au trait Nord/Sud de la carte. La flèche directrice de la boussole indique la direction à suivre (ou la direction à suivre est donnée par l'angle : l'azimut auquel on ajoute la déclinaison).

La boussole est un instrument très précis mais aussi très sensible. Pour cette raison, quand on prend un azimut, il faut faire attention qu'il n'y ait pas d'éléments métalliques (véhicule, béton armé, rails...) ou de champs magnétiques (ligne haute tension, radio, téléphone, clôture...).

Méthode de progression en raid

1^{ère} méthode, peu précise : marcher avec la boussole à la main après avoir réglé à l'azimut.

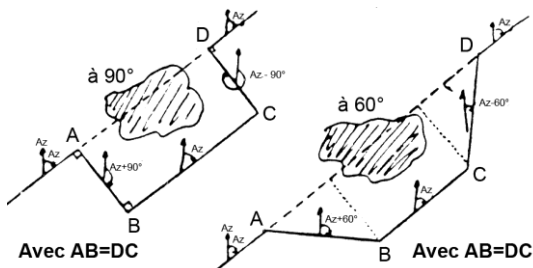
2^{ème} méthode : utiliser une boussole Recta, faire une visée, aller tout seul à l'endroit visé, et recommencer.

3^{ème} méthode, la plus précise : celui qui tient la boussole fait se déplacer un éclaireur le plus loin possible sur l'axe de la visée. Quand il est à la bonne place l'éclaireur ne bouge plus et le porteur de la boussole le rejoint avant de recommencer. On peut aller plus vite si on a deux boussoles : l'éclaireur qui attend que les autres le rejoignent peut pendant ce temps-là faire la prochaine visée.

Contournement d'obstacle

Quand on le peut, on traverse un obstacle en visant par-dessus (lac) ou à travers (voie ferrée ou voie rapide), on laisse sur place un signe visible d'en face (petit bout de papier, ou branche) et on fait le tour jusqu'à retrouver l'endroit précis que l'on avait visé. Si l'on a un doute, on a alors la possibilité de viser l'objet laissé en mettant l'aiguille sud entre les repères.

Quand cela n'est pas possible, on fait un contournement à la boussole. 2 solutions : le contournement à 90° et celui à 60° .



Il faut s'assurer que $AB=DC$. Pour cela, chaque éclaireur compte son nombre de pas sur la distance AB. On fait une moyenne de ces résultats et il n'y a plus qu'à faire le même nombre de pas sur la distance DC.

Pour ne pas se tromper dans les comptes, on peut mettre :

- Une brindille dans la poche gauche tous les 10 pas.
- Une brindille dans la poche droite tous les 100 pas (on enlève alors les brindilles de la poche gauche).

On peut également avoir étalonné son pas. Pour cela il faut compter le nombre de pas que l'on fait sur cent mètres et diviser la somme obtenue par cent. Ainsi on obtient une mesure relativement précise de quelle distance on parcourt en un pas (cette mesure peut varier selon les conditions de marche : pente du terrain, poids du sac à dos, nature du terrain (ronce, champs, route...)).

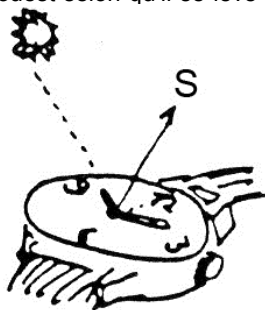
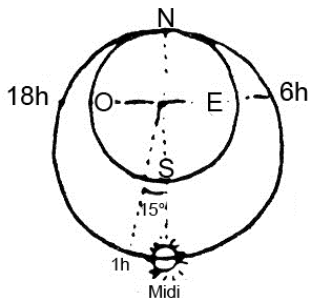


Orientation au soleil

Le soleil semble se déplacer de 15° par heure dans le ciel (360° en 24h). A midi solaire (= moment où le soleil est à son zénith) il est donc au sud. En effet, entre 6h et 12h, il s'est écoulé 6 heures et le soleil a ainsi parcouru $6 \times 15 = 90^\circ$: il est passé de l'est au sud (cf. schéma). Par conséquent, s'il fait beau, et que l'on a une montre (à aiguilles), on peut avoir la direction du sud, et si l'on a une boussole, on peut savoir l'heure (à peu près). L'été il est midi solaire à 2 heures et l'hiver à 1 heure.

1. Commence par mettre ta montre à l'heure solaire (si tu es en été, tu la recule de deux heures, et d'une heure si tu es en hiver)
2. Oriente ta montre de telle manière que la petite aiguille pointe vers le soleil (tu peux t'aider de l'ombre d'une brindille) et pose la à plat dans ta main.
3. Prends la bissectrice de l'angle formé par la petite aiguille et la position 12 de la montre : cette bissectrice indique le sud.

Attention : cette bissectrice ne pointe vers le sud qu'entre 6h et 18h00 heure solaire. Avant ou après ces heures, elle pointe vers le nord (mais si tôt ou si tard, on se doute bien que le soleil est soit à l'est, soit à l'ouest selon qu'il se lève ou se couche...)



Le soleil parcourt 15° en 1h (cf. page précédente) : ainsi, à 12h heure solaire, il a parcouru 180° ($12h \times 15^\circ$). On sait également que le soleil est au sud à ce moment-là. On peut donc savoir l'heure qu'il est en regardant la position du soleil par rapport au sud.

1. Calculer l'azimut du soleil avec la boussole (càd l'angle en degré entre la position du soleil et le sud)
2. Soustraire 180° à cet azimut
3. Diviser le nombre obtenu par 15°
4. Ajouter ce nombre (qui peut être négatif) à 12h : on obtient l'heure solaire.
5. Ajouter 2h en été ou 1h en hiver pour avoir l'heure classique.

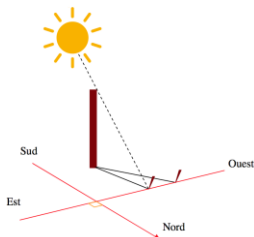
Exemple :

- Azimut à 165° . $(165-180)/15 = -1$. Or $12-1=11$. Il est donc 11h heure solaire.
- Azimut à 210° : $(210-180)/15=2$. Or $12+2=14$. Il est donc 14h heure solaire.

Attention, lors du calcul de l'azimut, il faut bien prendre en compte la déclinaison magnétique !

S'orienter avec l'ombre

Plante un bâton au moins aussi grand que toi sur une surface ensoleillée et assez dégagée. Plante une baguette au sommet précis de l'ombre de ton bâton. Patiente au moins un quart d'heure pour que l'ombre se soit suffisamment déplacée ; elle se sera déplacée de l'Ouest vers l'Est. Fiche une seconde baguette au sommet de la nouvelle ombre. Trace une droite passant par ces deux marques. Une perpendiculaire à cette droite sera orientée *Nord/Sud*. Cette méthode est précise mais longue.

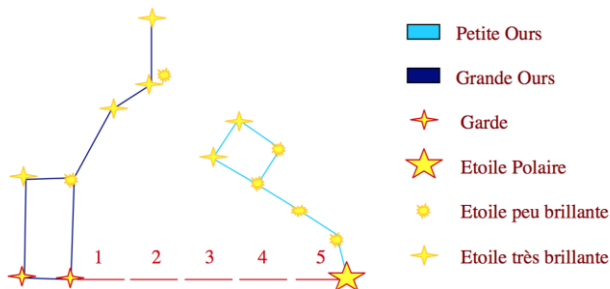


S'orienter avec l'étoile polaire

L'étoile polaire indique le Nord. Cependant il faut savoir la trouver, car elle brille très peu (l'inconvénient est qu'il faut un ciel bien dégagé).

Pour cela il faut déjà repérer deux constellations visibles toute l'année : la *Petite Ourse* et la *Grande Ourse*.

Puis on reporte 5 fois la distance qu'il y a entre les *deux gardes* de la Grande Ourse et on tombe sur l'étoile polaire (au bout de la Petite Ourse).



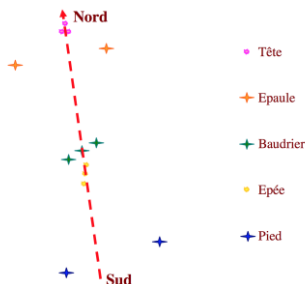
S'orienter avec Orion

Orion est une constellation qui permet de s'orienter les nuits d'hivers (au printemps et à l'automne elle est très bas sur l'horizon et l'été on ne peut plus la voir).

Orion représente un homme portant un baudrier et une épée. Trois étoiles regroupées représentent la tête et quatre autres représentent les épaules et les pieds.

NB : Orion est composée de deux étoiles remarquables : Rigel forme le pied droit (bleutée) et Bételgeuse forme l'épaule gauche (rouge)

Ici, la direction Nord/Sud est donnée par la droite qui va de l'étoile centrale du baudrier au centre de la tête, cette dernière étant au Nord.



Orienter une carte

1. Pose ta carte à plat, la boussole dessus.
2. La ligne Nord-Sud du cadran doit être parallèle à la direction du Nord de la carte (le haut).
3. Fais tourner la carte sans que la boussole ne bouge, jusqu'à ce que l'aiguille rouge (ou bleue) de la boussole soit dans la même direction que le Nord de la carte.

GR, GRP, PR

De nombreux sentiers sont aménagés pour les promeneurs. On distingue : les sentiers de *Grande Randonnée* (GR), les sentiers de *Grande Randonnée de pays* (GRP) et les sentiers de *Petite Randonnée* (PR) (durée maximale d'une journée). Ils sont balisés par les mêmes signes mais avec des couleurs différentes.

	Blanc	Rouge	Jaune	Bleu
<i>Sentier</i> <i>Signification</i>	GR	GRP		PR
Bonne direction				
Tourner à droite				
Tourner à gauche				
Mauvaise direction				

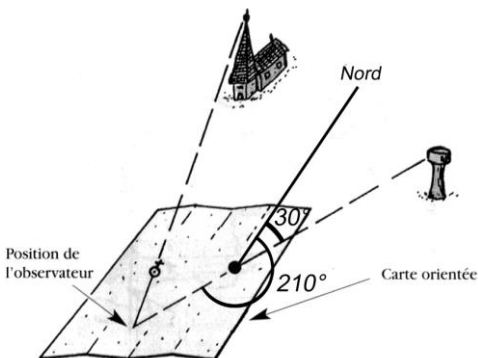
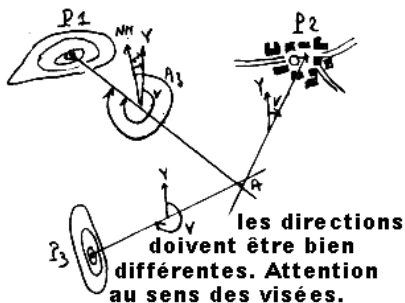
Triangulation à la boussole

C'est une technique très élaborée, qui est très simple à mettre en œuvre et qui permet de se situer avec une très grande précision sur une carte. Le matériel nécessaire se réduit à une boussole de visée et une carte de la région dans laquelle on se trouve.

La première chose à faire consiste à repérer dans les paysages des points caractéristiques bien visibles (pylône de télécommunications, phare, église, château d'eau...) et qui sont représentés sur la carte, il faut au moins deux points et idéalement trois.

Une fois ces points repérés, on mesure au moyen de la boussole de visée l'azimut de ces points caractéristiques. Puis on prend en compte la déclinaison magnétique et on trace à partir de ces points sur la carte des droites dans la direction inverse de leur azimut respectif.

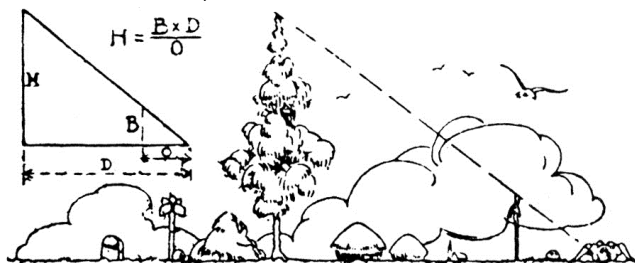
Normalement l'intersection des droites correspond à la position exacte sur la carte ; il est préférable d'avoir trois points pour avoir une confirmation de l'exactitude, si les trois droites ne se croisent pas en un point mais forment un triangle c'est que les mesures ne sont pas parfaites mais on sait toutefois que l'on se trouve à l'intérieur de ce triangle.



Estimation de hauteur

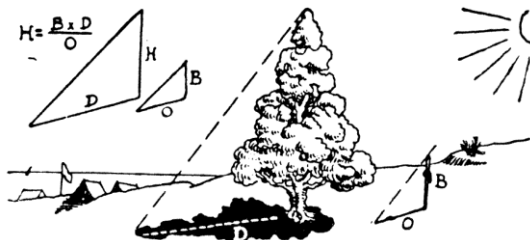
Planter un bâton à quelque distance du pied de l'arbre. Viser, en se couchant, le sommet de l'arbre ou du monument, de façon à le voir coïncider avec le sommet du bâton. Déplacer le bâton si nécessaire.

La hauteur sera : $\frac{B \times D}{O}$, B étant la hauteur du bâton, D la distance entre l'œil et le pied de l'arbre, O la distance entre le point de visée et le bâton. Voir figure ci-dessous (théorème de Thalès).



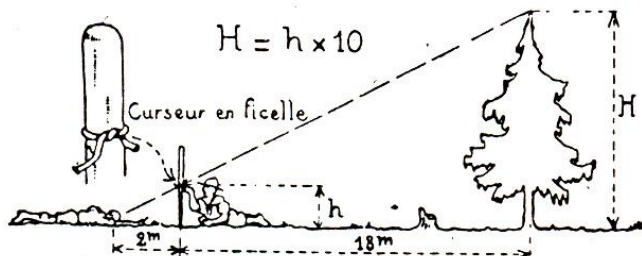
Variante

S'il y a du soleil, on procède de même en plantant le bâton, et en mesurant les ombres respectives du bâton et de l'arbre. Même formule.



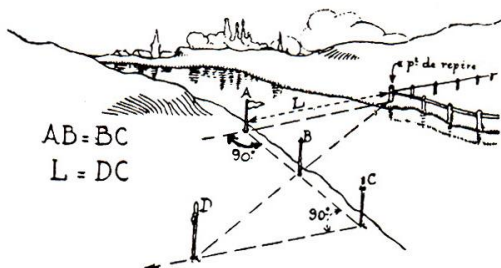
Autre variante, très recommandée

Mesurer 18 m du pied de l'arbre ; planter un bâton ; à 2 m. du bâton, à ras du sol, viser le sommet de l'arbre de façon à pouvoir mesurer la hauteur de la ligne de visée le long du bâton ; 10 fois cette hauteur donnera la hauteur de l'arbre, sans calcul. C'est le théorème de Thalès.



Estimation de largeur

Perpendiculairement à la rive, planter un bâton A face à un point de repère en face. Planter le long de la rive deux bâtons B et C, tels que $AB = BC$. Planter enfin un bâton D de telle façon que D, B et le point de repère soient alignés, et que DC soit perpendiculaire à ABC. La distance DC est égale à la largeur recherchée. C'est la 2^{ème} configuration du théorème de Thalès.



ESTIMATIONS

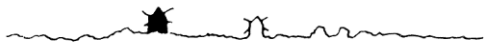
ESTIMATION DES

CE QUE VOUS POUVEZ VOIR A : DISTANCES

15 km



11 km



5 km



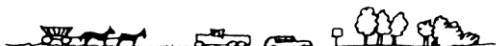
4 km



2 km



1500 m



850 m



700 m



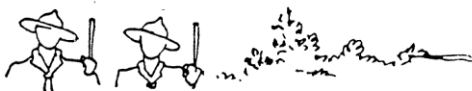
500 m



300 m



150 m



70 m



50 m



Croquis d'itinéraire

Le croquis d'itinéraire est, en quelque sorte, l'agrandissement de la carte concernant le trajet que tu as suivi. Tu indiques le trajet, avec toutes les bifurcations, et tout ce qui borde le chemin : repères, obstacles, dénivellations, végétation, etc.

Tu indiques aussi l'état des chemins, et tout ce qui pourrait permettre à quelqu'un d'autre de refaire le même parcours.

Ce croquis a sa place dans un compte-rendu d'explo.

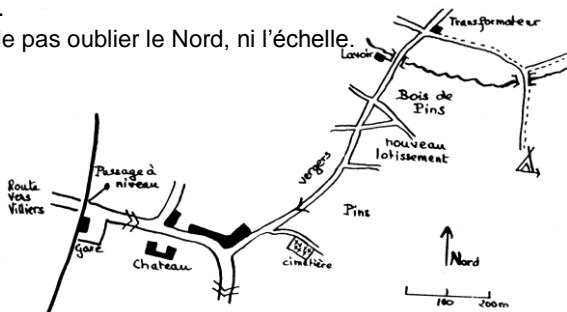
Comment le faire ?

Sur une feuille de papier quadrillé, faire une ébauche selon les grandes lignes de la carte d'état-major. En cours de route, noter tout ce qui est intéressant. S'il y a des commentaires à ajouter, les faire sur des pages séparées, et l'indiquer sur le croquis.

Mettre au propre :

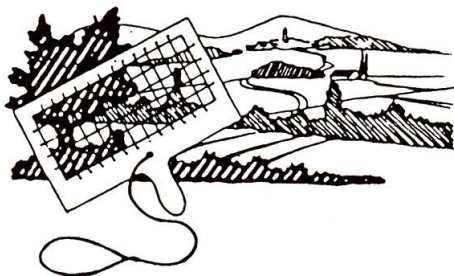
Au retour, mettre l'ébauche au propre, corriger les erreurs, reporter ce qui a été noté à part, mettre le croquis en couleurs, en suivant les couleurs de la carte. Utiliser les symboles de la carte pour noter moulin, église, point de vue, etc.

Ne pas oublier le Nord, ni l'échelle.



Croquis panoramique

Le croquis panoramique (ou croquis pano) est un excellent exercice pour analyser les paysages et un agréable entraînement à l'art du croquis en général. En explo, la vision d'un paysage doit être utilitaire, c'est-à-dire qu'elle doit comporter les éléments essentiels, les détails utiles et des proportions correctes. C'est à cette triple exigence que répond le croquis pano.



Matériel

L'outil principal est un viseur. Il permet la mise en place du croquis, et sert de cadre pendant toute l'exécution des deux premières phases citées après. Ce viseur est constitué d'une feuille de carton ou de contreplaqué de 30x20 cm, dans laquelle on perce une fenêtre de 20 x 10 cm, que l'on divise ensuite en carreaux de 2 cm de côté, par des fils de couleur si possible.

Il faut ensuite l'attacher au cou par une ficelle qui permettra de maintenir le viseur toujours à la même distance des yeux (de 80 cm à 1m). Pour ceci, et afin de ne pas être gêné au cours de l'exécution du dessin, attacher le viseur autour du cou.

Il te faut également préparer des feuilles de dessin quadrillées, avec le même nombre de carreaux que dans ton viseur.

En plus de cela, il faudra :

- Un crayon assez tendre et bien taillé,
- Une planchette en contreplaqué pour poser ta feuille de dessin quadrillée.

Etape 1 :

- Choisir un repère central et le dessiner au milieu de la feuille (de préférence un bâtiment).
- Chercher ensuite des éléments remarquables, disséminés dans le paysage, que l'on reporte sur le croquis, en s'aidant de la grille.
- Faire attention à garder la ficelle tendue autour du cou afin de maintenir la même distance entre les yeux et la grille. Il faut garder le repère initial au milieu de celle-ci.

Etape 2 :

Tracer les lignes caractéristiques du terrain (lignes de faîte, d'horizon) ; puis la planimétrie (routes, maisons, bois, rivières...).

Les conventions à respecter sont les suivantes :

- *Routes* : toujours deux traits parallèles : on ne fait pas de perspective.
- *Rivières* : également deux traits parallèles, avec des traits dans le sens du courant.
- *Arbres et bois* : dessin des contours uniquement, avec des hachures verticales à l'intérieur, on peut aussi dessiner les premiers arbres puis ne représenter que la cime des suivants (cela permet de distinguer les forêts de feuillus et de résineux).

Etape 3 :

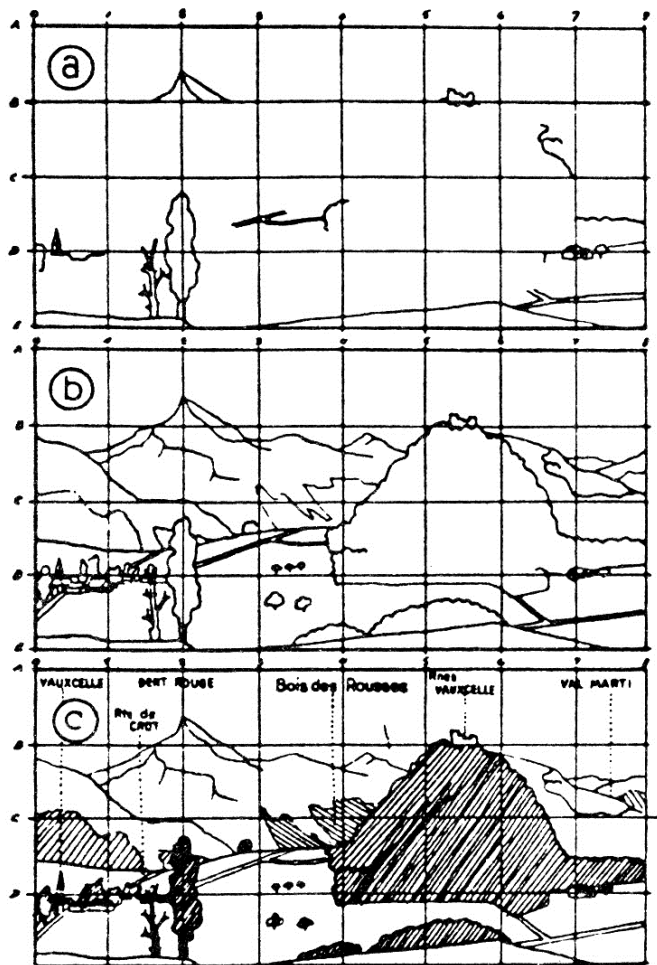
Reprendre le dessin en éliminant les ratures et les surcharges. Les traits doivent être net, arrêtés. Ils sont forts lorsque l'objet est proche et légers dans les cas contraires.

Etape 4 :

Inscrire les indications indispensables sur le croquis :

- Lieu de ton observatoire
- Azimut de ton point central et le Nord (faire une rose des vents)
- Eloignement approximatif des différents plans
- Nom des lieux, routes, rivières, que tu auras identifiés
- La date et l'heure du croquis
- Le nom de l'auteur

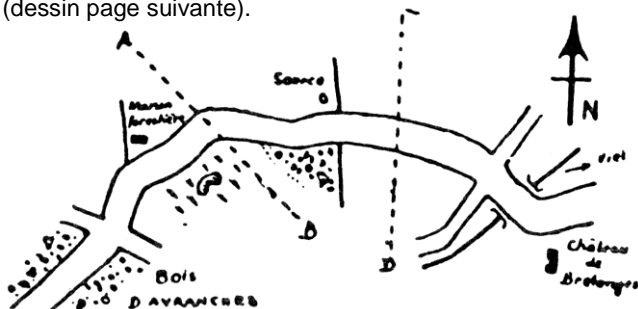






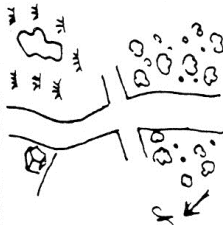
Croquis Gilwell

C'est une méthode très pratique pour faire un croquis précis d'un trajet que l'on suit. Au cours de la marche, on note sur une feuille tout ce que l'on voit dans des colonnes, en commençant par le bas de la feuille et en remontant. Pour que le tracé de la route ne sorte pas de la colonne, dès qu'elle tourne un peu de trop, on l'interrompt, puis on continue après avoir tiré un trait avec une nouvelle orientation (qu'il ne faut pas oublier d'indiquer).

Par la suite, il est possible de refaire au propre un croquis topographique en reportant les tronçons de chemin avec leur orientation sur une autre feuille, avec une échelle précise et avec des signes conventionnels comme sur une carte. Si le croquis est bien fait, une autre patrouille pourrait se guider parfaitement et profiter de tous les renseignements utiles. Voici un exemple de croquis Gilwell et du résultat après remise en croquis topographique (dessin page suivante).



Note : Gilwell est un lieu dans les environs de Londres où depuis les débuts du scoutisme il y a des camps pour former des chefs du monde entier. Baden-Powell aimait cet endroit et des souvenirs de ses voyages y sont rassemblés.

horaire	à gauche	Sur le chemin	à droite	chemin parcouru	Distances
8h30	A environ 400m N.E. gare de Viel Pâturages pâquerettes Corydalis	Passage au dessus du chemin de fer La route monte	Grand chaume de style domini à 300m Vestige d'un feu de Campement (?)		2 km 250 6.800
8h50	Il y a une source bien entretenue	chemin entretenu. bien entretenu. arrêt de quelques minutes. très bon. qq myos. Vert E	petit bois chênes - hêtres petit sentier		1 km 600 4.600
9h35	maison isolée (grande forêt très symple)	Beaucoup de moustiques! chemin menant à Marlière (NO) la route traverse le bois d'AVANCHES Hêtres - Chênes	Marlières - étang à 500m quelques boulaux		3 km 3 km
8h	Travers de carif à la rivière				

CONNAISSANCE DE LA NATURE



Observer le ciel

Pour un novice en la matière, le ciel nocturne n'est souvent qu'un ensemble de points disparates, au milieu desquels on repère ou croit repérer l'*Étoile du Berger* (en réalité une planète : Vénus) et la *Grande Ourse*. Seule la Lune est identifiée à coup sûr !

Mais, pour un œil un peu exercé à l'observation, le ciel recèle des trésors innombrables. On peut alors rester allongé plusieurs heures, même par une froide nuit d'hiver, à compter combien d'étoiles forment la *Couronne Boréale*, à repérer *Arcturus* ou *Altair*...

Avant d'observer le ciel, il est utile de se rappeler quelques points-clés :

- Parce qu'elle se trouve dans le prolongement de l'axe de rotation de la terre, la Polaire est toujours à la même place dans le ciel. Toutes les autres ont l'air de tourner autour d'elle en 24 h environ.
- Les étoiles les plus proches de la Polaire (on les appelle les circumpolaires) sont visibles toute l'année et toute la nuit dans notre ciel. Les autres se lèvent à l'est et se couchent à l'ouest.
- Le ciel est différent dans l'hémisphère Sud : certaines étoiles, telle la Polaire, y sont invisibles, d'autres, basses sur l'horizon chez nous, y sont au zénith, et on y voit des étoiles invisibles de l'hémisphère Nord, telle celles qui composent la Croix du Sud.
- Le ciel est différent selon la saison : en été, on verra très bien le Bouvier, mais pas Orion, qui sera par contre visible tout l'hiver.

Constellations

Les Anciens avaient imaginé, pour reconnaître les étoiles plus facilement, de les grouper en constellations, c'est-à-dire, en figures évoquant des objets ou personnages familiers. Certaines constellations comme la Grande Ourse, Cassiopée, Pégase, Orion, ... sont facilement reconnaissables.

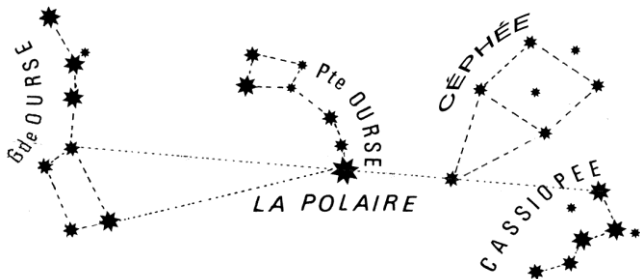
Entraîne-toi à les repérer durant tes soirées claires.

Alignements

La carte du ciel montre clairement que certaines étoiles semblent être situées sur une même ligne. Lorsqu'on connaît ces alignements, il devient facile d'identifier, à partir des constellations très visibles, celles qui sont plus discrètes.

Exemples d'alignements simples :

- L'alignement le plus utile pour commencer est celui qui permet de trouver la Polaire, en prolongeant 5 fois le côté (**d**) le plus éloigné du « manche » de la Grande Ourse.
- L'alignement Grande Ourse, Petite Ourse, Céphée, Cassiopée, Pégase est un des plus connus.



Carte simplifiée du ciel



Il est très utile, pour un éclaireur, de savoir observer le ciel immédiat, et l'atmosphère qui nous entoure, pour connaître les signes du temps.

La pression atmosphérique

L'atmosphère est constituée par l'enveloppe gazeuse qui entoure la terre. La pression atmosphérique à un point donné est le poids de cette masse gazeuse, qui varie d'un endroit à un autre et d'un moment à un autre. Elle diminue avec l'altitude, et avec la température. On ses variations à l'aide d'un baromètre, gradué en hectopascals (hPa) :

- Par mauvais temps, une hausse de 15 hPa indique le retour du beau temps de façon assez durable.
- En période de beau temps, une baisse de 10 à 15 hPa, depuis la veille ou l'avant-veille, annonce un changement de temps dans les 24 h.
- Plus de 4 hPa en 3 h : coup de vent
- 3 hPa /h : risque de tempête ou fort coup de vent
- 15 hPa en 3 h : violente tempête imminente

Vents

- Nord et Est, beau temps probable (froid en hiver).
- Sud et Ouest, mauvais temps probable.
- Saute de vent, changement de temps probable.

Observations utiles

Ciel au coucher

- Rosé, jaune pâle : beau temps.
- Jaune brillant, orange brillant : pluie à venir.
- Rouge : vent.

Ciel au lever

- Rouge le matin : mauvais temps.
- Gris opalin et brumeux : beau temps

Lune

- Nette et claire : beau temps.
- Auréolée ou voilée : pluie certaine.

Visibilité à l'horizon

- Ciel très clair, objets nets et détachés : pluie à venir.
- Ciel brumeux, léger matin et soir : beau temps.

Rosée : abondante le matin : beau temps.

Pomme de pin : bien ouverte par temps sec, se ferme avec l'arrivée de la pluie.

Nuages

Nuages isolés à développement vertical

- Nuage sombre, gris ou noir, sans forme déterminée.

Annonce la pluie.

- Cumulus (du sol à 2000 m) - Grosse volute blanche, monumentale : beau temps.

Nuages étalés, étendus, en couches

- Stratus (du sol à 2000 m) - Nuages en bande étroite et uniforme, brouillard élevé : temps incertain, forte humidité, ne donne aucune indication utile.

- Altostratus ou voile de nimbus (2 000 m - 5 000 m) - Voile gris, nuageux, sans forme : annonce des bourrasques, et une pluie très prochaine.

- Cirrus : (6 000 m - 8000 m) - Nuages en filaments, ciel peigné, blanc, nuages les plus élevés : beau temps mais en tête des zones nuageuses et pluvieuses

Nuages en moutons

- Alto-cumulus (2 000 m - 5 000 m) - Ciel pommelé, rouleaux de nuages à bandes sombres : temps incertain (pré-orageux).
- Cirrocumulus - Gros moutons, se pressant, nombreux : le mauvais temps approche

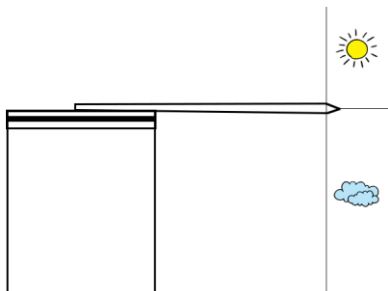
Faire son propre baromètre

Matériel nécessaire

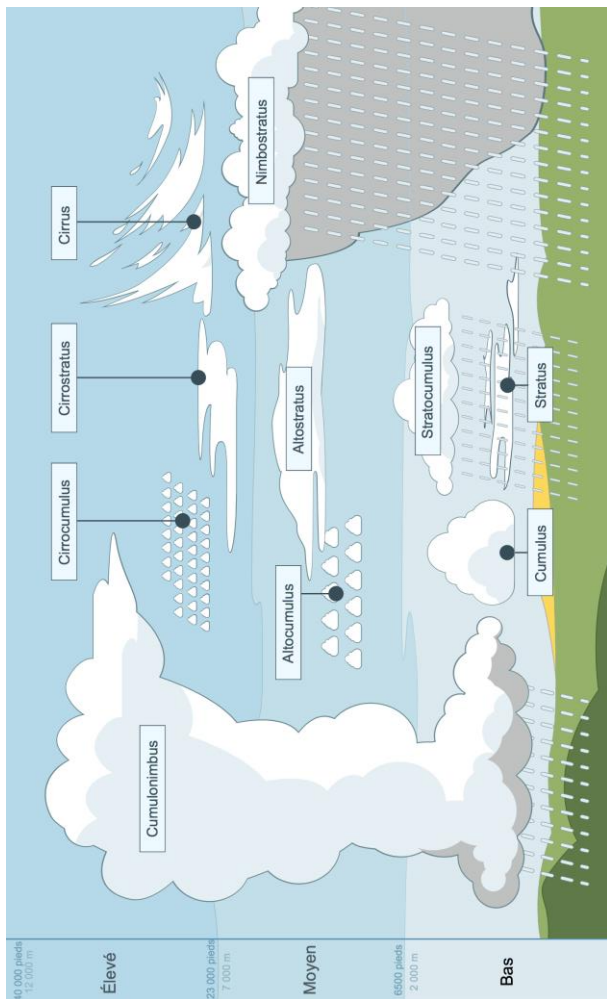
- Un verre/bocal
- Un ballon de baudruche
- Un élastique
- Un morceau de carton rectangulaire et un socle en carton pour le tenir droit.
- De la colle ou du scotch

Marche à suivre :

- Enfiler le ballon sur le verre en l'étirant bien, le fixer solidement avec l'élastique.
- Découper en forme de pointe un des bouts de la paille.
- Coller l'autre extrémité de la paille au centre du ballon.
- Faire un trait sur le carton (voire le graduer) et le faire tenir vertical à l'aide du socle
- Mettre le trait du carton en face de l'extrémité en pointe de la paille.



Lorsque la pression atmosphérique augmente, l'air au-dessus du ballon exerce sur lui une force plus grande qui le pousse vers le bas. Le ballon se creuse et l'extrémité pointue de la paille monte. Lorsque la pression atmosphérique diminue, la force exercée sur le ballon se réduit, celui-ci se gonfle et l'extrémité pointue de la paille descend. La graduation permet de relever les positions journalières et de visualiser les variations.



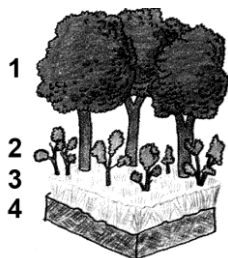
Le principal lieu d'évolution de l'éclaireur est la forêt. Il t'est donc nécessaire de la connaître pour mieux savoir l'utilisé et la respecter.

En France, la forêt n'est pratiquement plus sauvage : elle résulte du travail des forestiers qui l'exploitent soit pour l'Etat (ONF), soit à titre privé. 27% du territoire français est occupé par la forêt.

La forêt est une société organisée : toutes les espèces animales et végétales vivent et dépendent les unes des autres, le soleil fournissant l'énergie nécessaire au fonctionnement de ce système. La disparition d'un seul maillon de la chaîne suffit à déstabiliser l'ensemble de cet *écosystème*.

La forêt s'organise sur quatre niveaux :

1. La strate *arborescente* formée par les grands arbres, véritable charpente de la forêt,
2. La strate *arbustive* composée de petits arbres et arbustes,
3. La strate *herbacée* constituée des broussailles, des graminées, des petites plantes et des fleurs,
4. La strate *muscinée*, au ras du sol, où se développent mousses et lichens.



L'arbre est un être vivant : né d'une simple graine, il est constitué d'organes qui ont chacun leur fonction :

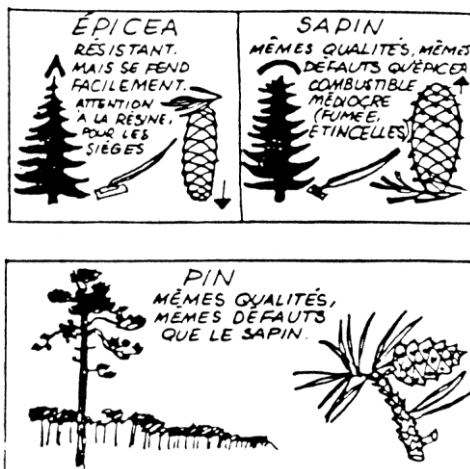
- les racines, pour absorber les nutriments du sol,
- le tronc et les branches, lieu de circulation de la sève,
- les feuilles où se produit la photosynthèse qui donnent l'énergie nécessaire à son développement,
- les fruits, pour la reproduction.

Les arbres se répartissent en deux classes : les conifères et les feuillus.

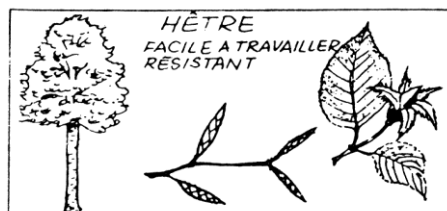
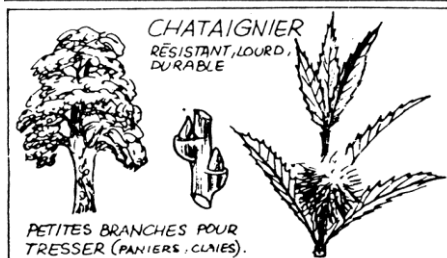
- La plupart des conifères sont des arbres à feuilles persistantes : ils ne perdent jamais leurs aiguilles ou leurs feuilles.

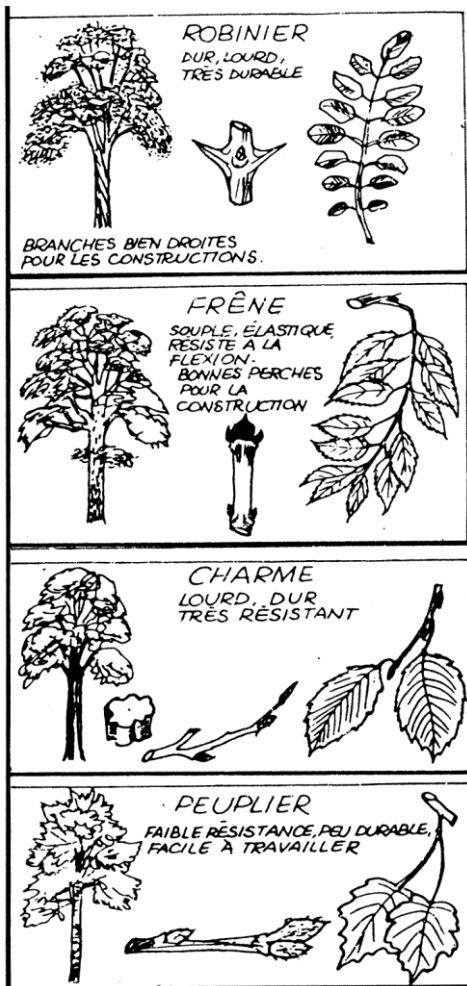
Les feuillus ont le plus souvent des feuilles caduques : elles tombent à l'automne.

Les conifères



Les feuillus





Mésanges

Espèce constituée de nombreuses variétés. Les plus fréquentes sont les mésanges bleues et les charbonnières. Seule la couleur de la calotte les différencie (bleue pâle pour la première, noire pour la seconde). Elles nichent principalement dans le creux des arbres.



Pic vert

Il a un pic vert jaunâtre, une calotte et nuque rouge, la taille d'un geai. Il creuse son nid dans les troncs d'arbres (chêne ou pin de préférence). Série de « klu » en vol (éclat de rire).

Merle

D'une taille proche de celle du pic vert, le mâle est tout noir avec un bec jaune, et la femelle brun-gris.

Fréquent près des habitations dans les haies de conifères et arbustes.



Buse

Rapace au plumage variable de presque blanc à très foncé. Silhouette en vol reconnaissable à sa queue étalée avec une bande terminale sombre et 5 ou 6 autres fines barres foncées.



Corbeau



Le corbeau (un corvidé, donc proche des rapaces), et la corneille (plus fréquente, et qui lui ressemble fort mais qui est un passereau), sont de gros oiseaux noirs avec des reflets violets ou verts. Ils ont un gros bec robuste. Leur croassement

est caractéristique.

Geai

Son pelage est gris rougeâtre, marqué de noir, de blanc et de bleu ciel. Son cri a quelque chose d'une mécanique qui se démonte trop vite.



Quelques mammifères de nos forêts, que tu auras peut-être la chance d'observer lors d'un affût ou au hasard d'une rencontre, pendant une balade ...

Sanglier



Femelle : laie ; Petit : marcassin

Description :

- Longueur maximale du corps (avec tête) : 160 cm.
- Hauteur max. au garrot : 1 m.
- Poids maximal : 300 kg.

- Pelage épais brun noir.

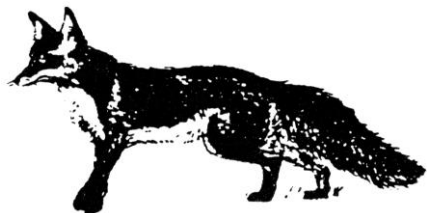
Habitat : forêts de feuillus ou mixtes avec zones humides lui permettant de se souiller
Nourriture : omnivore, racines, bulbes, glands...

Renard

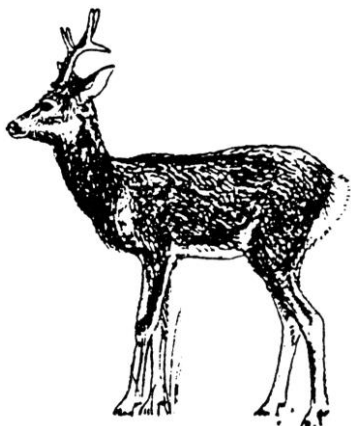
Description :

- L : 120 cm dont 35 cm de queue
- P : 10 kg
- Pelage roux

Habitat : forêts et plaines
Nourriture : petits mammifères, oiseaux, insectes, baies...



Chevreuil



F : Chevrete (n'a pas de bois).

P : Chevrotin ou faon

Description :

- L : 130 cm ; G : 80 cm.

- P : 30 kg.

- Pelage brun, miroir (fesses) blanc, bois de 25 cm environ. Habitat : Forêts claires de feuillus ou mixtes, champs, prairie, lisières.

Nourriture : jeunes pousses, écorces, feuilles, herbe...

Cerf

F : biche (n'a pas de bois).

Petit : faon

Description :

- L : 250 cm ; G : 150 cm.

- P : 300 kg.

- Pelage brun-gris, miroir rougeâtre, bois de 75 cm environ.

Habitat : grandes forêts de feuillus ou mixtes...

Nourriture : même que le chevreuil



Blaireau



F : blairelle

P : blaireautin

Description :

- L : 90 cm ; G : 30 cm.
- P : 12-15 kg mais jusqu'à 20kg en hiver.
- Pelage blanc-gris-noir. Deux bandes blanches sur le visage.

Habitat : forêts très touffues, prairies.

Nourriture : omnivore (lapins, insectes, rongeurs...)

Mulot

A ne pas confondre avec la souris (à droite sur l'image), qui est plus petit et a un pelage plus sombre que le mulot.

Description :

- L : 9,5 à 11 cm
- P : 15 à 30g kg.
- Pelage gris-brun à brun foncé, dessous gris-blanc à blanchâtre.



Habitat : bois, champs, jardins.

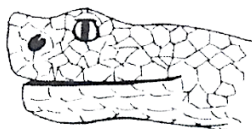
Serpents

Les couleuvres et les vipères sont les plus communs de nos serpents. Il est important de bien savoir les distinguer. En effet, les couleuvres ne sont pas venimeuses (mais elles peuvent mordre si on les embête), alors que toutes les vipères le sont.

Vipère

Tête triangulaire

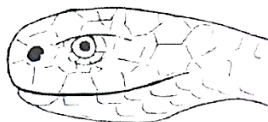
Pupille fendue



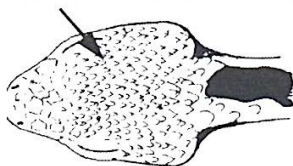
Couleuvre

Tête ovale

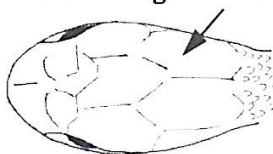
Pupille ronde



Petites écailles sur le sommet de la tête



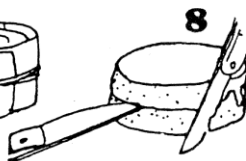
Grandes écailles



En cas de morsure, appeler immédiatement les secours, calmer et allonger la victime. Ne pas aspirer le venin avec la bouche. L'efficacité d'un Aspivenin reste controversée.

1. Nettoyer l'empreinte : enlever les brindilles et l'eau du fond avec une poire.
2. Entourer l'empreinte d'un cercle de carton ; le maintenir avec une épingle ou une ficelle.
3. Gâcher du plâtre dans un demi-ballon de caoutchouc, le couler doucement et le laisser prendre (une demi-heure environ).
4. Détacher le carton et enlever le bloc de plâtre avec de la terre en dessous et emmener le tout dans un papier ou un sac. Le lendemain dégager, sous le robinet, la terre du plâtre.
5. Le négatif de l'empreinte est obtenu en relief. Pour avoir le positif, rogner les bords du négatif avec un couteau pour le ramener à une forme géométrique et remettre un carton autour du négatif et le ficeler.
6. Huiler le plâtre à l'intérieur du moule pour éviter toute adhérence au démoulage du positif.
7. Gâcher et couler le plâtre comme précédemment et attendre que le plâtre soit bien pris.
8. Enlever le carton, gratter les bavures pour dégager le joint entre les deux empreintes.
9. Séparer le positif du négatif avec un couteau ou un burin

PRISE D'EMPREINTE



TRACES D'ANIMAUX



1 / Belette (3 cm)

2 / Blaireau (7 cm)

3 / Cerf (6 cm)

4 / Chamois ou isard (5 cm)

5 / Chat (3 cm)

6 / Cheval (15 cm)

7 / Chevreuil (4 cm)

8 / Chien et loup (7 cm)

9 / Daim (6 cm)

10 / Écureuil (3 cm)

11 / Hermine (3 cm)

12 / Hérisson (4 cm)

13 / Lapin et lièvre (10 et 15 cm)

14 / Loutre et martre (5 et 5,5 cm)

15 / Marmotte (4 cm)

16 / Mouton (5 cm)

17 / Musaraigne (0,5 cm)

18 / Porc (10 cm)

19 / Putois (5,5 cm)

20 / Rat (4 cm)

21 / Rat d'eau (2 cm)

22 / Renard (5 cm)

23 / Sanglier (10 cm)

24 / Souris (1 cm)

25 / Taupe (1,5 cm)

26 / Vache (13 cm)

AUTOGRAPHES















A

AMGE	18
Animaux (traces d')	198
Annotations	202
Appel de l'éclaireur	53
Arbres	187
Astronomie	179
Azimut	158

B

BA	54
Baden-Powell	14
Bible	69
Bois (performance des)	141
Brêlages	133
Brevets	82
Brownsea Island	15
Bûcheronnage	126

C

Camps (mes)	10
Camp	37
Cantique des patrouilles	65
Chants	61
Chefs	35
Chef de patrouille (CP)	32
Classes	77
Codes	149
Conseil des chefs (CDC)	34
Conseil de Patrouille	29
Contournement	160
Coq	53

TABLE DES MATIÈRES

Croquis Gilwell	176
-----------------	-----

Croquis pano	172
--------------	-----

D

Déclinaison magnétique	156
------------------------	-----

E

EEUdF	24
-------	----

Empreinte (prise d')	196
----------------------	-----

Estimations	168
-------------	-----

Étapes	73
--------	----

Exploration	40, 172
-------------	---------

F

Faune	190
-------	-----

Feux	139
------	-----

Forêts	186
--------	-----

Froissartage	131
--------------	-----

G

Groupe local	36
--------------	----

H

Histoire du scoutisme	14
-----------------------	----

I

Infirmierie	123
-------------	-----

Insignes	58
----------	----

Installations	39, 125
---------------	---------

TABLE DES MATIÈRES

Intendance	142
J	
Jamborée	18
Joie Au Cœur (La)	62
L	
Loi de l'Éclaireur	47
M	
Main gauche	53
Ma vie d'Eclaireur	5
Météorologie	182
Morse	144
N	
Nature (connaissance de la)	178
Nœuds	134
Nords	154
O	
OMMS	18
OP	40
Orientation	152
P	
Patrouille	6, 28
PH	138
Postes de patrouille	30

TABLE DES MATIÈRES

Promesse	42
Promesse (chant de la)	64
Protestants	71

S

Salut éclaireur	52
Scoutisme en France	22
Scoutisme Français	19
Scoutisme marin	23
Scoutisme mondial	18
Second de patrouille (SP)	32
Secourisme	120
Sémaphore	148
Signes de piste	151

T

Technique scout	119
Totem de patrouille	28
Triangulation	166
Troupe	34

U

Uniforme	56
----------	----

V

Vie spirituelle	68
-----------------	----

Sur Les Traces, version 2017

Références

- Sur Les Traces - Oratoire, 1984 & 2004
- Sur Les Traces EUF 1960
- Sur Les Traces – Vallée de la Loue 2006
- Manuel de l'Éclaireur 1941
- Vie d'Éclaireuse (FEEUF)
- Carnet Bivouac (EEUdF), 2001
- Wigwam (Éclaireurs de l'Évangile), 2003
- Mille Pistes Nature, Presses d'Île-de-France, 2000

Dessins : Baden-Powell, Pierre Joubert.

Equipe de conception 2017 : Sapajou (Paul Jusselin) & Steenbok (Agrippa Durrleman), avec l'aide de Nagor (Gaspard Lemarignier), Gibbon (Vincent Costard), Siamois (Pierre-Constant Weber)

Équipe de conception 2004 : Baribal (Édouard Lecomte), Condor (Romain Détrie), Margay (Guillaume Carbonnier), Markhor (Antoine Détrie), Narval (Pierre Lecomte), Puma (Thomas Houis).

Merci à Éléphant (Éric Padieu) et Guanaco (Jérémie Durrleman) pour leurs pertinentes relectures.

Achevé d'imprimer en juin 2017

