

Le petit Cinquième

35ème BC Ardents de Saint-Michel

*Esprit scout, développement personnel
et technique scout*



*Cinquième Troupe des Ardents de Saint-Michel
Blud Saint-Michel 26, 1040 Bruxelles*

Seconde édition
Schloss Hamm 2015



© *Cinquième Troupe*

Fiche personnelle

Nom :

Prénom :

Patrouille :

Promesse effectuée le :

Avec comme parrain :

Et comme loi :

Mon totem :

Ma progression :

- Tenderfoot obtenu le :

- 2^{ème} classe obtenue le :

- 1^{ère} classe obtenue le :

Mes badges :

- obtenu le

Mes grands camps :

-
-
-
-
-
-

Préface

Cher,

Je suis né en 2009 pour les scouts de la Cinquième. On m'a dit que je devrais servir de compagnon de route à chacun de ses scouts, d'où mon petit format : tu peux me prendre avec toi dans tous tes voyages, mais aussi me garder simplement dans la poche de ta chemise scoute.

Petit, je le suis... mais petit ne veut pas dire vide. Loin de là. Mon but est d'apporter des réponses, du moins certaines pistes, à toutes les questions que tu pourrais te poser au fil de ton parcours scout.

Mes auteurs m'ont divisé en trois parties.

La première partie concerne l'**Esprit Scout**. Elle t'en apprendra plus sur les racines du scoutisme. Son fondateur, Lord Baden-Powell, a lancé un mouvement mondial qui aura sa propre histoire en Belgique. Aujourd'hui, le scoutisme en Belgique est organisé en un système de fédérations qui a évolué depuis plus de 100 ans. En me lisant tu sauras où se placent la 35^{ème} Unité et la Cinquième Troupe dans cet ensemble ; ainsi, nos traditions n'auront plus de secret pour toi à l'issue de cette partie !

La deuxième partie t'exposera ma vision du **Développement** dans le scoutisme et à la Cinquième. L'idée que je m'en fais est celle qui se cache derrière la parabole des talents : chacun a des talents qu'il a tout intérêt à faire fructifier. Cela peut se faire par la *Progression* dans la Troupe (le Tenderfoot, la Seconde Classe et la Première Classe), par l'obtention de *Badges*, focalisés sur des thématiques, mais aussi en recevant la responsabilité de certains *Rôles* dans la patrouille, comme Chef de Patrouille ou Second.

La troisième et dernière partie abordera la **Technique Scoute** dans les détails. Tu trouveras sur divers sujets des éléments techniques essentiels pour peu que tu souhaites t'intéresser au thème en question. Cette partie sert de base à l'obtention des badges exposés dans la deuxième partie sur le Développement.

Je ne sais pas ce qui me fait dire cela, mais j'ai un bon sentiment à ton égard. Je sais que tu feras le meilleur usage possible de moi, toujours en visant l'objectif que mes créateurs visaient en m'écrivant : essayer de devenir un scout épanoui, plus développé dans certains domaines mais aussi solide grâce au développement qu'il aura connu au sein de la Troupe.

Je te fais assez confiance pour accepter d'être confié entre tes mains. La route que nous allons mener ensemble, j'ai le pressentiment qu'elle sera longue, mais aussi belle et pleine d'aventures.

J'espère enfin qu'en bout de parcours, tu seras un homme du monde responsable, prêt à affronter tous les défis et toutes les questions de la Vie. Prêt à être un exemple d'Excellence, de Service et d'Optimisme pour notre société et pour les générations à venir.

Ton fidèle compagnon,
Le Petit Cinquième

Table des Matières

Fiche personnelle.....	3
Préface	5
Partie I Esprit scout	11
Historique	13
Le créateur : Lord Baden-Powell (B.P.)	13
Le scoutisme en Belgique.....	22
Le scoutisme d'aujourd'hui	26
L'Unité de Saint-Michel.....	31
La Cinquième	36
Traditions	44
Les signe et salut scouts.....	44
L'uniforme.....	46
Les rassemblements.....	52
Partie II Développement.....	55
Engagement spirituel.....	57
Promesse	57
Promesse de la Vie	61
Progression	64
Tenderfoot	64
Seconde Classe	66
Première Classe.....	70
Badges.....	74
Badge Campeur	76
Badge Cuisinier	77
Badge Secouriste	78
Badge Naturaliste.....	79
Badge Pilote.....	80
Badge Bricoleur.....	81
Badge Sportif.....	82
Badge Troubadour	83

Badge Artiste.....	84
Rôles	85
Être CP	85
Être SP	86
Partie III Technique	89
Observation.....	91
Les pistes	91
La stalking.....	100
Estimations et mesures.....	105
Pionniérisme.....	113
La hache	113
La scie	117
La tarière à bois	119
L'abattage d'un arbre.....	120
Tendeur de piquet.....	121
Assemblages.....	124
Tables.....	125
Transmissions	128
Le morse	128
Liaison à grande distance.....	130
Liaisons à la lumière	131
Messages secrets	132
Le sémaphore	132
Nature	134
La flore.....	134
La faune.....	140
L'astronomie	147
La météorologie	154
Orientation	160
Trouver son chemin	160
Les croquis.....	169
Nœuds	177
Notions préliminaires.....	177
Résistance de la corde	179
Entretien de la corde.....	179
Nœuds d'arrêt.....	182
Nœuds d'assemblage ou d'ajut	184

Nœuds d'amarrage	187
Nœuds à boucle.....	189
Nœuds de milieux.....	193
Nœud de tendeur.....	195
Brêlages et platelages	198
Nœuds divers.....	205
Secourisme	207
Les 4 étapes à suivre en cas d'accident.....	208
La position latérale de sécurité (PLS)	211
Libération des voies aériennes supérieures	212
Que faire en cas d'étouffement ?	215
Que faire en cas d'hémorragie ?.....	216
Premiers soins au camp.....	217
Vie au camp	224
Journée type	224
Matériel.....	231
Feux	239
Feux de cuisine.....	244
Cuisine	251
Veillée	256
Sport	262
Santé.....	262
Rugby	268
Football	277
Chants et prières	279
Le Légionnaire	280
Chant de la Promesse.....	282
Cantique des patrouilles	283
Prière scoute	284
Brabançonne.....	285

Partie I
Esprit scout

*Cette première partie est subdivisée en deux sous-parties. **L'Historique** a pour but de te faire comprendre nos racines et notre fonctionnement. La sous-partie **Traditions** a pour but de te faire comprendre l'origine et le sens de nos usages et coutumes.*

HISTORIQUE

LE CRÉATEUR : LORD BADEN-POWELL (B.P.)

Dans toute bonne patrouille qui se respecte, il y a un Gardien des Légendes, c'est-à-dire un garçon qui se souvient des histoires anciennes de la patrouille, des traditions. C'est lui qui, au feu de camp, se lève et annonce les jeux et les chants de notre patrouille.

Chez le Furet, ce Gardien des Légendes est Hibou. Quand un nouveau pénètre dans notre équipe, c'est lui qui raconte comment est né le scoutisme, comment un officier ayant parcouru le monde entier, s'est un jour penché sur le problème des garçons et s'est dit: « De ces garçons, il faut faire de chics types, il faut faire des hommes ». C'est Hibou qui te raconte l'histoire de Baden-Powell que nous appelons plus familièrement « B.P. ». Non pas par manque de respect, mais par amitié, parce que nous avons besoin d'un mot très court et très chaud pour parler de celui qui nous a fait découvrir le grand jeu de la vie.

LE PREMIER SCOUT

Quand, en 1908, B.P. lança à tous les garçons du monde son appel à vivre une vraie vie d'éclaireur, il savait que nous l'écouterions nombreux parce qu'il avait lui-même commencé par la vivre. Il connaissait tout l'attrait de cette belle aventure.

B.P. naît à Londres, le 22 février 1857. Son père meurt quand il a trois ans et Madame Baden-Powell, femme remarquable, réorganise son foyer pour prendre en main l'éducation de ses sept enfants.

En classe, déjà, Robert Baden-Powell dessine admirablement des deux mains et joue fort bien dans le groupe théâtral du célèbre collège de Charterhouse. Ses camarades qui l'estiment, l'appellent souvent, par une déformation légère de son nom, « Bathing Towel », (serviette de bain).

Baden-Powell pratique tous les sports et organise des jeux dans les taillis qui entourent le collège. C'est à l'armée qu'il va peu à peu perfectionner le métier scout.

On rencontre Baden-Powell dans bien des lieux de l'Empire Britannique: aux Indes, en Afghanistan, en Afrique du Sud.

ENTRAÎNEUR ET OPTIMISTE

Comme officier, il est un entraîneur d'hommes, le chef à qui l'on obéit parce qu'il donne l'exemple à tout moment. Un jour, au cours de grandes manœuvres en Angleterre, il est mordu à la main droite par un chien. Les médecins craignent la rage, lui ordonnent un traitement particulièrement douloureux : il devra tenir chaque jour, pendant quelques minutes, la main dans l'eau bouillante. Cela ne l'empêche pas de monter à cheval tous les jours et de rédiger chaque soir son rapport de la main gauche en dessinant le croquis qu'il y joint toujours. Il a, depuis son enfance, conservé l'habitude de se servir aussi bien de la main gauche que de la droite. Petite habileté éminemment pratique.

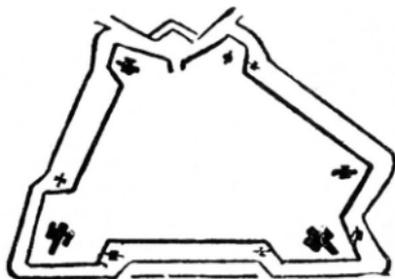
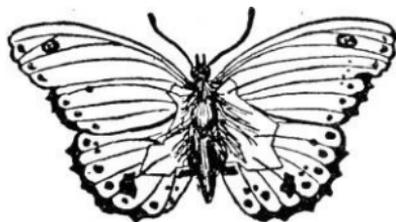


B.P. aime plaisanter et invente parfois des farces sensationnelles. En voici une : peu de temps après son arrivée à Kokoran dans les Indes, en 1881, un concert est organisé à son régiment. Comme la fête bat son plein, autorités au premier rang, un remue-ménage se fait entendre tout à coup au fond de la salle et l'on voit entrer le nouveau général dont c'est la première visite au régiment. Le colonel se lève vivement pour accueillir cet hôte inattendu. Mais bientôt le général manifeste son intention de monter sur la scène et de chanter une chanson, aux applaudissements de toute la salle et à l'ahurissement scandalisé du colonel. Au milieu de la

chanson seulement, celui-ci reconnaît le pseudo-général qui n'est autre que le sous-lieutenant Baden-Powell adroitement déguisé. Le colonel prit très bien la plaisanterie et celle-ci assura à B.P. une solide réputation d'humour qu'il ne cessa de justifier au long de sa vie.

VOIR SANS ÊTRE VU

En 1886, nous trouvons B.P. en Russie comme officier aux renseignements, chargé de documenter ses chefs sur un nouveau type de ballon d'observation. Les manœuvres qui utiliseront ce nouvel engin vont se dérouler dans l'enceinte d'un fort très surveillé. B.P. renonce à toute espèce de déguisement qui pourrait attirer l'attention. Pour passer inaperçu, le mieux est de ressembler le plus possible à un indigène et il se borne à porter des bottines, un chapeau et une cravate confectionnés en Russie. Il modifie également son allure car, même si de face un homme peut ne pas être reconnu, sa démarche peut le trahir. Par ailleurs, comme tout le monde est très surveillé en Russie, le mieux est d'agir sans façon et avec audace. B.P. accompagné de son frère va se promener tout naturellement dans la campagne. Ils ont vite fait de repérer le ballon et, pendant le repas des sentinelles, ils parviennent à s'approcher du point d'attache et à relever les caractéristiques essentielles de ce nouveau modèle. Peu de temps après, ils se dirigent froidement vers le fort, saluant tout le monde. A la tombée du jour, ils réussissent à se faufiler à travers les lignes de défense et effectuent leurs observations tout à leur aise. À l'intérieur du fort, chacun est si préoccupé à contrôler l'efficacité des nouveaux projecteurs qu'on ne remarque même pas les deux étrangers !



C'est à la même époque que B.P., transformé en chasseur de papillons, observe tranquillement des batteries ennemies au nez et à la barbe de leurs officiers. Quand l'un d'eux vient inspecter les notes de B.P., il ne trouve que de beaux dessins de papillons, ailes déployées et brillamment coloriées. Comment pourrait-il soupçonner que les taches noires qui figurent aux extrémités des ailes, correspondent aux emplacements des batteries ?

Plus tard, B.P. participe en Afrique aux campagnes contre les Zoulous, les Ashantis et les sauvages du Matabele. Les indigènes le craignent tellement qu'ils lui donnent le nom de Impeesa, ce qui signifie « Le-loup-qui-ne-dort-jamais », en raison de sa vigilance jamais en défaut, de sa hardiesse comme éclaireur et de son extraordinaire habileté comme traqueur.

Lorsque Dinizulu, le roi des Zoulous, se rend en novembre 1888, B.P. garde, en souvenir, son collier orné de plus de mille bûchettes en bois — ces petites bûchettes que certains chefs arborent à leur foulard, et que tu pourrais toi aussi un jour posséder (au moins en fac-similé, car il n'en reste plus d'authentiques) si tu deviens chef scout à ton tour et conquiers le *Wood Badge*. Celui-ci s'obtient au bout d'un parcours de formation proposé entre autres par notre fédération et constitué de trois longs week-ends (à effectuer sur deux ans minimum) : le T1, le T2, et le T3¹. Les bûchettes sont reconnues par l'OMMS (Organisation Mondiale du Mouvement Scout). D'ailleurs, dans de nombreux pays, ce symbole est directement reconnu et très estimé par nos confrères scouts.



¹ Après ton T3, tu recevras deux petites bûchettes ; ce n'est qu'en t'impliquant encore plus dans le mouvement (en devenant cadre fédéral, formateur, voire président de la fédération) que tu pourras en obtenir d'autres. Néanmoins, personne n'en aura plus jamais autant que Baden-Powell, qui en avait gardé six pour lui-même.

LES PREMIERS ÉCLAIREURS

Quand éclate, en 1899, la guerre des Boers, B.P. est colonel. Le commandant en chef lui confie une mission importante : tenir, avec un seul bataillon de cavalerie, la ville de Mafeking.

Mafeking est la clef de l'Afrique du Sud, un point stratégique d'une haute importance. L'ennemi le sait, et a groupé autour de la ville des forces très supérieures en nombre à celles dont dispose B.P.... Voilà que le siège commence, implacable.

B.P. se rend très vite compte qu'il ne pourra tenir tête qu'à condition de maintenir sur les remparts de la ville la presque totalité de ses hommes valides. Dès lors, qui s'occupera des réseaux de liaison, de guet, de ravitaillement en munitions, dont les combattants ne peuvent se passer ? C'est alors que vient une idée de génie à B.P. : faire appel aux jeunes garçons de la ville. Il les groupe sous la conduite de l'un d'entre eux, nommé Goodyear, promu sergent-major pour la circonstance, et leur confie toutes les missions auxiliaires, dont en particulier le transport de messages aux différents forts.

Pendant les 217 jours que durera le siège, ces garçons vont braver les éclats d'obus avec une intrépidité remarquable. C'est B.P. lui-même qui, enthousiasmé par leur travail, nous le raconte : « Ils n'avaient pas du tout peur des balles, ces garçons. Ils étaient toujours prêts à porter des ordres, quand bien même ils risquaient leur vie à chaque fois. En feriez-vous autant ? Si l'ennemi tirait d'un bout à l'autre de la rue et que je disais à l'un de vous de porter un message dans la maison d'en face, le feriez-vous ? ».

C'est alors que B.P. se rend compte des étonnantes ressources des garçons et que, pour la première fois, il entrevoit la possibilité de former leur caractère par le moyen des activités d'éclaireurs. L'idée du scoutisme est née et c'est un peu aux garçons de Mafeking que tu dois d'être scout aujourd'hui. Le terme « éclaireurs » est d'ailleurs resté pour désigner les scouts adolescents (la fourchette d'âges peut varier : de 12 à 15 ans dans

certaines unités, mais cela peut aller jusqu'à 18 ans dans d'autres unités, comme chez les Lones ou à Saint-Michel).

En mai 1900, la tenaille des Boers est rompue et Mafeking délivrée. L'Angleterre explose de joie et B.P. devient un héros national.

LA SECONDE VIE DE B.P.

B.P. avait écrit un petit livre « Aids to Scouting » qui contient des conseils pour l'instruction des recrues à l'armée. C'est le résumé de son expérience. Parce que l'auteur est le vainqueur de Mafeking, tout le monde s'intéresse à ce petit livre. B.P. songe à reprendre ces idées et à les mettre à la disposition des jeunes civils. Il passe plusieurs années à étudier la question, à observer des garçons et à former une bibliothèque de livres d'éducation. Petit à petit, il met au point un second livre, dont certaines sections du Petit Cinquième s'inspirent : « Scouting for Boys ».

Mais avant de le publier, il veut faire une expérience. Elle se réalise au cours de l'été de 1907, dans la petite île de Brownsea, sur la côte anglaise.

Durant deux semaines, il réunit vingt-quatre garçons, les instruisant par des jeux et des exercices et leur révélant l'art de comprendre la nature et de s'en servir. Tracer des signes de piste et en suivre une, se tenir à l'affût, se diriger d'après les étoiles ; mais aussi se suffire à soi-même, cuisiner et se débrouiller sans se faire servir.

L'organisation du camp est basée sur un système de patrouilles, les garçons étant répartis en groupes de 6 à 8 garçons, sous la direction d'un chef choisi parmi eux. Tout marche à ravir ; c'était le premier camp scout, et avec lui les premières patrouilles.

Encouragé par cette réussite, B.P. fait paraître, en livraisons mensuelles, « Scouting for Boys » et des patrouilles de « boys-scouts » naissent dans de multiples endroits de Grande Bretagne. Le mouvement prend corps. En

moins de quelques mois, il dépasse les frontières de son pays d'origine et se répand à travers le monde entier.



Dessin de B.P. du premier camp à Brownsea

Avec cette publication de « Scouting for Boys » B.P. commence en 1908 sa seconde vie.

B.P. se consacre tout entier au mouvement scout et aux garçons du monde entier. Le premier grand rassemblement mondial scout en 1920, appelé *jamboree*, proclame B.P. chef scout du monde.

À l'occasion du 21ème anniversaire du Mouvement (1929), B.P. est anobli par le roi Georges V. Il reçoit le titre de Lord Baden-Powell of Gilwell, du nom d'une propriété qu'il a reçue pour en faire le centre du scoutisme mondial et la grande école de formation des chefs.

LES JAMS

Tous les quatre ans à peu près, d'autres jamborees se succèdent : au Danemark en 1924, en Angleterre en 1929, en Hongrie en 1933, aux Pays-Bas en 1937, en France en 1947, en Autriche en 1951, au Canada (Niagara Falls) en 1955. Ces immenses rassemblements de 20.000 à 40.000 scouts

venus de tous les coins du monde sont chaque fois une magnifique occasion d'affirmer la réalité de notre fraternité et la puissance de notre mouvement. La veille de l'ouverture du jamboree à Vogelenzang dans les Pays-Bas, B.P. — qui a alors 80 ans —, va se promener le long de l'allée centrale, à l'arrivée des contingents. Déguisé, avec un chapeau mou usagé et des lunettes bleues, il les acclame parmi les simples spectateurs.

LE DERNIER MESSAGE DE B.P.

À la fin de sa vie, B.P. s'exile au Kenya. Il profitera de ce temps de repos et de retraitement pour écrire un message qui est resté très connu dans la plupart des traditions scoutes, comme le « dernier message de B.P. ». C'est son dernier message, parce qu'il décèdera quelques temps après l'avoir écrit, le 8 janvier 1941.

Ce message, tu l'as sûrement déjà entendu ou lu quelque part, ne serait-ce que dans ton carnet de Promesse où il est systématiquement repris, tant il transcende les valeurs scoutes.

Dans les moments où tu te poseras des questions sur ton engagement scout, sur les buts du scoutisme, ou tout simplement sur des idées essentielles énoncées par le fondateur du scoutisme, nous t'invitons à relire ce texte qui, à chaque lecture, frappe un peu plus au cœur et parle davantage à l'esprit. Et il ne s'adresse pas qu'aux adolescents, ni qu'aux éclaireurs : avec les années qui avancent et, avec elles, ton âge qui grandit, tu y trouveras chaque fois d'autres messages, d'autres façons d'interpréter ce qu'a voulu dire Baden-Powell.

Voici le dernier message de B.P. :

« Chers éclaireurs,

Si par hasard, vous avez assisté à la représentation de Peter Pan, vous vous souviendrez que le chef des pirates était toujours en train de préparer son dernier discours, car il craignait fort que l'heure de sa mort venue, il n'eût plus le temps de le prononcer. C'est à peu près la situation dans laquelle je me trouve, et bien que je ne sois pas sur le point de

mourir, je sais que cela m'arrivera un de ces prochains jours et je désire vous envoyer un mot d'adieu.

Rappelez-vous que c'est le dernier message que vous recevrez de moi ; aussi méditez-le.

J'ai eu une vie très heureuse et je voudrais qu'on puisse en dire autant de chacun de vous.

Je crois que Dieu nous a placés dans ce monde pour y être heureux et pour y jouir de la vie. Ce n'est ni la richesse, ni le succès, ni la satisfaction égoïste de nos appétits qui créent le bonheur. Vous y arriverez tout d'abord en faisant de vous, dès l'enfance, des êtres sains et forts qui pourront plus tard se rendre utiles et jouir ainsi de la vie lorsqu'ils seront des hommes.

L'étude de la nature vous apprendra que Dieu a créé des choses belles et merveilleuses afin que vous en jouissiez. Contentez-vous de ce que vous avez et faites-en le meilleur usage possible. Regardez le beau côté des choses plutôt que le côté sombre.

Mais le véritable chemin du bonheur est de donner celui-ci aux autres. Essayez de quitter la terre en la laissant un peu meilleure que vous ne l'avez trouvée et quand l'heure de la mort approchera, vous pourrez mourir heureux en pensant que vous n'avez pas perdu votre temps et que vous avez fait "de votre mieux". Soyez toujours prêts à vivre heureux et à mourir heureux. Soyez toujours fidèles à votre Promesse scoute même quand vous aurez cessé d'être un enfant - et que Dieu vous aide à y parvenir !

Votre ami,

Lord Robert Baden-Powell »

LE SCOUTISME EN BELGIQUE

DES COW-BOYS ?

En 1910, le scoutisme fait sa première apparition en Belgique. Un beau dimanche de printemps, l'Abbé Petit, vicaire à la Paroisse du Béguinage, se promène dans la forêt de Soignes (près de Bruxelles) à la tête de son patronage.

Tout à coup les Bruxellois tombèrent nez à nez avec un groupe de garçons, habillés d'étrange manière. « Des Cow-Boys, des vrais ! » s'écrie un gosse du patro.

Les « Cow-boys » s'approchent : « No, not cow-boys, but boys-scouts ». Ce sont des Anglais de passage en Belgique.

Cette patrouille inconnue fait une magnifique B.A. ce jour-là. Elle explique à l'Abbé Petit qu'il existe en Angleterre, et cela depuis deux ans, un mouvement fait pour les jeunes épris d'aventure et d'idéal.

Un garçon du patro, Edgard Michiels, demande à Monsieur le Vicaire : « Monsieur, si on faisait "ça" aussi ? »

Le petit Edgard ne sait pas ce que c'est « ça », mais au fond de lui-même, il sent que cela doit être merveilleux.

L'aventure, la grande aventure scoute prend pied en Belgique. Sans perdre de temps, l'Abbé Petit se met au travail. Ce n'est pas facile. À force de recherches, il découvre un magasin de sport qui possède bien des uniformes de scouts, mais « déposés » et réservés à l'Association des Boys-Scouts de Belgique qui vient d'être fondée par un Anglais, Mr Harold Parfitt. Pourtant le vicaire du Béguinage rentre chez lui, avec sous le bras, le règlement des B.S.B. et un livre écrit par un certain Baden-Powell : « Scouting for Boys ». Deux ou trois semaines plus tard, la première troupe de scouts catholiques est fondée à Bruxelles.

L'ENVOL DU SCOUTISME CATHOLIQUE

Pendant deux ans, l'Abbé Petit se contente de trois troupes car il n'a que trois chefs : l'ancien patro du Béguinage, une troupe avec les élèves de Saint-Louis et une troisième avec les élèves de Saint-Michel (voir histoire de l'Unité).

Au début de 1912, les trois Chefs de Troupe amènent à l'Aumônier un professeur de Saint-Michel désireux de s'intéresser à ce mouvement : Jean Corbisier. Il est nommé chef suprême des trois troupes. Au mois de mai est fondée officiellement l'Association des Belgian Catholic Scouts.

Des troupes naissent un peu partout en Belgique. Et partout les premiers scouts se heurtent à d'énormes difficultés. Il faut lutter contre des préjugés, des oppositions, des critiques solidement enracinées. Quand on retrouve les choses charmantes et un peu ridicules publiées dans les règlements de l'époque, il faut se rappeler que, derrière ces réglementations légèrement « miteuses », se cachent des pionniers, des explorateurs qui, à l'avant-garde d'un mouvement aujourd'hui reconnu par tous, doivent lutter courageusement pour l'imposer et imposer son idéal, ses activités, son uniforme.

Le 16 novembre 1913, la Fédération Scoute reçoit son drapeau national. Le mouvement s'impose de plus en plus : l'Abbé Petit et Jean Corbisier sont reçus au quartier général des scouts anglais. Ensuite c'est le cardinal Mercier qui accorde au scoutisme catholique son approbation. Le pape Pie X fait parvenir à l'œuvre naissante sa plus paternelle bénédiction.

Comment s'en étonner puisque, dès le début, B.P. a insisté fortement pour que le scoutisme soit imprégné de religion en disant entre autre : « un éclaireur sans religion ne se conçoit pas » ou encore « sois un joueur dans l'équipe de Dieu ». À l'époque, le scoutisme est donc directement lié à la religion catholique.

AU SERVICE DU PAYS

Durant la première guerre mondiale, les scouts se dépensent, « font de leur mieux ». Le scoutisme passe de la théorie à l'action : services d'estafettes, services d'administration, de brancardiers. À Anvers, Liège, Namur, La Panne, dans tout le pays, les scouts agissent. Ce sont les temps héroïques du début, où l'esprit de B.P. fait prendre conscience des responsabilités.

Puis, ce sont les années du scoutisme clandestin. Le jeu scout continue : missions périlleuses d'espionnage, passage de frontières, renseignements sur les mouvements de l'ennemi, distribution de journaux prohibés.

Durant l'entre-deux-guerres, comme tout enfant qui grandit, le scoutisme fait ses premiers pas avec certaines hésitations. Il ne découvre, par exemple, que vers 1935 l'importance des services qu'il sera appelé plus tard à rendre si souvent. La collecte demandée par la Reine Astrid en est le point de départ.

En mai 1940, quinze mille jeunes de 16 à 19 ans, répondant à l'appel du Gouvernement, ont rallié les centres de recrutement de l'Armée Belge, dans le midi de la France : ce seront les « Crab ». Pour les encadrer, pour les sauver du désœuvrement, on fit appel aux scouts.

En 1942, ils ont la responsabilité de trente camps ; ils en dirigent une cinquantaine en 1944. Ils se consacrent encore à de multiples services : aide aux sinistrés, participation à des collectes, déblaiement et sauvetage des blessés lors des attaques aériennes, transport de bois et de charbon à de pauvres impotents, secours aux prisonniers et déportés.

Pour vivre et rayonner, il faut à ce moment du courage, de la prudence et de l'astuce car l'ennemi guette ces représentants d'un idéal opposé à ses vues, les exhortant d'abord à collaborer. Devant leur refus, c'est la mise sous scellés, la suppression de l'uniforme, l'interdiction de poursuivre les activités.

De nombreux chefs et routiers s'évadent et rejoignent l'Angleterre pour combattre avec les armées alliées. Au combat et dans la résistance, 845 scouts belges meurent pour le Roi et la Belgique.

LE SCOUTISME APRÈS LA GUERRE

Après la guerre, nous continuons notre mission : camps d'A.E.P. (Active Education Partners), collectes pour les Palestiniens ou pour les sinistrés d'Italie, fondation de la maison des Eclaireurs à Jumet, service Arc-en-Ciel (aide aux enfants moralement abandonnés).

Les années soixante et septante amorcent de profondes mutations, qui se traduiront notamment par la création de nouvelles sections (entre autres pour les 6-8 ans et pour le groupe plus spécifique des 16-18 ans) et par l'introduction de nouvelles méthodes pédagogiques, ainsi que par l'adoption de la coéducation et de la mixité. Suite à la sécularisation croissante de la société, les mouvements catholiques atténueront également leur spécificité religieuse au profit d'une formation spirituelle plus personnalisée et ouverte.

Pendant les années qui suivent, le scoutisme se répand de plus en plus, au point que près de cent mille jeunes se retrouvent en Belgique à l'occasion des 100 ans du scoutisme en 2007.

Énormément de jeunes belges font partie d'une section scoute à l'heure actuelle, et les scouts ne sont plus du tout aussi marginaux qu'ils l'ont été. Le scoutisme se répand sur tous les continents : c'est à peu près le seul mouvement mondial aussi dispersé. Tu pourras retrouver des frères scouts en France et au Royaume-Uni, évidemment, mais aussi aux États-Unis, en Bolivie, au Kenya, en Inde, aux Philippines...

LE SCOUTISME D'AUJOURD'HUI

LES CLÉS D'UN SUCCÈS MONDIAL

Les méthodes scout ont fort évolué depuis le temps : le scoutisme n'est plus du tout destiné à la guerre. Les temps changent, mais l'important de ce pour quoi Baden-Powell avait prédestiné son mouvement reste : former des hommes meilleurs, avec des valeurs profondes. On pourrait s'étonner du succès du scoutisme aujourd'hui : pourquoi des jeunes se réunissent-ils le dimanche, en uniforme, pour faire des jeux ? À l'époque, les scouts aidaient à la guerre, faisaient des bonnes actions et passaient leur temps à aider le monde autour d'eux. À côté de cela, qu'est-ce que des jeux ?

La réponse à cette question est simple : certes, la façon d'être scout aujourd'hui est certainement différente d'alors. Mais **l'engagement scout**, le fait de se donner corps et âme dans un projet commun, de vivre quinze jours isolés avec soixante amis, de se retrouver régulièrement en uniforme pour se donner tout entier à un esprit de troupe, de se débrouiller avec ce que l'on a, de vivre pleinement certaines traditions et de les retrouver telles quelles vingt ans plus tard, de se sentir chez soi dans sa troupe même si l'on n'y connaît plus personne, de revenir à l'essentiel, de se couper des tracés de la vie quotidienne qui, aujourd'hui, va plus vite que jamais, d'organiser (pour les chefs) des activités gratuitement, en n'espérant en retour qu'un simple sourire sur le visage d'un scout : tout ça, on le retrouve intact dans le scoutisme actuel. Beaucoup de gens diront également que le scoutisme est une **école de la vie** ; cela non plus n'a pas changé. Encore une fois, cela se vit d'une autre façon qu'avant, mais l'idée est la même.

En plus de tout cela, il y a évidemment des raisons personnelles qui peuvent pousser à apprécier le scoutisme, et à s'y engager : par exemple, pour l'un, ça peut être la technique scout et les constructions. Pour un autre, l'organisation des activités, ou le *leadership* ; pour toi, c'est peut-être le fait de retrouver tes amis, tout simplement. C'est en cela qu'on

peut dire que le scoutisme s'est fort adapté à l'époque contemporaine, avec toute la modernité qu'elle implique.

Un retour aux choses essentielles, à la simplicité de la vie : à toutes les époques, les hommes recherchent ces choses-là, et le scoutisme est là, toujours selon les besoins de l'époque en question, pour les leur apporter.

Il est parfois important de se poser la question : pourquoi suis-je scout ? qu'est-ce que j'attends que le scoutisme m'apporte dans ma vie ?

VUE D'ENSEMBLE DE LA « BUREAUCRATIE SCOUTE »

Vu l'organisation qu'il implique, tu te doutes que le scoutisme a besoin de bonnes bases administratives. Il fonctionne selon un principe simple : diviser pour régner. Ainsi, l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS) reprend les fédérations scoutistes nationales, qui elles-mêmes reprennent les éventuelles sous-fédérations du pays en question ; celles-ci comprennent des unités (éventuellement rassemblées en groupes d'Unités par la fédération) qui à leur tour sont divisées en sections.

Prenons la Cinquième par exemple. Comme toutes les troupes, meutes, ribambelles etc., il s'agit d'une *section*.

La Cinquième fait partie de l'Unité des Ardents de Saint-Michel. Celle-ci appartient à la fédération « Les Scouts », qui a décidé d'organiser ses unités membres en groupes d'unités. Notre groupe d'unités est le groupe Bruxelles-Arcades.

Il y a cinq fédérations en Belgique, citées ici par ordre d'importance du nombre de membres² décroissant :

² Les chiffres datent de 2015 ; par « membres », on entend tant les scouts que les cadres fédéraux, les animateurs d'Unité et les animateurs tout court.

- Scouts en Gidsen van Vlaanderen (néerlandophone – 72.000 membres) ;
- Les Scouts (francophone – 55.000 membres) ;
- Les Guides Catholiques de Belgique (francophone – 23.000 membres) ;
- FOS Open Scouting (néerlandophone – 8.000 membres) ;
- Les Scouts et Guides Pluralistes (francophone – 5.000 membres) ;

Ces cinq fédérations doivent, au niveau mondial, n'être représentées que par une seule entité nationale. Pour nous, il s'agit du « Guidisme et Scoutisme en Belgique », qui est une simple réunion administrative de ces différentes sous-fédérations belges³.

BOUGER AVEC LE MONDE

Bouger avec le monde : c'est le slogan de la fédération « Les Scouts » à laquelle nous sommes affiliés.

On retrouve dans ce slogan l'idée que le scoutisme évolue avec les années, en fonction du monde dans lequel il prend place. Nous n'avons pas les mêmes habitudes que les premiers *boys-scouts* de B.P., et c'est normal : le scoutisme a « bougé avec le monde » depuis lors. Par exemple, comme déjà mentionné dans l'histoire du scoutisme en Belgique, à l'époque de B.P., le scoutisme était directement lié au catholicisme. Il était inimaginable d'être scout et non croyant, le premier attribut impliquant le second.

Avec le temps, la société s'est peu à peu ouverte à toutes les cultures, et donc à toutes les croyances. Le scoutisme a suivi cette évolution naturelle de la société. Cela a donné lieu à une règle simple : tout scoutisme doit impliquer une dimension spirituelle, mais celle-ci est laissée au choix de

³ Tu peux le constater sur le site (www.scouts.be), qui est uniquement un portail vers les sites de chaque sous-fédération.

chaque Unité. À la 35^e par exemple, nous avons décidé que cette dimension spirituelle serait apportée par la religion catholique. Cela signifie que chaque section de l'Unité se doit d'organiser des activités spirituelles en rapport avec la religion catholique (messes, temps de réflexion, etc.), mais cela n'implique pas pour autant que *chaque* scout doit être profondément croyant. Les croyances personnelles sont laissées à la discrétion de chacun ; seulement, il faut savoir qu'à Saint-Michel, nous avons des aumôniers et, parfois, des séminaristes, qui nous accompagnent et nous proposent un cheminement spirituel catholique.

On ressent cet important changement dans le nom de notre fédération : de la FSC (« Fédération Catholique des Scouts »), elle est passée le 1^{er} septembre 2008 à « Les Scouts ».

LES SCOUTS ASBL : FONCTIONNEMENT INTERNE

L'organisation interne de notre fédération est simple : au sommet, on retrouve un *président*. Il est aidé de secrétaires et de quelques autres personnes qui travaillent à plein temps (gestion du site, de l'espace informatique de déclarations de camps appelé *Desk*, ...). Mais la grande majorité des adhérents à la fédération sont bénévoles : les cadres fédéraux, les équipiers, les animateurs d'unité, les animateurs de section... personne n'est rémunéré dans cette organisation.

La fédération met à la disposition des unités qui y sont affiliées toutes sortes de documents facilitant le travail des chefs (fiche santé, autorisation parentale, contrat de location d'endroit de camp,...), mais aussi de solides structures administratives et organisationnelles (assurances, formations, distribution de revues pour tenir les membres informés, organisation d'événements à large échelle, soutien au Gamelle Trophy, outils de listing, lien avec l'ONE⁴ et l'OMMS, liens entre unités, etc.).

⁴ Office de la Naissance et de l'Enfance. Cet organisme accorde des subsides aux sections en fonction du nombre d'animateurs formés.

LE TRIANGLE

Quand fait-on du scoutisme ? C'est la question que s'est posée notre fédération avant de définir le *triangle*. Chaque sommet de celui-ci constitue un des champs d'application du scoutisme. Pour faire une activité scoute au sens de la fédération, il faut adhérer à la fois au trois sommets, c'est-à-dire se trouver « dans le triangle ».

Le premier sommet est défini par *les valeurs*. Il s'agit des **Lois scout**es, ces piliers du scoutisme qui en font une école de la vie.

Le deuxième sommet est ce que la fédération appelle son *ambition éducative*. Le scoutisme a un projet pour chaque membre, un « projet sur l'Homme ». Par ce qu'il met en place au quotidien, il cherche à :

- contribuer au développement de toutes les dimensions du jeune (physique, sociale, intellectuelle, morale ou spirituelle) ;
- l'aider à **devenir un homme autonome et libre, confiant, sociable, partenaire et solidaire, conscient et critique, intérieur et équilibré.**

Le troisième et dernier sommet du triangle est la *méthode scoute*. Celle-ci définit dans quel cadre nos activités doivent se situer ainsi que leur but. On ne fait pas un jeu sans qu'il y ait quelque chose derrière : c'est ce que l'on entend par méthode scoute. Notre fédération a choisi d'insister sur sept points en particulier, qu'elle exprime de la façon suivante :

- **la découverte** : s'intéresser à de nouveaux domaines, essayer, oser... pour s'enrichir ;
- **le petit groupe** : s'organiser entre copains... tout en donnant des responsabilités à chacun et en respectant une base commune ;
- **la Loi** (encore elle) : un engagement devant des valeurs ;
- **la vie dans la nature** ;
- **l'action** : c'est en faisant qu'on apprend, qu'on se passionne, pas en lisant ou en regardant ! Chez les scouts, on part de l'envie du jeune pour construire le programme des activités ; « *learning by doing* » dirait Baden-Powell.

- **la relation** : l'animateur n'est ni parent ni prof ; il est pourtant si proche des scouts. Il rassure et pose un cadre, pour bien grandir. La relation entre animateurs et scouts est riche de sens : elle est un levier dans l'apprentissage.
- **la symbolique** : foulard, cadre imaginaire propre à chaque groupe... Autant de repères qui expriment le sentiment d'appartenance à un mouvement global et à un groupe particulier, qui rassure ou donne du corps à l'équipe.

Pour faire du scoutisme, il faut donc (1) respecter les dix articles de la Loi scout ; (2) placer les animés dans un cadre respectant une certaine ambition éducative et (3) faire le tout d'une manière conforme à la méthode scout. Avec ces trois points qui forment le « triangle » de la fédération, tu pourras sans problème justifier à quiconque te le demandera en quoi ce que tu fais à la Troupe est du scoutisme et non autre chose. Tu pourras aussi expliquer plusieurs aspects-clés de notre scoutisme : pourquoi les patrouilles ? des jeux ? des thèmes ?

L'UNITÉ DE SAINT-MICHEL

LA NAISSANCE DES ARDENTS

Le Collège Saint-Michel est un des trois premiers berceaux du scoutisme en Belgique, avec la paroisse du Béguinage et le Collège Saint-Louis.

B.P. est personnellement venu à Saint-Michel pour y créer une première troupe en 1910-1911. À l'époque, les scouts de Saint-Michel n'étaient pas des encore des Ardents : ils formaient la Troupe des Boys-Scouts de Saint-Michel, chapeauté par un des professeurs du Collège.

La guerre mit malheureusement fin à cette troupe, mais elle avait assez fait parler d'elle pour que certains souhaitent la faire revivre de ses cendres, en 1928. C'étaient les premiers « Ardents de Saint-Michel ». Ils

étaient courageux, non seulement de vouloir recréer une unité, mais aussi parce que le regard que leur portait la plupart des pères jésuites, et certains des parents d'élèves, restait teinté de méfiance : que faisaient ces élèves qui se serraient la main gauche et se baladaient en uniforme ? Cela n'empêcha pas le staff fondateur, mené par Henry Brifaut, surnommé le « Sanglier des frontières » et appelé « Master », de faire vivre la troupe au point que l'on décide d'en créer une seconde dans l'unité.

Les deux troupes de Saint-Michel se distinguaient fort l'une de l'autre par leurs esprits internes aux différences bien prononcées. Cependant, elles organisaient leurs grandes activités et camps de concert ; le tout, toujours accompagné par l'aumônier d'Unité.

C'est à ce moment qu'à l'image de la 20^e Liège, Saint-Michel abandonne la chemise kaki traditionnelle et la remplace par le pull-over bleu que nous portons encore actuellement (voir la rubrique sur l'uniforme plus loin).

Entre les années '30 et la seconde guerre, on ne sait pas exactement ce que notre Unité devient. Un petit détail cependant : la naissance des premiers « shows » vélo, organisés à l'époque par la Première Troupe.

LES ARDENTS ET LA GUERRE

Ce n'est pas l'arrivée de la guerre qui empêchera les Ardents d'encore briller et s'étendre.

Car comme de nombreux autres scouts, ceux de Saint-Michel qui furent évacués vers le sud de la France font preuve d'une discipline et d'une gestion de troupes impressionnantes. À tel point que les autorités décident de donner aux chefs scouts de l'époque l'encadrement, l'intendance et la mise au travail des nouvelles recrues de l'armée belge.

En parallèle, les Ardents poursuivent l'organisation de leurs réunions, même pendant la période d'occupation. Les difficultés de ravitaillement et de communication n'ont pas entamé la motivation de nos ancêtres ; même l'interdiction de l'uniforme et des camps sous tente ne les empêchèrent pas d'organiser leurs activités. Bien que l'occupant rajoute encore des interdictions, les scouts de Saint-Michel camperont en 1944 près de Bruxelles, emportant l'uniforme dans leur sac et ne le sortant qu'une seule heure pour tout le camp : celle de la cérémonie de la Promesse.

Non seulement l'Unité survit en cette période difficile, mais en plus elle s'étend : deux nouvelles troupes sont créées (la Troisième et la Quatrième) ; une nouvelle meute s'ajoute à la seule qui existait déjà ; le clan des Routiers⁵ s'active plus que jamais. Et le scoutisme de Saint-Michel – comme celui de tout la Belgique – survit à la guerre en s'impliquant : organisations d'œuvres, aide aux victimes de bombardements, ...

DE LA PREMIÈRE À LA SIXIÈME TROUPE

Alors que la Première et la Deuxième Troupes étaient dissoutes, l'Unité accueille une Cinquième Troupe. Il ne s'agit pas encore de notre Cinquième, mais bien d'une ancienne troupe qui s'est dissoute quelques années après sa création dans des circonstances que nous ignorons.

En 1958, l'Unité annonce la création d'une Sixième Troupe. Celle-ci fêtera ses quarante ans après dix ans seulement, puisqu'elle aura entretemps repris le nom et les traditions de la Première Troupe disparue. Cette nouvelle Première tiendra jusqu'au début des années 2000, moment où ses effectifs diminuent au point qu'il faille décider de dissoudre la troupe.

⁵ La section particulière des « Routiers » est une structure créée pour les Anciens de l'Unité qui organisent des camps, souvent de bénévolat (à l'image des pionniers) entre eux. De nos jours, certaines unités présentent encore une telle section, tandis que chez d'autres (comme chez nous) elle se fait plus rare.

C'est dans l'ancien local de la Première que nous (la Cinquième) avons entretemps élu domicile.

En 1960, c'est la Seconde qui reprend vie sous le nom de « Troupe André Ryckmans » avec le retour des coloniaux de Saint-Michel. Ces derniers rentrent en Belgique empreints du folklore africain au point de nommer les patrouilles de la Seconde avec des noms d'animaux africains, et d'inventer des cris en swahili pour le rassemblement. Ce sont de ces cris que notre Cinquième va hériter lorsque la Seconde et la Troisième fusionneront pour donner naissance à notre Troupe en 1987 (voir histoire de la Cinquième).

Quant aux Troisième et Quatrième Troupes, elles existent encore aujourd'hui : comme tu peux le constater, elles sont un chouïa plus âgées que notre Cinquième ! Mais cela ne veut certainement pas dire qu'elles ont plus d'histoire...

UN SCOUTISME PURE SOUCHE

L'Unité de Saint-Michel est encore l'un des rares endroits, avec les troupes lones, où le scoutisme se fait de 12 à 18 ans. De fait, quand la Fédération lançait, peu après 1960, le concept d'éclaireurs et de pionniers, la 35^e Unité a tenu à garder la formule jusque-là classique du scoutisme belge. D'abord non soutenue par la fédération F.S.C., cette méthode est finalement acceptée et aujourd'hui, l'âge des sections varie d'une unité à l'autre.

Pas de pionniers chez nous ; seulement des éclaireurs qui acquièrent de plus en plus de responsabilités avec les années qui avancent. En plus de donner aux CP l'occasion de gérer avec maturité leur propre budget et, par là même, leur propre projet de patrouille, cela nous permet de partir à l'étranger un an sur trois, de faire parfois des activités de Troupe exceptionnelles, de réaliser des constructions plus impressionnantes, ...

LE CHANT DE L'UNITÉ

À une époque, les scouts de notre Unité reprenaient en chœur un même chant commun à toute la 35^e. Voici ce chant qui, depuis, est tombé dans l'oubli :

- *Refrain* -

Nos aînés furent des scouts épatants
Nous désirons tous en faire autant
Que toujours les Ardents
Soient en avant.

1. Y a d'ça XX⁶ ans passés
Merveilleuse et joyeuse
Notre épopée a commencé
Qu'un refrain peut retracer.
2. Au milieu d'un beau camp d'été
La surprise qui nous grise
C'est bien le grand jeu d'Unité
Tout le monde est enchanté.
3. Plus tard quand nous serons des grands
Déjà pères et grands-pères
Nous chanterons avec nos enfants
Ce refrain si entraînant.



⁶ Le nombre exact d'années change en fonction de la date à laquelle ce chant d'Unité est entonné. D'où le « XX », qu'il faut remplacer par l'âge de l'Unité.

LA CINQUIÈME

VERCORS 1987 (NAISSANCE DE LA CINQUIÈME)

Notre Cinquième Troupe est la descendante directe de la Seconde. Cette dernière, qui avait bien tenu jusque-là, s'est retrouvée de plus en plus à court d'effectifs et de matériel, alors même que les Troisième et Quatrième Troupes, elles, florissaient.

En 1987, sous l'impulsion de Grillon, alors Chef de Troupe de la Troisième, un grand camp dans le Vercors eut l'audace de réunir les scouts de la Seconde et ceux de la Troisième. C'est alors que fut décidé de fusionner les deux troupes, puis de scinder le tout en deux nouvelles troupes distinctes.

Le nom de la Troisième restait, tandis que la nouvelle Seconde fut nommée Cinquième Troupe, pour ainsi marquer le renouveau et le commencement de cette troupe. Initialement, Grillon aurait dû être le premier Chef de Troupe de la Cinquième mais, malheureusement, il mourut d'une rupture d'anévrisme quelques jours à peine après ce fameux grand camp dans le Vercors. C'est en son honneur qu'a été nommé le Challenge Grillon disputé par les troupes de Saint-Michel à chaque camp d'Unité.

Tant les chefs que les scouts de la Cinquième provenaient à la fois de la Seconde et de la Troisième. Notre histoire est donc directement liée à celle de ces deux troupes. En témoignent par exemple nos noms et cris de patrouilles qui sont directement repris de la Seconde. Mais la Cinquième était une nouvelle troupe à part entière, ne serait-ce que par l'esprit neuf que Grillon, et le Staff Fondateur, ont voulu insuffler à cette Troupe qu'ils avaient créée.

LES GRANDS CAMPS DE LA CINQUIÈME

C'est **Harfang** qui eut la lourde tâche de reprendre le rôle de Grillon à la tête de la Cinquième, rôle qu'il assumait pendant trois ans. Durant ces

années, la Cinquième planta ses tentes dans les prairies de Ster (1988), Tintange (1989) et Haut-Marais (1990).

Ensuite, ce fut **Lionceau** qui reprit les rennes de la Troupe durant deux ans. En 1991, la Hongrie fut le premier grand camp à l'étranger de la Troupe : il se déroula à Dömös, un village implanté le long du Danube, entre Budapest et la frontière slovaque. En 1992 la Cinquième découvrit la région d'Arville.

Hermine prit la relève pour deux autres années : en 1993 la Cinquième se retrouva de l'autre côté de la frontière française pour un premier grand camp à Fourdrain. L'année 1994 était marquée par le grand camp d'Unité qui se déroula à Roumont, dans les Ardennes belges.

Après Hermine, ce fut au tour de **Bedlington** de mener la Troupe. En 1995, la Cinquième partit pour la deuxième fois à l'étranger, et plus précisément au Portugal. Durant ce camp à l'étranger, deux patrouilles perdues en hike durent faire preuve d'héroïsme. Les deux CP décidèrent d'envoyer leurs SP chercher de l'aide pendant qu'ils restaient avec leur patrouille dans la forêt, en rationnant la nourriture et en maintenant le moral des scouts grâce à une veillée improvisée le soir... Les SP furent aperçus par les chefs près de leur point de ralliement prévu, mais 48 heures en retard ! En 1996, la Cinquième s'installa pendant le mois de juillet près de Bertrix.

Le cinquième Chef de Troupe fut **Ourson** qui, pour les dix ans de la Troupe, retourna à Ster en 1997. Puis, en 1998, la Troupe vécut ses quinze jours de camp à Signy-le-Petit, à la limite de la frontière franco-belge (côté français).

Goupil assura la transition durant un an en 1999 et marqua cette année d'un camp itinérant en République Tchèque. Les hikes étaient magnifiques : quand ils n'étaient pas dans les montagnes, les scouts marchaient dans le sud du pays, vers la Slovaquie. On retiendra notamment une tempête survenue dans une des deux prairies, qui

empêcha presque la Troupe de monter les tentes. On se souviendra également d'un match de foot perdu contre les Tchèques du village et d'une fiesta mémorable (une des plus « festoyantes » qu'ait connu la Cinquième jusque-là).

C'est alors qu'**Argali** emmena la Cinquième à Le Mesnil en 2000. Le hike de ce grand camp se déroula à vélo et les patrouilles parcoururent de grandes distances sur le magnifique Ravel. On se remémorera le ranch de l'Impala, le sol rocailleux du Kissende et le pont entre la construction du N'Go et celle du Léopard. En 2001, la Cinquième partait à la découverte des châteaux de la Loire : un véritable festival d'Histoire ! La prairie était une des plus grandes qu'ait connues la Cinquième (le rassemblement mettait au minimum 15 min à se former!). Certains se rappellent avoir vu la pluie arriver comme un rideau et avoir eu le temps de s'abriter sans être rattrapés par l'ondée furieuse. Le jeu de 24h fut grandiose : la nuit, toutes les patrouilles avaient un camp autour d'un lac et entretenaient un feu au bord de celui-ci, qui devait être protégé par tous les moyens !

En 2002, **Busard** reprit la Troupe qui retourna à Roumont pour le grand camp. Ce fut un beau camp dans une très belle prairie, quoique le mât effondré avant même d'être monté ait laissé des traces sur certains... Il fut remplacé par une construction plus légère et moins haute, mais aussi plus sécuritaire. En 2003, la Cinquième a découvert les coins retirés de la Galice en Espagne, juste après le naufrage de l'Erika. Le jeu de 24h fut mémorable : il s'est déroulé sur une petite colline bordée par une rivière.

Après, ce fut au tour d'**Anoa** de devenir CT pour deux ans. Et pour la première de ces deux années, en 2004, c'est la superbe prairie de Chiny qui nous accueillit. Tous se rappelleront les cris barbares qui retentissaient au rythme des bidouilles pendant un concours cuisine dans le noir... En 2005 nous décidions de retourner dans la région de Fourdrain. Pendant les constructions, on eut à peine le temps d'entendre des cris de surprise quand la tente du Léopard se fit inonder en trente secondes sous une pluie torrentielle à cause de l'humidité du sol...

En 2006, avec **Sasia** à la tête de la Cinquième, nous découvrimés toute la beauté de la Pologne dont nous gardons d'excellents souvenirs : le match de foot perdu 11-1 contre des Polonais surentraînés, la visite de Auschwitz-Birkenau, des mines de sel, de Cracovie, ...

En 2007, sous la conduite de **Baribal**, ce fut au tour du petit village de Boussu-en-Fagne d'accueillir la Cinquième, avec son jeu de 24h près des terres d'un chasseur, et la fuite des scouts sous son courroux. En 2008, la Cinquième partit dans les Vosges. Les hikes s'étalèrent jusqu'à Gérardmer en passant par le massif alsacien.

C'est alors que **Margay** reprit la Troupe en 2009. Cette année, la Troupe vit la naissance du Petit Cinquième que tu tiens entre tes mains. Il fut le fruit du travail de synthèse et de réflexion du Staff, sur base de l'ancien carnet technique, mais aussi de nombreux ouvrages sur le scoutisme. Lors du grand camp à Respelt, les cornemuses résonnèrent dans la brume au milieu des flambeaux pour le lancement du jeu de 24. Pendant celui-ci, toute une partie de la Troupe fut prise en embuscade de ballons d'eau, au milieu de la nuit. Une hécatombe pour le CT, qui menait l'attaque !

En 2010, la Cinquième s'est à nouveau lancée dans l'organisation d'un camp à l'étranger. C'est ainsi que **Ouistiti** emmena la troupe en Italie. Ceux qui vécurent le camp à Cassaco n'oublieront jamais le jeu de 24h qui les emmena deux jours durant à la découverte de Venise, pas plus que la mémorable veillée avec les scouts italiens ou les hikes dans les Alpes italo-slovènes.

Ensuite, en 2011, avec **Dhole**, la Cinquième partit dans le village de Cetturu, non sans un détour de trois jours par Roumont pour le grand camp d'Unité. L'un des moments forts du camp fut la gigantesque pyramide de la veillée finale qui, une fois enflammée, était si impressionnante qu'elle alerta les camps alentours, ainsi que les pompiers. En 2012, la Cinquième fit cap sur la Normandie, toujours sous l'égide de Dhole. Plage, crêpes, soleil, constructions astucieuses : tout fut au rendez-vous pour assurer un camp mémorable !

Husky reprit la Troupe en main pour une année qui aboutira, en juillet 2013, sous le soleil de plomb de la Grèce. La Cinquième entraîna du même coup l'Unité dans l'ère moderne, la destination étant atteinte en avion. À Elephterès, près de Thessalonique, en Macédoine grecque, la Troupe vécut des moments inoubliables. Hikes sous un soleil de feu, munis des rudimentaires cartes locales qui permirent aux patrouilles de découvrir les somptueux paysages et la nature sauvage de façon parfois plus approfondie que prévue... Jamais les Ardents n'avaient non plus connu de tel jeu de 24, les pieds dans l'eau turquoise et le sable doré de l'île paradisiaque de Thassos. Une visite du palais de Philippe de Macédoine, une réception à la mairie de la grande ville du coin et une veillée chez des scouts grecs constituent autant de souvenirs impérissables, à tel point que lors de la cérémonie de Promesse, la moitié de la Troupe portait un foulard bleu et blanc, troqué en signe d'amitié avec nos homologues hellènes contre des exemplaires du foulard de Saint-Michel.

En 2014, **Serpentaire** amena la Cinquième à Villers-Saint-Gertrude, ravissant petit village près de Durbuy, dans une longue prairie bordée d'une rivière. Cette prairie tout en longueur s'est très vite transformée en véritable guet-apens lorsque le Staff s'y risquait seul. Un chef resta même trois heures en haut d'un pilotis pour éviter de se faire tuer, et ne fut sauvé que par un raid éclair et furtif de ses congénères, une tentative antérieure de secours en camio ayant lamentablement échoué.

À l'heure où nous écrivons ces lignes, le grand camp 2015 est encore en cours de préparation... Que dire pour l'instant, mis à part qu'**Axis** conduira la Troupe en Allemagne pour un camp en pays limitrophe, ce qui constitue une première à la Cinquième ? C'est en région géographique d'Eifel, dans la division administrative de Rhénanie-Palatinat, et plus précisément aux abords du château (Schloss) de Hamm que la Cinquième s'apprête à planter ses sardines...

À la page suivante, tu trouveras un récapitulatif de tous les grands camps de la Cinquième.

<u>Nom du camp</u>	<u>Village</u>	<u>Région ou Province</u>	<u>Pays</u>	<u>Chef de Troupe</u>
Ster 1988	Ster	Liège	Belgique	Harfang
Tintange 1989	Tintange	Luxembourg	Belgique	Harfang
Hauts-Marais 1990	L'Escaillère	Hainaut	Belgique	Harfang
Hongrie 1991	Dömös	Transdanubie centrale	Hongrie	Lionceau
Arville 1992	Arville	Luxembourg	Belgique	Lionceau
Fourdrain 1993	Fourdrain	Picardie	<i>France</i>	Hermine
Roumont 1994	Roumont	Luxembourg	Belgique	Hermine
Portugal 1995	Ribeira de Pena	Région Nord	Portugal	Bedlington
Bertrix 1996	Bertrix	Luxembourg	Belgique	Bedlington
Ster 1997	Ster	Liège	Belgique	Ourson
Signy-le-Petit 1998	Signy-le-Petit	Champagne-Ardenne	<i>France</i>	Ourson
République Tchèque 1999	(itinérant)		République Tchèque	Goupil
Le Mesnil 2000	Le Mesnil	Namur	Belgique	Argali
Loire 2001	Monthou-sur-Cher	Rhône-Alpes	<i>France</i>	Argali
Roumont 2002	Roumont	Luxembourg	Belgique	Busard
Espagne 2003		Galice	Espagne	Busard
Chiny 2004	Chiny	Luxembourg	Belgique	Anoa
Fourdrain 2005	Fourdrain	Picardie	<i>France</i>	Anoa
Pologne 2006	Dębno	Poméranie occidentale	Pologne	Sasia
Boussu 2007	Boussu-en-Fagne	Namur	Belgique	Baribal

Vosges 2008	Belrupt	Lorraine	<i>France</i>	Baribal
Respelt 2009	Respelt	Luxembourg	Belgique	Margay
Italie 2010	Cassaco	Frioul-Vénétie julienne	Italie	Ouistiti
Cetturu 2011	Cetturu	Luxembourg	Belgique	Dhole
Normandie 2012	Cricquebœuf	Basse- Normandie	<i>France</i>	Dhole
Grèce 2013	Eleftherès	Macédoine	Grèce	Husky
Villers-Sainte- Gertrude 2014	Villers-Sainte- Gertrude	Luxembourg	Belgique	Serpentaire
Schloss Hamm 2015	Hamm	Rhénanie- Palatinat	<i>Allemagne</i>	Axis

Tu verras rapidement que les camps ont chacun un *nom* : c'est l'appellation « officielle », le nom qui est resté pour en parler. En particulier :

— Les camps en Belgique portent souvent le nom du village où ils ont lieu, mais il y a des exceptions. Par exemple, « Hauts-Marais » est un lieu-dit où s'est déroulé le camp, mais il n'y a pas à proprement parler de village de ce nom en Belgique.

— Les camps en pays limitrophe ne portent pas toujours le nom de la région où ils ont lieu. Par exemple, on parle du grand camp « Vosges 2008 » (alors que les Vosges sont un département français) mais de « Normandie 2012 » (or la Normandie n'est pas un département ni, techniquement, une région (il s'agit de la Basse-Normandie)).

— Les camps à l'étranger portent, eux, toujours le nom du pays qu'ils avaient pour destination.

Remarque aussi que le cycle actuel pour le choix des destinations (1 an Belgique – 1 an limitrophe – 1 an étranger) n'a pas toujours été d'application. Le but de ce système est que chaque scout puisse, sur les six ans de son parcours, avoir deux camps en Belgique, deux en pays limitrophe, et deux en pays plus exotique.

Note enfin que, par tradition, les totems des Chefs de Troupe ne sont (sauf erreur) plus donnés aux nouveaux totémisés de la Troupe. Ainsi, on ne se souviendra que d'un seul Harfang, un seul Lionceau, etc.

L'ASSOCIATION DES ANCIENS DE LA CINQUIÈME

Quand on s'embarque dans l'aventure scoute, on se forge des amitiés, des souvenirs, mais aussi un sentiment d'appartenance et une sorte de patriotisme envers la Troupe. Il est clair que tout cela ne disparaît pas du jour au lendemain lorsqu'un scout a fini ses années à la Troupe.

Au moment de faire ses adieux à ses pairs, le scout devient ce que l'on appelle un Ancien. Mais en quoi cela consiste-t-il ? Le Staff Fondateur a créé une structure qui s'appelle l'Association des Anciens de la Cinquième. Celle-ci organise, chaque année (ou du moins de façon régulière) des *retrouvailles entre Croûtons*. Cela peut prendre la forme d'un repas, un apéro, une soirée...



En plus de ces retrouvailles régulières, les Anciens disposent d'un site Internet – sobrement baptisé « Site Anciens » – où ils peuvent créer un compte et, une fois connectés, visionner les photos, vidéos et carnets de camp années passées. Ils ont aussi accès à la liste des Anciens inscrits sur le site, ce qui leur permet d'avoir un carnet d'adresse « Cinquième » bien fourni. Le site recense également la liste des staffs passés, et retient la composition des patrouilles au fil de l'histoire de la Troupe. C'est, en bref, l'endroit contenant toutes les archives et le passé de la Cinquième.

Bref, ne t'en fais pas : tu resteras un membre de la Troupe toute ta vie, et pourras toujours retrouver les amis que tu auras rencontrés en cours de route.

TRADITIONS

LES SIGNE ET SALUT SCOUTS

LE SIGNE SCOUT

Tous les scouts du monde s'abordent en échangeant le signe scout, main à la hauteur de l'épaule. Le signe scout n'est pas un salut. C'est le signe discret par lequel on se dit: « Je suis scout — Toi aussi — Heureux de te rencontrer ».



C'est ce signe scout que nous faisons lors de notre Promesse: le nouveau se présente devant son chef, fait le signe scout officiellement. Le chef qui reçoit la promesse et tous les scouts témoins de cet acte solennel répondent par le même signe de reconnaissance.

Il ne faut pas confondre signe et salut. Le salut se fait en portant au chapeau la main aux trois doigts tendus. C'est une marque de respect envers un supérieur, le drapeau national, etc.

LE SALUT SCOUT

Il est en somme le résumé de ta promesse scoute dont nous te parlerons plus loin.

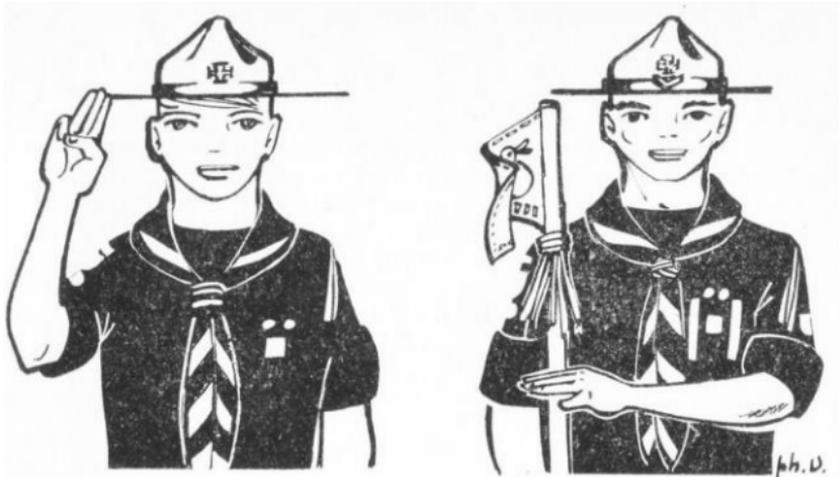
Les trois doigts levés rappellent les trois concepts qui sont les piliers de la Promesse :

1. fidélité à Dieu et la Patrie (devoir spirituel) ;
2. service des autres (devoir envers les autres) ;
3. respect de la Loi scoute (devoir envers soi-même).

Le pouce couvrant le petit doigt symbolise que le plus fort doit toujours protéger le plus faible. Ce sens n'a été apporté au salut qu'*a posteriori*⁷.

Le salut vient des chevaliers, qui jadis se saluaient en levant la main droite pour montrer qu'ils étaient sans arme et qu'ils se rencontraient en ami. Seuls les serfs et les esclaves n'avaient aucun droit au salut. Il n'y a plus, aujourd'hui, de serfs ni d'esclaves : chaque homme a conquis le droit de saluer ses amis, inférieurs autant que supérieurs. Tu comprends donc que le salut est une marque d'affranchissement et un honneur. Laisse dire ceux qui croient déchoir en saluant leurs chefs : ils se font du salut une idée tout à fait fausse.

Beaucoup de scouts croient que le signe est une sorte de petit salut à faire quand on est nu-tête. C'est une erreur : le signe est réservé aux autres scouts que nous rencontrons et se fait avec ou sans chapeau, en uniforme ou en civil.



⁷ Initialement, le fait de placer son pouce sur son petit doigt n'est dû qu'au confort de la position des doigts.

Lorsque le CP salue au nom de la patrouille, il le fait de la main gauche, à hauteur du nombril.

LA POIGNÉE DE MAIN GAUCHE

Lord Rowallan, chef des scouts anglais, raconte que pendant l'été de 1946, un jeune Africain, Djabonar, vint à Gilwell Park au camp-école international. Lorsque le chef du camp parla de la façon de donner la main gauche, Djabonar lui relata comment, lors de la chute de Kumasi, la capitale des Ashanti, son grand-père, Prempeh, vint à la rencontre de Baden-Powell et lui tendit la main gauche. B.P. lui présenta la main droite, mais le chef dit : « Non, dans mon pays, le plus brave des braves donne la main gauche ; c'est celle du cœur ».

Parmi les nombreuses explications de la poignée de main gauche des scouts et des guides, ce récit a, sans doute, le mérite d'en donner la véritable origine.

L'UNIFORME

Ce sont des habits dans lesquels on est à l'aise pour faire un feu, camper, marcher, jouer... Ils ont des couleurs sobres pour que l'on puisse s'asseoir par terre ou grimper aux arbres. En uniforme, les garçons d'une même troupe gommement leurs différences extérieures : chez nous, ce n'est pas la frime ou l'apparence qui comptent. Un foulard de couleur vive montre que l'on fait tous partie de la même Unité. Des insignes discrets rappellent nos engagements et nos compétences. Un peu pauvre, dis-tu ? J'espère bien ! Mais va donc rencontrer les personnalités à l'intérieur de ces uniformes : c'est là qu'est notre richesse !

ORIGINE ET EVOLUTION DE L'UNIFORME AU COURS DU TEMPS

L'uniforme original des scouts ressemblait à celui que les soldats de Baden-Powell portaient lors de la bataille de Mafeking. Il était réputé utile, confortable et résistant aux intempéries. Cet uniforme était composé d'un chapeau, d'une chemise kaki, d'une culotte marine, de bandes molletières, d'un foulard et d'un bâton de 1,5 à 2 mètres. Jusqu'à la seconde guerre mondiale, l'uniforme des scouts de toutes branches était très semblable dans tous les pays du monde, en raison d'une forte influence britannique.



Dessin de B.P., comparant l'uniforme scout (à droite) et celui des soldats lors de la bataille de Mafeking (à gauche)

En Belgique, les troupes dites « de paroisse » portaient la chemise et la culotte kaki alors que les troupes dites « de collège » (comme celles de notre Unité), portaient une chemise kaki et une culotte courte de couleur bleue.

Dans les années 1930, l'Unité se singularise au sein de la fédération en opérant une véritable révolution vestimentaire : à l'image de la 20^{ème} Liège, nous abandonnons la chemise kaki pour revêtir le pull-over bleu (voir histoire de l'Unité). Au fil des années, la chemise sera à nouveau intégrée à l'uniforme : de couleur bleu roy, elle sera néanmoins portée sous le pull bleu marine.

Le chapeau, dit « à quatre bosses », et ceinturon qui étaient d'application à l'origine ont disparu dans la plupart des unités. Ils ont même été interdits en France, parce que considérés comme trop militaires. Chapeau et ceinturon, « officiellement » toujours présents à la Troisième Troupe, étaient encore portés dans les premières années à la Cinquième. Cette tradition, tout comme celle des passants pour les CP et les chefs, a fini par se perdre avec les années.

COMPOSITION DE L'UNIFORME

À la Troupe, voici de quoi notre uniforme est constitué :

- Une paire de bottines de marche. Tu veilleras à bien les lacer afin que tes pieds soient correctement soutenus et protégés, et que tes lacets ne s'abîment pas en traînant par terre.
- Une double paire de chaussettes. Ces chaussettes doivent être de longueur suffisante, c'est-à-dire pouvoir remonter jusqu'au bas du genou.
 - Pour les scouts, ce sont des chaussettes grises.
 - Pour les CP, la paire intérieure est grise et la paire extérieure est verte.
 - Pour le Staff, la paire intérieure est grise et la paire extérieure est rouge.
- Un short en velours bleu marine. Ce type de short tient bien plus chaud qu'un simple short et est très résistant.
- Une chemise scoute de couleur bleu roy.
- Un pull scout bleu marine sur lequel tous tes écussons sont correctement cousus.
- Un foulard. Celui-ci est commun à toute l'Unité et est composé d'un fond blanc avec un bord rouge.
- Un sifflet, pour les chefs uniquement.

L'entièreté de l'uniforme peut être acheté dans les magasins agréés, appelés « scouteries ». La scouterie la plus proche du Collège se trouve dans la Galerie du Cinquantenaire : avenue de Tervueren 34 à Etterbeek. L'adresse des autres scouteries est à retrouver sur le site de la Fédération. Il n'est évidemment pas nécessaire de ne porter que du neuf. Si tu peux récupérer une partie de l'uniforme chez un ami ou un membre de ta famille, n'hésite pas ! Les écussons, eux, te seront intégralement fournis par le Staff.

LES ÉCUSSENS : EXPLICATION ET POSITION SUR LE PULL D'UNIFORME

Épaule droite (de haut en bas) :

- Nominette d'Unité « Ardents de Saint Michel 35^{ème} BP ». Elle marque ton adhésion à notre Unité. La région bruxelloise compte pas moins de 72 unités scout.
- Insigne « Bruxelles Cinquantenaire ». Il indique la région dans laquelle se trouve notre Unité. C'est d'ailleurs pour cela que le code de notre Unité est « BC035 », et non BP035 comme inscrit sur la nominette. Mais, depuis 2008, le territoire scout francophone n'est plus divisé en régions mais bien en groupes d'unités. Parmi les 34 groupes d'unités en Belgique, six correspondent à la région bruxelloise : Bruxelles Abbayes, Bruxelles Altitude, Bruxelles Arcades, Bruxelles Buda, Bruxelles Woluwe et Bruxelles Zénith Ouest.

L'Unité des Ardents de Saint-Michel fait donc maintenant partie du groupe d'unités nommé Bruxelles Arcades. Les insignes des régions n'ayant pas été mis à jour (ils ne font d'ailleurs plus partie de l'uniforme officiel imposé par la fédération), nous avons décidé de garder l'insigne de notre ancienne région, par tradition.

- Autres insignes, comme par exemple l'écusson des 100 ans du scoutisme (2007) ou des 85 ans de l'Unité (2013).

Poitrine, côté anti-cœur (de haut en bas) :

- Insigne Belgique.
- Insignes des différents camps à l'étranger.

Poitrine, côté cœur :

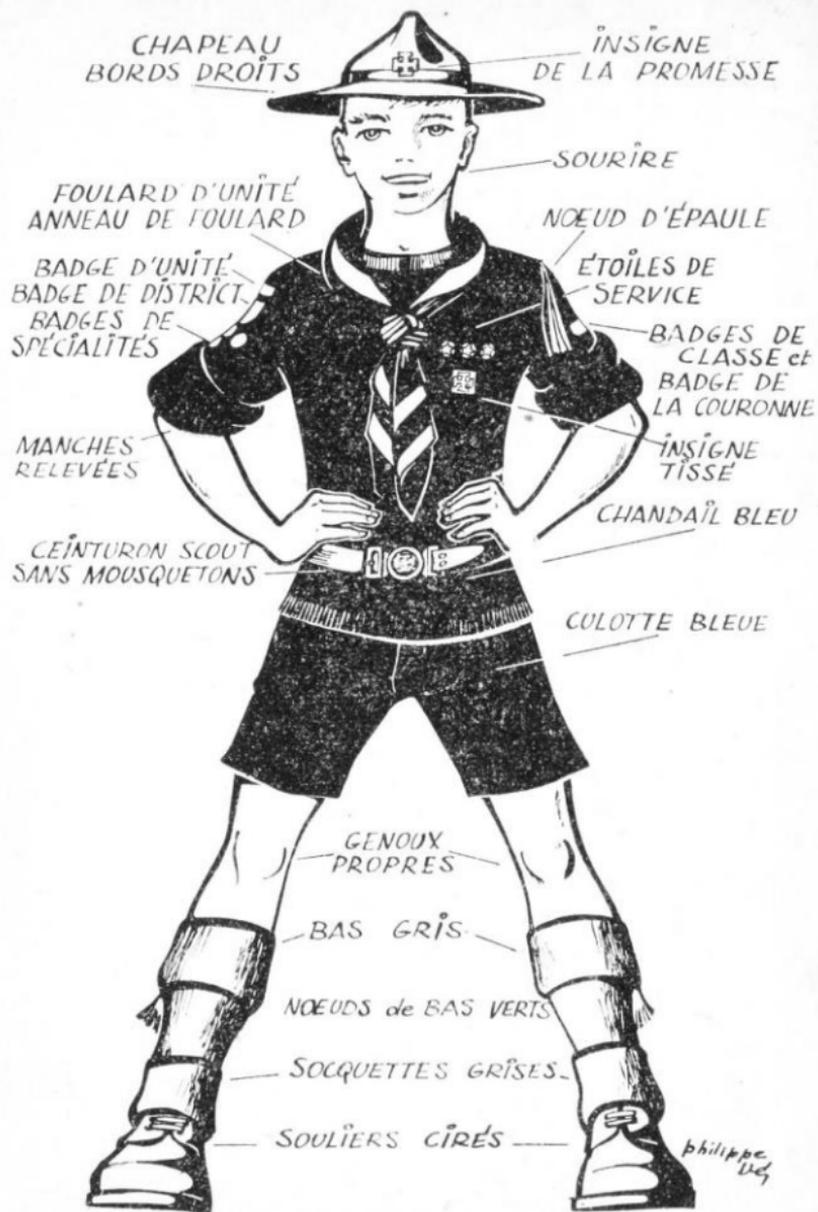
- Badge *Tenderfoot* si obtenu.
- Bandes de SP (une au-dessus, une en-dessous du badge *Tenderfoot*) ou de CP (de part et d'autre du badge).

Épaule gauche :

- Flots de patrouille, reliés par une cordelette aux couleurs nationales. Ils représentent les couleurs de la patrouille dans laquelle tu as effectué ta Promesse. Ces couleurs varient selon les patrouilles ou ta fonction :
 - Léopard : jaune (intérieur) & rouge (extérieur).
 - Impala : blanc (intérieur) & mauve (extérieur).
 - Kissende : blanc (intérieur) & bleu (extérieur).
 - Touraco : orange (intérieur) & brun (extérieur).
 - N’Gila : jaune (intérieur) & gris (extérieur).
 - N’Go : orange (intérieur) & vert (extérieur).
 - Mamba : jaune (intérieur) & bleu (extérieur).
 - Tigre : bordeaux (intérieur et extérieur).
 - Chef de Troupe : vert (intérieur et extérieur).
 - Chef d’Unité : blanc (intérieur et extérieur).

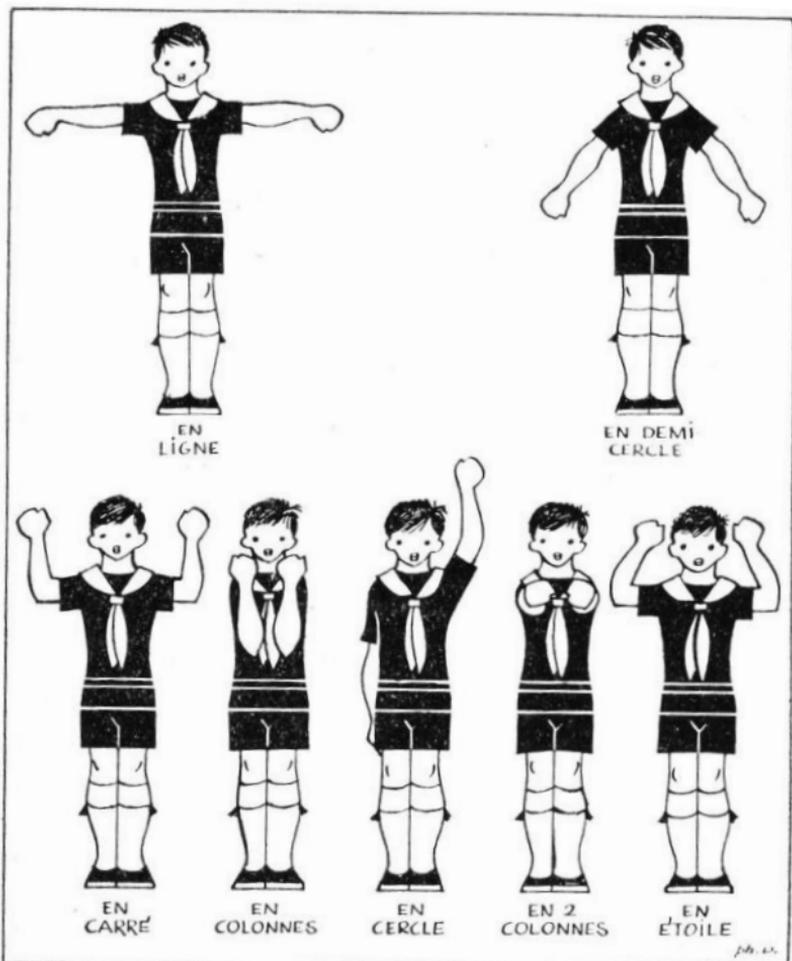
Manche gauche (de haut en bas) :

- Insigne de Seconde ou Première classe, juste sous les flots de patrouille. Lorsque le Première classe est obtenu, le Seconde classe doit être décousu et remplacé par l’insigne Première classe.
- Badges obtenus, cousus dans l’ordre d’obtention.



LES RASSEMBLEMENTS

Pour te remémorer les positions de rassemblement, voici quelques dessins. Mémorise-les et sois attentifs à ton CT lors des rassemblements.



Partie II

Développement

*Cette seconde partie représente ce qui me semble devoir être le modèle à suivre pour chaque scout. Elle s'articule autour de quatre sous-parties : l'Engagement, la Progression, les Badges et les Rôles dans la patrouille. La première sous-partie te guide sur le thème de **l'Engagement** chez les scouts et au-delà, à travers l'adhésion aux valeurs scoutées. Elle représente aussi une introduction à la spiritualité à la Cinquième. La deuxième sous-partie représente les objectifs à atteindre pour effectuer ta **Progression** chez les scouts en vue de devenir un homme accompli et à qui on peut confier des responsabilités en toute confiance. La troisième sous-partie te donne les objectifs à atteindre en vue de te spécialiser sur un thème du scoutisme en particulier et de décrocher l'obtention d'un **Badge** reconnu par toute la Troupe. La quatrième et dernière sous-partie te permet de comprendre l'importance et la nature des **Rôles** de CP et de SP au sein de la patrouille.*

ENGAGEMENT SPIRITUEL

PROMESSE

En deuxième année scout, tu deviens promettant. Cela fait alors plus d'un an que tu fais partie de la Cinquième. Au cours de cette (ces) année(s), tu as eu l'occasion de découvrir et de vivre dans la Troupe l'idéal scout dicté par notre fondateur, Robert Baden-Powell. Ton arrivée dans la patrouille était un événement heureux : elle t'a accueilli comme un frère, montré la piste à suivre pour devenir quelqu'un de loyal, décidé, joyeux, au service des autres. De ton côté, tu as montré ton intérêt pour la Troupe en obtenant ton badge de *Tenderfoot*, mais on te propose d'aller plus loin.

La qualité d'une Troupe ne se mesure pas seulement à ses capacités techniques mais à la valeur de l'idéal qui rassemble tous les frères scouts. Ainsi, l'idéal dont on t'a déjà parlé plus haut se résume aux différents articles de la Loi scout que nous nous engageons à suivre dès que nous prononçons notre Promesse.

Chez nous, la Promesse représente concrètement l'effort de chacun pour pouvoir vivre la Loi scout. Cette année, nous espérons que toi aussi tu feras un « pas en avant » devant toute la Troupe pour témoigner de ton désir de nous considérer comme tes frères, en adhérant à nos Lois.

Avant toutes choses, il faut que tu comprennes que ta Promesse sera dirigée vers les autres ; elle représente principalement une décision de servir. Tu ne pourras la prononcer qu'une seule fois et dès que ce sera fait, tu ne pourras t'en défaire. Ce ne sera pas toujours facile de rester loyal quand les autres trichent, de garder le sourire quand on en a marre, d'aider le voisin quand on a envie de se reposer. Mais il te faudra tenir car tu as promis et plus que jamais tu pourras compter sur l'aide de la Troupe et de tes chefs pour rester fidèle à cette Promesse.

VEILLE DES PROMESSES

La veille du cérémonial de la Promesse, les scouts se relayent pendant toute la nuit pour maintenir un feu alimenté en plein milieu de la prairie. Chaque groupe de quelques scouts devra prendre soin du feu pendant une demi-heure avant de réveiller la prochaine relève.

Ce feu symbolise l'engagement que prend toute la Troupe chaque année vis-à-vis de la Promesse, et nous rappelle que l'esprit de la grande fraternité scoute dans laquelle les promettants entreront officiellement le lendemain se ressent également à l'échelle de la Troupe.

Que faire pendant son passage autour du feu, mis à part alimenter celui-ci ?

- Pour **l'ensemble de la Troupe**, le passage autour du feu est l'occasion de prendre du recul, de se plonger dans des réflexions intérieures quant à la vie scoute, le déroulement du camp, etc.
- Pour les scouts **qui ont déjà fait leur Promesse**, c'est également le moment de faire le point sur celle-ci : y ai-je été fidèle ? Comment est-ce que je me sens vis-à-vis de la fraternité scoute qui m'unit à tous les autres membres du mouvement ?
- Pour les **promettants**, c'est particulier : la veille des promesses est l'occasion de s'écrire ce que l'on appelle une *capsule temporelle*. Il s'agit d'une lettre personnelle et intérieure que le scout s'écrit à lui-même autour du feu, puis scelle et remet au Staff.
- Une fois arrivé en **sixième année**, le scout reçoit sa lettre pendant la veille des Promesses. Il la lit et découvre les messages qu'il s'était écrits à lui-même des années auparavant. Il est évident que personne d'autre que son auteur ne peut lire cette lettre : en témoignera la cire restée intacte lorsque le scout recevra sa capsule temporelle en sixième année.

CÉRÉMONIAL

La Troupe est en rassemblement en carré. Le drapeau arrive, porté par quatre SP, et se placera à l'endroit désigné. Au moment où le drapeau va arriver, le chef de Troupe (CT) commande : « *Ardents toujours...* ». Les chefs saluent ; les scouts restent fixes. Il dit alors quelques mots sur la cérémonie qui va avoir lieu.

CT : *Le CP de la patrouille du... a-t-il un scout à présenter pour la Promesse ?*

CP : *Oui, [totem du CT]. Un tel.*

CT : *Qu'il vienne !*

Le CP conduit le garçon qui va recevoir sa promesse devant le drapeau. Arrivé là, le CP salue pour la patrouille. Le garçon ne salue pas.

CT : *Un tel, que désires-tu ?*

Garçon : *Faire ma promesse.*

CT : *Combien de temps comptes-tu rester fidèle à cette promesse ?*

Garçon : *S'il plaît à Dieu, toujours.*

CT : *Confiant en ton honneur, je t'autorise à faire ta promesse.*

Le CP et le chef parrain se placent respectivement à droite et à gauche derrière le promettant, main gauche sur son épaule.

CT : « *Troupe, saluez...* »

Toutes les personnes présentes qui ont fait leur Promesse font le signe scout, les trois doigts à hauteur de l'épaule.

Le garçon qui fait sa promesse fait également le signe scout, la main droite au niveau de l'épaule, la paume en avant, le pouce appuyé sur l'ongle du petit doigt, les trois autres doigts levés.

Le garçon, à haute et intelligible voix prononce sa promesse. Le chef, en

même temps, à mi-voix, la dit, ceci afin d'éviter que le garçon, naturellement ému, bredouille ou reste court. « *Sur mon honneur, et avec la grâce de Dieu, je m'engage à faire de mon mieux pour servir Dieu et l'Eglise catholique, le Roi et la Belgique, aider mon prochain en toutes circonstances, observer la Loi scout et plus particulièrement l'Article n° ...* ».

Le garçon retourne alors seul devant le CT et, s'il le désire, s'agenouille devant l'aumônier qui le bénit.

Les scouts se remettent en position « Toujours prêt », tandis que le CT félicite le scout, en ajoutant, si celui-ci n'a pas été louveteau : « *Tu fais maintenant partie de la grande fraternité scout* ». Le chef lui serre la main gauche. Le CP remet au nouveau scout ses flots de patrouille et tous deux se remettent en rassemblement avant d'entonner, en Troupe, un nouveau couplet du chant de la Promesse.

LES DIX ARTICLES DE LA LOI SCOUTE (2012)

Voici, en dix courtes phrases, un ensemble de valeurs, de manières d'être, de vivre et d'agir. Elles n'ont pas le ton menaçant d'un règlement : elles composent un appel, une route vers un idéal. Elles forment un cadre qui peut aider à se choisir, à se structurer.

1. Le scout fait et mérite confiance.
2. Le scout s'engage là où il vit.
3. Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
4. Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
5. Le scout accueille et respecte les autres.
6. Le scout découvre et respecte la nature.
7. Le scout fait tout de son mieux.
8. Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
9. Le scout partage et ne gaspille rien.
10. Le scout respecte son corps et développe son esprit.

Pour en savoir plus sur la Promesse, consulte le « Carnet de Promesse » qui t'a été distribué par le Staff lors du weekend promettant.

PROMESSE DE LA VIE

Au moment de partir pour de bon de la Cinquième, nombreux sommes-nous à repenser à notre parcours scout. C'est à ce moment-là que nous nous rendons compte que si la Promesse que nous avons faite en deuxième année était sincère, nous n'en mesurons à l'époque pas toutes les conséquences. C'est pour cela que nous est offerte l'occasion de prononcer à nouveau cette Promesse, fort de nos longues années d'expérience.

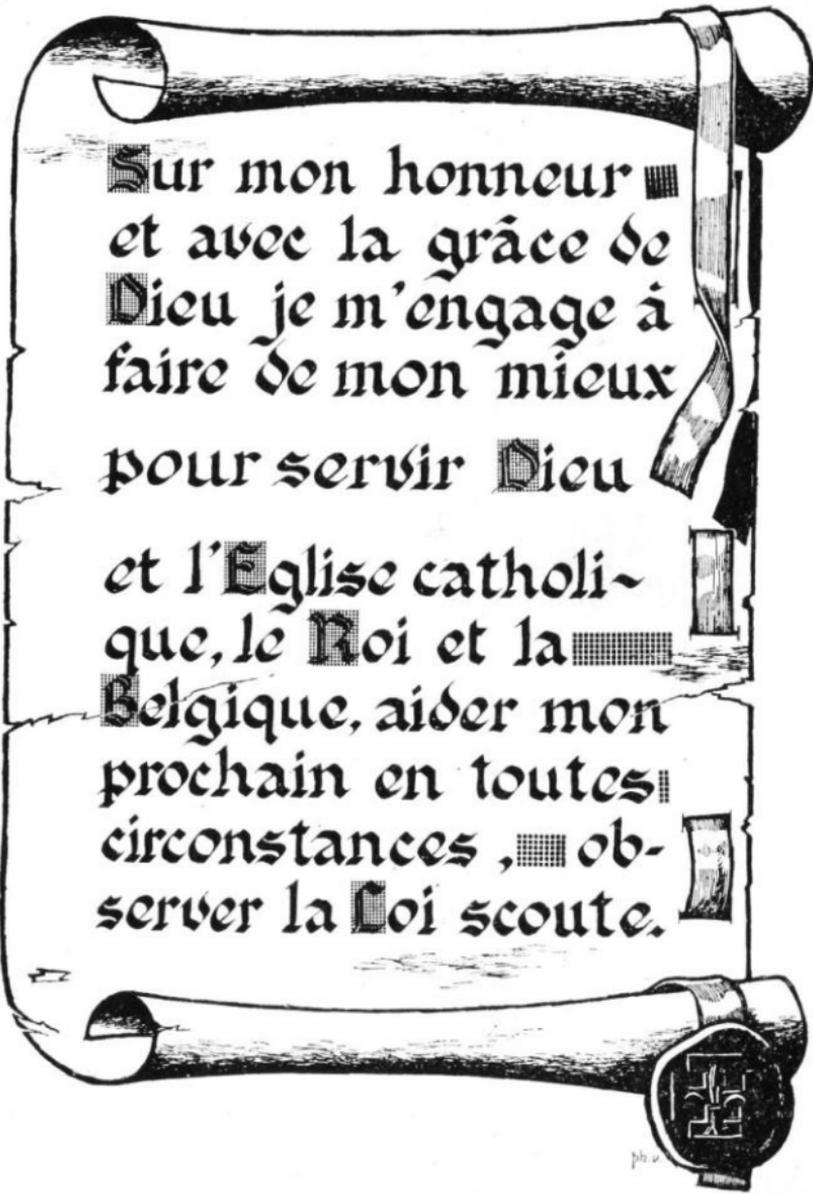
La Promesse de la Vie est un approfondissement de la réalité personnelle de la Promesse scout. En faisant notre Promesse de la Vie, nous nous engageons pour le restant de nos vies, en affirmant que nous conserverons cette attitude qui nous a guidés dans notre vie scout, même une fois que nous aurons quitté cette dernière. Avec cela vient la réalisation du lien fort qui existe entre la vie scout et la vie d'adulte dans laquelle on s'engage petit à petit.

C'est aussi le moment de revenir sur notre Promesse et la façon dont nous l'avons vécue : les faiblesses que nous avons repérées et comment elles peuvent être dépassées, mais aussi en quoi nous nous sommes positivement surpris. Une expérience intéressante peut être de se rappeler quel article de la Loi scout nous avons choisi, pourquoi nous avons choisi celui-là et comment nous nous positionnons par rapport à lui aujourd'hui.

Beaucoup moins de scouts font leur Promesse de la Vie par rapport à la Promesse en deuxième année, ce qui illustre sans doute bien le fait qu'il s'agit d'un acte plus réfléchi qu'à quatorze ans. Lors de sa Promesse de la Vie, l'aîné qui part préparera un message qu'il veut laisser à la Troupe. Ce

discours, donné pendant la messe de Promesse, est souvent un mot d'adieu dans lequel le scout revient sur sa propre expérience de la Promesse et du scoutisme en général, et laisse un message fort à l'attention des générations plus jeunes.

À part cela, la cérémonie de Promesse de la Vie se déroule de la même façon que celle de la Promesse, à deux exceptions près : le promettant ne choisit pas d'article spécifique de la Loi, et son parrain est le Chef de Troupe.

A black and white illustration of a scroll. The scroll is unrolled, showing text in a Gothic-style font. A ribbon is tied around the right side of the scroll. At the bottom right, there is a circular seal with a cross-like symbol inside. The scroll has a textured, slightly aged appearance.

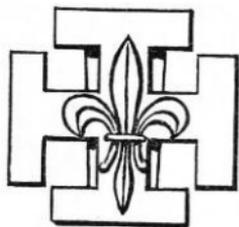
Sur mon honneur ■
et avec la grâce de
Dieu je m'engage à
faire de mon mieux
pour servir Dieu

et l'Eglise catholi-
que, le Roi et la ■■■■■
Belgique, aider mon
prochain en toutes ■
circonstances, ■■■ ob-
server la Loi scoute. ■■■

PROGRESSION

TENDERFOOT

Pour le scout engagé dans sa première année scoute, c'est assurément un grand changement par rapport à ce qu'il a vécu éventuellement à la Meute. La patrouille l'accueille comme un jeune explorateur qui n'a pas le pied sûr, d'où son nom de Tenderfoot, ce qui veut dire « pied tendre ». Le Tenderfoot est pour lui l'occasion de se rappeler -ou de découvrir- les techniques de base mais aussi de découvrir celles qui font la spécificité du scoutisme à la Cinquième.



À l'écoute de tout ce qui se dit, tout ce qui se fait, le Tenderfoot pose ses questions, s'intéresse à tout ce qui touche la vie de Patrouille, de Troupe, de l'Unité.

Le scout ayant obtenu son badge de Tenderfoot est un scout qui, après une première année à la Troupe, se sera montré engagé, volontaire et aura réussi à se faire une place au sein de la Troupe et de sa patrouille. De plus, avoir le Tenderfoot est une condition *sine qua non* pour obtenir un badge ou la Seconde Classe.

CONNAISSANCES & APTITUDES

- Être présent et motivé, ponctuel et en uniforme impeccable à chacune des activités de Troupe et de patrouille.
- Connaître les grandes lignes de la vie de Baden Powell.
- Connaître, au moins dans les grandes lignes, l'histoire de la Troupe.
- Connaître la prière scoute.
- Connaître les dix articles de la Loi scoute.

- Connaître la signification du salut scout et les différentes formations de rassemblement.
- Connaître les mœurs de l'animal totem de sa patrouille et connaître la signification du cri de patrouille.
- Connaître tous les noms/totems des membres de la Troupe.
- Connaître la *Brabançonne* et *Le Légionnaire*.
- Connaître le morse dans les deux sens et reconnaître les principaux signaux d'avertissement à la Troupe (rassemblement, conseil CP, intendance, bidouilles...).
- Avoir rédigé au moins un article pour les Potins de la Cinq.
- Savoir faire les nœuds de base (nœud de batelier, de brêlage, de tendeur...).

SECONDE CLASSE



« Je pense que c'est une rude disgrâce pour un garçon d'être une deuxième classe en quelques chose, excepté précisément s'il ne reste dans cette condition que juste le temps nécessaire pour accéder à la première classe. Si tu te contentes de cette condition intermédiaire et restes deuxième classe, il me semble que toi aussi tu es un type de second choix. Aucun scout de ce nom ne peut se contenter de cela. »

Baden-Powell

Chez les scouts 12-18, et plus spécifiquement à la Cinquième, les aînés ont énormément de responsabilités. C'est à eux d'organiser, avec le CP, la vie de patrouille, mais c'est aussi à eux d'apprendre les techniques scoutées aux plus jeunes et d'intégrer ces derniers dans la patrouille. C'est dans cette optique que se place la Seconde Classe. D'une part, son excellente connaissance des techniques scoutées fait de lui un excellent mentor pour les plus jeunes. D'autre part, la Seconde Classe est un aîné qui, aux yeux du Staff, a déjà fait preuve de son implication dans la Troupe. La progression à la Cinquième Troupe repose sur cette phrase : « Recevoir pour mieux donner ». La Seconde Classe l'applique tout à fait : tu deviens par le badge « seconde classe » un meneur de ta patrouille et de ta troupe. Tu es alors capable de résoudre les problèmes pratiques qui peuvent se poser autour de toi.

L'écusson que reçoivent tous les scouts Seconde Classe ne donne accès à aucun privilège en tant que tel mais au vu de ce qu'il représente, on peut dire que la Seconde Classe caractérise les aînés sur lesquels les jeunes ont tout intérêt à prendre exemple. De plus, cet écusson est le chemin tout tracé vers celui de la Première Classe, qui distingue les véritables piliers de la Troupe. Sans la Seconde Classe, tu ne pourras pas atteindre la Première Classe.

La Seconde Classe s'obtient d'une façon particulière. Tu devras passer trois étapes si tu veux l'accomplir : d'abord, des accomplis techniques ; ensuite, une réflexion (pendant ton hike option) ; enfin, un « oui » de la majorité des membres du Staff.

TECHNIQUE

Pour obtenir ta Seconde Classe, il te faudra prouver que tu as la technique scoutie bien ancrée en toi, et ce de façon polyvalente, fiable et compétente. Tu arrives à un âge où les choses n'avanceront plus toutes seules dans ta patrouille : tu vas toi-même devoir en devenir un moteur pour que la vie de ta patrouille, et de ta Troupe, en ressorte plus efficace et confortable. Dans la droite lignée des badges et du Tenderfoot en particulier, voici la liste d'acquis dont tu dois prouver la pleine possession pour être éligible « Seconde Classe » (le Staff consultera ton CP pour certains points de cette liste) :

- Connaître et savoir faire tous les nœuds utiles dans le scoutisme (nœud de tendeur, de batelier, nœud de chaise, brêlage, nœud plat).
- Savoir faire un montage tempête, une tranchée, un trou à feu.
- Connaître le morse dans les deux sens
- Être capable de diriger la patrouille en hike .
- Savoir cuisiner les repas du camp (du moins de manière rudimentaire).
- Gérer et alimenter un feu de veillée.
- Participer à l'élaboration d'au moins un sketch de patrouille de façon active.
- Participer aux plans de la construction de patrouille.

RÉFLEXION

Le temps de mener cette réflexion t'est donné avant le camp, puis, de façon plus approfondie, lors de ton hike option. Les questions sur lesquelles tu dois te pencher sont les suivantes :

- Fais le point sur ta Promesse : où en es-tu ? Es-tu sur la bonne voie ? Y penses-tu assez ? Quels articles de la Loi pourrais-tu mieux respecter ?
- Fais le point sur ta totémisation : as-tu évolué dans le bon sens depuis, dans ton rôle d'ainé ?
- Quel est le rôle d'un SP, et d'un CP dans une patrouille ? Et dans la Troupe ?
- Comment vois-tu le rapport CP-SP ?
- Quelles sont les valeurs importantes que t'a apportées le scoutisme ?
- Quelles sont tes motivations pour rester dans la Troupe ?
- Alcool/tabac/drogue/stop : quelle est ta position ?
- Que penses-tu de l'absentéisme chez les scouts ?

L'ESPRIT « SECONDE CLASSE »

Cet aspect est laissé au jugement du Staff et de ton CP. En plus du test de tes compétences techniques et de la lecture de ta réflexion, le Staff passera en revue les potentiels nouveaux Seconde Classe, dont toi. Il jugera (parfois avec l'aide de ton CP) des éléments suivants :

- Participes-tu activement aux constructions ?
- Fais-tu en sorte que le hike soit optimal (ne pas encourager au stop, etc.) ?
- Es-tu polyvalent (sport, participation aux veillées, bonne ambiance, débrouillard) ?

- Es-tu un élément fiable dans ta patrouille (en hike, etc.) ? Ne baisses-tu jamais les bras ou n'émet-tu pas d'ondes négatives autour de toi ?
- Montres-tu une réelle motivation pendant les activités ?
- Montres-tu l'exemple aux plus jeunes ? Leur expliques-tu ce que tu fais quand c'est plus compliqué (carte, constructions, etc.) ?
- Respectes-tu la Loi scout (ne pas râler ou gaspiller, être engagé, etc.) ?

PREMIÈRE CLASSE



« Le scout de première classe sait comment prouver de façon éclatante qu'il veut vivre le meilleur scoutisme qui puisse se concevoir, être de toutes les aventures en donnant le meilleur de soi-même, pour la troupe avec l'aide de Dieu »

Baden-Powell

On peut participer aux activités scoutées en spectateur ou en acteur passionné et performant. En cela le scoutisme est exigeant, car il ne t'est pas seulement demandé d'être polyvalent mais aussi d'être spécialisé dans les éléments de cette polyvalence.

La Première Classe est un attribut que reçoivent certains scouts : ceux en lesquels le Staff a pleine confiance, et qui sont les piliers de la Troupe. Il signale simplement que dans le comportement, l'esprit, le respect de la Loi scout, son porteur est un élément fort en lequel la Cinquième place sa confiance.

Ce statut n'est pas lié avec celui de CP ou de SP : il est indépendant de toute hiérarchie et n'apporte aucun privilège direct. La première classe peut être vue comme une recherche constante dans le perfectionnement et ne reflète qu'une seule caractéristique, qui est celle d'être jugé « pilier de la Troupe » et respecté par tous à cet égard.

Néanmoins, une différence tangible avec les autres scouts existe : il se peut que le Staff convoque des « assemblées » ne réunissant que les scouts de Première Classe. En effet, la Troupe les considère comme des appuis sûrs et réfléchis, et fait donc appel à eux pour certaines questions requérant une compréhension plus profonde de l'idéal scout. Ainsi, le

Staff demandera l'avis de l'Assemblée des Premières Classes sur une réforme qu'il compte mettre en place, ou sur un problème qui le taraude.

La Première Classe s'obtient d'une façon particulière. Tu devras passer deux étapes si tu veux l'accomplir : d'abord, une réflexion (pendant ton hike option) ; ensuite, un « oui » de la majorité de l'Assemblée des Premières Classes, qui estim.

RÉFLEXION

Le temps de mener ta réflexion t'est donné avant le camp, puis de façon plus approfondie lors de ton hike option. La réflexion porte sur une seule question, un seul thème, souvent au sujet de la Troupe, de ce qu'on pourrait y améliorer, des traditions qui sont bonnes à garder ou non. Tout au long de ta marche, qui se fait en solitaire, tu pourras réfléchir à cette question ou ce thème.

Le but de la réflexion n'est pas de t'embêter ou de tester ta philosophie, ni ton orthographe ou ta grammaire. Le but est de découvrir une réelle ouverture d'esprit du potentiel futur CP que tu es sur un sujet bien particulier. Le but est qu'en lisant ta réflexion, le Staff se dise : « Celui-là est un bon. » Une liste de sujets est fournie ci-dessous, mais tu peux tout à fait proposer un sujet personnel au Staff avant le hike option. Dans tous les cas, tu ne dois choisir qu'un seul thème, à développer à fond. Il ne suffit pas de répondre laconiquement sur une demi-page. Nous te demandons une réelle implication dans ta réflexion, qui doit être profonde et intelligente.

Si tu choisis un des thèmes ci-dessous, tu ne dois certainement pas répondre à chaque sous-question : ce ne sont que des pistes, que tu n'as aucunement l'obligation d'explorer. Seul le thème importe.

Thème : Les Traditions à la Troupe

- Es-tu pour la remise en question des traditions ?

- Peut-on dire de quelque chose « on le fait parce qu'on a toujours fait comme ça » ?
- Quel système proposes-tu pour modifier/supprimer/ajouter des traditions ?

☐ Thème : Les interdits à la Troupe

- Alcool chez les scouts : comment réagir ?
- Tabac et scoutisme : comment réagir ?
- Le stop en hike : est-ce vraiment tricher ?
- La technologie (GSM etc.) : pourquoi l'interdire ?
- L'argent personnel : pourquoi l'interdire ?

☐ Thème : La spiritualité et le scoutisme

- Quelle importance a la Promesse ?
- Pourquoi faire des messes, pourquoi avoir des aumôniers ?
- Quel est l'intérêt d'être accompagné d'un séminariste ?

☐ Thème : Perfectionnons la Cinquième

- Vois-tu un (des) élément(s) à améliorer dans la Troupe ? Que proposes-tu pour ce faire ? (NB : ce peut être un élément global (organisation du camp, ...) comme des éléments plus précis (le cérémonial de la Promesse,...))

☐ Thème : La Première Classe

- Que penses-tu de ce système de Première Classe ?
- Quels sujets pourraient être abordés lors des « Assemblées de Premières Classes » ? Dans quel contexte devraient-elles être convoquées ?

☐ Thème : Grands camps à l'étranger

- Quel est leur utilité ?
- Leur utilité compense-t-elle le travail et le budget qu'ils sous-entendent (économies sur plusieurs années, cotisations de patrouilles plus élevées,...) ?

- ❑ Thème : L'argent de patrouille
 - Le système actuel est-il efficace ? Y a-t-il un intérêt à récolter de l'argent de patrouille ?
- ❑ Thème : Des pionniers à Saint-Michel
 - Six ans éclaireurs : un bon plan ?
 - Être animé alors qu'au même âge, certains sont chefs ou pionniers : que penses-tu ?
 - Pour ou contre des pionniers à Saint-Michel ?

L'ESPRIT « PREMIÈRE CLASSE »

Cet aspect est laissé au jugement du Staff et des scouts qui ont déjà leur Première Classe. En plus de la lecture de ta réflexion, une Assemblée est convoquée à un moment du camp par le Chef de Troupe. Le Staff et les scouts de Première Classe passeront en revue les potentiels nouveaux Première Classe, dont toi. Ils t'accorderont soit un oui (auquel cas seule une mauvaise réflexion t'empêcherait de passer la Première Classe), soit un non (auquel cas seule une particulièrement excellente réflexion pourrait les pousser à t'accorder le statut malgré les délibérations négatives).

BADGES

À la Cinquième, un badge ne représente pas une simple suite d'épreuves qu'il faudrait réussir une par une pour obtenir immédiatement le « diplôme ». Pour pouvoir obtenir un badge, il faut avant tout adopter une attitude en adéquation avec l'objectif du badge en question. Par exemple, un scout désireux de passer son badge de naturaliste ne pourra en aucun cas être vu entrain de laisser traîner ses déchets en forêt. Cela implique qu'un badge ne peut être obtenu directement après avoir passé les épreuves nécessaires.

Au-delà de l'attitude, il est néanmoins indispensable que le badge mène à quelques connaissances spécifiques en rapport avec ce dernier. Le scout devra donc tout de même prouver ses compétences. Exemple simpliste : il serait aberrant qu'un scout obtienne son badge de secouriste sans connaître les numéros d'urgence.

L'obtention d'un badge doit donc passer par une attitude en accord avec ce badge et un minimum de connaissance permettant au scout d'être reconnu pour cette dernière. C'est pourquoi il est déconseillé de se lancer à l'assaut de plusieurs badges à la fois. Mieux vaut se concentrer à 100% sur un seul objectif. Vouloir à tout prix avoir tous les badges ne doit pas être le but recherché.

Enfin, certains badges nécessitent des formations à part entière. Un scout ne pourra donc plus obtenir de badge de secouriste sans avoir suivi une formation de premiers secours, ni obtenir de badge de bricoleur sans avoir appris les techniques d'utilisation et de conservation des outils. Dans la mesure où le Staff est rarement doté d'un réel spécialiste reconnu pour ces diverses techniques, le WE technique a été mis en place lors de l'année scoute 2013-2014. Le WE technique est inspiré des weekends brevets organisés par la Fédération. Il est uniquement destiné aux scouts de (4e et) 5e année qui, le temps de quelques heures, peuvent bénéficier

des compétences d'un ou plusieurs professionnels pour découvrir ou apprendre des choses qui leur seront utiles au camp. Les idées de formations sont multiples :

- formation aux premiers secours donnée par la Croix Rouge ;
- formation sur l'utilisation en sécurité et l'entretien correct des outils donnée par un bûcheron ;
- formation sur le feu (lancer un feu, l'éteindre correctement, s'en protéger) par un pompier ;
- formation sur l'orientation (lecture d'une carte topographique, savoir se repérer en pleine nature) par un militaire ;
- ...

Tout ce qui aura été appris lors de ce WE technique pourra, si les autres conditions sont respectées, mener à l'obtention d'un badge. Cette journée de formation fait dès lors partie intégrante de la progression scout au sein de la Cinquième Troupe. L'obtention du badge prend en général plus d'un an, et est donc un travail de longue haleine. C'est au Staff, parfois avec l'Assemblée des Premières Classes, de déterminer quel scout a obtenu quel badge.

Mentionnons pour terminer que l'obtention d'un badge n'est pas limitée aux scouts. Un membre du Staff, un séminariste ou un aumônier peut tout à fait vouloir approfondir ses connaissances dans un domaine particulier et vouloir être par la suite reconnu pour son savoir et son savoir-être.

Tu trouveras dans les pages qui suivent la description des neuf badges que tu pourras obtenir au fil de ton parcours à la Cinquième.

BADGE CAMPEUR

Le scout ayant obtenu son badge de campeur aura prouvé ses capacités de débrouillardise, de vie en groupe et de vie au camp.



CONNAISSANCES & APTITUDES

- Savoir équilibrer son sac à dos correctement.
- Choisir le terrain d'installation propice pour le coin de patrouille, en tenant compte de la beauté du site, de la nature du sol, de sa pente, de l'orientation, du ravitaillement en eau et en bois, de l'intendance et de la protection contre les intempéries.
- Savoir diriger le montage et le démontage de la tente, de jour comme de nuit et par tous les temps.
- Savoir allumer et entretenir un feu par n'importe quel temps, en respectant le terrain et les règlements forestiers.
- Maîtriser les nœuds importants et utiles chez les scouts (brêlage, tendeur, cabestan...) et savoir les utiliser à bon escient.
- Entretenir et conserver dans de bonnes conditions le matériel et les outils.
- Veiller à avoir un camp « écolo » (savon de vaisselle, tri des déchets...) et remettre le terrain en état impeccable après le camp.

ESPRIT CAMPEUR

- Préserver la nature et en faire son allié lors de l'installation du campement.

BADGE CUISINIER

Le scout ayant obtenu son badge de cuisinier aura prouvé ses qualités culinaires, tant dans l'innovation que dans la préparation, et se sera investi dans les projets culinaires de la Troupe.



CONNAISSANCES & APTITUDES

- Participer activement à la préparation de la malle cuisine pour le grand camp.
- Avoir pris part à l'élaboration et la préparation des menus des différents concours cuisine au camp.
- Savoir allumer et entretenir un feu par n'importe quel temps, en respectant le terrain et les règlements forestiers.
- Prendre part à la préparation du festin de fin de camp.
- Participer activement à l'installation de la cuisine de patrouille : table à feu, vaisselier, table de préparation des aliments, etc.
- Savoir cuisiner proprement, tenir la cuisine et le matériel de patrouille en parfait état.
- Mettre en place un composte de patrouille lors du grand camp.
- Gérer de A à Z la préparation d'un plat.
- Savoir gérer une équipe.

ESPRIT CUISINIER

- Récupérer les restes de nourriture plutôt que de les jeter.
- Préférer mettre en commun et manger tous ensemble.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Savoir construire et utiliser un four simple.

« Le scout partage et ne gaspille rien. »

BADGE SECOURISTE

Le scout ayant obtenu son badge de secouriste aura acquis les compétences mentionnées ci-dessous et se sera montré accueillant et à l'écoute des autres.



CONNAISSANCES & APTITUDES

- Suivre des cours de premiers secours (lors du WE technique ou via la Croix-Rouge).
- Connaître les principales règles de sécurité concernant les déplacements en ville et sur la route, seul ou en patrouille, de jour comme de nuit.

ESPRIT SECOURISTE

- Être attentif et à l'écoute de l'autre, surtout du scout plus jeune.
- Être disponible, tant physiquement que moralement, à tout moment.

POUR ALLER PLUS LOIN (À PARTIR DE 15 ANS)

- Suivre les cours organisés par la Croix Rouge et obtenir le Brevet Européen de Premiers Secours (BEPS – 15h de cours)
- Consolider les acquis du BEPS en obtenant le brevet de secourisme (18h de cours supplémentaires et 6h de révision + examen).

Plus d'informations sur www.croix-rouge.be/me-former/

« Le scout rend service et agit pour un monde plus juste. »

BADGE NATURALISTE

Le scout ayant obtenu son badge de naturaliste est avant tout un amoureux de la nature. Il en prend soin et incite les autres à faire de même. Il maîtrise également les différents aspects mentionnés ci-dessous.



CONNAISSANCES & APTITUDES

- Connaître et appliquer les règles de prévention d'incendies en forêt.
- Connaître les principaux bois utilisés lors de constructions scouts.
- Pouvoir situer le Nord par ciel clair, à un moment quelconque de la journée et savoir évaluer l'heure sans montre.
- Connaître et pouvoir repérer les grande et petite Ourse et l'étoile polaire.
- Pouvoir prévoir le temps en cumulant un maximum de signes.
- Réaliser un hike nature.

ESPRIT NATURALISTE

- Veiller avant tout à ce que la nature reste propre. Ne jamais abattre un arbre ou arracher des plantes sans raison ou sans autorisation. Avoir le souci de l'économie du bois lors des constructions.
- Appliquer et prôner le tri sélectif des déchets.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Savoir déterminer la hauteur et, sur un tronc coupé, l'âge d'un arbre.
- Identifier dans la nature 8 oiseaux d'après leurs caractéristiques.
- Connaître 7 constellations en se servant des alignements d'étoiles pour les retrouver.

« Le scout découvre et respecte la nature. »

BADGE PILOTE

Le scout ayant obtenu son badge de pilote aura prouvé ses compétences d'orientation, tant seul qu'en groupe et aussi bien de jour que de nuit.



CONNAISSANCES & APTITUDES

- Savoir s'orienter sur le terrain avec une boussole, une carte et les étoiles. Pouvoir situer sans hésiter l'étoile polaire.
- Savoir interpréter les différentes échelles des principales cartes actuelles (IGN et routières).
- Connaître les procédés utilisés pour reproduire la configuration du terrain (hachures, courbes de niveau...). Être capable de reconnaître un plateau, un col, un vallon, etc.
- Situer sur la carte l'endroit où l'on se trouve sur le terrain et identifier les principaux points du panorama d'après la carte.
- Réaliser un azimut.
- Réaliser un hike survie.

ESPRIT PILOTE

- Toujours privilégier la sécurité ; préférer faire un détour de plusieurs kilomètres que de prendre le moindre risque.
- Ne pas passer à travers champs en dégradant la nature sous prétexte de prendre un raccourci.

BADGE BRICOLEUR

Le scout ayant obtenu son badge de bricoleur aura prouvé ses qualités de constructeur, tout en respectant la nature qui l'entoure. Il sera également un spécialiste des nœuds, un connaisseur de l'outillage spécifique et un as de la débrouillardise.



CONNAISSANCES & APTITUDES

- Participer activement à la construction d'un pilotis et de ses composantes lors du grand camp.
- Diriger la construction, des plans à l'installation, d'une composante de pilotis de patrouille ou d'un ouvrage utile à la Troupe (autel, mât de camp, pont, goal de foot, feuillée...) en tenant compte des possibilités du terrain et en veillant avant tout à l'économie du bois.
- Avoir utilisé dans sa construction différents types d'assemblages (ex : tenon, mortaise...).
- Utiliser de manière optimale et en toute sécurité tous les outils nécessaires à la construction au camp ainsi qu'en connaître les modalités d'entretien et de réparation (lors du WE technique).
- Maîtriser les nœuds utiles à un pilotis (brêlage, tendeur, cabestan...).

ESPRIT BRICOLEUR

- Privilégier la récupération et la réparation à l'achat (malles, outils...).

POUR ALLER PLUS LOIN

- Repenser l'organisation du local de patrouille.

« Le scout ne gaspille rien. »

BADGE SPORTIF

Le scout ayant obtenu son badge sportif est avant tout un amoureux du sport et des ses valeurs. Il pourra compter sur ses capacités physiques pour mener la patrouille dans les moments difficiles et organisera des événements sportifs au sein de la Troupe.



CONNAISSANCES & APTITUDES

- Connaître les règles du rugby et du foot.
- Préparer et animer plusieurs gym du matin.
- Arbitrer différents matchs de rugby ou de foot.
- Initier la Troupe à un sport méconnu.
- Avoir des notions de secourisme en cas de blessures (bandage en cas d'entorse, positions de sécurité adéquates...).

ESPRIT *SPORTIF*

- Respecter et prôner les valeurs du sport, tant au camp que pendant l'année.
- Être persévérant et enthousiaste, même en cas de défaite.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Organiser un tournoi inter-patrouilles durant l'année ou le grand camp.

BADGE TROUBADOUR



Le scout ayant obtenu son badge de troubadour aura fait ses preuves en matière d'organisation et d'animation de veillée et aura toujours montré une attitude positive et motivante.

CONNAISSANCES & APTITUDES

- Organiser et animer la majorité des veillées durant l'année et le grand camp dans les règles de l'art.
- Connaître les principaux chants de la Troupe.
- Participer activement à la réalisation d'un ou plusieurs articles humoristiques pour les *Potins de la Cinq*.
- Organiser une chorale lors des célébrations.
- Réaliser des articles humoristiques pour le panneau actu.

ESPRIT TROUBADOUR

- Participer à l'ambiance de Troupe par sa bonne humeur et son implication dans l'esprit de la Cinquième.
- Toujours voir le côté positif des choses et encourager les autres à faire de même.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Lancer un nouveau chant à la Troupe.
- Entamer ou poursuivre une réforme du chansonnier.
- Imaginer une nouvelle rubrique pour les *Potins de la Cinq*.

« Le scout sourit et chante, même dans les difficultés. »

BADGE ARTISTE

Le scout ayant obtenu son badge d'artiste se sera, au fil de ses années scout, illustré dans le domaine de la musique ou du graphisme.



BREVET DE MUSICIEN

- Accompagner et participer activement à la préparation de la majorité des veillées durant l'année et le grand camp.
- Accompagner la majorité des célébrations.
- Faire connaître une nouvelle chanson à la Troupe.

BREVET DE GRAPHISTE

- Participer activement à la réalisation et la mise en page des *Potins de la Cinq* en y ajoutant des illustrations personnelles.
- Réaliser des illustrations pour le Petit Cinquième, le chansonnier ou le site de Troupe.
- Réaliser des articles pour le panneau actu.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Entamer ou poursuivre une réforme du chansonnier.
- Entamer ou poursuivre une réforme des *Potins de la Cinq*.
- Repenser la décoration du local de patrouille.

ROLES

ÊTRE CP

« Je vous demande à vous, chefs de patrouille, de former vous-mêmes vos patrouilles : vous pouvez prendre en main chacun de vos scouts et en faire de braves garçons. Il ne sert à rien d'avoir un ou deux types épatants et les autres qui ne valent rien. Il faut vous appliquer à ce qu'ils soient tous à la hauteur. Le plus important pour cela est l'exemple que vous donnerez vous-mêmes : ce que vous ferez, vos éclaireurs le feront aussi. Montrez leur que vous savez obéir à des ordres, qu'ils soient donnés de vive voix ou par écrit, et que vous les exécutez en l'absence du chef comme en sa présence. Montrez leur que vous savez gagner des insignes de capacité et vos garçons suivront vos conseils sans grande dépense d'éloquence. »

Baden-Powell, l'investiture du CP

Le CP est le meneur de la patrouille durant les activités de Troupe. C'est à lui que revient la tâche de motiver et de guider sa patrouille, tout en veillant à impliquer l'ensemble des membres dans la dynamique de patrouille.

Il est en effet primordial que celui-ci accorde une importance toute particulière à la transmission des savoirs et traditions au sein de la patrouille, tout en permettant à chaque membre de la patrouille d'y contribuer à sa manière. Il a le devoir d'y intégrer les nouveaux éléments et de former les générations futures.

Au quotidien, durant l'année scoute, c'est lui qui sera en charge de mener à bien le projet de patrouille, en chapeautant par exemple les comptes et en planifiant les camps et réunions de patrouille. C'est également lui qui est responsable du bon fonctionnement de la patrouille vis-à-vis des parents et du Staff, avec lesquels il entretiendra une relation privilégiée.

C'est pourquoi ce poste est exigeant et demande un véritable investissement de la part du CP. Il s'agira d'un travail quotidien qui demandera un temps certain, mais gratifiant et indispensable au bon fonctionnement de la Troupe. Ainsi, accepter le rôle de CP n'est pas une décision à prendre à la légère, mais doit être un choix réfléchi.

INVESTITURE DU CP

L'investiture du CP fait partie des rituels effectués au rassemblement de fin de camp. Le CT, après avoir annoncé la composition des nouvelles patrouilles, fait prêter serment aux nouveaux CP, qui s'engagent non seulement vis-à-vis des scouts de leur patrouille, mais plus largement vis-à-vis de toute la Cinquième. Le reste de la Troupe accepte cet engagement, plaçant ainsi sa confiance dans ces nouveaux leaders de la Cinquième.

ÊTRE SP

Le SP n'a pas seulement un rôle consultatif, mais se doit d'épauler le CP dans la gestion de la patrouille : le CP demandera conseil à son second au moment de prendre une décision importante. Une bonne communication au sein du binôme est donc essentielle.

En pratique, celui-ci aura deux responsabilités principales. D'une part, la gestion du matériel de patrouille et de l'aspect technique. D'autre part, la gestion du budget de patrouille en coordination avec le CP. Dans ces deux volets, il privilégiera une approche durable et axée sur le long terme pour le futur de la patrouille.

INVESTITURE DU SP

L'investiture du SP est similaire à celle du CP : au rassemblement final, le nouveau SP s'engage devant la Troupe à faire de son mieux pour secondar son CP. La Troupe reconnaît son engagement et accueille son nouveau rôle avec confiance.

Partie III

Technique

Cette troisième partie est une véritable mine d'informations concernant la vie en autonomie. Elle te permettra, par exemple, de fabriquer ta propre cuisine en pleine nature, tout en étant capable de faire les mets les plus savoureux. Elle te permettra aussi de construire en toute sécurité des pilotis qui te feront dormir à 2 mètres du sol. Sans oublier toutes les techniques pour être un passionnant conteur d'histoires.

OBSERVATION

LES PISTES

Une activité intéressante est d'observer les traces laissées par quelqu'un passé avant toi. B.P. raconte qu'un jour aux Indes, un soldat de cavalerie avait disparu. Tous ses camarades battaient la campagne pour le retrouver.

Ils rencontrèrent un jeune indigène et ils lui demandèrent s'il n'avait pas vu de soldat. Le gamin leur répondit:

— S'agit-il d'un soldat très grand, montant un cheval rouan qui boite un peu?

— En effet, où l'avez-vous vu?

— Je ne l'ai pas vu, répond le gamin, mais je sais où il est passé.

Il leur expliqua qu'il avait vu ses traces. Il les conduisit à la piste de l'homme. On voyait que le cheval boitait car une des empreintes était moins marquée et le pas correspondant, plus court. Le cheval s'était frotté contre un arbre et des poils étaient restés collés à l'écorce de sorte qu'on pouvait voir que le cheval était rouan.

— Mais comment savez-vous que le soldat était très grand?

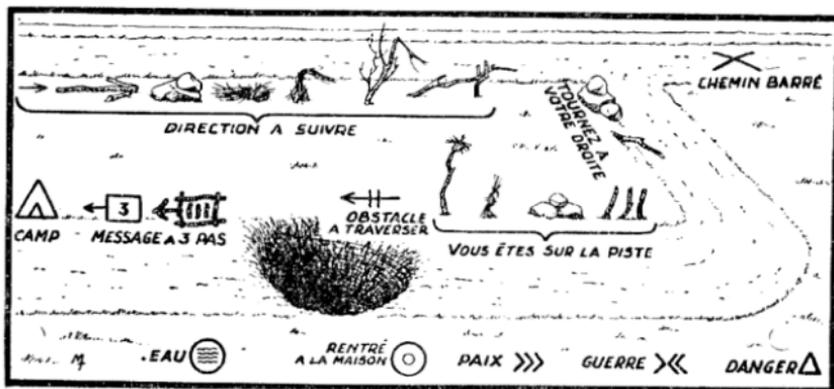
— Voyez cette branche fraîchement cassée. Seul un homme très grand a pu l'atteindre.

Un scout expérimenté remarque très vite tous ces indices, les rassemble et en tire des conclusions. Un Tenderfoot ne devient aussi adroit qu'à force d'exercices. Le premier stade est de lire les signes que quelqu'un a laissés exprès pour te guider. Lorsqu'une patrouille a envoyé un scout en avant, celui-ci laisse des signes sur son chemin et toute la patrouille pourra le rejoindre facilement.

TRACER UNE PISTE

Une piste est une série de signes plus ou moins conventionnels que tu as disposés le long d'un parcours pour permettre à un autre scout de te rejoindre. Une autre sorte de piste est la trace naturelle laissée par un homme, une bête, un véhicule; voyons d'abord la piste réalisée au moyen de signes conventionnels.

Les signes de piste se mettent toujours du côté droit du chemin: il ne faut pas que les passants les remarquent, ni les détruisent en marchant.



Un scout ne laisse pas de signes que le premier passant venu peut voir et comprendre: les éclaireurs ont leurs signes à eux, qu'eux seuls sont capables de comprendre et de reconnaître. Ils emploient les signes des bois: cailloux, bouts de bois, herbes nouées, branches cassées, branches de chêne et là où il n'y a pas de chêne, fleurs, fruits, champignons, mousse, écorce. Plus le chemin est sinueux, plus les signes doivent être rapprochés. Mais en compensation, plus les suiveurs sont expérimentés, plus on peut espacer les signes. Sur une route droite, il est inutile de multiplier les signes. Quand il y a un long parcours à faire sur une route, il vaut mieux disposer un message caché.

Les signes de piste ne doivent jamais être trop grands: 10 à 15 cm sont généralement suffisants. Lorsqu'on se sert de bouts de bois pour tracer des signes, il est bon d'en doubler les éléments (deux bâtonnets au lieu

d'un pour le signe de direction). La nature est assez maligne pour nous embrouiller. Il est bon aussi de doubler les signes.

Une piste ne suit pas nécessairement un chemin. Il se peut qu'on doive passer à travers tout. A travers bois, on casse généralement un rameau tous les 6 ou 7 pas, en le penchant dans le sens de la marche. Si la piste doit traverser une prairie, un champ, ou un quelconque espace découvert, le mieux est de trouver un repère visible à une certaine distance et de laisser un signe dirigeant le pisteur directement vers ce repère.

Il est bon, quand tu traces une piste et que tu as disposé un signe, de reculer de quelques pas pour vérifier si le signe est assez lisible ou assez discret. Tu le modifies au besoin. Il vaut encore mieux tracer la piste à deux. Le premier dispose les signes, le second marche une vingtaine de mètres en arrière et voit si les signes sont bons.

En patrouille, en tête le CP dirige le travail. Deux ou trois scouts rassemblent les matériaux nécessaires (branchettes, pierres, feuilles, etc.) et posent les signes là où le C. P. l'indique. On gagne ainsi beaucoup de temps. A l'arrière-garde au besoin, le second et un autre scout vérifient la piste et corrigent les signes.

Une manière amusante de tracer des pistes est de se servir d'un fer de traqueur. C'est un fer en forme de patte de chevreuil, de cerf ou d'autre bête dont on imprime l'empreinte dans la terre, pourvu que le sol soit assez mou. Le fer se fixe au soulier ou au bout d'un bâton. Un bâton dont le bout est taillé en forme de signe convenu peut aussi servir à marquer des empreintes dans le sol. On peut encore faire une piste par la simple trace qu'on laisse en marchant.

Dans ce cas, il faut veiller à ce que l'empreinte soit nettement marquée de place en place: choisir l'endroit où poser le pied. Nous nous sommes déjà bien amusés en suivant une trace rencontrée au hasard d'une promenade, dans un bois, pour voir où s'était rendu le piéton, le cycliste

ou le chariot, qui était passé par là; il n'y a d'ailleurs pas très longtemps, grâce à une trace de vélo, j'ai pu trouver un bûcheron qui travaillait dans la forêt à plusieurs kilomètres du village et à qui je devais demander des renseignements.

Pour s'exercer à suivre une piste laissée sur le sol par un passant, on envoie en avant un scout traînant derrière lui une bûche dans laquelle on a fiché des clous. Il y a moyen de faire ainsi un beau jeu de poursuite.

On peut tracer des pistes au moyen de signes de tous genres: bouts de laine, légères marques à la rape sur le tronc des arbres (ceux-ci n'en souffriront pas car l'écorce est à peine entamée). L'ail est une belle astuce: on frotte l'écorce des arbres avec une gousse d'ail, toujours à la même hauteur. Une piste à l'odeur est tout indiquée la nuit.

Des bouts d'allumettes glissés entre deux boursoufflures d'écorces, toujours à la même hauteur. De même, des punaises ou des épingles. Une piste peut être faite au moyen de messages cachés, mentionnant chacun un gisement: l'emplacement du message suivant.



LECTURE DE TRACES

Si tu veux t'exercer à la lecture des traces, sers-toi d'un « trackodrome ». Choisis une surface bien plane, ratisse-la et fais-y une trace, soit en courant, soit en marchant et non chargé, poussant une brouette, etc. Puis, regarde et compare.

Un bon jeu consiste à faire, en patrouille, une trace sur le trackodrome et puis à inviter une autre patrouille à venir la déchiffrer. On fait ensuite la revanche. Il y a là matière à un excellent concours.

Ce qu'un bon scout sait relever aussi, ce sont les empreintes des animaux, surtout des animaux sauvages. Mais pour les connaître, il est bon de posséder quelques modèles. A cet effet, commence par prendre des moulages d'empreintes. Ces moulages constituent de bons souvenirs de vos expéditions et permettent aux tenderfoots de la patrouille d'apprendre plus facilement à reconnaître les empreintes.

MOULAGES

Voici comment procéder. Tu commences par dégager l'empreinte de divers débris, feuilles mortes, morceaux de bois, qui ne feraient que gâcher le moulage. Tu entoures ensuite ton moulage d'une bande de carton, de métal, d'écorce, afin d'empêcher ton plâtre de couler. Tu gâches alors ton plâtre dans un récipient quelconque. Tu dois ajouter doucement l'eau au plâtre et mélanger. Il faut qu'il atteigne la consistance d'une crème assez liquide. Cette façon de procéder permet une prise plus rapide. Un peu de sel ajouté au mélange accélère également la prise.

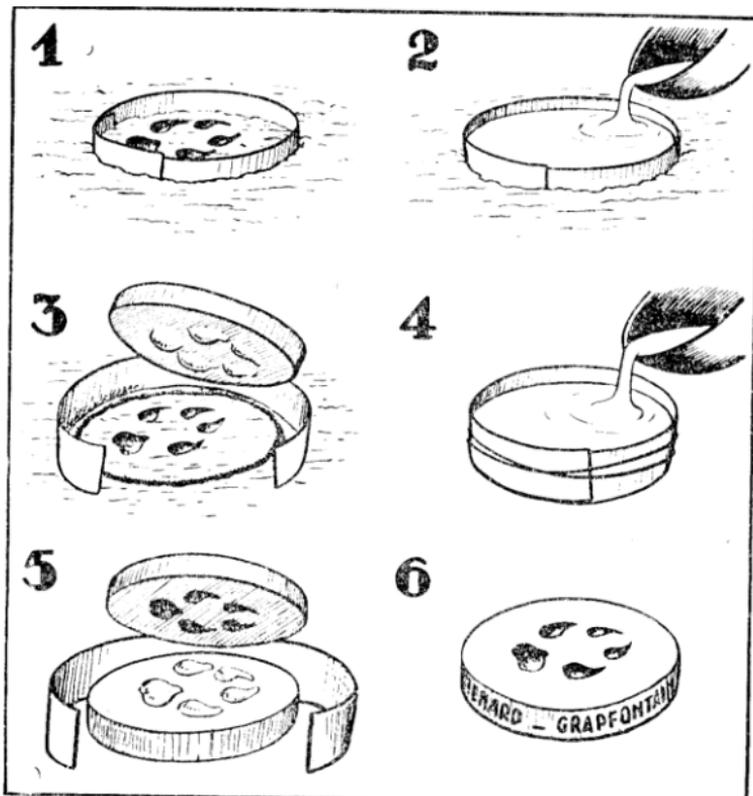
Tu coules le plâtre dans l'empreinte et tu attends qu'il durcisse. Il faut compter un quart d'heure. Tu retires alors le moulage et avec la pointe d'un couteau ou d'un crayon, tu enlèves délicatement la terre qui peut y adhérer. Tu obtiens ainsi ce qu'on appelle un négatif.

Pour obtenir un positif, c'est-à-dire la reproduction exacte de l'empreinte sur le sol, tu attends d'être rentré chez toi, car le travail doit être fait avec soin.

Et voici comment tu opères:

- enduis le négatif d'huile afin d'éviter que le plâtre que tu vas verser ne se soude au négatif;
- ménage une cuvette au moyen de carton et de ficelle; verse le plâtre et attends la prise;
- démoule: ceci se fait facilement grâce à l'huile dont le négatif a été enduit;

- inscris sur le positif: nom de l'animal, lieu, date.



LES ASTUCES DU BON TRAQUEUR

Si tu suis une piste, quelques règles importantes sont à retenir :

1° — ÉTUDIE UNE EMPREINTE. Regarde-la bien. Fixe en les détails dans ton esprit. Au besoin, fais-en un croquis. Prends-en bien les mesures. Grâce à cela, si d'autres traces croisent la piste, tu pourras retrouver celle qui t'intéresse.



2° — REGARDE LA PISTE À CONTRE-JOUR. Si le soleil brille, il crée une ombre dans la trace. Si tu tournes le dos au soleil, ces ombres seront invisibles. Mais si tu te places face au soleil, ces ombres apparaîtront nettement. Même si suivre la piste t'oblige à marcher avec le soleil dans le dos, il sera bon que tu te retournes de temps en temps pour bien voir la piste avec l'aide du soleil. De plus, te retourner t'aidera à retrouver ton chemin au retour.

3° — PRENDS UNE VUE D'ENSEMBLE. Il ne faut pas suivre une piste avec ton nez par terre. Regarde devant toi et essaye de voir la piste qui s'éloigne; marche d'un bon pas le long de la piste et non sur la piste.

Tu peux suivre une piste alors qu'aucune empreinte n'est nettement visible: dans l'herbe par exemple, l'ensemble de la trace se marquera nettement parce que les brins d'herbe qui ont été foulés reflètent la lumière différemment et paraissent autrement colorés que le reste de la prairie. De même dans les buissons, les feuilles auront été retournées, des branches froissées, des rameaux cassés. Individuellement, ces détails t'échapperont, mais l'ensemble sera plus visible.

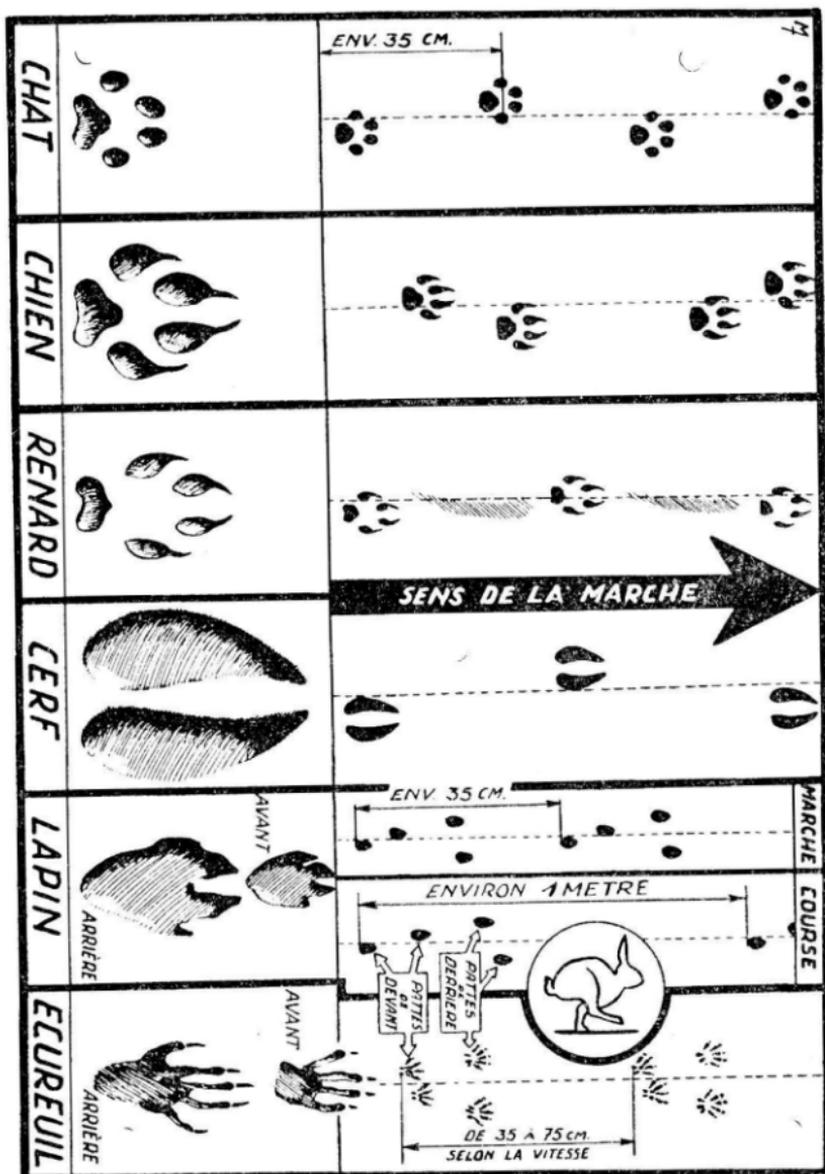
4° — METS-TOI A LA PLACE DE TON GIBIER. Dis-toi: « Si moi j'avais été ici, dans les mêmes conditions, qu'aurais-je fait ? »

B.P. raconte qu'il avait trouvé la piste d'un sanglier dans un marécage boueux. Il l'a suivie. Mais bientôt la piste déboucha sur une



étendue pierreuse et nue. B.P. planta un repère à côté de la dernière empreinte visible puis se dit: « Maintenant, si j'avais été sanglier, où aurais-je été? » Et il inspecta le paysage. À une certaine distance devant lui, il y avait une épaisse haie de cactus : il s'y trouvait deux brèches. Il alla droit à l'une des brèches et retrouva la trace du sanglier.

5° — RECHERCHES EN CERCLES. Si la piste se perd, plante un repère à côté de la dernière empreinte et décris un cercle autour de ton repère. Si tu ne trouves rien, décris un cercle plus grand. Si toute une patrouille est sur la piste, le mieux est d'envoyer deux scouts en avant décrire un cercle, tandis que le reste de la patrouille attend à côté de la dernière empreinte. Si tous partaient à la recherche, il y aurait bien des chances que les traces soient abîmées et la piste perdue pour de bon.



LA STALKING

L'ART DE PASSER INAPERÇU

Avec l'expérience, tu apprendras que pour être un bon « stalker » (et tout bon scout est un stalker) il faut que dans le paysage rien ne décèle la présence d'un être vivant, ni bruit, ni mouvement, ni odeur.

Pour t'aider à devenir un bon stalker, je vais te rappeler quelques règles générales, indispensables.

1° — LE FOND ET LES LIGNES

Dis-moi, qu'est-ce qui se remarque le mieux? Tout ce qui se découpe sur un fond qui le fait ressortir; par exemple, une personne habillée de couleurs claires marchant le long d'un bois d'épicéas.

Tu vois l'importance du fond. D'où la première règle : ne pas trancher sur le fond et, évidemment, ne pas se découper sur le ciel. Il faut, au contraire, te confondre avec le fond. Marier les couleurs et estomper les lignes.

Tu connais les bâches militaires bariolées. Elles sont un excellent camouflage. Si tu couvres de taches de peinture verdâtres et brunâtres une vieille toile de jute, tu auras un vêtement camouflant rudimentaire.

Tu peux évidemment peindre les deux faces de la toile, l'une formant un ensemble plus clair, l'autre un ensemble plus foncé, de manière à t'adapter à différents fonds.



Veille également à camoufler les genoux, les mains (gants) et le visage (peinture ou filet de camouflage).

Il suffit de regarder la photo d'un zèbre pour se rendre compte qu'il est important de briser les lignes. Tâche de te figurer à quoi ressemblerait cet animal s'il était entièrement strié horizontalement? Rien n'attire l'attention autant que les lignes ou les arêtes régulières. Les arêtes formées par le chapeau, le sac, les épaules, etc. doivent être brisées par des herbes ou des petites branches. Mais il ne s'agit évidemment que de briser les lignes et non de se transformer en buisson ambulante. Si la veste de camouflage est bien faite, quelques herbes suffisent.



Faute de filet, les lignes du visage seront avantageusement brisées par des traits de bouchon brûlé faits sur l'arête du nez, les pommettes, la pointe du menton et la pointe des oreilles.

Prends garde aussi à ne pas te faire reconnaître à ton ombre. Profite, d'autre part, des jeux d'ombre et de lumière provoqués par le soleil donnant entre les feuilles.

2°— IL FAUT SAVOIR RAMPER CONVENABLEMENT

Quand tu es à une certaine distance de ton but, il peut suffire de marcher fléchi, surtout si des buissons peuvent te dissimuler. Mais si tu approches davantage, tu devras ramper sur les genoux en prenant bien soin de ne pas lever trop haut ton postérieur. Il faut te mettre un peu sur le côté.

Mais quand tu seras près du but, il faudra souvent ramper. La bonne manière consiste à pratiquer une sorte de crawl, le corps et les membres plaqués sur le sol et la tête inclinée sur une joue. On avance en s'aidant d'une jambe et des bras sans soulever les coudes ni les genoux et en laissant traîner l'autre jambe. Attention aux pieds qui doivent rester couchés à plat, comme s'ils étaient cassés.



Il faut te servir de tous les abris que le terrain te donne, touffes de bruyères, taches d'ombre, etc. Le chemin le plus sûr n'est presque jamais la ligne droite. Crains comme la peste les endroits ensoleillés, car le soleil fait tout briller: un bouton, un pli de ta chemise donnera un reflet qui te trahira.

3°— IMMOBILITÉ

On remarque toujours mieux un type qui bouge qu'un type qui ne bouge pas. Un scout appuyé à un arbre à la lisière d'un bois peut parfaitement être invisible, tant qu'il reste immobile. S'il fait n'importe quel mouvement brusque, il sera vu.

La règle: **RESTER IMMOBILE. NE BOUGER QUE PAR MOUVEMENTS TRÈS LENTS.**

Pour stalker, il faut avoir le temps. Aussi faut-il savoir « geler ». Quoi que tu fasses, où que tu circules, si tes sens en éveil te révèlent un ennemi ou un gibier, plutôt que de t'enfuir ou de te dissimuler, **GÈLE SUR PLACE.** Quelle que soit la position que tu occupes, avec un pied en l'air au besoin, deviens instantanément aussi immobile qu'une statue.



Si tu veux guetter des animaux, tu peux les observer bien à ton aise, pourvu que tu ne bouges pas. Ils ne s'occuperont pas plus de toi que si tu n'y étais pas, même si tu n'es pas dissimulé.

N'oublie pas que les animaux sauvages ont l'odorat très fin et que ton simple passage à travers un bois répand et laisse derrière toi un flot d'odeurs puissantes et révélatrices à des narines sauvages. De même, le vent porte au loin le bruit que tu fais.

5° — LE SILENCE EST DE RIGUEUR

Quand certaines patrouilles sont en promenade, on peut déceler leur présence à 500 mètres : le gibier n'a pas à veiller, il est prévenu à temps par le chahut.

Ce n'est pas de ce silence-là qu'il s'agit. Exerce-toi à ne faire aucun bruit. On ne marche pas n'importe comment. Il faut bien lever les pieds, ne jamais les traîner : il faut les poser doucement et souplement pour ne pas faire craquer les branches ou les feuilles mortes.

6°— LA DISCIPLINE

Ceci est surtout vrai pour le travail en patrouille. Il faudra répéter des dizaines de fois tel exercice ou tel mouvement, en comprenant le pourquoi de chaque geste. Diviser la patrouille en deux escouades, l'une exécutant, l'autre faisant les remarques utiles. La patrouille en marche aura un expert chargé de se mettre dans la peau de l'ennemi. La nature du terrain et de l'opération indiquera s'il vaut mieux progresser en file indienne, en ligne horizontale, en tête de flèche ou par petits groupes. L'essentiel est en tout cas de garder toujours le contact, de convenir d'un code de signaux faciles et rigoureusement silencieux: gestes du bras, de la main, etc.

En cas de halte, prévoir la protection circulaire de la patrouille. Ainsi, si l'on est en file indienne, le premier se couchera avec la tête vers l'avant, le dernier avec la tête vers l'arrière et les intermédiaires alternativement, $\frac{1}{4}$ gauche, $\frac{1}{4}$ droite, $\frac{1}{2}$ gauche, $\frac{1}{2}$ droite, $\frac{3}{4}$ gauche, $\frac{3}{4}$ droite, mais en veillant à avoir toujours un œil fixé sur le chef de patrouille.

La discipline s'imposera même dans les secteurs calmes si l'on veut éviter de laisser derrière soi de dangereux indices.

Le chef de patrouille tâchera toujours de connaître d'avance le terrain sur lequel il aura à patrouiller (étude de la carte, envoi d'éclaireurs, etc.).

LA PHOTO ET AUTRES ACTIVITÉS

Le stalking est, tu le vois, un art difficile. C'est pour cela qu'il est une activité si amusante.

B.P. raconte qu'il est aussi difficile de stalker un lapin qu'un lion. Imagines-tu la difficulté qu'il y a à approcher une bande de lapins folâtrant le matin dans un pré? Il y a pourtant moyen de les photographier. C'est une chasse plus emballante que celle qui consiste à les tuer.

Si tu veux t'y exercer, tu dois essayer d'observer de près (et peut-être de photographier) un oiseau qui niche dans ton jardin, sans que la couveuse ne s'envole de son nid. Faire le dernier mètre qui te sépare du nid pourra exiger une demi-heure, sans faire de bruit, sans remuer de branches, sans donner un jeu d'ombres qui alerterait l'oiseau, bref sans te faire voir.

Tu devras peut-être rester « gelé » pendant un quart d'heure parce que l'oiseau te semble avoir été alerté. Il faudra l'habituer à cette masse voisine de son nid et le persuader par ton inertie qu'elle est inoffensive. Comment veux-tu que l'oiseau sache que tu n'as pas de mauvaises intentions?

Un excellent exercice consiste à s'exercer en patrouille par des jeux d'approche. Un scout se place à 200 mètres et les autres s'efforcent de l'atteindre sans se faire voir ni entendre. On peut commencer en terrain assez couvert puis compliquer peu à peu en choisissant un terrain plus dénudé.

Un autre jeu : une moitié de la patrouille se place le long de la lisière d'un bois à 100, 200 ou 500 mètres, au delà d'un terrain découvert. Les scouts doivent se dissimuler en un temps limité. Alors les autres examinent la lisière du bois et tâchent de les découvrir. Ils approchent lentement et appellent au fur et à mesure (morse à bras ou sémaphore) ceux qu'ils découvrent.

ESTIMATIONS ET MESURES

Savoir estimer, d'un coup d'œil, la hauteur d'un arbre ou d'un rocher, la largeur d'une rivière, vient souvent à point. Demande à un garde-forestier combien de mètres cubes de bois on pourra tirer d'un arbre, il te dira: « Deux mètres cubes et demi ». Tu peux être certain qu'il ne s'est pas trompé de plus de 10%.

Comment y est-il arrivé? Il a pris l'habitude d'estimer et de mesurer pour vérifier son estimation. Si tu veux apprendre à estimer, fais de même.

Lorsque tu estimes des hauteurs et des distances, il y a un tas de facteurs qu'il faut faire entrer en ligne de compte, ainsi l'état de l'atmosphère, ta position par rapport au soleil, le fond, etc. Tu auras tendance à juger trop longue une distance estimée sur l'eau ou dans la neige, ou encore sur une étendue plate. De même, vers le haut ou vers le bas, ou avec le soleil dans le dos, ou par temps brumeux. Au contraire, si tu es couché ou à genoux, ou si l'objet observé est dans l'ombre, ou encore s'il est de même couleur que le fond, tu auras tendance à juger les distances trop courtes. De même en terrain accidenté ou par temps très clair.

Avant tout, pour mesurer, il te faut un mètre. Tu en portes d'ailleurs toujours un avec toi: toi-même. Il suffit que tu possèdes quelques repères.

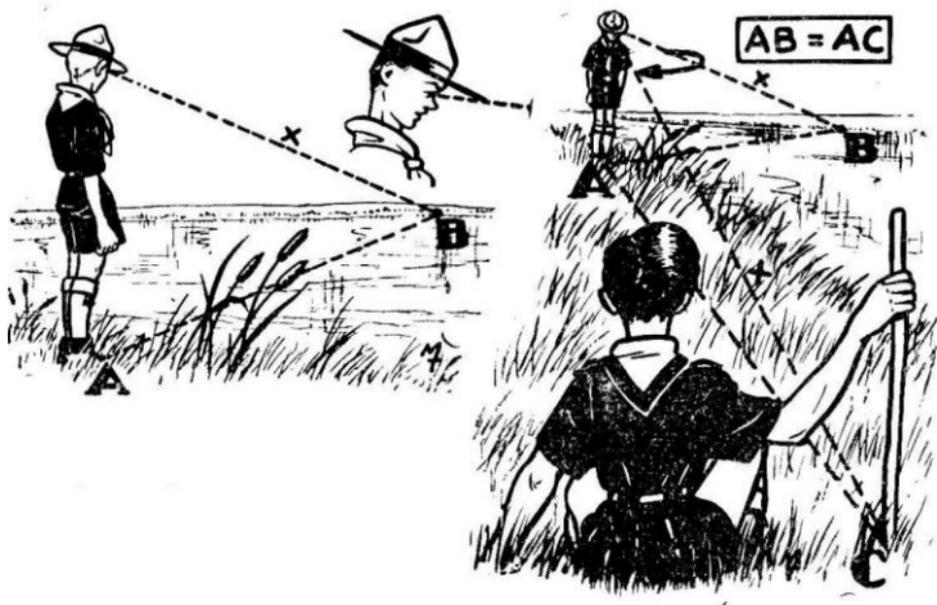
Longueur de ton index, de l'empan (écartement pouce et petit doigt), de la coudée, hauteur de l'os de ta hanche, de la taille, de la taille bras levé, longueur de ta bottine et de ton pas.

LES DISTANCES

Voici quelques procédés pour prendre des mesures sur le terrain : la largeur d'une rivière, par exemple.



Cette méthode convient pour les rivières plus étroites, la première pour les rivières plus larges.



3°— LA VITESSE DU SON

Ainsi, si tu vois tirer un coup de fusil au loin, ou si tu vois un éclair, tu comptes le nombre de secondes qui s'écoulent entre la lueur et le bruit. Comme le son parcourt 340 mètres à la seconde, une simple multiplication te donnera une distance approximative.

LES HAUTEURS

Pour mesurer les hauteurs, un arbre par exemple, il y a différents trucs.

1°— LE PROCÉDÉ DU CRAYON

C'est la méthode la plus rapide. Au moyen d'un crayon ou d'un bâton tenu à bras tendu, tu reportes autant de fois que nécessaire une hauteur connue sur la hauteur inconnue à estimer. La mesure de base peut soit

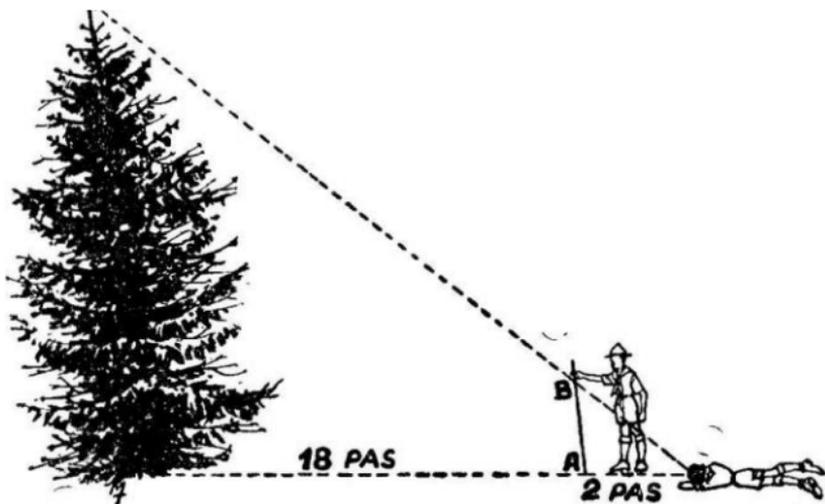
être mesurée d'avance par toi : 1 m ou 2 m indiqués d'une manière quelconque en partant de la base, soit être la hauteur d'un autre scout.

Une variante plus précise est celle de la hauteur renversée. Après avoir couvert toute la hauteur de l'objet au moyen de ton crayon, tu tournes celui-ci de 90° et tu demandes à un autre scout d'aller se mettre à l'endroit que désigne l'extrémité du crayon. Il suffira dès lors de mesurer sur le sol la distance entre le scout et le pied de l'objet. Cette distance est évidemment égale à la hauteur recherchée.



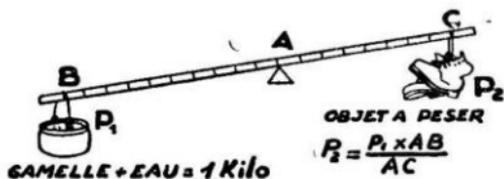
2° — LA MÉTHODE DU BÂTON

À partir du pied de l'arbre, marche 18 pas et plante un bâton. Marche encore deux pas dans la même direction, et marque la place. Puis, couche-toi : les décimètres te donneront la hauteur de l'arbre en mètres.



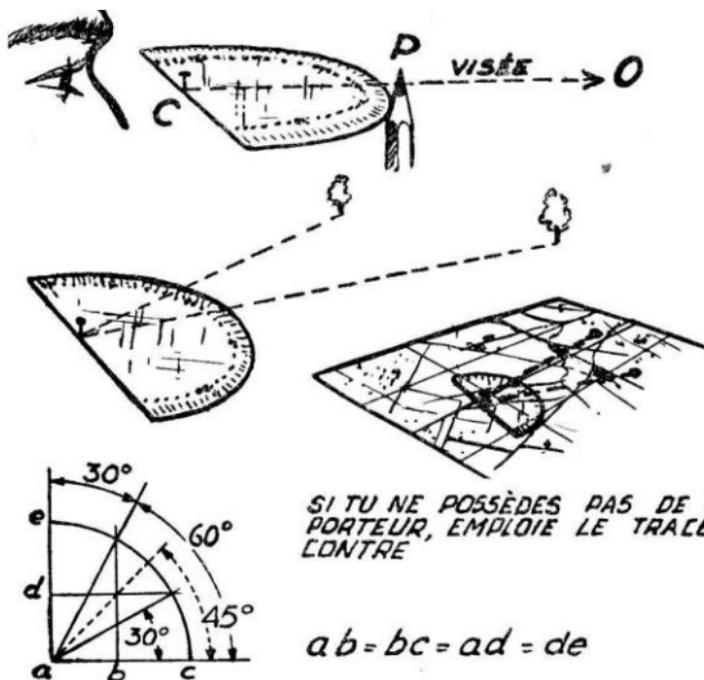
LES POIDS

Il y a moyen de faire une balance avec un bâton gradué. Si tu sais combien pèse ta gamelle pleine d'eau, procède comme suit: pends ta gamelle à un bout du bâton et l'objet à peser à l'autre bout. Fais ensuite glisser le bâton sur le point d'appui, jusqu'à ce qu'il se trouve en équilibre. Mesure les distances AB et AC et fais le calcul suivant : multiplie le poids de ta gamelle par la distance AB et divise le produit par la distance AC. Tu auras le poids de l'objet à peser.



LES ANGLES

Pour mesurer un angle, sers-toi d'un rapporteur. C'est une opération assez délicate. Un rapporteur en matière plastique est plus pratique. Il faut piquer une pointe, une épingle par exemple, au centre du rapporteur (C). Tu peux te servir de la pointe du crayon ou de ton canif comme deuxième repère (P). Pour viser, tu places P dans l'alignement CO. Tu lis la graduation à côté de P.



LE TEMPS ET LES NOMBRES

Estimer les temps avec une approximation suffisante est une question de pratique : exerce-toi à compter les secondes et vérifie souvent. Si ta marche est bien régulière, si tu as l'habitude d'avancer à la même allure, tu sauras, d'après le chemin que tu as parcouru, depuis combien de temps tu es parti. Inversement d'ailleurs, si tu as une montre en poche, tu

sauras quelle distance tu as parcourue d'après le temps pendant lequel tu auras marché.

Il est souvent amusant et intéressant de vérifier tout cela en patrouille. Évaluer les nombres est aussi un sport : « Combien y a-t-il d'arbres dans ce verger ? ». Chacun indique un nombre. Ensuite, on vérifie. Avec un peu de pratique, tu deviendras très fort.

Si tu veux estimer le nombre d'objets répartis sur une grande étendue (par ex., combien de personnes il y a dans une salle, combien d'arbres dans un verger), tu comptes rapidement le nombre d'objets se trouvant sur le quart ou le dixième de la surface, puis tu multiplies.

PIONNIERISME

Avant d'attaquer les différentes techniques du pionniérisme, il est important d'avoir de bonnes notions des différents outils utilisés. Les outils principaux que nous traiterons sont la hache, la scie, le ciseau à bois, le maillet et le couteau.

LA HACHE

TYPES DE HACHE

Deux types de hache devraient être à portée de main :

- Une hachette pour les petits travaux. C'est la plus maniable et la plus utile.
- Une hache de bûcheron pour abattre les arbres, à défaut d'avoir une tronçonneuse. Sa lame est plus large que la hachette, plus lourde et le manche est beaucoup plus long afin d'avoir un élan avant de cogner sur le bois.



Les *haches d'abattage* ont pour vocation de couper les arbres et de les ébrancher une fois à terre. Lourdes et puissantes, leur maniement est physique.

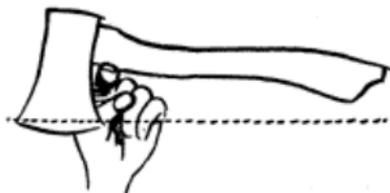


La *hachette* sert à refendre les bûches. Légère, elle se manie d'une seule main.



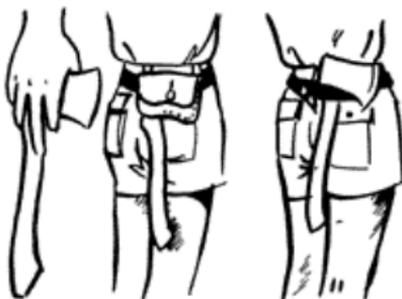
Le *merlin* est la hache par excellence de la fente des bûches. Plus lourd que la hache, il les fend dans le sens du bois.

Une bonne hachette doit être équilibrée. Fer lourd : manche lourd. Sinon, elle ne « travaille » pas. Les professionnels qui font des concours de bûchage (surtout en Amérique Nord) possèdent des haches valant plusieurs centaines de dollars! La lame est faite d'un acier trempé spécial et le manche à partir d'une excellente essence d'arbre de bois dur.



TRANSPORT

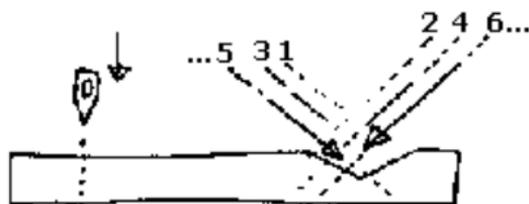
Le portage sous gaine est le seul sérieux. Il arrive que, pour un court instant, on la porte nue mais c'est très dangereux. Lorsqu'on ne peut la fixer à la ceinture, on la transporte dans sa main de deux manières : soit comme l'image à l'extrême droite (le manche vers le bas) ou soit à l'envers (le manche vers le haut, en parallèle avec l'avant-bras). On ne la transporte pas sur l'épaule comme un pic de mineur ou par le bout du manche, en la balançant... Les raisons sont évidentes !



UTILISATION

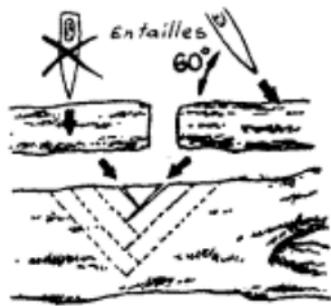
Couper le bois sur une bûche et non directement sur le sol ou dans le vide. Ne jamais frapper perpendiculairement. Attaquer en biais. Ne pas la planter dans la terre non plus. Cela use la lame prématurément et il y a de forte possibilité de tomber sur une pierre, ce qui endommagerait la lame.





Non, pas de coups droits

Oui, des coups obliques en alternance



Il est important de ne pas utiliser la hache du côté du tronc où tu es placé; elle pourrait glisser et te blesser. Assure-toi que le tronc se trouve entre toi et les branches à couper.



Lorsque tu fends du bois, ne reste pas les jambes tendues; tu pourrais te blesser. Plie légèrement les genoux pour que la hache heurte le sol en cas de dérapage.



Lorsque ta hache est coincée, ne fais surtout pas de mouvement de torsion de gauche à droite, le manche ne résistera pas. Fais des mouvements de haut en bas.



N'utilise jamais la tête d'une hache comme un coin, tu risques de l'endommager et de la rendre dangereuse. En outre, seuls la masse et le merlin sont conçus pour frapper sur les coins.



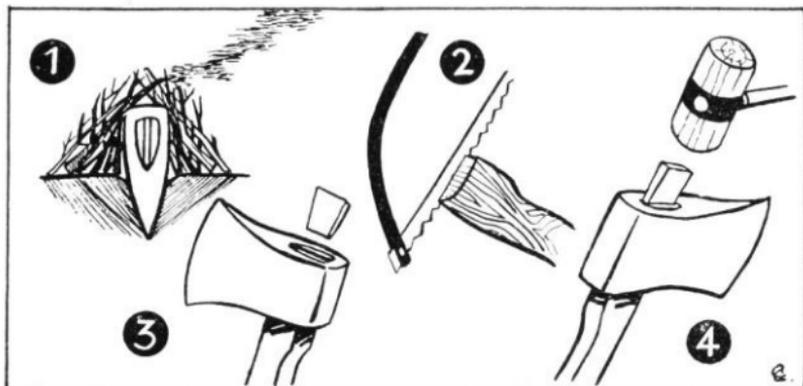
Si ton merlin est coincé dans la bûche à fendre, ne frappe pas sur le merlin avec une masse ou un autre merlin. Retire-le en faisant des mouvements de haut en bas. Puis utilise un coin à fendre avec une masse.

ENTRETIEN

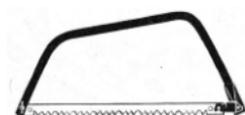
Il est important de bien entretenir son matériel après chaque usage.

Si ton manche casse, il est toujours possible de le réparer en le remplaçant par un autre. Cela coûtera moins cher que de racheter une nouvelle hache.

D'abord brûler le manche qui est coincé dans la hache à l'aide d'un petit feu (1). Ensuite, une fois le manche consumé, remplace le par un nouveau manche fraîchement acheté. Pour ce faire, fais une entaille dans le nouveau manche à l'aide d'une scie (2) ceci permettra ensuite de pouvoir insérer un coin (3). Celui-ci empêche la hache de s'enlever du manche (4).



LA SCIE



C'est l'un des outils les plus efficaces au camp. Les modèles à cadres tubulaires métalliques et à lames d'acier suédois font le meilleur travail. Plus la scie est longue, plus le diamètre du bois qui peut être scié est important.

TYPES DE SCIE

La denture peut être :

- *isocèle* (dents identiques) : convient au bois dur et sec. Elle permet une coupe fine et rapide.
- *américaine* (séries de quatre isocèles séparées par une dent plus large) : idéale pour le bois vert et les grosses bûches. Elle a l'avantage d'évacuer la sciure, diminuant ainsi les risques de blocage.

Denture isocèle



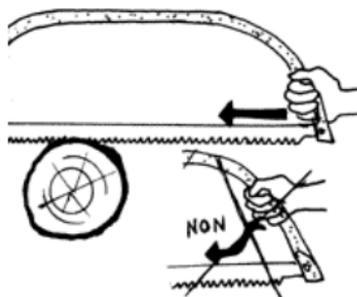
Denture américaine

Pour la construction de la table de patrouille, il est entendu que les perches ne seront pas coupées à la hache mais à la scie. Et cela pour plusieurs raisons :

- les bouts seront plus propres ;
- les longueurs mieux respectées ;
- le bois n'éclatera pas en bout ;
- le travail sera plus rapide.

MANIEMENT

Une scie se tient toujours la main le plus proche possible de la lame. Il faut

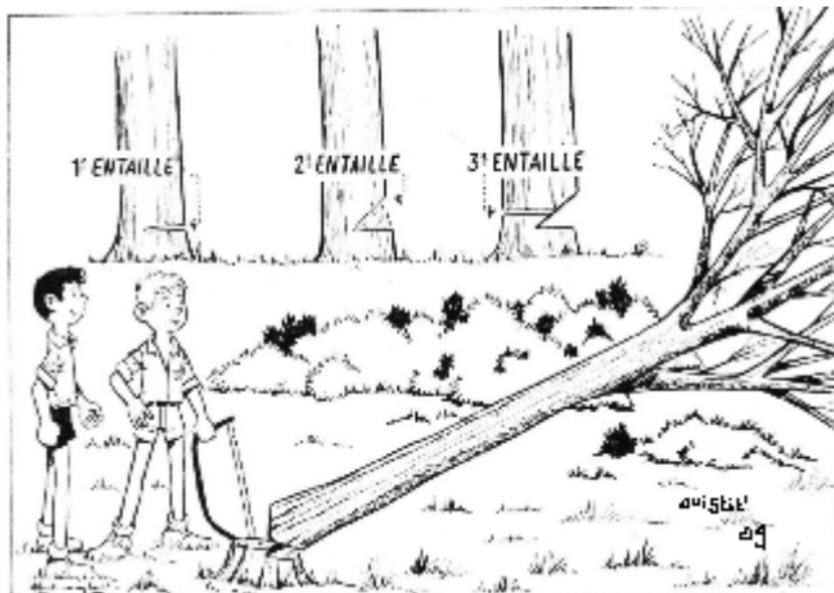


pratiquement que la paume de la main se trouve dans le prolongement de la lame.

L'outil étant toujours le prolongement de la main, il faut respecter cette continuité pour démarrer un trait de scie.

ABATTAGE À LA SCIE

L'abatage à la scie est la pratique la plus utilisée. Cette technique consiste en 3 entailles décrites dans l'image ci-dessous.



LA TARIÈRE À BOIS

Le travail à la tarière est une technique employée par les bûcherons depuis toujours. Il permet de construire solidement, rapidement et d'économiser les cordes.



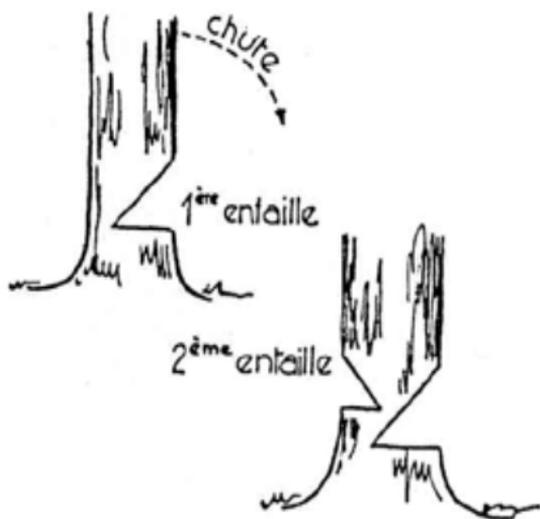
Il faut pour bien faire, un jeu de deux mèches : 15 et 25 mm pour bien faire.

Les meilleures mèches sont les mèches à doubles couteaux renversés dites « mèches américaines ».

L'ABATTAGE D'UN ARBRE

Avant toutes choses, lors de l'abatage d'un arbre, il est important de déterminer la direction dans laquelle vous voulez que l'arbre tombe. C'est pourquoi, avant l'action il y a toujours un temps de réflexion, où tu observes les environs. En effet, cette première étape permettra d'éviter tout risque inutile, et permettra de s'assurer que la chute ne détériorera pas d'autres arbres, des clôtures, des lignes électriques, etc. En cas de

manque de place pour la chute, il est nécessaire d'abattre au préalable les principales branches et parfois même la partie supérieure de l'arbre avant la partie inférieure.



Une fois la première étape accomplie. Pratique une entaille en forme de coin, le plus bas possible dans la direction d'abatage. C'est donc cette entaille qui déterminera la

direction de la chute de l'arbre. Il est important que celle-ci soit faite le plus bas possible (afin d'éviter de laisser des troncs trop grands et dangereux pour la circulation dans les bois). Cette entaille doit atteindre

et dépasser le cœur du bois. Sa profondeur doit donc être supérieure à la moitié du diamètre du tronc. Le fond de l'entaille servira de point de rotation à l'arbre dans sa chute. Son orientation a donc la plus grande importance, surtout pour les gros arbres.

Pratique ensuite, une deuxième entaille sur la face opposée du tronc et un peu au-dessus de la première. Lorsque cette entaille sera suffisante, l'arbre devra tomber de lui-même. Cette deuxième entaille peut être avantageusement remplacée par un trait de scie.

TENDEUR DE PIQUET

FABRIQUER UN PIQUET DE TENDEUR

Il peut arriver d'avoir besoin d'un piquet de tente plus grand ou, tout simplement d'être à court de piquets. Heureusement, il est très facile d'en fabriquer un.



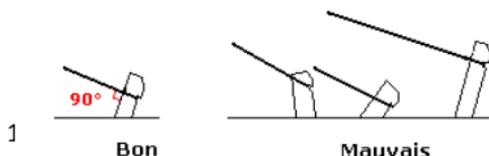
Le plus simple est de le tailler dans une planche, mais cela fonctionne aussi avec une branche. Il suffit de respecter les règles suivantes :

- le bout doit être taillé en pointe pour s'enfoncer facilement (utiliser la hachette) ;
- le piquet doit comporter une encoche comme ci-contre sinon la corde va s'échapper (utiliser la scie pour faire l'encoche).

PLANTER UN TENDEUR

Voici différentes techniques correctes pour planter un bon tendeur.

La plus basique fonctionne comme suit. Le piquet doit être incliné de telle sorte que le tendeur (corde) fasse un



1

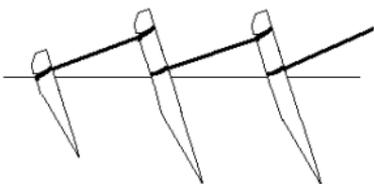
Bon

Mauvais

angle de 90° et doit être enfoncé au maximum, comme sur le schéma.

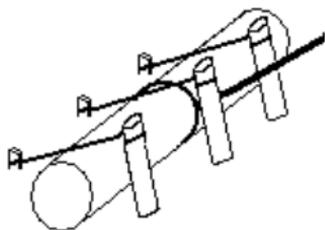
Le triple ancrage

Cet ancrage utilise trois piquets partiellement enfoncés, reliés entre eux par de la corde. Les cordes qui relient les piquets doivent être tendues et sont plus efficaces si elles sont perpendiculaires au piquet.



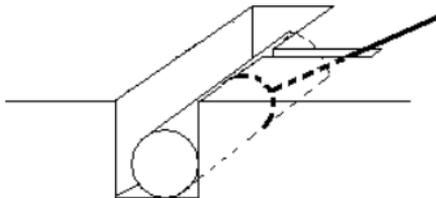
L'ancrage avec rondin

Cette fois-ci, on utilise un rondin pour répartir la force exercée par la corde sur plusieurs piquets. On accroche la corde à un rondin que l'on bloque à l'aide de six piquets.



Le corps mort

On enterre un rondin, autour duquel on a attaché la corde, dans une tranchée perpendiculaire à la corde. Il ne faut pas oublier de creuser une petite tranchée latérale pour laisser un passage à la corde.



PLANTER UN PIQUET

Premièrement, il faut trouver l'endroit propice pour tailler le piquet. Cela ne se fait pas à même le sol : la hache se planterait alors dans la terre, ou pire, irait frapper une roche, ce qui endommagerait sa lame. On utilisera une bûche bien large et stable pour procéder au taillage.

Cas d'un gros piquet :

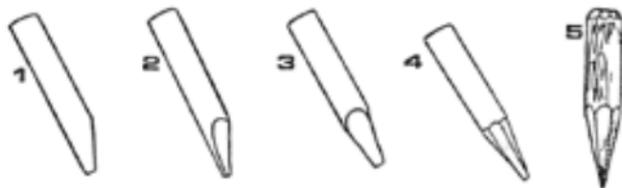
- Faire une pointe à 4 faces

- Plus la partie taillée sera longue, mieux le piquet s'enfoncera. Le bon piquet a sa pointe tranchée obliquement pour chasser les cailloux en pénétrant dans la terre. Pour cela :

- Faire une première face
- Tourner d'un quart de tour : deuxième face
- Tourner d'un quart de tour : troisième face
- Tourner d'un quart de tour : quatrième face



- Abattre les angles; la pointe devient octogonale. Cela doit suffire, mais on peut fignoler en abattant les arêtes.



- Dans le cas d'un gros piquet, il est préférable de faire un **chanfrein** à la tête (schéma à droite), pour éviter d'endommager la tête du piquet. Peu importe la taille du piquet, il vaut mieux avoir un maillet ou une masse dépassant le diamètre du piquet (d'où l'idée de faire un chanfrein le cas échéant). La pointe du piquet peut être durcie en la passant rapidement au feu.

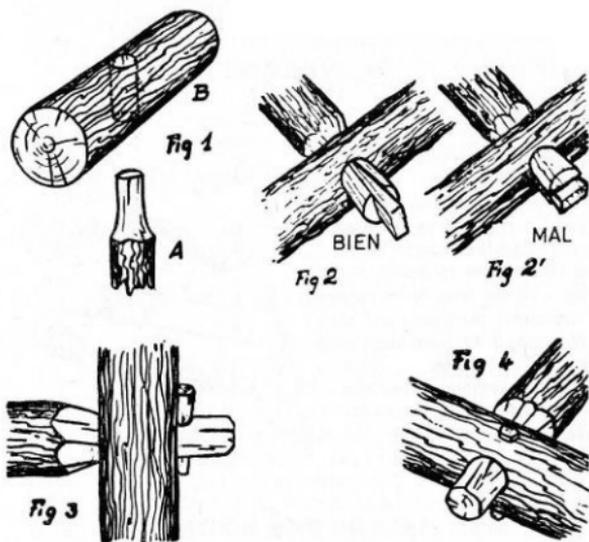


ASSEMBLAGES

TENON ET MORTAISE

Sur la figure 1 tu verras représenté en A un tenon et en B une mortaise. La mortaise est un trou rond dont le diamètre ne doit pas être supérieur au tiers du diamètre de la pièce en bois dans laquelle elle est creusée. Le tenon rond, qui se met dans la mortaise ronde elle aussi, se fait généralement à la plane. On peut le faire aussi à la hache, mais le travail est plus délicat. Un bon truc que l'on travaille à la plane ou à la hache, c'est d'équarrir d'abord les pièces, puis de reprendre les arêtes vives de manière à arrondir le tenon.

Lorsque le tenon est enfoncé à frottement dur dans la mortaise on fixe celui-ci au moyen d'un coin (fig. 2) soit au moyen d'une cheville placée en bout (fig. 3) ou au travers de la mortaise et du tenon (fig. 4).



Quand on utilise du bois vert, on utilise toujours comme coin ou cheville du bois dur et sec.

TARIÈRE OU BRÉLAGE ?

Je dirais plutôt tarière ET brélage car chaque technique ayant ses avantages et ses inconvénients, il s'agit surtout de choisir celle qui convient le mieux dans chaque cas précis.

À l'avantage de la tarière, je citerais : la plus grande stabilité des assemblages sous les variations d'humidité, l'utilisation d'éléments inutilisables au moyen de brélagés comme les bûches, la plus grande résistance des emboîtages aux sollicitations diverses ; enfin les constructions à la tarière sont transportables et démontables. On notera également le geste économique et écologique de cette pratique car elle ne nécessite pas de cordes. Par contre l'emploi de la tarière suppose un choix de bois parfois difficile à trouver, et elle ne peut être utilisée dans tous les cas (ex : perche contre un arbre).

Parfois, la combinaison des deux techniques permet d'assurer une plus grande stabilité et solidité de la construction.

TABLES

TABLE CLASSIQUE

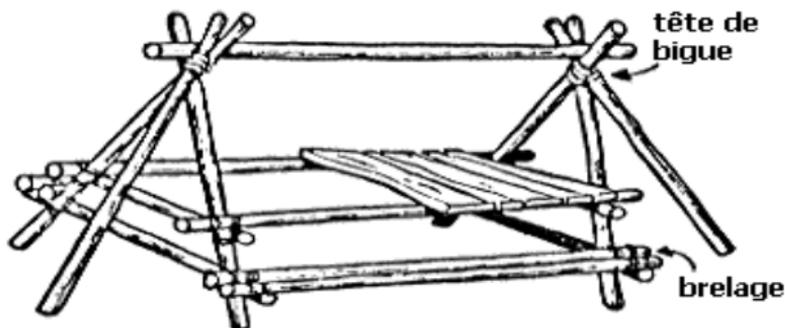


TABLE EN A

Pour abriter : nous pouvons utiliser la structure de la table en rajoutant une perche entre les 2 trépieds, pour soutenir la bâche, il reste ensuite à mettre en place des mâts aux quatre coins comme le montre le dessin.

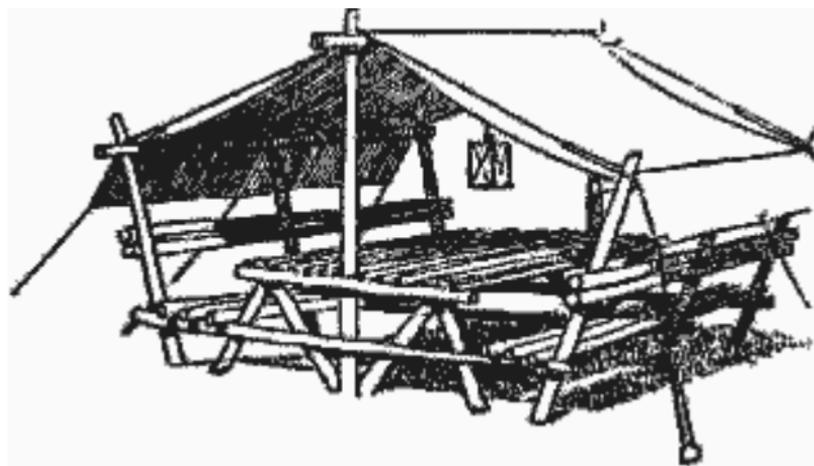
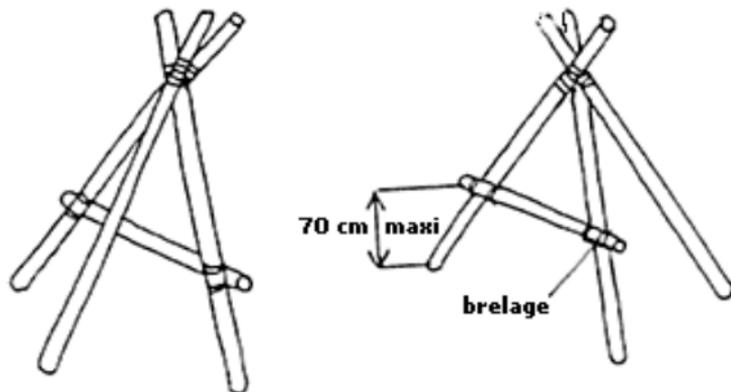
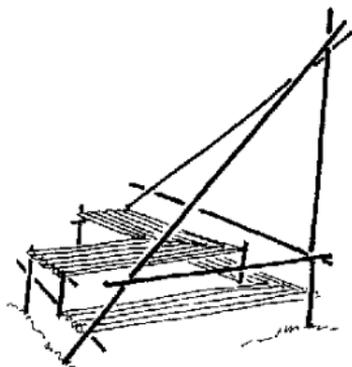
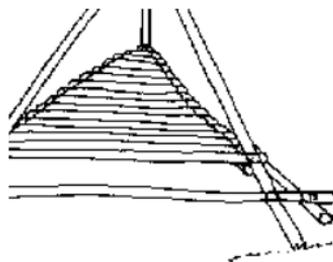
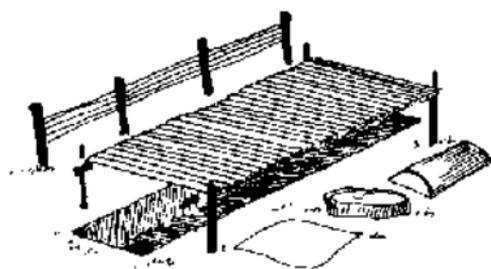
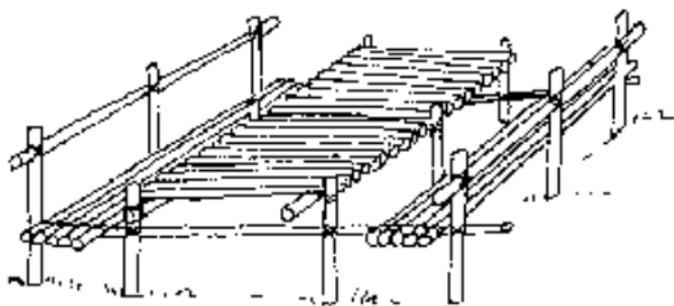


TABLE EN TRIANGLE



AUTRES STYLES DE TABLES



TRANSMISSIONS

LE MORSE

Le morse est une des techniques les plus communément employées parce qu'il demande assez peu de matériel, et est facile d'utilisation. La nuit, entre autres, il est possible de communiquer à très grande distance.

Retenir l'alphabet morse demande un petit effort d'entraînement : il faut que la perception d'un signal morse déclenche un véritable réflexe qui fasse correspondre la lettre immédiatement au signal.

POUR APPRENDRE

Quelques trucs sont nécessaires au début. En voici deux exemples :

1. Retenir pour chaque lettre un mot rappelant par sa prononciation ou par son orthographe la lettre correspondante. Les mots de la liste suivante sont peut-être inconnus au dictionnaire. Tu peux en trouver d'autres si cela te chante.

Dans ces mots, les syllabes renfermant la lettre O représentent les traits, les autres syllabes représentent les points.

A	· —	ArNOLD	N	— ·	NOël
B	— ...	BONaparte	O	— — —	OPORTO
C	— · — ·	COca-COLa	P	· — — ·	PhiLOSOphe
D	— · ·	DOcile	Q	— — · —	QUOQUORiQUO
E	·	Eh	R	· · ·	RaMOneur
F	· · —	FaranDOle	S	· · ·	Sardine
G	— — ·	GONDOle	T	—	THON
H	· · · ·	Hilarité	U	· · —	UniON
I	· ·	Ici	V	· · · —	ValparaiSO
J	· — — —	JaBLONOVO	W	· — —	WaGON-POST
K	— · ·	KOhiNOR	X	— · · —	XROcadéRO
L	· · · ·	LiMONade	Y	— · — —	YOchiMOTO
M	— —	MOTO	Z	— — · ·	ZOROastre

2. La méthode des contraires oppose les lettres 2 à 2, soit en remplaçant les points par des traits et vice versa, soit en retournant les signes.

·	E	T	—	·—	A	N	—·
··	I	M	— —	··—	U	D	—··
···	S	O	— — —	···—	V	B	—···
····	H	CH	— — — —	····—	R	K	—··—
·— — — —	1	6	— ····	·— — —	W	G	— — — ·
·· — — —	2	7	— — ····	·· — — —	J	ö	— — — —
··· — —	3	8	— — — ···	··· — ·	F	L	· — ···
···· —	4	9	— — — — ·	·· — — —	ü	Z	— — — ·
·····	5	0	— — — — —	·· — — ·	P	X	— ··· —
				— · — — —	Y	Q	— — — ·
				— ··· —	C		

En possession des premiers rudiments de ton morse, il faut te perfectionner et acquérir la pratique qui te permettra d'être vraiment utile à quelque chose lors du prochain jeu de signalisation auquel participera ta patrouille. Entraîne-toi avec un autre scout, le soir par exemple, à la lumière.

Un truc amusant pour apprendre la signalisation en patrouille est de s'amuser à fabriquer des phrases contenant toutes les lettres de l'alphabet et d'envoyer par exemple : « Mon pauvre zébu ankylosé choqe deux fois ton wagon jaune ».

Quand tu émetts en morse, au sifflet ou à la lumière, il faut que les brèves et les longues soient bien reconnaissables. Tu comptes « 1 » pour une brève et « 3 » pour une longue. Tu comptes « 1 », c'est-à-dire le temps d'une brève entre deux signes d'une même lettre et « 3 », c'est-à-dire le temps d'une longue, entre deux lettres d'un même mot. Tu comptes le triple entre deux mots.

mieux être deux : un scout reçoit le message et dicte les signes captés à un autre scout qui les écrit. De même, un scout dicte les signes à celui qui les envoie.

Il est évident qu'il faut ici, plus que jamais, veiller au choix de l'emplacement. Les deux postes doivent se voir distinctement, ne pas être gênés par des arbres ou des maisons.

LIAISONS À LA LUMIÈRE

De nuit, à la lumière, on peut travailler à des distances énormes; cela suppose une bonne préparation des appareils et une soigneuse étude du terrain.

L'étude des lignes de niveau d'une carte permet de trouver les points visibles au loin. Il faut aller voir sur place si la vue est réellement bonne et si l'endroit convient pour l'émission : un puissant éclairage public pourrait créer la confusion, des maisons ou des arbres empêcher la vue.

A grande distance, on ne peut émettre qu'au moyen d'une lampe qu'on tient en main : le jet de lumière doit être exactement dirigé vers le poste qui doit recevoir, ce qui suppose que la lampe reste rigoureusement immobile. Elle doit être posée sur pied. Pour la même raison, le commutateur doit être indépendant de la lampe.

Une puissante lampe de poche peut servir, mais un vieux phare d'auto et une batterie de voiture feront bien mieux l'affaire et donneront une bien plus grande portée. Une bonne paire de jumelles permet d'agrandir encore la distance. On a communiqué ainsi à plusieurs kilomètres de distance.

MESSAGES SECRETS

Le morse et le sémaphore peuvent servir à composer des messages secrets. Un simple exemple consiste en la méthode du nombre-clé. Tu dois créer une clé, par exemple 122. En envoyant ton message, tu ajoutes 1 puis 2, puis 2, puis 1 puis 2, puis 2, et ainsi de suite à chaque lettre de ta phrase. Le mot RENDEZ-VOUS deviendra alors : SGPFGB-XQWU. Si ton interlocuteur a cette clé, vous pourrez communiquer confortablement en langage crypté.

Pour lire le message, il suffit de soustraire le nombre de lettres convenable. Gardez secret le nombre clé de la patrouille. Plus il y a de chiffres au nombre clé, plus il est difficile à un non-initié de lire le message.

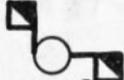
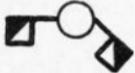
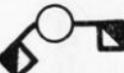
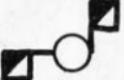
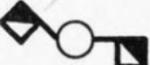
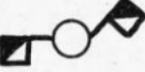
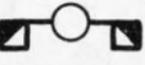
Un autre truc bien simple est celui de l'encre sympathique. Tu peux te servir à cet effet de lait (qui doit être maigre, écrémé, sinon le gras du lait tache le papier et le message n'a plus rien de secret), jus de citron, d'orange, etc...

Papier solide. Plume douce pour ne pas graver le texte dans le papier. Écrire avec du lait. Laisser sécher. Pour faire réapparaître le message, exposer à une forte chaleur.

LE SÉMAPHORE

Voici pour ton information comment on communique en sémaphore.

LE SÉMAPHORE

A.1 	J 	S 
B.2 	K 	T 
C.3 	L 	U 
D.4 	M 	V 
E.5 	N 	W 
F.6 	O 	X 
G.7 	P 	Y 
H.8 	Q 	Z 
I.9 	R 	 

NATURE

« *Le scout aime et respecte la nature* ».

Le 6^e article de la loi scoutie résume bien l'importance de cette partie. Pour aimer quelqu'un, il faut commencer par le connaître, puis on viendra à l'appivoiser. Il en va de même avec la nature : elle peut s'apprendre dans des livres, mais ne s'appivoise qu'en étant en contact avec elle.

LA FLORE

La forêt est sans conteste l'un des lieux de prédilection d'une troupe scoutie, que ce soit lors de jeux, du Hike, etc. Elle te servira également afin de trouver le bon bois pour ton feu ou les perches adéquates pour ton woodcraft. Reconnaître les feuilles des différents arbres est donc particulièrement important. Avant tout, il te faut suivre certains principes en vue de respecter comme il se doit ce formidable écosystème.

VIVRE EN HARMONIE AVEC LA NATURE

- ❑ *Éviter les incendies* est primordial si tu envisages de faire un feu dans une forêt. Si tu ne peux le faire en-dehors d'un bois, veille à ne jamais le laisser sans surveillance avant qu'il ne soit tout à fait éteint. Pour l'éteindre convenablement, arrose-le bien d'eau puis recouvre-le de terre et piétine-le. N'enterre jamais des braises encore rouges !
- ❑ *Respecter les arbres* signifie ne pas les toucher sans raison, qu'il s'agisse de leurs racines, tronc ou branches. Prends surtout garde de ne pas piétiner ou arracher les jeunes pousses ou arbustes car cela revient à détruire un futur arbre.
- ❑ *Respecter les forêts* revient à s'assurer que leur accès t'est autorisé. Une forêt est en effet propriété privée par défaut. Veille à

n'emprunter que les chemins communaux afin d'éviter les terrains privés.

- ❑ *Respecter les cultures et les champs* consiste à ne pas passer à travers, même s'ils semblent non cultivés, sous peine d'en détruire les récoltes. Ils sont des propriétés privées. Si jamais tu devais quand même absolument traverser un champ, parcours-le en suivant les traces laissées par les tracteurs ou les chemins de terre qui y seraient tracés.

LES DIFFÉRENTES ESSENCES D'ARBRE

LES FEUILLUS

Ce premier ensemble recouvre un nombre d'espèces d'arbre assez diverses. Leur caractéristique principale et commune est qu'ils perdent leurs feuilles. Il s'agira donc de les reconnaître également par leur forme, écorce, etc. Voici les principaux feuillus :

- ❑ Le *chêne* est l'arbre noble par excellence qui a de la valeur car il a un bois dur et pousse lentement. Il brûle lentement et peut donc fournir de bonnes braises.



- ❑ L'*hêtre* est l'arbre caractéristique de la forêt de Soignes ; on l'appelle cathédrale à cause de son tronc qui est très long et droit.

- ❑ L'*érable* se trouve partout en Europe. Sa feuille bien connue, aux cinq nervures partant d'un point central, est le symbole du Canada.





- ❑ Le *platane* est assez rare en forêt mais orne de nombreux parcs et chemins. Si sa feuille ressemble à celle de l'érable, son écorce morcelée peut faire songer à un puzzle.

- ❑ Le *charme* ressemble au hêtre mais son tronc semble être constitué de plusieurs troncs collés ensemble. C'est un excellent bois de chauffage.



- ❑ Le *frêne* est un bel arbre commun à toute l'Europe. Ses feuilles se regroupent autour d'une tige, six de chaque côté et une au bout. Ses fruits, eux, forment des grappes.

- ❑ Le *tilleul* pousse très rapidement puisque les jeunes pousses peuvent grandir jusqu'à un mètre par an. Sa feuille a une forme de cœur dentelé et son pollen est abondant.

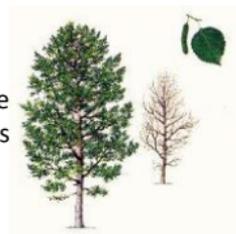


- ❑ Le *châtaignier* est un bel arbre. En été, son feuillage présente des tâches jaunes caractéristiques. Son fruit est la châtaigne, enfermée dans une bogue aux poils piquants.



- ❑ Le *peuplier* pousse vite en zone humide et constitue la majorité des bois en Flandre, souvent planté en rangées régulières. Sa feuille a une forme de losange.

- ❑ Le *bouleau* est l'arbre le plus facile à reconnaître par son écorce blanche à tâches foncées et ses petites feuilles en forme de losange dentelé.



- ❑ L'*acacia*, également appelé robinier, a des rameaux très épineux et des petites feuilles lisses et ovales. Elles se présentent deux par deux de façon régulière.

- ❑ Le *noisetier* est un arbuste qui pousse en bouquet. Ses branches sont très flexibles et son fruit est la noisette.



- ❑ L'*aulne* se retrouve beaucoup en bordure de cours d'eau. Sa feuille, dentelée, est ronde ou légèrement allongée tandis que son fruit ressemble à un cône.

- ❑ Le *marronnier* est fréquent dans les parcs. Sa feuille, sept par tige, a une forme de goutte d'eau dentelée dont les nervures sont très visibles. Son fruit est le marron.



- ❑ L'*orme*, qui a pratiquement disparu de nos régions, a une feuille qui ressemble à celle du charme si ce n'est qu'elle n'est pas symétrique : un côté commence plus haut.

LES CONIFÈRES

Ils constituent le bois idéal pour ton woodcraft car il est à la fois souple, résistant et facilement façonnable. De plus, ils peuvent facilement être abattus sans créer de dommage écologique car les plantations doivent être constamment éclaircies. Brûlant assez bien et créant de fortes flammes, ils sont parfaits pour les veillées mais sont à exclure de la cuisson car ils ne font que peu de chaleur et de braises.

- ❑ L'*épicéa* est le sapin de Noël classique et la principale essence des Ardennes. Ses longues aiguilles vertes et dures sont placées sur le rameau en spirales, non en rangs.





- ❑ Le *douglas* est un arbre à croissance rapide également présent en Ardenne. Ses aiguilles sont molles, vertes sur le dessus mais avec deux bandes blanchâtre à la racine. Il est le bois de construction scoute par excellence et possède un fort pouvoir éclairant pour les veillées.

- ❑ Le *mélèze* est le seul conifère perdant ses aiguilles à l'automne. Elles sont disposées en petit bouquet le long des branches. Sa pomme à des écailles rouges bien visibles.



- ❑ Le *pin sylvestre* a des grosses branches moins nombreuses et régulières que les autres. Ses très longues aiguilles ont deux brins par point d'attache.

- ❑ Le *sapin* est un grand arbre pyramidal. Ses aiguilles brillantes et argentées sont organisées en quatre rangées le long des rameaux.



LA FAUNE

Après avoir énoncé les principes qui te permettront d'éviter de nuire à la faune, nous passerons en revue quelques-unes des principales espèces d'animaux qui peuplent nos régions et que tu pourrais donc apercevoir en forêt, dans les plaines, près des mares, etc.

VIVRE EN HARMONIE AVEC LA NATURE

- ❑ *Prendre garde aux périodes de chasse* est fondamental lorsque tu te promènes dans les forêts, et ce pour ta propre sécurité. Pour éviter tout danger, n'entre jamais dans un bois où il est indiqué à l'entrée que l'on y chasse ce jour-là. En Belgique, la chasse au pirsch (affût au chevreuil) se déroule du 15 au 31 mai et du 15 juillet au 15 août. Les chasses aux autres gibiers s'étendent grosso modo sur une période allant du 15 septembre jusqu'à la fin de l'année.

- ❑ *Respecter les animaux* signifie d'abord d'apprendre à faire le moins de bruit possible en te déplaçant. Cela ferait fuir les animaux, pourrait perturber leur milieu et t'empêcherait de les approcher pour les observer. Ne touche jamais non plus à un nid, un œuf ou un jeune animal, même s'il semble abandonné ou en difficulté. Tu risquerais de le condamner à jamais car notre odeur de prédateur étant synonyme de danger, il serait rejeté à jamais de son clan.

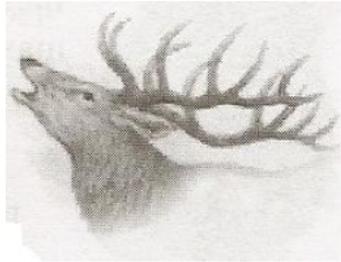
LES PRINCIPAUX ANIMAUX DE NOS RÉGIONS

LES MAMMIFÈRES

Cette classe d'animaux vertébrés se caractérise essentiellement par l'allaitement des jeunes, un système nerveux développé, une respiration pulmonaire et une homéothermie, c'est-à-dire par une température interne constante aux alentours de 36 à 39 °C.

Voici quelques spécimens de nos régions :

- ❑ Le *cerf* a le format d'un petit cheval. Son odorat et son ouïe sont très développés. Il porte des bois pouvant mesurer jusqu'à un mètre mais qui, contrairement à l'idée reçue, ne déterminent pas son âge. Début printemps, le cerf perd ses bois qui repoussent avec de la peau dessus, dont il tente de se débarrasser en se frottant aux arbres. Le rut, appelé « brame », a lieu du 15 septembre au 15 octobre. Il vit principalement seul, sauf en automne et hiver et ne rejoint les hardes de biches (4 à 60 biches) qu'en période de rut. La biche est plus petite et n'a pas de bois mais une tête plus allongée. Elle n'a qu'un petit par an, appelé faon. En Belgique, on peut croiser des cerfs principalement dans les grands massifs forestiers des Ardennes et du Condroz.



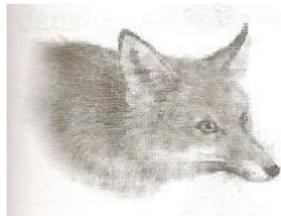
- ❑ Le *chevreuil* ressemble au cerf mais en beaucoup plus petit. Il est également doté d'une ouïe et d'un odorat très fins. Il vit dans les forêts et bosquets car apprécie les jeunes plantations mais, comme le cerf, il sort dans les clairières à l'aube et au coucher du soleil. Le chevreuil mâle, appelé brocard, porte des petits bois de maximum 25 cm, qu'il perd aussi. Durant le rut (mi-juillet à mi-août), il aboie comme un chien. La femelle est appelée chèvre et n'a qu'un ou deux jeunes chaque année. Ils vivent seuls ou en famille sans jamais dépasser quatre individus par groupe. Vivant partout en Europe, on en trouve beaucoup dans la forêt de Soignes.



- ❑ Le *sanglier* ressemble à un cochon poilu. Vivant principalement la nuit, il ne voit pas très bien mais son ouïe est très développée. Il est omnivore. Le mâle a deux dents inférieures très développées qu'on appelle « défenses » et deux dents supérieures contres lesquelles il les aiguisse. Il vit généralement en compagnie d'autres mâles et de femelles, les laies. Le petit, appelé marcassin, a le pelage ligné, puis roux, avant de devenir gris foncé à l'âge adulte. Le sanglier, commun à la plupart des forêts d'Europe est le symbole des Ardennes et de la province du Luxembourg.



- ❑ Le *renard* est assez proche du loup et du chien par sa forme. Son pelage vacille entre le brun et le roux. Il se nourrit principalement de rongeurs, lapins, poules et autres faisans. On peut le croiser toute la journée mais il vit principalement à la tombée du jour et jusqu'au petit matin. La femelle est la renarde, le petit le renardeau. On peut l'apercevoir dans toutes les forêts européennes, comme la forêt de Soignes. Il s'est également parfaitement adapté à la vie urbaine, ce qui fait qu'on le croise parfois aux alentours des terrains vagues et des parcs, comme celui de notre collègue Saint-Michel.



- ❑ Le *lièvre* ressemble au lapin en plus gros. Il est brun avec de longues oreilles se terminant de noir. Ses pattes postérieures sont très développées. Il vit principalement dans les plaines.



- ❑ Le *lapin sauvage* est gris avec de petites oreilles. Il vit dans un terrier qu'il creuse dans un terrain sec. Il n'en sort que pour se nourrir, dans les ronciers ou les hautes herbes. Le matin ou le soir, il sort également dans les pâtures et les pelouses.



LES OISEAUX

Ils constituent une famille de près de 10 000 espèces d'oiseaux, très différentes tant par leur environnement (de l'Antarctique aux déserts) que par leurs comportements. Chacune d'elles présente tout de même un ensemble de caractéristiques communes permettant de les regrouper. Celles-ci sont notamment leur bec, leurs plumes, leurs ailes et leur oviparité. Ils se remarquent par la formidable faculté de voler que possède la plupart des oiseaux. Nous allons évoquer quatre rapaces, quatre passereaux et quelques autres espèces courantes.

- ❑ Le *faucon crécerelle* a la taille d'une latte de 30 cm. Ses ailes sont pointues et sa longue queue a une forme de trapèze. Il vole le plus souvent sur place avec un battement d'aile rapide et une queue en éventail. On le retrouve tant à la côte qu'à la montagne voire même dans les villes, mais peu dans les grandes forêts.



- ❑ L'*épervier* a la même taille que le faucon, également une longue queue mais ses ailes sont larges et rondes. Son vol est alterné (battement rapide d'aile/vol plané). Il vit dans les bosquets, en bordure de forêt et dans les forêts pas trop denses.



- ❑ La *buse* est plus grande que les deux précédents, plus massive. Sa couleur va du brun jusqu'au



blanc cassé. Elle bat lentement des ailes et plane très bien grâce à de larges ailes. Aimant se poser sur des piquets ou des branches, c'est le rapace que l'on voit le plus souvent.

- ❑ Le *milan* a la même taille que la buse mais en plus mince. Ses larges ailes sont coudées tandis que sa queue est fourchue. Son vol, lent, alterne vol plané et grands battements d'ailes. S'il a presque totalement disparu de Belgique, on le voit fréquemment en France.



- ❑ La *mésange* mesure une dizaine de cm. Il en existe beaucoup d'espèces dont la mésange charbonnière qui a le dos vert, le ventre jaune, la tête noire avec une grande tache blanche sous l'œil. La mésange bleue, comme son nom l'indique, a elle les ailes et la queue bleues tandis que son ventre est jaune. Toutes les deux vivent dans nos forêts et jardins.



- ❑ Le *merle* mesure 25 cm. Le mâle est noir avec le bec jaune tandis que la femelle est brun foncé avec le ventre légèrement tacheté. On le retrouve dans les forêts et jardins. Ils vivent la plupart du temps dans les buissons et petits arbres.



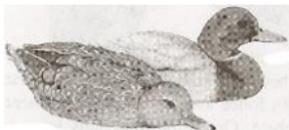
- ❑ L'*étourneau* est plus petit que le merle. Son plumage est noir tacheté de blanc, avec des reflets métalliques. Il a également le bec jaune. Il plane en prenant une forme de delta. Il vit en colonie dans les jardins, marais et villes. Il se nourrit souvent dans les pâtures.



- ❑ Le *rouge-gorge* est tout petit. Il a un plumage brun sur le dos et la tête. Son ventre est blanc, sa gorge et sa face sont orange roux.



- ❑ Le *colvert* est le canard sauvage le plus répandu dans nos contrées. Sa poitrine est grise et le reste du corps est gris. Ses ailes sont à l'arrière du corps. Il vit en eau peu profonde.



- ❑ Le *héron cendré* est un grand échassier de couleur grise avec un long cou et un long bec. Il vole en battant lentement les ailes. Son habitat consiste en étangs, mares, pâtures, etc.



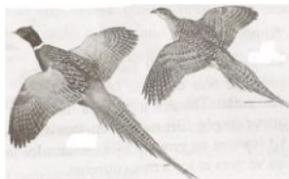
- ❑ La *cigogne* a le coup tendu, ce qui la distingue du héron. Elle est noire avec le ventre blanc. Son bec et ses pattes sont rouges.



- ❑ Le *ramier* est le pigeon sauvage. Il est gris avec une tache blanche sur les côtés du cou et une bande blanche sur les ailes.



- ❑ Le *faisan* a la taille d'une poule avec une plus longue queue. La femelle est brun clair tandis que le mâle a la tête verte et le reste du plumage multicolore. Il vit dans les petits bois et les cultures.



- ❑ Le *geai* mesure 35 cm. Son corps est de couleur brun rougeâtre. Son crâne est blanc tacheté de noir. Ses ailes sont rayées de bleu et de noir. Il vit dans les forêts et jardins.



- ❑ La *pie* se reconnaît facilement à son plumage noir et blanc aux reflets bleutés. Elle vit souvent en groupe dans les jardins, vergers et terres cultivées.



- ❑ La *corneille noire*, souvent appelée à tort « corbeau », mesure environ 47 cm. Toute noire, elle vit aussi bien en forêt qu'en campagne.



APPROCHER UN ANIMAL POUR L'OBSERVER

Pour observer un animal, il te faut évidemment être le plus silencieux possible. Être à plus de deux augmente énormément le risque d'être repéré. Le meilleur moment de la journée est le matin, avant que le soleil ne se lève car les animaux sont plus confiants et sortent des bois. Voici quelques conseils afin de pouvoir observer un animal :

- ❑ *Adapte tes vêtements* au terrain que tu vas parcourir. La couleur kaki reste la moins visible dans la nature. Pour éviter le contraste de couleur entre tes vêtements et ta peau, camoufle ton visage et tes mains de boue, de feuillages ou de couleur sombre.
- ❑ *Marche toujours face au vent* pour éviter que l'animal ne te sente.
- ❑ *Accomplis des gestes lents et souples* lorsque tu te déplaces afin de passer inaperçu. Le pas d'un homme pouvant s'entendre d'assez loin, veille à marcher sur la pointe des pieds et les talons. Regarde attentivement où tu poses les mains et

L'ASTRONOMIE

Regarder le ciel, c'est lire le passé. La lumière qui nous parvient a pris des millions d'années avant d'arriver à la Terre. Ce que l'on voit, c'est l'état du ciel il y a des centaines de millions d'années. L'astronomie est la science la plus ancienne. Depuis que l'homme est homme, il n'a cessé de scruter le ciel et contempler les astres pour comprendre l'univers.

NOTIONS DE BASE

- ❑ *Une planète* est un corps céleste en orbite autour d'une étoile qui possède une masse suffisante pour que sa gravité l'emporte sur les autres forces, donnant cette forme sphérique caractéristique. Il faut également qu'elle ait éliminé tous les corps gravitant sur une orbite proche. Notre système solaire en compte huit qui sont, de la plus proche du soleil à la plus éloignée, Mercure, Vénus, notre terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus et Neptune.

- ❑ *Une étoile* est une boule gazeuse d'une taille telle (plusieurs centaines de milliers de kilomètres de diamètre) que sa région centrale, le cœur atteint la température nécessaire à l'amorçage de réactions de fusion nucléaire. Une étoile est donc un corps générant lui-même son rayonnement, au contraire des planètes qui ne font que recevoir l'énergie de l'étoile ou des étoiles autour desquelles elles gravitent. Le Soleil est lui-même une étoile assez typique dont la masse est représentative de celle des autres étoiles.

- ❑ *Le système solaire* est le nom donné au système planétaire composé du Soleil et des corps célestes ou objets définis gravitant autour de lui : les huit planètes, leurs 165 satellites naturels connus, appelés usuellement des « lunes », les cinq planètes naines, et les milliards de petits corps, tels que les astéroïdes, objets glacés, comètes, météorites, poussière interplanétaire, etc.

- ❑ *Une constellation* est un ensemble d'étoiles dont les projections sur la voûte céleste sont suffisamment proches pour que notre civilisation les relie par des lignes imaginaires, traçant ainsi des figures. Dans l'espace tridimensionnel, les étoiles d'une constellation sont ordinairement très dispersées, mais elles paraissent être regroupées dans le ciel nocturne.

- ❑ *Une galaxie* est un assemblage d'étoiles, de matière noire et de milieu interstellaire formé de gaz et de poussières. Tous ces constituants sont groupés par la force gravitationnelle. Notre système solaire se trouve dans la galaxie de la Voie lactée, qui regroupe quelques centaines de milliards d'étoiles. On estime que l'Univers observable compte quelques centaines de milliards de galaxies de masse significative.

LES CONSTELLATIONS

On dénombre 88 constellations. Les astronomes ont travaillé pendant des années pour imaginer des figures avec toutes les étoiles du ciel. Certains groupes d'étoiles ont attiré l'attention de l'homme depuis une époque bien reculée. Mais les figures n'ont pas toujours été les mêmes pour les différentes populations. Des sociétés d'agriculteurs et d'éleveurs voyaient dans le ciel des animaux tandis que des sociétés de chasseurs imaginaient des armes. Si l'on retrace une « histoire des constellations », on évoque en même temps une histoire de l'humanité et de son mode d'existence. Bien entendu, une place privilégiée a toujours été accordée, dans le ciel, aux images des êtres que les hommes ressentaient comme « divins » : héros, dieux, animaux fantastiques, etc. Voici les principales constellations :



- ❑ *Le zodiaque* est en fait un ensemble de treize constellations correspondant aux douze signes astrologiques. Seule Ophiucus, appelée également Serpenteaire, ne fait pas partie du zodiaque astrologique traditionnel. Le zodiaque vient du grec zodiakos qui veut dire « cercle de petits animaux », en référence aux figures qui sont toutes des créatures vivantes mise à part la balance, autrement partie du scorpion. Le point commun à ces constellations est qu'elles sont toutes situées sur l'écliptique, à savoir la trajectoire du Soleil sur la voûte céleste vue de la Terre. L'année est donc divisée en treize périodes (douze dans le zodiaque traditionnel) qui correspondent au passage du soleil dans la constellation. Les constellations sont, dans l'ordre : le Bélier (dont le début correspond à l'équinoxe de printemps qui était la nouvelle année des calendriers antiques), le Taureau, les Gémeaux, le Cancer, le Lion, la Vierge, la Balance, le Scorpion, Ophiucus ou le Serpenteaire, le Sagittaire, le Capricorne, le Verseau et les Poissons.

- ❑ *La Grande Ourse* a été repérée par tous les peuples dès l'Antiquité. Elle reçut de multiples appellations, notamment en raison de sa partie la plus connue, les sept étoiles les plus brillantes dessinant une sorte de casserole. Parmi les sept étoiles formant le Grand Chariot ou la Grande Casserole, six sont de magnitude 2 et une de magnitude 3. Deux des étoiles de magnitude 2, qui forment le bord extérieur de la « casserole », pointent directement vers l'étoile du Berger.



- ❑ *La Petite Ourse* possède une forme ressemblant à celle de la Grande Ourse, mais en plus petit. Sa principale étoile est celle que l'on appelle l'étoile Polaire. Celle-ci se trouve à moins d'un degré du pôle nord céleste et est en fait une étoile géante située à 431 années-lumière de la Terre. La position de l'étoile Polaire se modifie au cours des siècles en raison de la précession du pôle terrestre. En plus d'être une géante, l'étoile Polaire est également une étoile variable dont la brillance varie dans une période de 32 jours.



- ❑ *Cassiopeé* est une constellation très connue et très facilement reconnaissable avec sa forme en W. C'est une constellation circumpolaire à plusieurs latitudes de l'hémisphère Nord. Elle est donc visible toute l'année. Elle est située à l'opposé de la Grande Ourse par rapport à l'étoile Polaire.



- ❑ *Orion* est une constellation est vraiment remarquable : on y retrouve trois des 25 étoiles les plus brillantes du ciel ainsi que la nébuleuse d'Orion. La composante principale de ce système est une super géante rouge, dont la couleur est facilement reconnaissable. Orion a une forme de sablier.

- ❑ *Le cygne* est une constellation en forme de croix. Elle est composée de sept étoiles et regarde vers Cassiopée. L'une d'elle est Deneb. Elle se situe dans le prolongement allant de l'étoile « Gama » de la grande Ourse, en passant par l'étoile Kocab de la petite Ourse. Deneb est une étoile extrêmement brillante.

- ❑ *La couronne boréale* est difficile à repérer parce qu'elle est composée d'étoiles de faible luminescence. Néanmoins, elle compte six étoiles disposées en demi cercle. Elle se situe dans le prolongement de la petite Ourse.

- ❑ *Les chiens de chasse* forment une constellation composée de deux étoiles situées juste en-dessous de la Grande Ourse. Seule une des deux étoiles est bien visible.

S'ORIENTER GRÂCE AUX ASTRES

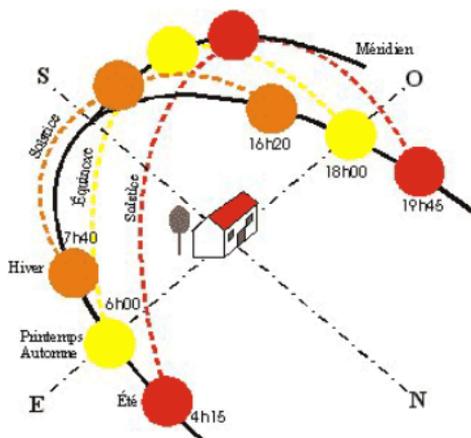
- ❑ Bien avant la boussole, nos ancêtres avaient déjà trouvé le moyen de s'orienter grâce aux étoiles. Deux techniques séculaires ont été découvertes pour trouver le Nord. Une autre consiste à observer le soleil.

- ❑ *Se servir de l'étoile polaire* reste la technique la plus connue car elle indique toujours le Nord. Reste à la localiser. Pour cela, commence à chercher la Grande Ourse autour de toi et repère ses deux étoiles qui forment un des bouts de la casserole. Reporte cinq fois la distance qui les sépare et tu tomberas sur une étoile très brillante et isolée : l'étoile polaire. Attention, contrairement aux idées reçues, elle n'est pas la plus brillante du ciel.

- ❑ *Se servir de d'Orion* est une autre technique mais moins utilisée car cette constellation n'est que peu visible à part en hiver et l'indication du Nord est plus approximative qu'avec l'étoile polaire. Pour trouver Orion, il faut chercher les trois étoiles caractéristiques car alignées qu'on appelle « ceinture d'Orion ». En prenant les étoiles autour, tu verras apparaître une forme de sablier. Si tu le divises en deux, le « haut » du sablier t'indiquera le Nord.

- ❑ *Se servir du Soleil* peut également nous orienter puisqu'il se lève à l'Est vers 6 heures, se couche à l'Ouest vers 18 heures et se trouve au Sud vers midi. On parle naturellement en heure solaire, celle qu'on trouverait sur un cadran, et non en heure légale, comme celle de ta montre, qui est elle basée sur le méridien de Greenwich et varie selon que l'on soit en été ou en hiver.





LA MÉTÉOROLOGIE

L'intérêt de la météo pour le scout est évident. Elle déterminera la tenue à porter, la prévision de telle ou telle activité pour le lendemain, le moment propice pour démonter la tente, etc. Prévoir un orage est également des plus importants puisqu'il te faudra alors impérativement isoler tes piquets de tente, par exemple à l'aide de pommes de terre. Afin de pouvoir prévoir le temps, il te faut d'abord comprendre les concepts essentiels de la météorologie.

NOTIONS DE BASE

- *L'atmosphère* est la masse d'air qui entoure la terre dans laquelle se produisent les phénomènes qui nous intéressent. Sa hauteur est estimée à 200 km et cet air pèse un certain poids qu'on appelle pression atmosphérique. On la calcule à l'aide d'un baromètre qui peut être à mercure (par la hauteur du liquide dans le flacon), anéroïde (par une aiguille réglée selon la dilatation de la boîte sous vide) ou enregistreur (par une plume d'encre qui retranscrit sur papier la dilatation de la boîte sous vide).

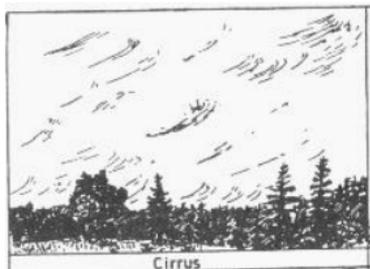
- ❑ *La température de l'air* se mesure à l'aide d'un thermomètre à mercure ou à alcool. Afin d'avoir la température la plus précise qui soit, la captation se fera à l'ombre, au Nord, à un mètre du sol et dans un endroit où l'air circule facilement.

- ❑ *Le vent* est un courant d'air qui se produit par les différences de pression atmosphérique. Les masses d'air ont tendance à se précipiter vers les endroits où la pression est la plus faible pour rétablir l'équilibre. Sa direction s'observe au moyen d'une girouette tandis que sa vitesse se mesure grâce à un anémomètre.

- ❑ *L'humidité de l'air* est la quantité d'eau que contient l'atmosphère. Sous l'effet de divers facteurs, cette vapeur d'eau peut se condenser, formant le brouillard si la condensation a lieu près du sol, et des nuages quand elle a lieu dans les régions élevées de l'atmosphère.

- ❑ *La pluie* est le résultat d'une forte condensation de l'humidité de l'air. Elle se traduit par la formation de gouttelettes suffisamment grosse que pour tomber sous forme de pluie, neige ou grêle selon la température.

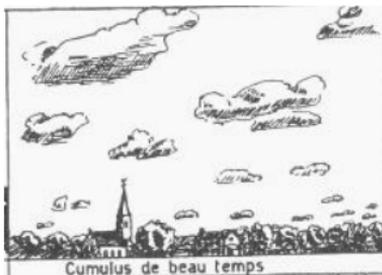
- ❑ *Les nuages* sont formés de petites gouttelettes d'eau, issues de la condensation, et qui paraissent flotter dans l'air. On distingue 5 types principaux de nuages, qui se différencient par leurs formes et couleurs. Par ordre décroissant d'altitude :
 - Les cirrus (entre 8 et 10 km): nuages les plus élevés, uniquement blanc et en forme de filaments. Ils annoncent le mauvais temps.



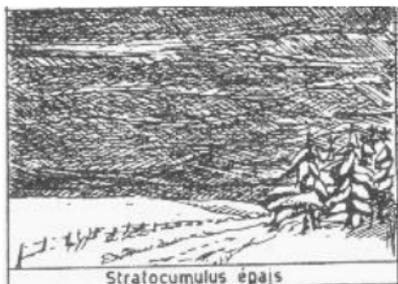
- Les cumulonimbus (entre 1.5 et 10 km) : nuages denses et puissants en forme d'enclume à la base très sombre. Leur passage est synonyme de perturbations, d'orages et de violentes rafales.



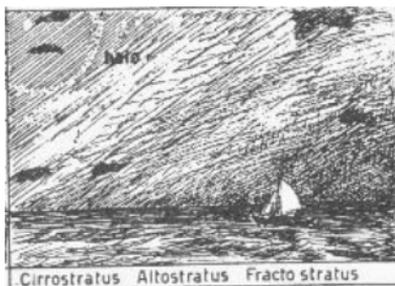
- Les cumulus (entre 1.5 et 3 km) : gros nuages blancs de beau temps. Ils ressemblent à des montagnes de neige.



- Les stratocumulus (entre 0.5 et 2.5 km) : larges nuages arrondis. Ils forment habituellement ensemble de grosses masses sombres



- Les stratus (entre 500 et 800 m): uniformément gris et aux formes confuses. Ils couvrent tout le ciel.



PRÉVISION DU TEMPS

Il te sera facile de prévoir le temps en combinant un ensemble de phénomènes naturels concordants, repris dans les tableaux ci-dessous. Ne se tenir qu'à un ou deux signes pourrait donner une appréciation erronée, il faut donc en combiner un maximum pour obtenir la prévision la plus proche possible de la réalité.

BEAU TEMPS	
Nuages	Cirrus, cumulus. Nuages légers et élevés, aux contours indécis et de couleur blanche.
Cartes météorologiques	Anticyclone, entre deux dépressions.
Baromètre	Pression atmosphérique en hausse continue. Oscillations diurnes régulières.
Lune	Nette et claire. Extrémités du croissant nettement visibles.
Rosée	Abondante après le coucher du soleil.
Brouillard	Brouillard matinal se dissipe rapidement.
Vent	Vent du Nord et d'Est. Tourne d'Est vers Ouest.
Ciel au lever du soleil	Ciel pâle et brumeux.
Ciel au coucher du soleil	Ciel jaune pâle. Horizon couvert d'une légère fumée.
Animaux	Oiseaux volent haut dans le ciel et chantent tôt le matin. Mouches volent tard après le coucher du soleil. Chauve-souris volent au crépuscule.
Signes divers	Fumée se dissipe très vite. Si la pluie commence avant le lever du soleil, il peut faire beau à midi.

MAUVAIS TEMPS	
Nuages	Cumulonimbus, stratocumulus, stratus. Gros nuages noirs entassés, bande uniforme montant à l'horizon.
Cartes météorologiques	Dépression synonyme de pluies.
Baromètre	Baisse rapide et considérable de la pression atmosphérique.
Lune	Voilée par nuages. Extrémités du croissant peu visibles.
Rosée	Que par temps couvert, pas de rosée après une nuit claire.
Brouillard	Brouillard formant des nuages en s'élevant.
Vent	Vent du Sud, Sud-Ouest et d'Ouest. Tourne d'Ouest vers Est. Vents violents et saccadés.
Ciel au lever du soleil	Rouge le matin.
Ciel au coucher du soleil	Soleil se couche avec des nuages pourpres foncés, derrière une bande de nuages.
Animaux	Oiseaux volent en rasant la terre. Poissons sautent hors de l'eau. Grenouilles croissent, oies et paons crient.
Signes divers	Fumée se dissipe lentement. Pluie commençant à midi durera toute la journée. Lointain nettement visible. Perceptions des sons dans la direction des vents pluvieux. Rhumatismes et douleurs accrues aux blessures anciennes.

ORIENTATION

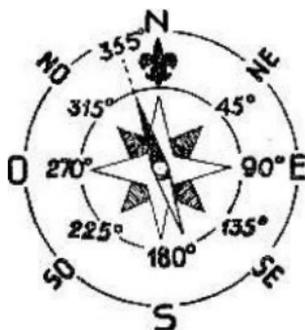
L'orientation comprend plusieurs domaines : voici plusieurs techniques à maîtriser qui te permettront de ne jamais te perdre et/ou d'être en mesure de rallier un objectif en toutes circonstances.

TROUVER SON CHEMIN

Un scout ne se perd pas en route. Il sait par où il est passé, il remarque les monuments, les carrefours, les magasins, tout ce qui peut lui servir de repère. Il prévoit qu'il lui faudra peut-être revenir par le même chemin, et il se retourne souvent : il voit alors les repères de la manière dont ils se présenteront à lui au retour. Il notera aussi comment il marche par rapport à la direction du vent ou au courant de la rivière.

Ni mauvais, ni universels, ni infaillibles, les trucs qui suivent sont souvent propres à une région. À toi d'observer dans quelle mesure ils sont utilisables :

- de nombreuses églises ont le chœur tourné vers le sud-est (Terre Sainte);
- dans les Hautes Fagnes, de grandes haies protègent souvent les maisons du côté du vent dominant;
- les habitants te diront souvent avec précision le repère au-dessus duquel se trouve le soleil à midi.
- En d'autres régions de la Belgique, tu trouveras de la mousse sur les arbres du côté abrité du vent le plus froid qui, chez nous, vient du **nord-est**.



LA BOUSSOLE

La boussole est une aiguille aimantée placée sur un cadran. L'aiguille a une

petite pointe rouge et une pointe blanche. C'est la pointe rouge qui se tourne toujours vers le nord. L'aiguille ne marque malheureusement pas le nord exactement, elle est déviée vers l'ouest de plusieurs degrés.

Pour avoir le nord, place la pointe rouge de l'aiguille de la boussole aux environs de 360° . Cet angle se calcule toujours du nord vers l'est, puis le sud.

LA MARCHÉ À LA BOUSSOLE

Un exemple d'instruction peut-être : $233^\circ - 8 \text{ km } 500$. Dans cet exemple, tu places la division 233 du cadran de ta boussole en regard de l'index du viseur, et l'aiguille aimantée visant le nord magnétique, ce que tu vérifies à l'aide du miroir, tu vises un point saillant du paysage dans la direction du but. Tu t'y rends par le chemin le plus facile (le plus en ligne droite possible) et tu recommences de la même manière jusqu'à ce que tu parviennes au but.

Deux ennuis peuvent t'arriver.

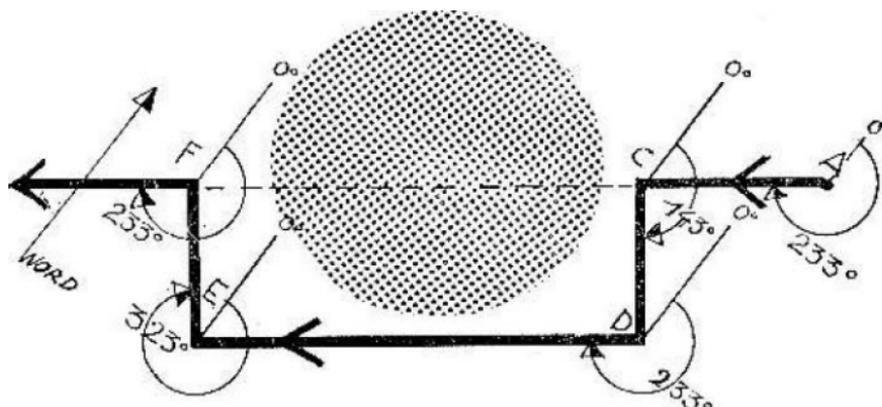
1° arriver trop loin ou trop court

Pour cela, tu dois avoir une idée exacte du chemin parcouru.

Étalonne ton pas. Combien de mètres valent 100 de tes pas? Combien de tes pas valent 100 mètres? Considère de plus qu'il faut 15 minutes en moyenne pour faire 1 km en plaine.

2° rencontrer un obstacle infranchissable

Par exemple : un terrain marécageux ou un vaste étang. Un moyen très simple est d'effectuer le contournement par angles de 90° .



Parti de A, te voilà arrivé en C, tu dévies ta route de 90° soit $233^\circ - 90^\circ = 143^\circ$. De C à D tu comptes tes pas. De D à E tu reprends la direction première, compte tes pas! De E à F nouveau mouvement de 90° : $233^\circ + 90^\circ = 323^\circ$. Si tu marches autant de pas que tu en as comptés entre C et D, tu te retrouveras en F sur l'alignement AC. Dans **ton** estimation de la distance totale, ne compte pas les trajets C D et E F.

LES ÉTOILES

La nuit, tu pourras facilement et exactement trouver le Nord au moyen de l'étoile polaire, bien qu'elle ne soit pas spécialement brillante.

L'étoile polaire est facile à repérer ; c'est la dernière étoile de la queue de la Petite Ourse. On la situe facilement grâce à la Grande Ourse, constellation très brillante et facile à identifier. On l'appelle aussi : le Grand Chariot. Si tu prolonges la ligne formée par les deux étoiles formant le fond du chariot sur une distance égale à cinq fois celle qui sépare ces deux étoiles, tu tombes juste sur l'étoile polaire.

Tout cela est compliqué à expliquer dans un livre, mais une fois qu'on te l'aura montrée dans le ciel, tu ne l'oublieras plus.

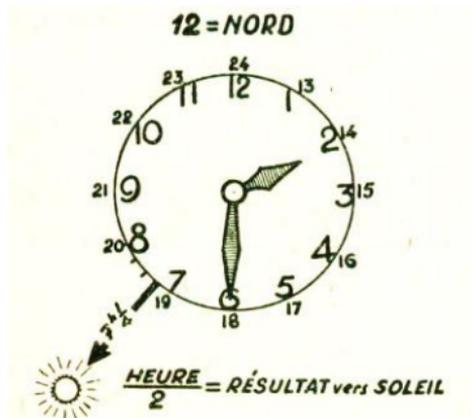
Il y a d'autres moyens de retrouver l'étoile polaire, par exemple : la ligne passant par le milieu du baudrier d'Orion et par le centre de sa tête, passe près de l'étoile polaire. Malheureusement, Orion n'est bien visible que de novembre à mars dans nos régions.

Si jamais tu dois faire un parcours de nuit, choisis une étoile particulièrement brillante dans la direction qu'il te faut suivre, et marche vers cette étoile; elle te conduira où tu dois être. Mais attention, au cours de la nuit, les étoiles avancent vers l'ouest : si tu ne veux pas dévier, tu feras bien de prendre un nouveau repère toutes les heures.

LA MONTRE

Voici une méthode très simple d'utilisation en quatre étapes. Elle utilise le cadran d'une montre.

- Lis l'heure en utilisant les 24h.
- Prends la moitié de cette heure.
- Tourne le point correspondant du cadran vers le soleil.
- Le 12 indique le nord.



Exemple Il est 14h30. $14,30/2 = 7,15$; 7,15 vers le soleil qui est près du sud-ouest ; le 12 indique le nord.

LES CARTES

Celle que tu utiliseras le plus souvent sera la carte militaire belge, pourvu que tu saches la lire, elle t'en dira plus qu'un livre écrit sur la région. Pour le faire facilement, tu dois connaître les signes conventionnels qui servent à indiquer routes et chemins, constructions et plantations, etc.

ÉCHELLE DES CARTES

1/25.000 signifie qu'un kilomètre sur le terrain est représenté sur la carte par une longueur 25.000 fois plus petite, c'est-à-dire 4 cm.

COURBES DE NIVEAU

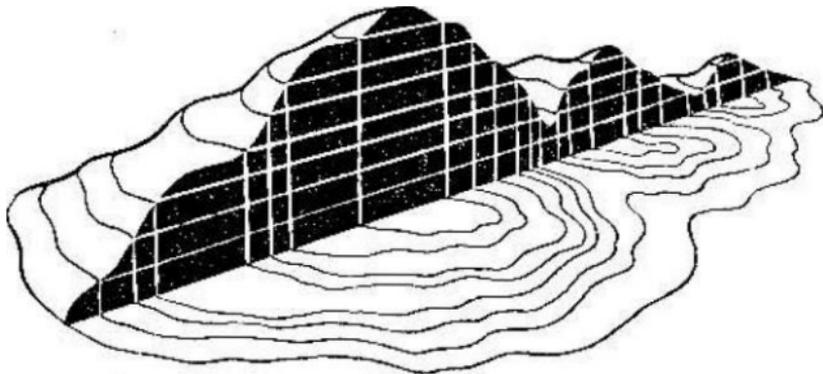
Le relief du terrain peut se caractériser comme suit : colline ou vallée, plaine ou plateau.

Imagine de couper le terrain en tranches horizontales successives, tous les 2 mètres par exemple. Le dessin de toutes ces tranches projetées sur un même plan donnera la succession des courbes de niveau.

Courbe, parce qu'à un même niveau, la ligne dessinée suit toutes les courbes du terrain.

La hauteur entre deux tranches de terrain est appelée **équidistance** et est indiquée sur chaque carte. Fais attention : elle varie d'après les régions du pays (1 à 5 mètres).

Puisque la différence de hauteur entre deux courbes est invariable sur la carte mais que le tracé de chacune d'elles se rapproche ou se sépare de l'autre, cela veut dire qu'il y a un changement dans l'aspect du relief.



Petite distance entre deux courbes : peu de mètres à parcourir pour monter ou descendre la hauteur indiquée, donc pente raide. Au contraire : grande distance entre deux courbes équivaut à une pente douce.

Habitue-toi à saisir le relief du terrain à la simple lecture des courbes : tu remarqueras ainsi que les sommets sont représentés par une courbe fermée et que les petites vallées ont l'aspect de nombreux V encastés les uns dans les autres. A toi maintenant de trouver le sens de la pente : n'oublie pas qu'en général le ruisseau coule dans un fond, et qu'une petite vallée en rejoint une plus grande.

Astuce : plus une route fait avec la courbe de niveau un angle droit, plus elle sera en pente; plus l'angle sera aigu, moins forte sera la pente.

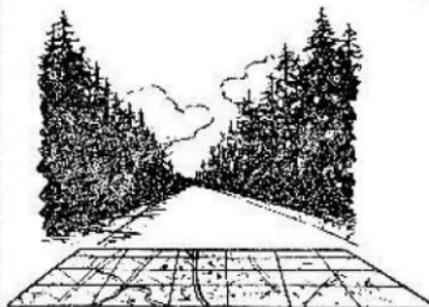
Tu peux aussi colorier chacun des « haricots » des sommets et réunir d'un trait les hauteurs principales en contournant les dépressions.

Utilise à bon escient les courbes de niveau : relier les différents sommets qui sont visibles l'un de l'autre te permettra d'établir des relais pour le morse.

ORIENTER LA CARTE

Au moyen de la boussole, si la carte est placée horizontalement, le nord de la carte correspondra au nord géographique.

Par une visée, si tu connais ton point de station : repère sur la carte un autre point visible au loin, par exemple un clocher, et place ta carte dans la bonne direction. Recommence avec un second point pour vérification. Ou bien sers-toi d'un signe topographique bien clair, par exemple une route bien droite où tu te trouves.



RECHERCHE D'UN POINT DE STATION

D'après ce que tu vois sur le terrain : routes, bois, villages, rivières, chapelles, tu te repères vite sur ta carte. Dans les bois, cela sera évidemment plus compliqué, mais si tu observes le relief environnant, essaie de le retrouver sur ta carte au moyen des courbes de niveau.

Par deux visées : il faut se servir d'une boussole.

D'abord repérer sur la carte deux points bien reconnaissables et que tu peux voir au loin : phare, île, clocher, tour, montagne. Mesurer l'azimut des deux points (= angle que fait avec le nord la direction dans laquelle on les voit) au moyen de ta boussole. Sur la carte, tracer par les deux points deux droites faisant avec le nord l'azimut mesuré plus haut. On se trouve au croisement des deux droites.

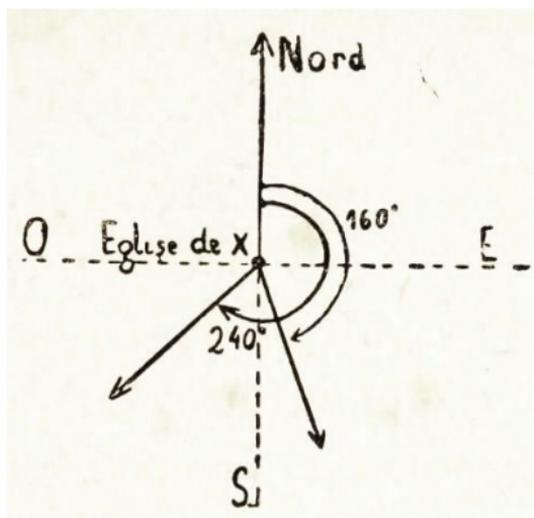


Sur le dessin, on a représenté deux lignes de visée se recoupant sur la carte posée à même le sol. Si l'on possède un rapporteur, on pourra l'utiliser pour reporter les angles sur la carte.

Ce procédé est souvent utilisé lorsqu'on se situe dans une zone où il n'y a rien de visible sur la carte : grande plaine sans route, mer, lac.

REPÉRAGE D'UN POINT SUR UNE CARTE

Gisement : c'est la situation d'un point donné par rapport à un autre point connu. Généralement l'indication du gisement comprend une **distance** et un **angle** : l'angle que la direction fait avec le nord. Cet angle est appelé **azimut**.



On te dit : 1.250 m, 160° de l'église de X ou 3 km S,S.E. A partir de la gare de Y. Comme l'église de X est facile à trouver, tu as un bon repère. De là, il suffit de prendre la direction et de mesurer la distance à l'échelle de la carte.

Ainsi : 1,250 m, 160° de l'église, c'est le **gisement**; 160°, c'est l'**azimut**.

Généralement, l'angle qu'on te donne est celui que la direction fait avec le nord de la carte. C'est le plus facile à prendre. Le nord de la carte est, soit le haut de celle-ci, soit une direction indiquée par une flèche. C'est à partir de cette direction que tu prends l'angle.

L'angle qu'on te donne est celui que la direction donnée fait avec le nord vrai (géographique).

Sur le terrain, tu peux le prendre au moyen de la boussole, en faisant la correction voulue (déclinaison magnétique).

Si tu veux reporter cet azimut sur une carte, tu dois orienter ta carte au moyen de la boussole ou de repères. Une fois que tu as la direction du nord, il ne te reste qu'à prendre l'angle voulu.

Sur les cartes, le nord est représenté par les méridiens. Tu prends l'angle à partir de la direction de ceux-ci, pourvu qu'ils soient indiqués sur la carte.

COORDONNÉES GÉOGRAPHIQUES

On peut repérer un point sur la carte au moyen de ses coordonnées géographiques : longitude et latitude. Tu trouves les coordonnées indiquées en marge des cartes militaires, en degrés, minutes et secondes.

COORDONNÉES LAMBERT

C'est un simple quadrillage rectangulaire, dont les lignes sont numérotées du sud au nord et de l'ouest à l'est, il est tracé sur la carte en trait ininterrompu.

Il ne présente aucune variation d'une carte à l'autre ni d'une coordonnée à l'autre.

LES CROQUIS

LEVÉ D'ITINÉRAIRE

Un levé d'itinéraire sert à remplacer une carte sur une zone ciblée (un chemin, un carrefour dans un village, ...), quand celle-ci est indisponible. Tu dois avoir la distance parcourue, la direction suivie et tout ce que tu as vu sur ton chemin : les rivières, les montagnes, etc. Tu peux te faire indiquer par les autochtones le nom des rivières, d'où elles coulent, vers où elles vont, ...

Le levé d'itinéraire est un levé essentiellement rapide. Il sert à présenter brièvement et clairement les renseignements recueillis : il ne s'agit donc pas d'établir une carte, mais seulement de donner une idée de la région parcourue ou du chemin suivi.

Au cours d'une étape, tu peux mettre ton croquis au net en replaçant les tronçons de route dans la position réelle où ils se trouvent sur le terrain. Pour faire un tel levé, il te faudra plusieurs instruments :

- du papier quadrillé fixé sur un carton dur;
- une boussole, également fixée sur ce carton;
- si possible une montre.

Pour mesurer les distances, tu as une montre et ton pas étalonné.

À ce propos, il est bon de vérifier ton pas de temps en temps. Cela s'impose, par exemple, quand tu pars en expédition. Au moment du départ, compte tes pas sur une distance d'un demi-kilomètre.

Si tu as pris l'habitude de marcher régulièrement, tu verras que la longueur de ton pas et la vitesse de ta marche seront toujours les mêmes.

Quand tu veux mesurer une distance au pas, marche de ton pas ordinaire et compte le nombre de doubles pas que tu fais. Une simple multiplication te donnera la distance parcourue.

Que faut-il lever sur un levé d'itinéraire ? Cela dépend. Veux-tu avoir un levé précis et détaillé du chemin parcouru à travers une région bien délimitée? Tu noteras tout ce qu'il y a sur le chemin en t'arrêtant tous les 20 pas.

As-tu été chargé de parcourir une région pour trouver un terrain de camp? Il te suffira de noter :

1° Ce qui est nécessaire pour retrouver ton chemin et pour situer les détails observés;

2° Tous les détails utiles pour un camp éventuel dans la région : terrains, magasins, transports, etc.

Es-tu parti en avant, et dois-tu envoyer à un autre scout qui viendra plus tard l'itinéraire à suivre pour te retrouver? Il te suffira de noter les détails qui lui permettront de trouver le chemin.

Tout levé d'itinéraire doit être accompagné d'un rapport. Ce rapport donnera en résumé la description du pays parcouru et les renseignements que désire posséder celui qui t'a envoyé.

COMMENT PROCÉDER ?

Tu divises la feuille en cinq colonnes. Le croquis est établi dans le sens de la marche, en commençant par le bas de la feuille.

Au départ, déterminer l'orientation du premier tronçon de route; indiquer le nord par une flèche.

Le dessin de la route restant en ligne droite, il faut faire une visée à chaque changement de direction; à ce moment, on trace une ligne en

travers de la colonne du centre et on dessine une nouvelle flèche indiquant le nord à un endroit ne surchargeant pas le dessin.

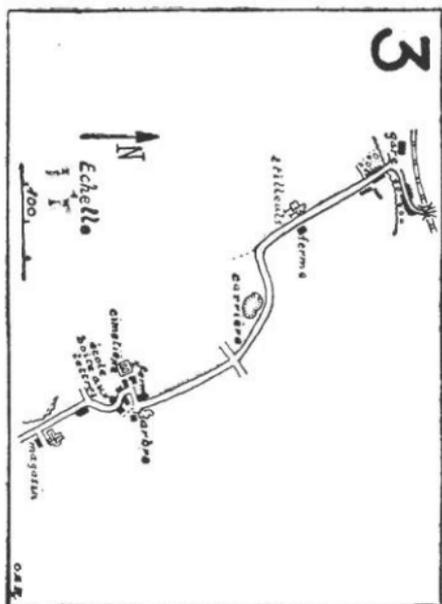
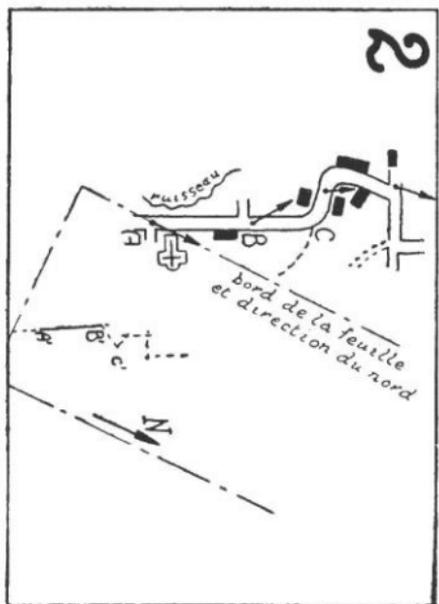
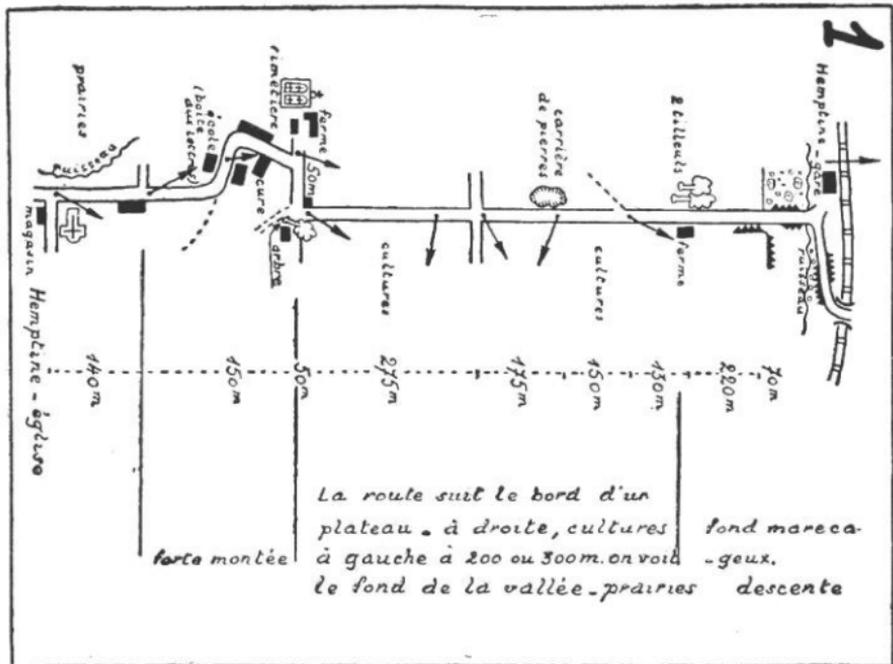
Noter les détails du terrain au moyen de signes conventionnels; ajouter des explications dans les deux colonnes latérales. On ne met pas de texte dans la colonne centrale.

Pour indiquer le relief, choisir le système des cartes Michelin flèches simples, doubles ou triples dans le sens de la montée.

Mesurer chaque tronçon de route et noter cette mesure dans une colonne **en respectant l'échelle**, c'est-à-dire que 100 m correspondent toujours au même nombre de carrés sur la feuille.

Ajouter au levé la date, les heures de départ et d'arrivée et le compte rendu des activités. Sois bref et clair; tiens compte du but que tu poursuis : si ton chef t'a demandé de trouver des terrains de camp, intéresse-toi plutôt aux prairies et aux bois qu'aux passages à niveau.

Exemple Voici à quoi doit ressembler un relevé d'itinéraire :



D'abord, il faut reproduire le tracé de l'itinéraire, au crayon. Je place la feuille de papier où je veux reproduire la carte sur mon croquis itinérant. J'ai choisi le nord de la carte parallèle au bord du papier, car c'est plus facile. Je place le bord du papier parallèle à la flèche indiquant le nord de mon levé. Je trace une ligne A'B' parallèle au premier bout de route AB de mon croquis itinérant, et je mesure au moyen d'une règle, à l'échelle que j'ai choisie, une longueur A'B' de cette droite. Je déplace alors ma carte et je recommence le même travail à partir de B du levé en traçant une ligne B'C' sur la carte; et ainsi de suite. Quand j'ai tracé ainsi tout le parcours de l'église jusqu'à la gare, au crayon, je prends une plume et je dessine à la place voulue les routes, carrefours, maisons, etc., d'après le levé. Pour finir, j'inscris l'échelle et le nord (fig. 3).

CROQUIS TOPOGRAPHIQUE

Un bon croquis doit :

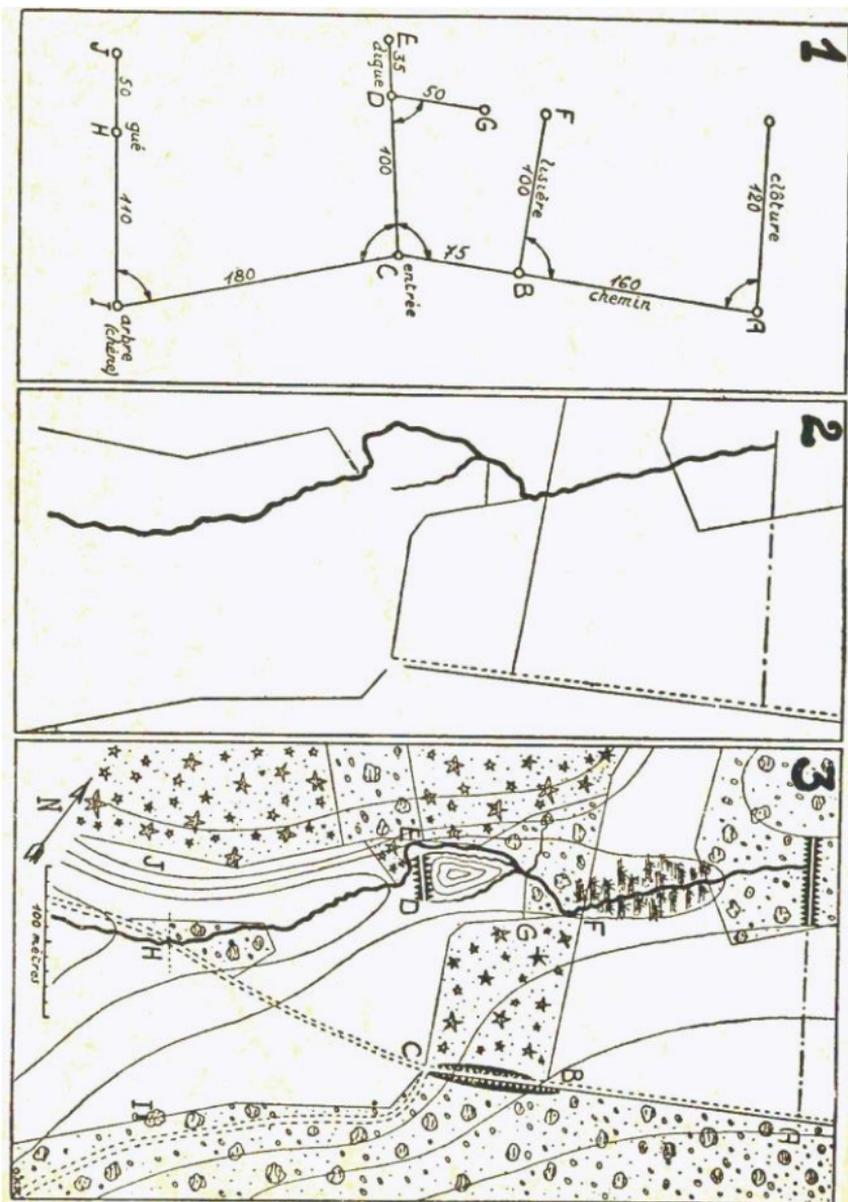
1° **Être orienté** (Le nord doit être indiqué);

2° **Être fait à l'échelle**. Tu choisies l'échelle d'après la dimension du terrain et la quantité de détails à y mettre.

Comment vas-tu procéder ? Place-toi autant que possible en un point d'où tout le terrain est visible et de là fais une reconnaissance rapide. Face au terrain ainsi reconnu, oriente ta feuille de dessin et trace quelques directions repères en prenant leur azimut. Ces repères seront par exemple une chapelle, un moulin, un château d'eau... Cherche les distances de ces repères et note-les sur le croquis. Sur ce canevas, dessine les caractéristiques du terrain avec leur direction et leur situation aussi exactes que possible.

Ajoute un bref rapport. Tu noteras ainsi la largeur et l'état des routes, nature du sol, des bois, largeur et profondeur du cours d'eau.

Voici une autre manière de travailler : Nous avons été explorer une vallée et nous y avons trouvé un terrain de camp. Il fallait renseigner le conseil de CP qui devait faire son choix entre deux terrains possibles.

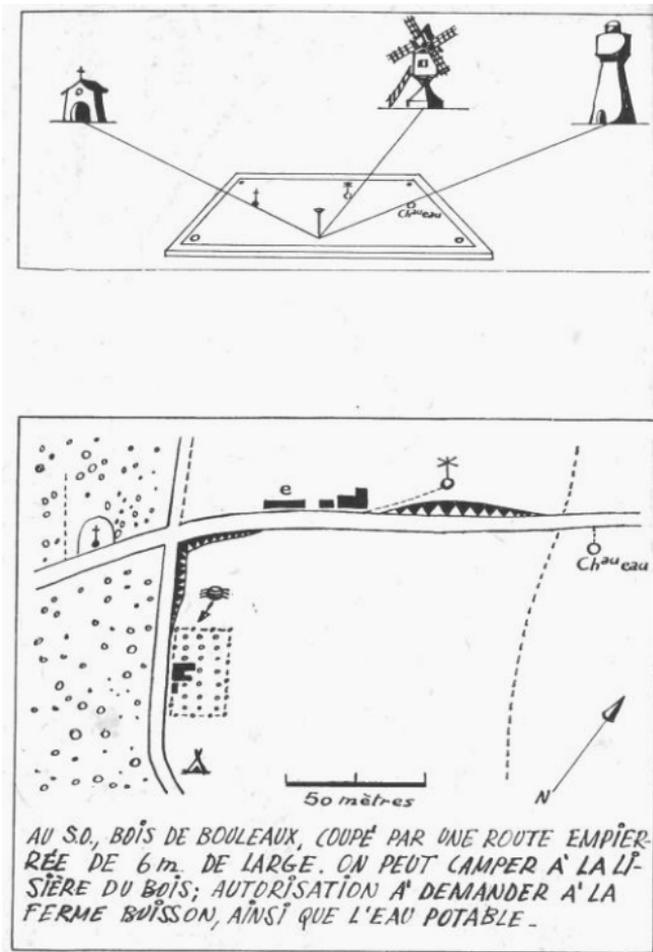


Voici comment nous avons procédé. Nous avons commencé par prendre

des repères : la clôture, la lisière du bois, le gué, la digue de l'étang, etc. Ils sont marqués par les lettres sur les deux dessins (fig. 1 et 3).

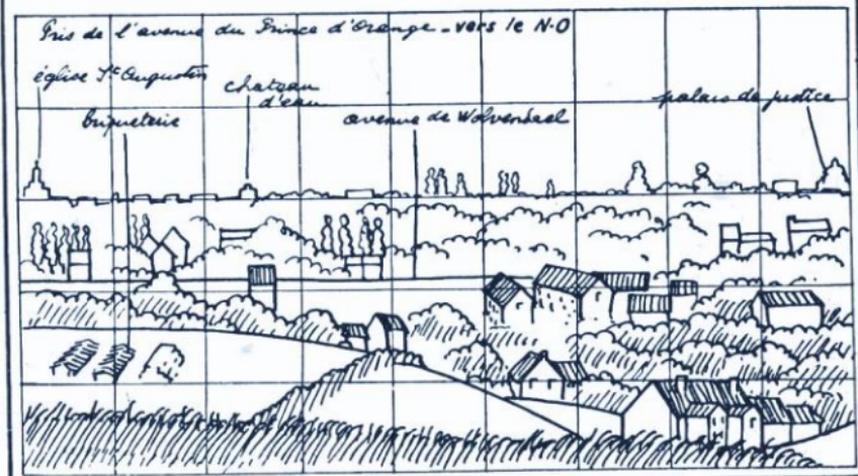
Nous avons reproduit ces repères sur une feuille de papier, en prenant les angles et les distances. Le résultat en a été le premier croquis (fig. 1). Puis, nous avons indiqué les grandes lignes (fig. 2).

Nous avons alors dessiné le ruisseau, l'étang, les bails, etc.



CROQUIS PANORAMIQUE

CONFECTIONNE UN ENCADREMENT EN CONTREPLAQUE OU EN CARTON FORT, DIVISE-LE ENSUITE EN CARRÉS OU RECTANGLES AU MOYEN DE FILS TENDUS.
 POUR TRACER TON CROQUIS, TU DIVISES TA FEUILLE EN CARRÉS OU RECTANGLES DE LA MÊME DIMENSION QUE CEUX DE L'ENCADREMENT. TU N'AS PLUS QU'À REPRODUIRE ENSUITE LE PANORAMA SE TROUVANT DANS L'ENCADREMENT, EN AYANT SOIN DE GARDER CELUI-CI EN FACE DES REPÈRES QUE TU AURAS CHOISIS ET QUE TU INDIQUERAS EN PREMIER LIEU. ENSUITE, TRACE LES LIGNES DES PLANS SUCCESSIFS À PARTIR DE L'HORIZON. ENFIN, TU TERMINES PAR LES DÉTAILS LES PLUS VISIBLES SANS TROP CHARGER TON DESSIN.



NŒUDS

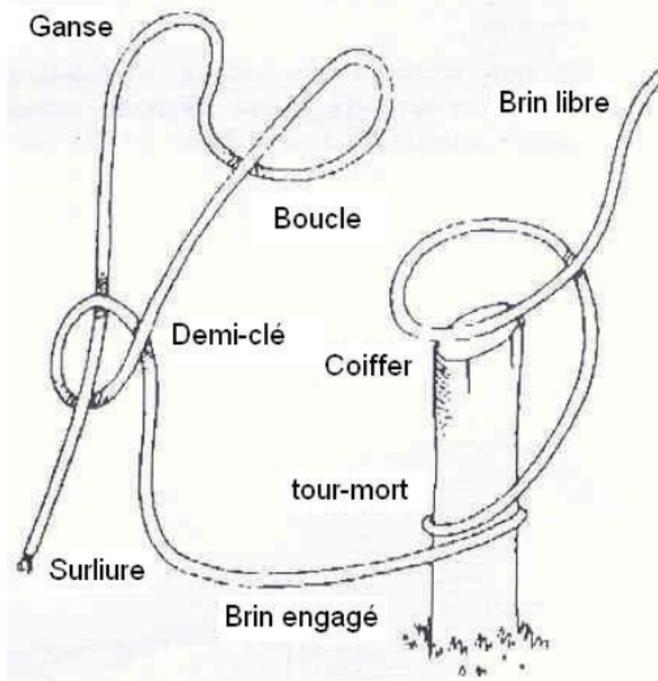
La bonne connaissance et la réalisation des nœuds est primordiale chez les scouts dans bon nombre de domaines : woodcraft, spéléologie, alpinisme (rappel, slide...), randonnée, camping, confection d'objets divers (brancards, passerelle). Mais ils sont également très importants dans les secteurs de la marine, la pêche, la plongée, le sauvetage et dans la vie domestique pour fixer, ficeler, rafistoler, raccorder, serrer... Les nœuds ne sont aujourd'hui pas oubliés, même si leur usage s'impose moins dans la vie de tous les jours. Leur monde reste fascinant : ils témoignent de tout un savoir-faire disparu qui nous renvoie à des modes de vie et des valeurs oubliées.

NOTIONS PRÉLIMINAIRES

Pour parler des nœuds, on a recours à un vocabulaire propre. Nous pensons utile, avant d'entrer dans le vif du sujet, de donner quelques définitions ou explications.

- Le bout d'une corde peut pendre librement et ne servir à rien, du moins provisoirement, c'est le **brin libre**, ou **courant**. Dans le cas contraire, c'est le **brin engagé** ou **dormant**.
- Une **ganse** est une boucle ouverte, prenant, selon les cas, la forme d'un U ou d'un fer à cheval. Le nœud de chaussure, par exemple, est un nœud plat dont les brins libres forment deux belles ganses.
- Une **boucle**, que l'on peut voir comme une ganse fermée, nouée ou non, est une sorte d'anneau, qui se trouve dans le prolongement d'un cordage (à la différence de l'estrope). Le nœud de chaise, ou le double huit, comporte des boucles célèbres.
- Une **estrope** est une corde fermée en anneau par un nœud ou une épissure. Contrairement à la boucle, l'estrope joint l'un à l'autre les deux bouts d'un même cordage.

- Un **tour mort** est une boucle non nouée faite autour de quelque chose : cordage, pieu, borne...
- Une **demi-clef** est aussi une boucle non nouée faite autour de quelque chose, mais le brin libre passe derrière le brin engagé ; la demi-clef se serre quand on exerce une traction sur la corde.
- Un **hauban** est un cordage servant à assujettir un mât, une construction, une tente.
- **Coiffer** ou **capeler**, c'est faire une boucle et la passer autour d'un pieu ou d'une borne.
- **Frapper**, c'est attacher une corde autour d'une autre corde, d'un anneau.
- **Arrêter** un cordage, c'est l'empêcher de se défaire.



RÉSISTANCE DE LA CORDE

Une corde doit être solide et tu n'utiliseras pas n'importe quelle corde pour un travail qui servira au passage d'une troupe entière.

Pour un calcul approximatif de la résistance utile de ta corde, son diamètre en millimètres, multiplié par 6, te dira ce que tu peux y fixer en kilogrammes. Mais un nœud dans une corde l'affaiblit considérablement. Cela provient de ce que l'équilibre entre les fibres est rompu et, à cause du nœud, elles sont surchargées et se brisent. Une bonne épissure n'affaiblit une corde que de 20 % mais le nœud de tisserand diminue de 35 % sa résistance.

Tu dois savoir aussi qu'une corde supportant un poids ne peut rester horizontale. Elle fléchit toujours; mais plus elle est tendue plus le poids pèse sur elle. Ainsi, une corde de 10 mètres, tendue, supporte le poids réel de l'objet multiplié par 4 si sa flèche n'est que de 0,80 m, tandis que le poids supporté reste le même si la flèche est de 3 mètres. Conclusion : il est dangereux de tendre à fond la corde maîtresse d'un pont de singe.

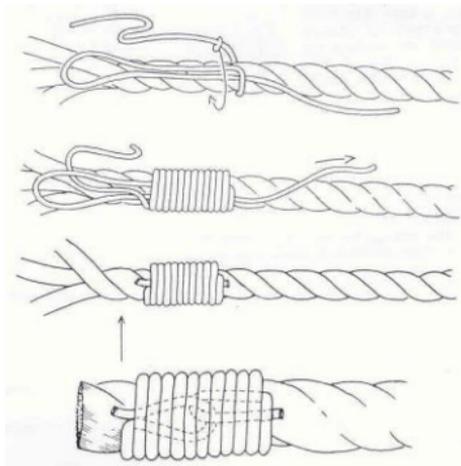
ENTRETIEN DE LA CORDE

Il faut tout d'abord arrêter la corde pour éviter qu'elle ne s'effiloche. Il existe de nombreuses méthodes.

Si la corde est synthétique, on peut en brûler le bout pour souder tous ses brins. Ce type d'arrêt ne devrait idéalement jamais constituer qu'une sécurité.

On peut exécuter une surliure, c'est-à-dire nouer des tours de ficelle autour du cordage. Cette méthode convient bien pour les grosses cordes auxquelles il est difficile de réaliser un nœud d'arrêt. Hélas. La surliure prend vite un aspect désordonné et risque toujours de glisser. Notons que

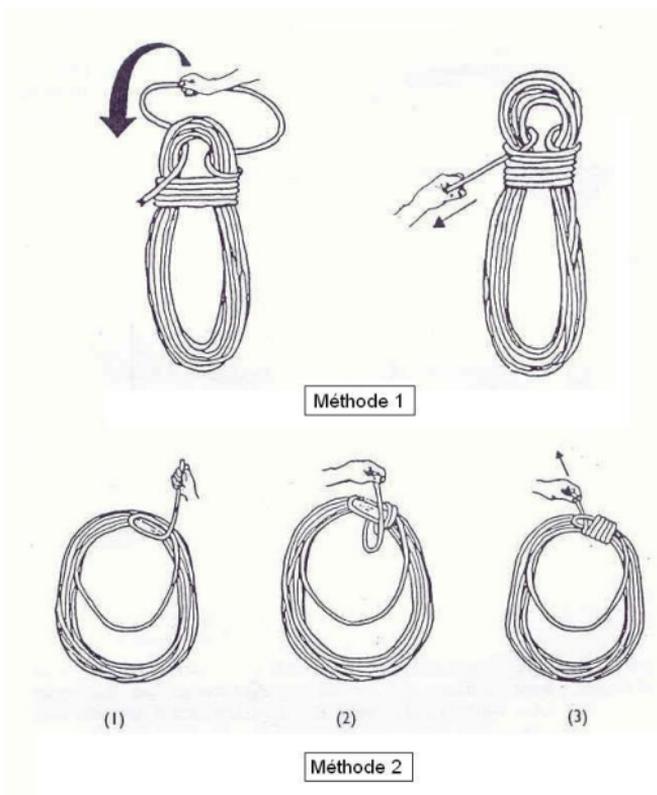
les marchants surlient à l'aide de papier collant : il ne s'agit là que d'une solution provisoire.



Le moyen le plus fréquent d'arrêter un cordage reste l'utilisation de nœuds d'arrêts. Les meilleurs pour cet usage sont le nœud de huit et le nœud de capucin. Le nœud de capucin est plus volumineux mais aussi plus difficile à défaire une fois qu'on l'a bien serré. Le nœud de huit par contre serre relativement peu.

L'épissure était un fort bon moyen d'arrêter un cordage mais, d'une réalisation assez difficile, elle ne permettait d'arrêter que les cordes toronnées. Leur rareté rend l'usage de l'épissure assez désuet. Nous n'en parlerons donc pas.

Lorsque l'on n'utilise pas un cordage, il convient de bien le lover, autrement dit le plier. Il existe aussi plusieurs méthodes. Nous en présentons deux, sachant bien qu'il existe de nombreuses variantes très valables.



Enfin, lors de l'utilisation de la corde, il faut veiller à ne point l'endommager :

- Il ne faut pas employer une corde lorsqu'il gèle.
- Il ne faut pas faire glisser la corde sur elle-même
- Il faut veiller à ne point blesser la corde en l'écartant de tout objet tranchant.

NŒUDS D'ARRÊT

Il s'agit de nœuds dont on exige que la grosseur permette de bloquer un cordage à son extrémité pour éviter qu'il glisse dans une poulie par exemple. Ils permettent aussi de lester l'extrémité d'un cordage.

NŒUD SIMPLE



SIMPLE

Nœud sûr qui serre et abîme les fibres de la corde. Difficile à dénouer surtout lorsqu'il est mouillé mais il évite que la corde ne s'effiloche.

NŒUD DE HUIT

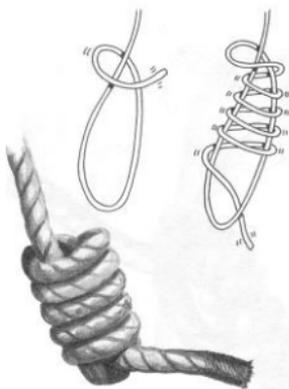
Nœud de base facile à réaliser et à défaire, il n'affaiblit pas les cordages comme le nœud simple. Ne serre pas excessivement et se défait facilement.



EN HUIT

LE NŒUD DE CAPUCIN

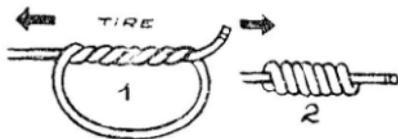
Pour réaliser ce nœud, faire une boucle, faire plusieurs tours autour de cette boucle en progressant vers l'extrémité, et passer l'extrémité libre dans la boucle. On tire ensuite sur la partie de la corde opposée au nœud en tenant le nœud, afin de serrer la boucle et de bloquer l'extrémité.



Il peut servir à lester un cordage pour lancer l'extrémité plus facilement. Son élégance peut être exploitée pour terminer esthétiquement un lacet. Son nom provient des moines capucins qui s'en servaient pour lester les extrémités de la corde qui ceinturait leur robe.

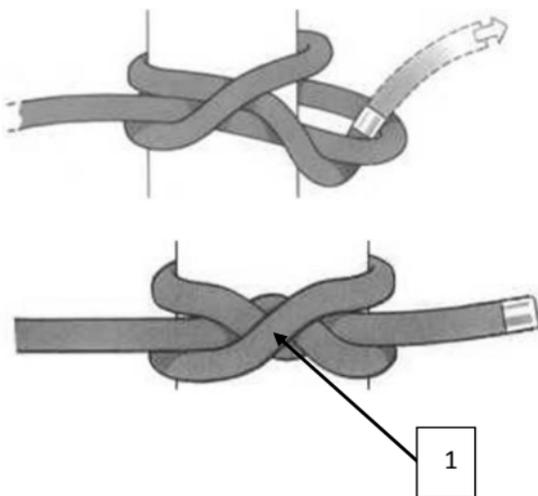
NŒUD DE FRANCISCAIN

Plus facile à réaliser que le précédent, il est cependant moins élégant. Il est utilisé pour les mêmes usages



NŒUD DE MEUNIER

Ce nœud est bien utile lorsqu'il s'agit de fermer un sac, de rouler une bâche ou d'emballer quoi que ce soit. Il a l'avantage d'être autobloquant, c'est-à-dire qu'une fois serré, le cordage se serre sur lui-même. Il se présente comme un nœud de batelier un peu perfectionné.



Il faut veiller à ce que le tour croisé supérieur (1) soit bien positionné au-dessus du croisement des brins ; c'est lui qui assure l'effet autobloquant du nœud. Pour sectionner le nœud, c'est ce brin que l'on coupe.

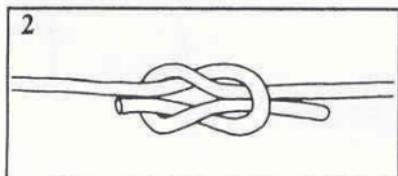
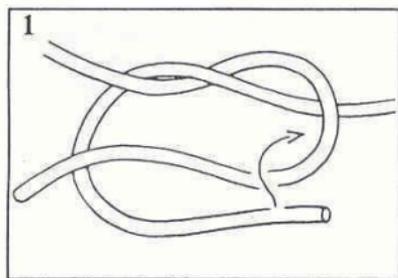
NŒUDS D'ASSEMBLAGE OU D'AJUT

Nœuds permettant d'ajouter un cordage à un autre, de les assembler.

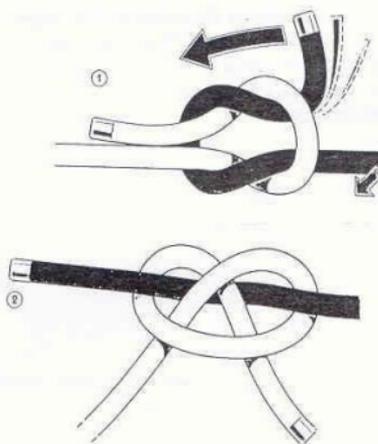
NŒUD PLAT

Très facile à faire, ce nœud d'assemblage est peu fiable. Le nœud de vache ou le nœud de voleur lui ressemblent mais sont à éviter car beaucoup moins fiables. Le nœud plat a la propriété de basculer si on tire sur un brin libre. Il se transforme alors en tête d'alouette qui coule le long du cordage dont on a tiré le courant. Indépendamment de ce défaut, ou de cette qualité, le nœud plat glisse vite quand on en fait un usage pour des cordes lisses. Il faut donc limiter son emploi aux réalisations qui ne requièrent pas une grande solidité.

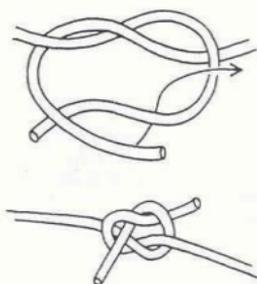
Noeud plat



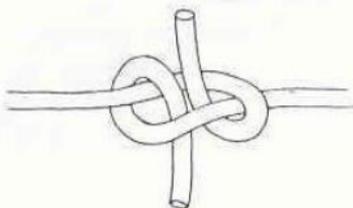
Noeud plat basculé



Noeud de vache

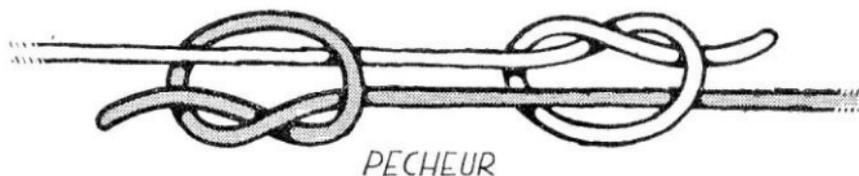


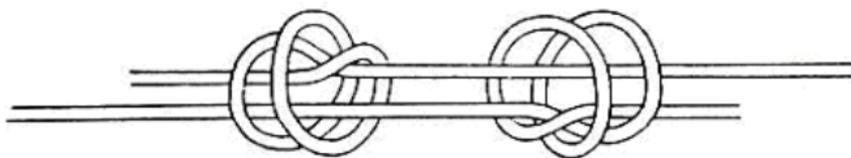
Noeud de voleur



NŒUD DE PÊCHEUR

Constitué de deux nœuds simples qui se bloquent l'un l'autre, c'est le meilleur nœud pour assembler deux cordages. Il convient particulièrement bien pour fermer une estrope. C'est probablement le seul auquel on puisse faire confiance pour assembler des cordages modernes synthétiques très lisses ou très gros. Il peut uniquement unir deux cordes de même diamètre ou légèrement différent. Il ne se défait pas facilement. C'est à tort qu'on en fait usage comme nœud de tendeur car il glisse très fort. On peut aussi le réaliser double pour plus de solidité, comme présenté sur la deuxième image.

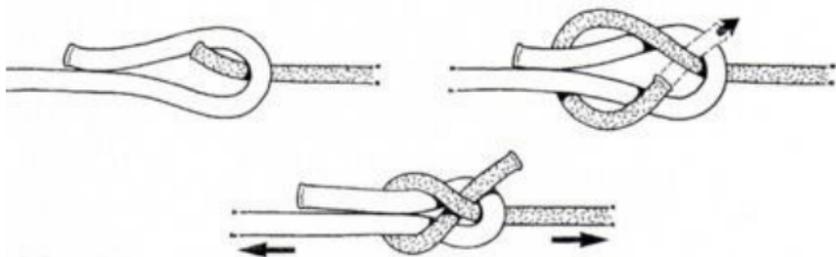




Nœud de pêcheur double

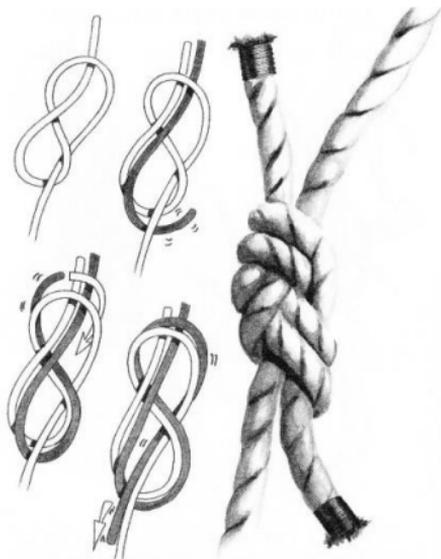
NŒUD DE TISSERAND

Le nœud de tisserand ou d'écoute permet d'assembler deux cordages de diamètre différent. La corde dont le diamètre est le plus petit est celle qui décrit une forme de boucle ; d'autre décrit une ganse. Ce nœud est en réalité pareil au nœud de bouline ; on peut donc lui faire confiance. On peut aussi le doubler dans ce cas le brin libre fait deux tours autour de la ganse.



DOUBLE NŒUD EN HUIT

Très robuste également, ce nœud ne se défait guère même si on assemble deux cordes très élastiques. Les cordages à assembler doivent être d'un diamètre très voisin. Il est peut-être un peu fastidieux à réaliser.



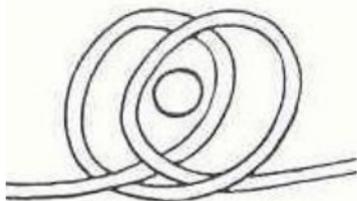
NŒUDS D'AMARRAGE

Les nœuds d'amarrage regroupent les nœuds qui permettent d'attacher un cordage à un point fixe, tel qu'un anneau, un poteau, un crochet ...

NŒUD DE CABESTAN OU DE BATELIER

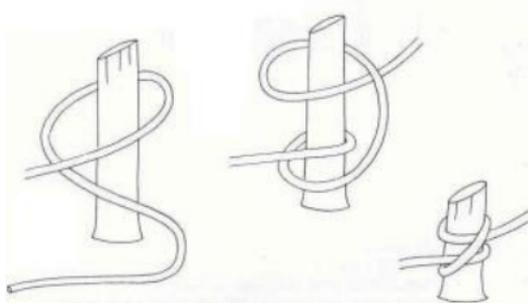
Nœud important permettant d'attacher une corde qui subit une traction constante ou pour commencer un brêlage. L'avantage de ce nœud est que l'on peut le serrer en cours de réalisation ce qui permet de tendre une corde sans avoir recours au fameux « doigt » d'un scout ! On le réalise selon deux méthodes :

Lorsqu'il est possible de coiffer le pieu à amarrer (bitte d'amarrage par exemple), on prépare deux boucles qui se croisent et on coiffe le pieu. Le

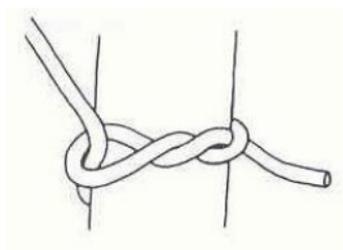


nœud est fait.

S'il n'est pas possible de coiffer le pieu, on réalise deux boucles autour de celui-ci : Faire un tour, commencer un deuxième tour, mais pour le compléter, passer le bout sous le premier tour. Tirer les deux extrémités pour serrer le nœud.



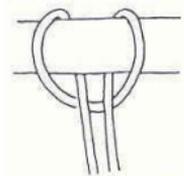
NŒUD DE BOIS



Coulant, ce nœud s'emploie pour amarrer un cordage qui restera plus ou moins tendu. Il serre d'autant plus fort que la traction est grande mais si on donne du mou et qu'on secoue la corde, il se défait très facilement. Comme son nom l'indique, on l'utilise pour amarrer une corde à une pièce de bois.

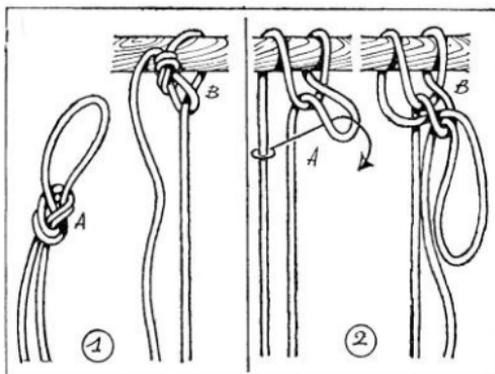
TÊTE D'ALOUETTE

Ce nœud permet d'amarrer une double corde ou une estrope. Ne pas utiliser ce nœud pour attacher le bout d'une corde, elle glisserait si la tension est importante.



NŒUD D'ÉVADÉ

Le nœud d'évadé est un nœud qui se défait facilement et qui permet de récupérer la corde sans toucher au nœud et sans dérouler toute la corde. Une corde sert à la traction alors que l'autre sert à récupérer la corde après usage. Ce nœud est particulièrement utile pour lever un mât.

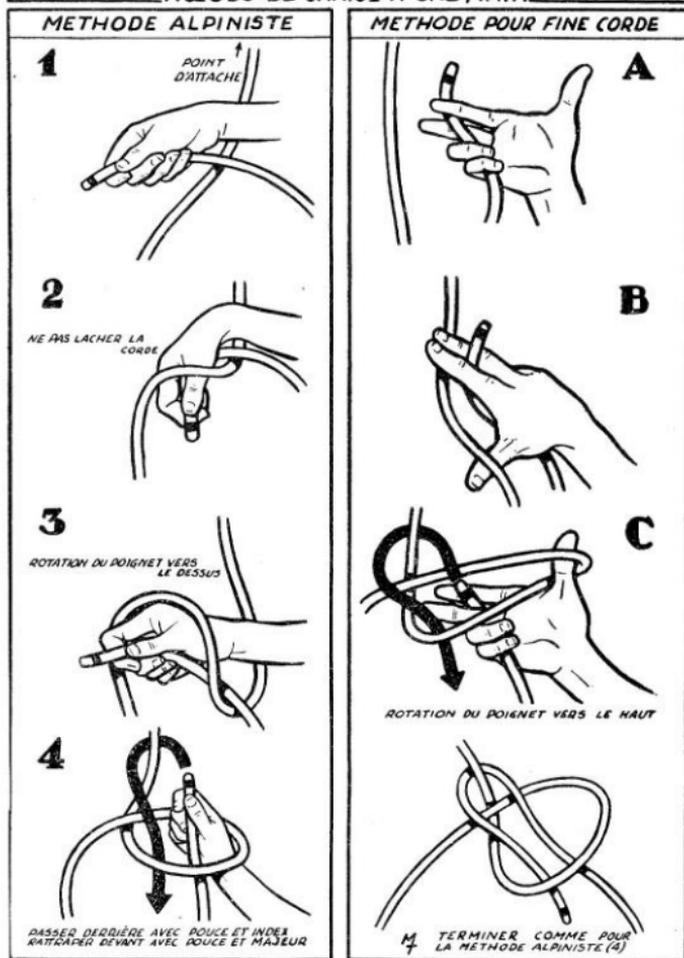


NŒUDS À BOUCLE

NŒUD DE CHAISE

Reconnu comme l'un des meilleurs nœuds pour sa fiabilité (la boucle ne glisse pas), sa gamme d'utilisation est très large. Très facilement réalisée, elle est de loin la plus courante. C'est elle qu'on emploiera pour frapper le hauban d'une tente dans un œillet. Elle est pour cet usage concurrencée par le double huit. Elle est solide, toutefois moins que le double huit surtout s'il s'agit de cordes synthétiques très glissantes. Cependant elle est facile à faire et à défaire même mouillée après tension. Voici un petit truc pour la retenir facilement : forme une boucle, le "puits", le brin libre est le "serpent" et le brin engagé "l'arbre". Le serpent sort du puits, tourne autour de l'arbre et puis retourne dans le puits.

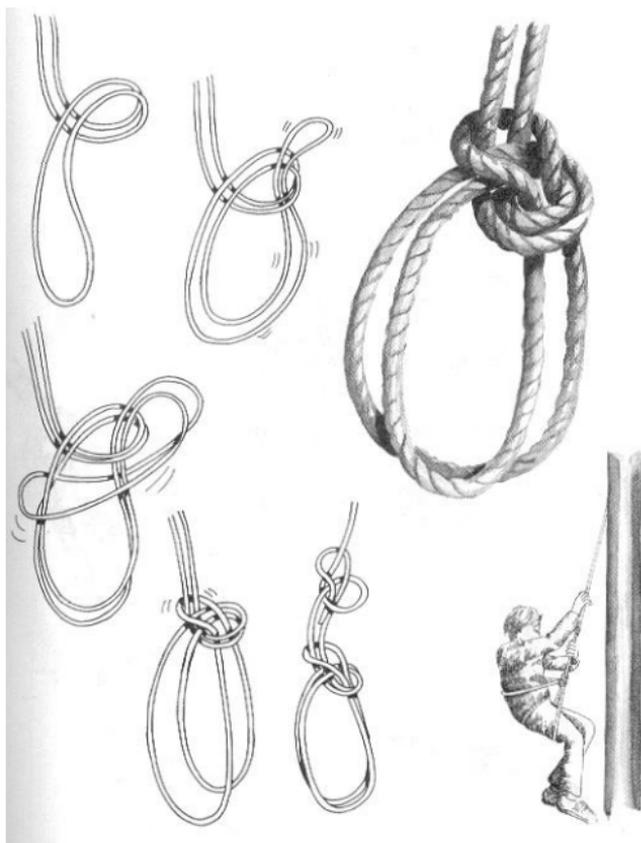
NŒUDS DE CHAISE A UNE MAIN



NŒUD DE CHAISE DOUBLE

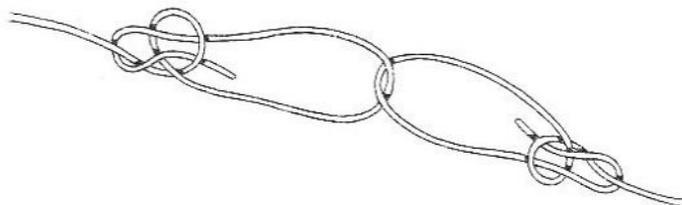
Nœud de chaise réalisé avec une boucle au lieu d'un simple brin. On voit à l'image 5 que la boucle de départ est en fait celle d'un nœud de chaise réalisé préalablement ou par après. A l'image 3 il faut passer la boucle

par en dessous du nœud de chaise. Ce nœud de sauvetage peut servir pour suspendre quelqu'un.



NŒUD D'AGUI

Le nœud d'agui est réalisé sur base de deux nœuds de chaise passés l'un dans l'autre. Il a l'avantage de ne pas se défaire lors des à-coups mais est assez volumineux.



NŒUD DE LAGUI

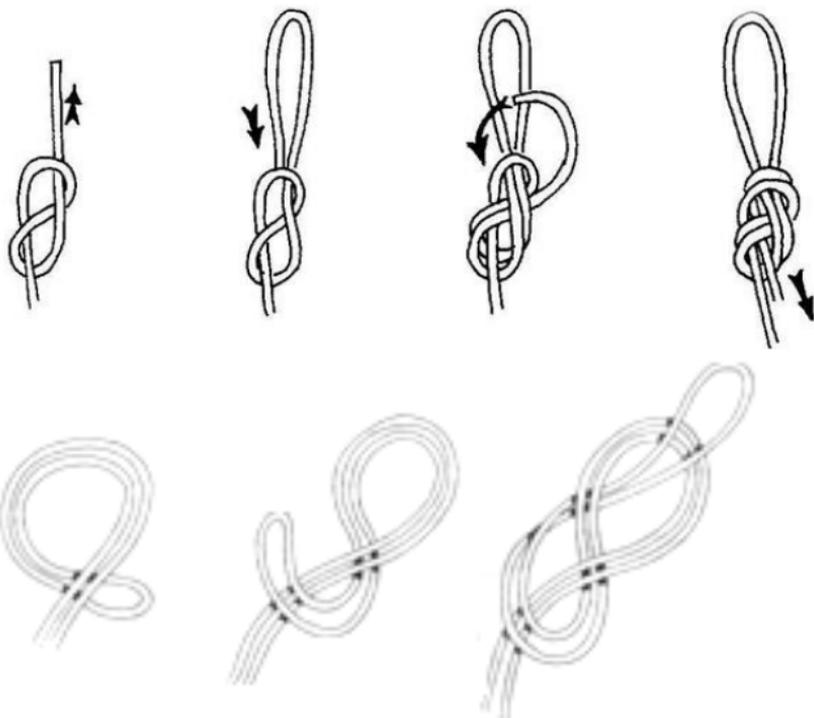
Voici un nœud de chaise qui coulisse sur la corde sur lequel il est réalisé. Ce nœud coulant peut se révéler très efficace en toute occasion.



NŒUD BOUCLÉ EN HUIT

Boucle très solide, le nœud de huit est parfois vu comme un nœud d'amarrage, quoi qu'à l'inverse de celui-ci, il ne serre point la pièce à amarrer. Il est facile à défaire et peut en cas de choc jouer le rôle

d'amortisseur et éviter ainsi une rupture de la corde. On l'emploie donc volontiers pour s'encorder à l'aide d'un mousqueton. Les grimpeurs lui ajoutent parfois une ou deux demi-clefs par sécurité.



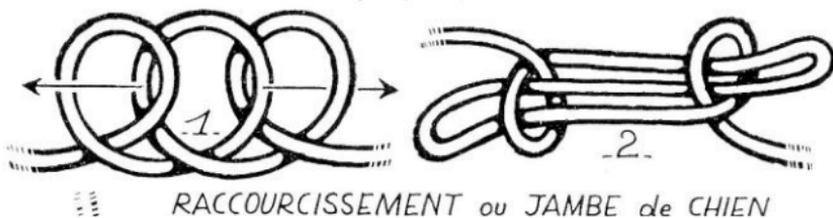
NŒUDS DE MILIEUX

Les nœuds de milieu se font au milieu d'une corde et sont utilisés pour divers usages.

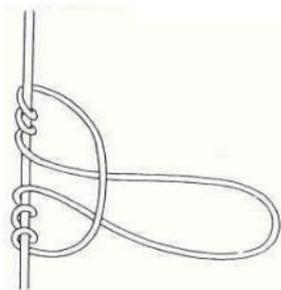
NŒUD DE JAMBE DE CHIEN

Ce nœud peut être regardé comme un double nœud de palan. Il a également pour fonction de raccourcir une corde, c'est-à-dire de la

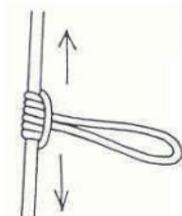
tendre. S'il est beaucoup plus facile à réaliser que le précédent, il ne permet pas de tendre avec autant de vigueur et toujours dans les limites définies par la longueur des ganses. On l'utilisera donc quand la tension est faible, par exemple pour le tendeur d'une tente.



NŒUD DE PRUSSIEN



Noeud de Prussik



Glissement

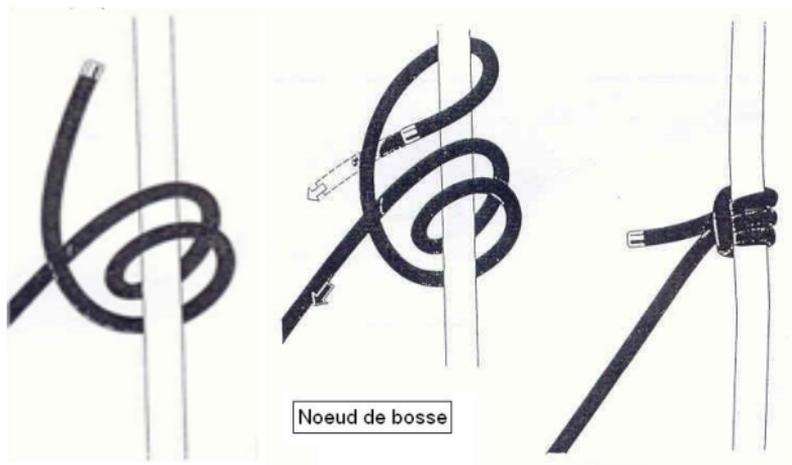


Blocage

On qualifie ce nœud d'autobloquant. Ce nœud se fait en enroulant autour d'une grosse corde une estrope formée d'une corde de diamètre inférieur. Il coulisse tant qu'il n'est pas sous tension, mais il se bloque à la moindre traction, d'autant mieux que cette traction s'exerce parallèlement à la corde principale.

NŒUD DE BOSSE

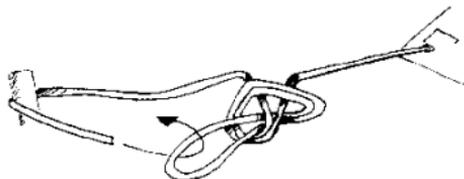
C'est une variante du nœud de Prussik. Ce n'est plus alors une estrope qui coulisse autour d'un cordage, mais une simple corde. Le blocage est dans ce cas unidirectionnel. La confection de nœud est semblable à la 3e méthode du nœud de tendeur présenté précédemment mais son usage est différent. Par sécurité, on peut faire, à l'aide du brin libre, deux demi-clefs autour du brin engagé, bien que le nœud illustré ci-après n'en compte qu'une.



NŒUD DE TENDEUR

1ÈRE MÉTHODE : NŒUD DE PALAN

Ce nœud permet de remplacer un palan de poulie et de multiplier par deux la force de traction quand on désire bien tendre un cordage. On peut à ce titre en faire un nœud de tendeur.



Faire une simple boucle à environ 50cm de la sardine qui fera office de « poulie ».

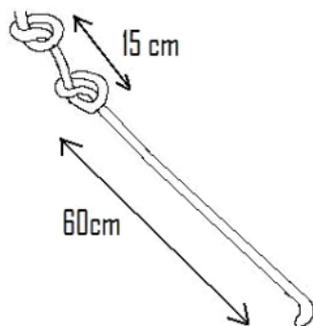
Une fois que le tendeur est accroché à la sardine, passer le brin libre de celui-ci dans la boucle. Tirez le bout du tendeur vers la sardine pour le tendre.

Il faut pratiquer plusieurs fois cette méthode, pour bien estimer la longueur de corde à engager entre les nœuds constitutifs de ce montage.



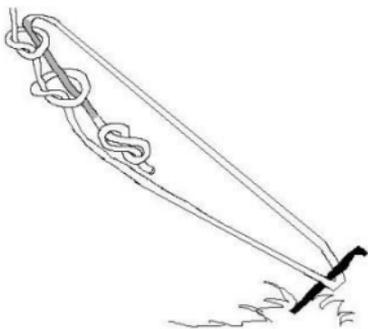
2E MÉTHODE

Ce que nous appelons ici nœud de tendeur n'est pas d'une qualité comparable à celle du nœud de palan. Il teint moins bien et se défait difficilement. Il est cependant beaucoup plus aisé à réaliser et on peut facilement retendre la corde. On pourra en faire usage, comme le nœud de jambe de chien, chaque fois que la tension est faible et que la sécurité est un élément relativement mineur (notons ici qu'il est moins fiable que la jambe de chien).

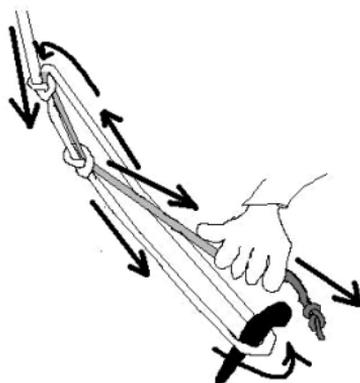


Il faut pratiquer plusieurs fois cette méthode, pour bien estimer la longueur de corde à engager entre les nœuds constitutifs de ce montage.

1. Réaliser 2 nœuds simples espacés d'environ 15cm. Ces 2 nœuds doivent être eux-mêmes situés à environ 60cm de l'extrémité du tendeur.



2. Passer le bout du tendeur dans les deux nœuds simples de manière à former la boucle qui passera dans la sardine ; il faut que celle-ci soit suffisamment grande pour pouvoir bien tendre le tendeur par la suite.

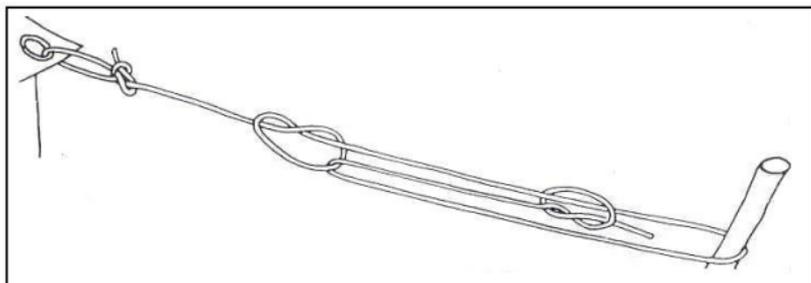


3. Faire un nœud en huit à l'extrémité du tendeur pour éviter que l'extrémité ne sorte des 2 nœuds simples dans lesquels elle est emprisonnée.

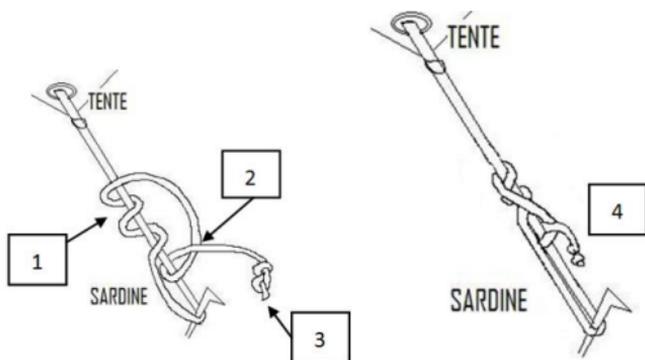
4. Tirer sur le bout du tendeur pour le tendre. Les deux nœuds simples se rapprochent de la sardine, la boucle devient plus petite et le bout que vous tenez en main s'allonge. Plus la distance entre les nœuds simples et le bout du tendeur (là où vous avez

fait le nœud en huit) est grande, plus vous aurez de place pour tendre le tendeur.

Une autre méthode qui ressemble à la précédente est présentée ci-dessous. Ici le deuxième nœud est réalisé après que la corde soit passée dans le premier.



1. Placer le tendeur sur la sardine et revenez avec le bout de celui-ci vers la tente. Effectuer 2 tours autour de la partie tendue du tendeur.
2. Ramener l'extrémité vers la sardine pour faire une demi-clé comme indiqué en 2.
3. Faire terminer le tendeur par un nœud en huit.
4. Serrer le tout.



BRÊLAGES ET PLATELAGES

« On appelle brêlage le passage d'une corde 3 fois dans un sens, 3 fois dans un autre, 3 fois dans un troisième. Pas 2 fois, ce ne serait pas assez solide, ni 4 c'est inutile. Un brêlage bien balancé présente des spires rigoureusement serrées l'une contre l'autre, sous l'effet d'une corde tendue à bloc et arrêtée sans espoir de retour. Il n'est jamais honteux de rechercher l'élégance dans un brêlage. »⁸

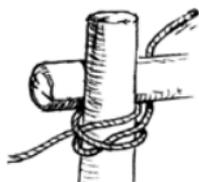
Brêlages et platelages permettent d'assembler des pièces de bois, ou éventuellement d'autres matières. Ce type d'assemblage a un caractère provisoire : les cordes se détendent après un temps assez court, à cause

⁸ Michel Menu : « Raiders Scouts »

notamment de la variation du degré d'humidité de l'atmosphère. Il est donc nécessaire de retendre régulièrement brêlages et platelages, ou du moins les tours de frappe.

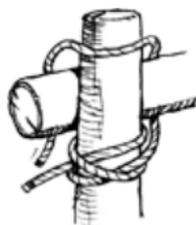
Pour exécuter la majorité de tes brêlages, des cordes de 4 m suffiront. Aussi, je te recommande de mettre dans le matériel de patrouille des faisceaux de cordes de 4 m avec de bonnes surliures à chaque bout. Bien entretenues, ces cordes te serviront souvent.

BRÊLAGE CARRÉ

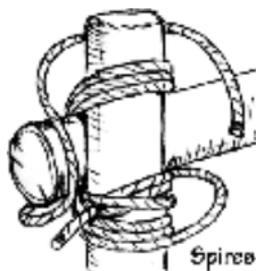


1. Commence par un nœud de batelier. Ce nœud tiendra la construction en place donc il est important de le mettre sur le bois portant. Si tu le mets sur le bois horizontal (= bois qui est porté), le brêlage glissera sur le bois portant.

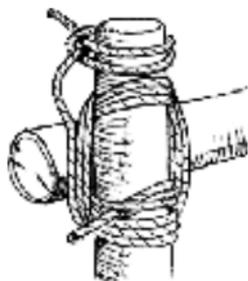
2. Fais passer la corde sous le bois porté, puis sur le bois portant. Fais 3 à 4 tours en passant à l'intérieur du passage précédent sur le bois portant et à l'extérieur sur le bois porté pour éviter que les cordes ne se chevauchent et s'usent.



3. Tourne la corde entre les perches comme indiqué sur le dessin en serrant très fort votre brêlage. Ces tours de serrage solidifieront la technique. C'est donc à ce moment qu'il faut bien serrer en s'aidant d'un bois enroulé sur la corde perpendiculaire à la direction de la force de traction que vous exercez. Il est inutile de faire plus de 3 ou 4 tours car plus on utilise de la corde pour le brêlage plus il se détendra.

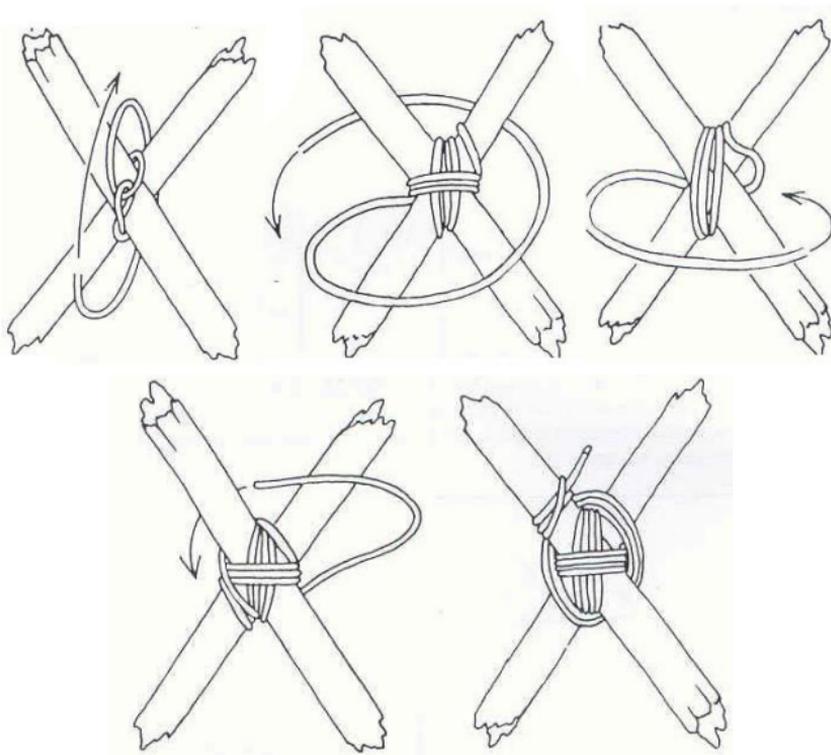


4. Finalement, termine ton brêlage par un nœud. Ici, tu as deux choix. Soit tu fais ce nœud en utilisant le bout de la corde que tu as gardé au début (plus sûr), soit tu le fais sur le bois portant (un nœud de batelier pour serrer la corde jusqu'au dernier moment).



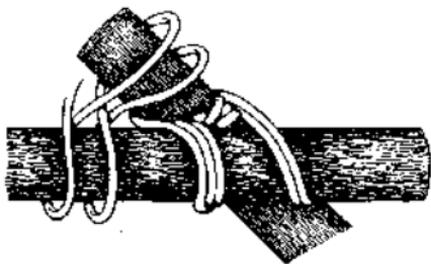
BRÊLAGE CROISÉ

Basé sur le même principe que le précédent, ce brêlage empêche davantage l'angle entre les deux perches de se déformer. Il s'agit du brêlage que l'on utilise dans la conception d'un croisillon pour soutenir le mat par exemple.



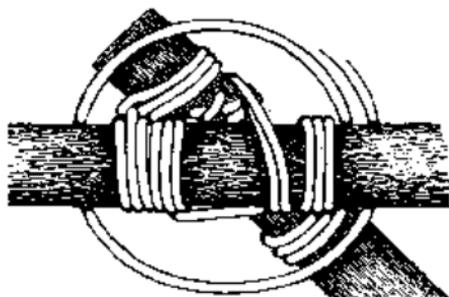
BRÉLAGE OBLIQUE

Quel que soit l'angle de croisement de deux pièces de bois, tu pourras utiliser le brélage oblique si tu veux une construction solide.

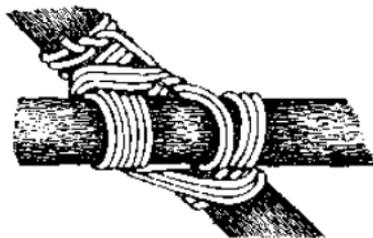


1. Commence par un brélage carré pas trop serré, puis incline les 2 perches à l'angle voulu.

2. Fais des huit dans la partie supérieure de la croisée en montant, serre bien et reprends les tours, puis continue les huit à partir du centre, en descendant dans la partie inférieure.



3. Etrangle l'ensemble des huit et étrangle le brélage avant de finir par un nœud de Cabestan.



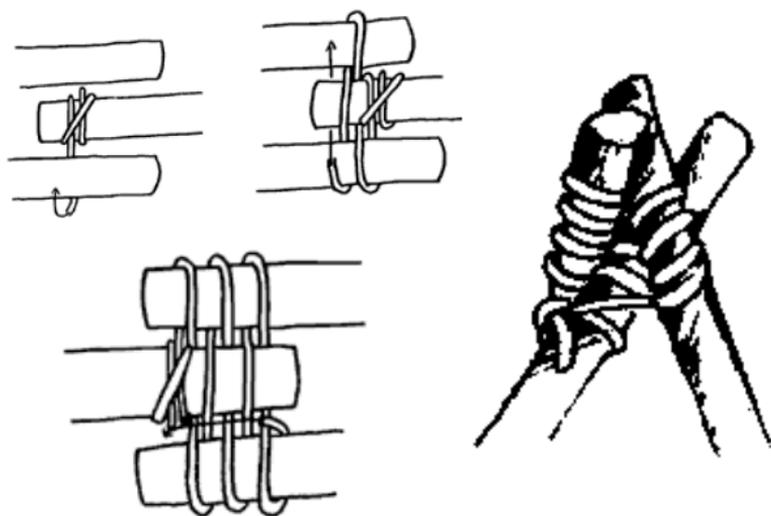
BRÉLAGE EN LONG

Le brélage en long sert à attacher deux perches placées dans le prolongement l'une de l'autre. Il faut deux points d'attache distants de 50

cm. Commence par un nœud de bois double autour de deux perches à la fois. Fais une dizaine de tours bien serrés autour des deux perches. Comme les deux perches sont serrées l'une contre l'autre, il n'y a pas moyen de faire de tours de frappe : serre le nœud au moyen de coins. Les coins doivent être longs et effilés, sinon ils glisseront et sortiront.

LA TÊTE DE BIGUE

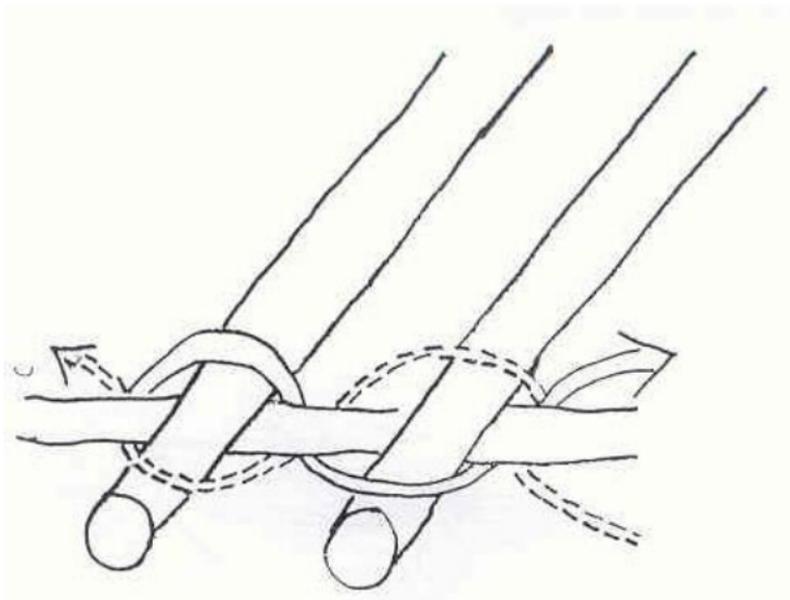
Le nœud de tête de bigue est utilisé pour faire des trépieds. Ils servent à maintenir les trois perches assemblées l'une à l'autre. Il faut d'abord commencer par mettre les perches tête-bêche. Le nœud se débute par un nœud de cabestan sur la perche du milieu. Puis on fait trois ou quatre tours pour enserrer les perches. On fait ensuite des tours de frappe pour serrer le tout et on termine par un nœud de batelier. Il ne reste plus qu'à mettre les perches en trépied.



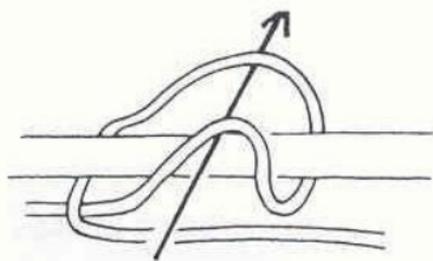
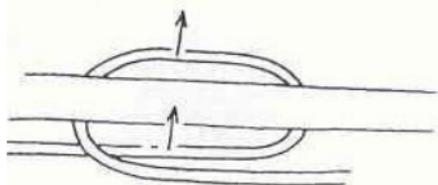
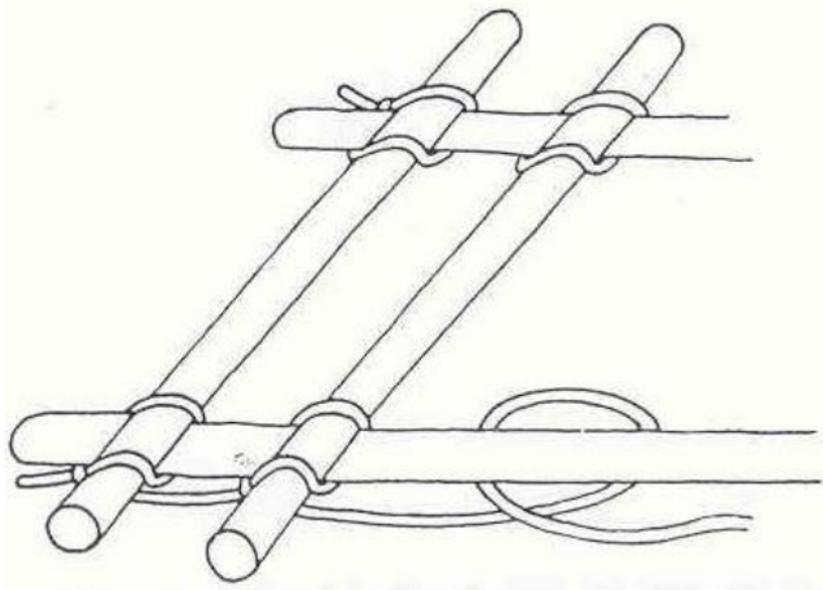
PLATELAGE OU CLAYONNAGE

Il s'agit de former une sorte de plancher relié par de la corde. Il existe de très nombreuses manières de passer la corde autour des traverses. Chacune d'elles peut varier dans le détail.

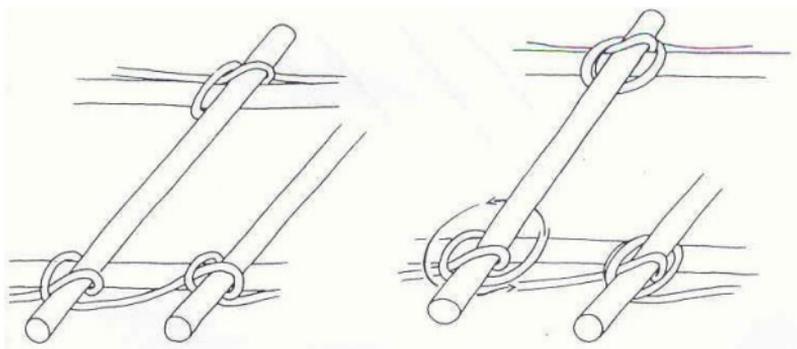
Nous présentons d'abord le platelage le plus couramment employé à la troupe. Il est long à réaliser, difficile si les bois sont bien jointifs et il réclame une grande longueur de corde. Il faut passer une fois la corde dans un sens, puis la repasser dans l'autre : c'est cela qui rend sa réalisation difficile car lors du second passage, on a souvent des difficultés à passer la corde entre les longerons si ceux-ci se touchent bien. Il tient assez bien mais peut-être pas assez pour justifier sa complexité.



Ensuite, nous proposons un modèle très rapide d'exécution, ne demandant qu'une longueur de corde assez réduite mais qui tient peu et que l'on réservera aux platelages légers. Sa simplicité tient au fait qu'il suffit de glisser les traverses sous les ganses.

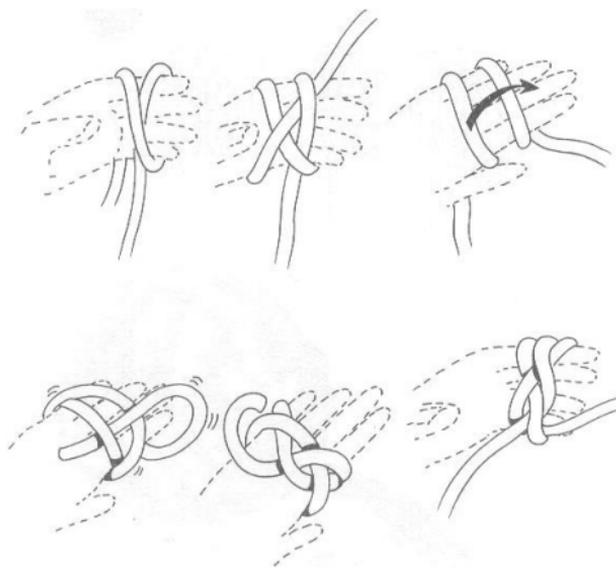


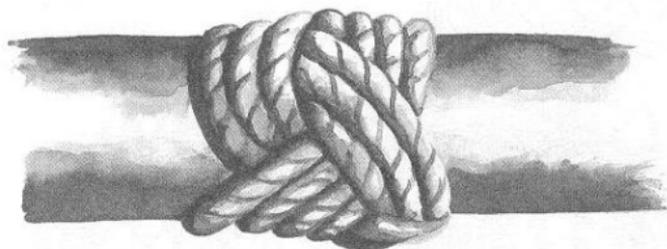
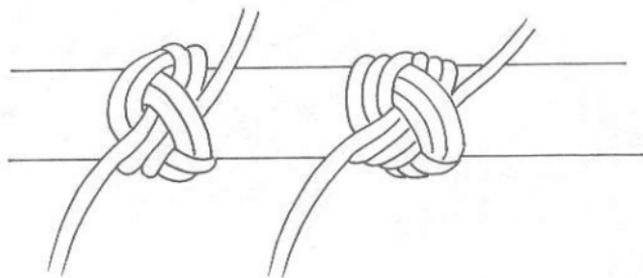
Enfin, il existe un type de platelage qui tient assez bien et dont la réalisation est relativement aisée. Sur l'image de droite, on a réalisé des tours de frappes, ils permettent de le stabiliser convenablement.



NŒUDS DIVERS

NŒUD DE LA TÊTE DE TURC





Ce nœud décoratif peut être un élégant nœud d'arrêt sur un cordage. Il s'agit du nœud de la bague de foulard. Il est utile de s'entraîner au préalable en s'aidant de la main avant de le réaliser sur un support.

SECOURISME

B.P. raconte que certains chevaliers de jadis portaient le nom de « chevaliers hospitaliers », parce qu'ils avaient des hôpitaux pour soigner les pauvres et les gens blessés à la guerre ou dans un accident. Ils mettaient de l'argent de côté pour entretenir ces hôpitaux et tout braves soldats qu'ils étaient, ils remplissaient eux-mêmes les fonctions d'infirmiers et de médecins.

Il nous semblait important de centraliser ici quelques notions médicales de base. Tu trouveras dans ce chapitre un explicatif des gestes de survie bons à connaître, notamment pour le hike où vous n'êtes pas sous la surveillance permanente du Staff. Dans le chapitre suivant, tu trouveras un exposé des quelques blessures typiquement rencontrées au camp ainsi que leur prise en charge. Néanmoins, avant de te plonger dans toutes ces notions médicales, il y a certaines choses à ne pas oublier.

Premièrement, l'art de la médecine est compliqué et est bien plus complexe qu'exposé dans cet ouvrage. Ce n'est pas pour rien que les études médicales sont longues. Le but de ces deux chapitres n'est pas de faire toi un médecin, mais bien un citoyen, un scout, responsable et capable d'évaluer les risques, te poser les bonnes questions et éventuellement réaliser les premiers gestes primordiaux s'ils s'avéraient nécessaires. N'oublie donc jamais que l'avis d'un spécialiste du monde de la santé (médecin, infirmier, kinésithérapeute, pharmacien, etc.) reste la valeur sûre et qu'il ne faut jamais hésiter à contacter quelqu'un de compétent lorsque tu as un doute. **NE FAIS JAMAIS QUELQUE CHOSE POUR LEQUEL TU N'ES PAS SÛR À 100% DE TOUTES LES CONSÉQUENCES.** Il ne te sera jamais reproché de ne rien avoir fait parce que tu avais un doute du réel bénéfice d'un geste. Ce ne sera pas le cas si tu poses un geste qui n'est pas maîtrisé à la perfection et qui devait s'avérer dommageable pour la victime.

Deuxièmement, les différentes manœuvres expliquées dans ce chapitre peuvent sembler faciles à effectuer. Tu te rendras vite compte que c'est loin d'être le cas, surtout lorsque le stress et l'émotion d'un éventuel accident sont présents. **Pour pouvoir agir au mieux en cas de problème, il faut s'entraîner** encore et encore, répéter sans cesse les mêmes gestes pour qu'ils deviennent automatiques. Tu peux par exemple reconstituer un accident en patrouille pour t'entraîner à réaliser les bons gestes.

Ensuite, tu verras que plusieurs fois dans l'exposé sont mentionnés des médicaments ou dispositifs médicaux. Il est évident qu'ils ne sont pas les seuls à pouvoir être utilisés. L'avis d'un médecin ou d'un pharmacien reste la meilleure option. N'oublie d'ailleurs jamais que les médicaments, même s'ils semblent inoffensifs ou te sont familiers, ne doivent jamais être utilisés sans l'accord d'un membre du Staff. Lui-même fera appel à un avis médical si nécessaire. En effet, **tout médicament peut mener à des effets secondaires imprévus (parfois graves !), même à faible dose et même s'il est utilisé depuis longtemps par quelqu'un que tu connais ou par toi-même.**

Enfin, si à la suite de la lecture de ces deux chapitres, te venait l'envie d'en savoir plus, sache que la Croix-Rouge organise différentes formations qui te seront certainement utiles, chez les scouts ou ailleurs. N'hésite surtout pas à te renseigner auprès d'un membre du Staff !

LES 4 ÉTAPES À SUIVRE EN CAS D'ACCIDENT

PREMIÈRE ÉTAPE : SÉCURISER LE LIEU DE L'ACCIDENT ET LA (OU LES) PERSONNE(S) IMPLIQUÉE(S)

Protéger. Tel est le premier principe du secourisme. Avant toute chose, il faut penser à protéger la victime et se protéger soi-même d'un autre accident, d'un « sur-accident ». Par principe, et parce qu'il faut à tout prix éviter de devoir déplacer un blessé, il faudra écarter ou supprimer le danger. Ceci peut prendre la forme d'un simple déplacement d'objet coupant ou dangereux, de la coupure du courant, etc. S'il s'avérait,

malgré tout, nécessaire de déplacer la victime dans le cas d'un danger vital immédiat (en cas d'incendie par exemple) et qu'on est seul, les deux façons les moins délétères pour la victime consistent à la tirer par les pieds ou à la ceinturer sous les aisselles. Si la situation est dangereuse et que vous ne pouvez intervenir sans prendre de risque, alertez immédiatement les services d'urgences (voir étape 3) et établissez, dans la mesure du possible, un périmètre de sécurité autour du lieu de l'accident en attendant l'arrivée des secours.

DEUXIÈME ETAPE : EVALUER L'ÉTAT DE LA VICTIME

Présentez-vous et expliquez à la victime ce que vous allez faire afin de la rassurer. Ce premier contact lui donnera confiance en vous. Observez son état. Ensuite suivre l'algorithme *ABCDE* :

A comme *Air liberty* : regarder si la victime n'a rien dans la bouche qui pourrait l'empêcher de respirer (libération des voies aériennes, voir plus loin).

B comme *Breathing* : regarder si la victime respire. Soit en observant si sa poitrine se soulève, soit en approchant votre oreille de son nez ou en collant la face dorsale de deux de vos doigts sous son nez pour sentir son souffle. Mesurer sa fréquence respiratoire en nombre de ventilations par minute (normale entre 15 et 25 par minute).

C comme *Circulation* : prendre le pouls radial (au niveau du poignet). S'il n'est pas perceptible, essayer de prendre le pouls carotidien (au niveau du cou). Fréquence cardiaque : compter le nombre de battements par minute. Il doit être compris entre 60 et 80 battements par minute au repos.

D comme *Disability* : il s'agit de juger de l'état de conscience. Poser des questions simples : Vous m'entendez ? Comment ça va ? Prendre la main de la victime et lui demander : Serrez-moi la main ! Ouvrez les yeux ! Si la victime répond normalement, c'est qu'elle est consciente. Les paroles peuvent être confuses. Ou la victime peut n'émettre que des râles (bruits

raques) ou ne pas répondre du tout. Vérifier que la victime sent bien ses bras et ses jambes, pour ne pas passer à côté d'une hémiparésie ou d'une paralysie.

E comme *Environnement* : observer les lieux, la météo, l'altitude éventuelle, la visibilité, la présence de vent ou d'un obstacle pour l'évacuation (terrestre ou hélicoptère).

TROISIÈME ETAPE : DEMANDER DE L'AIDE

Voici les numéros d'urgence utiles à avoir sous la main en cas de souci :

112 : aide médicale urgente et services d'incendie, partout en Europe.

101 : aide policière urgente en Belgique (composer le **17** en France).

107 : télé-accueil (situation de crise sociale, morale ou psychologique).

070 245 245 : centre anti-poisons (Belgique uniquement).

0900 10 500 : service de garde pharmacie (Belgique uniquement).

Tous ces numéros sont gratuits et accessibles 24h/24 et 7j/7, depuis un téléphone fixe, une cabine téléphonique ou un GSM (même sans abonnement actif ou enregistrement).

En appelant ces numéros d'urgence, vous devez pouvoir fournir les informations suivantes : le numéro de téléphone (ou la borne) d'où vous appelez, votre nom, la nature du problème (incendie, explosion...), la localisation précise de l'événement, le nombre de personnes concernées, l'état de chaque victime et les premières mesures prises. Vous devez également répondre aux questions qui vous seront posées par les secours ou par le médecin.

QUATRIÈME ETAPE : EFFECTUER LES GESTES DE PREMIERS SECOURS

Si la victime répond correctement aux questions, c'est qu'elle est consciente. Dans ce cas, se contenter de surveiller et rassurer la victime en attendant les secours.

Si la victime ne répond pas mais respire et a un pouls radial ou carotidien, c'est qu'elle est inconsciente mais n'est pas en arrêt cardiaque. Dans ce cas, placer la victime en position latérale de sécurité (PLS) et la protéger du froid.

Si la victime ne répond pas, ne respire pas et n'a pas de pouls radial ou carotidien, c'est qu'elle est inconsciente et en arrêt cardiaque. Dans ce cas, vérifier que les voies aériennes sont libres et, si nécessaire, entamer une tentative de réanimation par massage cardiaque externe (MCE). Rappelons que tout ceci ne peut être effectué qu'après avoir prévenu les secours !

LA POSITION LATÉRALE DE SÉCURITÉ (PLS)

- Si la victime porte des lunettes, ôtez-les lui. Assurez-vous que ses jambes sont allongées côte à côte. Si ce n'est pas le cas, rapprochez-les délicatement l'une de l'autre de manière à les placer dans l'axe du corps.



- Disposez le bras de la victime le plus proche de vous à angle droit de son corps. Pliez ensuite son coude tout en gardant la paume de sa main tournée vers le haut.



- Placez-vous à genoux ou en trépied à côté de la victime. Saisissez l'autre bras de la victime d'une main, placez le dos de sa main contre son oreille, de votre côté.



- Maintenez la main de la victime pressée contre son oreille, paume contre paume. Attrapez la jambe la plus éloignée de vous avec l'autre main, juste derrière le genou, et relevez-la tout en gardant le pied au sol.



- Placez-vous assez loin de la victime, au niveau de son thorax, pour pouvoir la tourner sur le côté vers vous, sans avoir à reculer. Dégagez doucement votre main de sous la tête de la victime en maintenant son coude de votre autre main afin de ne pas entraîner sa main et d'éviter ainsi toute mobilisation de sa tête.



- Ajustez la jambe située au-dessus de sorte que la hanche et le genou soient à angle droit. Ouvrez la bouche de la victime d'une main, avec le pouce et l'index, sans mobiliser la tête, afin de permettre l'écoulement des liquides vers l'extérieur (salive, sang ou autre). Vérifiez régulièrement que la respiration est normale.



LIBÉRATION DES VOIES AÉRIENNES SUPÉRIEURES

En cas de perte de conscience, les muscles sont relâchés, ce qui peut provoquer une obstruction des voies aériennes par la chute de la langue dans le fond de la gorge. Ce risque peut être écarté en basculant la tête de la victime en arrière et en soulevant son menton.



Desserrez, si vous le pouvez, le col, la cravate ou la ceinture de la victime. Placez une main sur son front et basculez immédiatement sa tête vers l'arrière. Dans un même temps, positionnez l'extrémité des doigts de l'autre main sous le bout du menton de la victime et soulevez celui-ci pour décoller la langue du fond de la gorge et dégager ainsi les voies aériennes.



N'exercez aucune pression sur la région molle située sous le menton pour ne pas entraver la respiration. Pratiquer la technique du VES : Voir, Ecouter, Sentir. Penchez votre oreille près de la bouche de la victime et, tout en regardant si sa poitrine se soulève et s'abaisse régulièrement (*voir*), écoutez les bruits de la respiration (*écouter*) ou sentez le souffle de la victime sur votre joue (*sentir*). Ceci pendant au moins 10 secondes. Si aucun mouvement du thorax ou sensation de souffle ne sont perçus, entamez une manœuvre de réanimation.



Réanimation Cardio-Pulmonaire (RCP)

Cette manœuvre est à pratiquer immédiatement sur une victime inconsciente qui ne respire plus. Si un défibrillateur externe automatisé (DEA) est disponible, activez-le puis écoutez et suivez les instructions vocales. S'il n'y a pas de DEA disponible, il va vous falloir réaliser une réanimation par massage cardiaque externe. Cette procédure est composée de deux éléments principaux : les compressions thoraciques et la ventilation artificielle. Ceux-ci s'effectuent toujours en alternance : **30 compressions thoraciques** suivies de **2 insufflations**.

Voici la procédure :

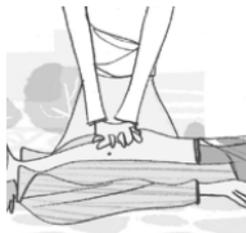
- Couchez la victime sur le dos, sur une surface dure. Agenouillez-vous à côté de la victime.
- Placez le talon d'une de vos mains au milieu de la poitrine nue, généralement à la hauteur des mamelons. Placez le talon de l'autre main sur votre première main. Solidarisez vos deux mains. N'appuyez ni sur les côtes, ni sur la partie inférieure du sternum.



- Positionnez-vous de façon que vos épaules soient à l'aplomb de la poitrine de la victime. Bras tendus, comprimez verticalement le sternum en enfonçant de 5 à 6 centimètres.



- Après chaque pression, laissez la poitrine de la victime reprendre sa position initiale afin de permettre au sang de revenir vers le cœur. Maintenez vos mains en position sur le sternum. La durée de la compression doit être égale à celle du relâchement de la pression de la poitrine.



- Effectuez 30 compressions thoraciques à une fréquence minimale de 100/min, mais pas plus de 120/min. Soit environ 2 compressions par seconde, souvent comparé au rythme de la chanson *Stayin' Alive* des Bee Gees. Aidez-vous éventuellement en comptant à voix haute.

- Ensuite, basculez la tête de la victime vers l'arrière et soulevez son menton (comme expliqué pour la libération des voies aériennes). Placez une main sur son front et pincez ses narines entre le pouce et l'index. De l'autre main, maintenez son menton de telle sorte que sa bouche s'ouvre.



- Inspirez normalement, penchez-vous vers la victime et couvrez entièrement sa bouche par la vôtre.

- Insufflez lentement et régulièrement de l'air dans la bouche de la victime tout en vérifiant que sa poitrine se soulève. Si tel n'est pas le cas, vérifiez que votre bouche couvre bien l'entièreté de celle de la victime et que ses narines sont correctement pincées. Chaque insufflation dure environ 1 seconde.



- Tout en maintenant la tête de la victime basculée en arrière et son menton relevé, redressez-vous légèrement pour vérifier que sa poitrine s'abaisse à l'expiration. Inspirez de nouveau normalement et pratiquez une seconde insufflation.
- Repositionnez correctement vos mains et pratiquez 30 nouvelles compressions thoraciques.
- Ce cycle de 30 compressions thoraciques et 2 insufflations est à répéter tant que les secours ne sont pas là pour prendre la relève (sauf si la victime reprend une respiration normale, bien évidemment).

QUE FAIRE EN CAS D'ÉTOUFFEMENT ?

La première technique consiste en des tapes dans le dos : se tenir sur le côté et un peu en arrière de la victime. Penchez-la vers l'avant en soutenant sa poitrine d'une main, ce qui permettra à l'objet obstruant les voies aériennes de ne pas s'enfoncer davantage dans la trachée. Administrez un maximum de **5 tapes entre les omoplates**. Chaque tape a pour but de provoquer un mouvement de toux permettant de déloger l'objet. Après chaque tape, observez si le corps étranger a été rejeté ou non. Dans l'affirmative, la victime reprend sa respiration et tousse. Il est inutile de lui donner d'autres tapes dans le dos.

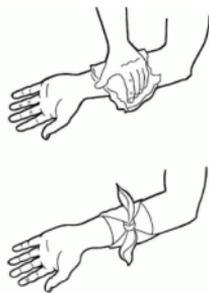


La seconde technique, à effectuer si la première ne déloge pas le corps étranger, appelée **manceuvre de Heimlich**, consiste en des compressions abdominales : tenez-vous derrière la victime et placez vos bras autour de la partie supérieure de son abdomen. Penchez la victime vers l'avant. Placez un de vos poings fermés entre le nombril et

l'extrémité inférieure du sternum. Maintenez votre poing en place à l'aide de votre autre main. Enfoncez fortement votre poing vers vous et vers le haut. Recommencez ce geste 5 fois au maximum.

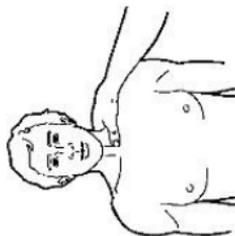
QUE FAIRE EN CAS D'HÉMORRAGIE ?

En cas d'hémorragie, il faut comprimer directement l'endroit qui saigne avec la main. On constate l'efficacité de cette technique par l'arrêt du saignement. La victime doit être allongée immédiatement. Parfois le sauveteur devra se libérer, dans ce cas il faudra substituer un pansement compressif à la compression manuelle. En d'autres mots, prendre un morceau de tissu suffisamment épais que l'on maintient sur la plaie au moyen d'un lien large. Celui-ci doit exercer une pression équivalente à celle de la compression manuelle.

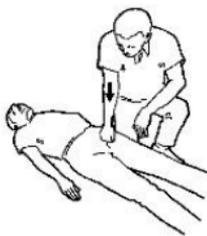


En cas de grosse plaie hémorragique, pour laquelle une compression simple ne suffit pas, il faut parfois avoir recours au garrot. Ceci consiste à comprimer l'artère irriguant le membre ou la zone dans laquelle a lieu l'hémorragie, c'est-à-dire comprimer en amont de l'hémorragie. Par exemple, comprimer l'artère brachiale au niveau du point huméral (face interne du bras) pour endiguer une hémorragie du membre supérieur (doigt, main, avant-bras ou bras).

Dans tous les cas il est primordial de maintenir la compression jusqu'à la prise en charge de la victime par les secours. Si la plaie se situe à une extrémité de membre, on peut la surélever, ce qui contribue à mieux arrêter le saignement.



Hémorragie du cou.
A la base du cou.
Avec un pouce en appuyant vers la colonne vertébrale



Hémorragie du membre inférieur.
Au pli de l'aîne.
Avec un poing, bras tendu



Hémorragie du membre supérieur
Sur la face interne du bras.
Avec un pouce en appuyant vers l'os

PREMIERS SOINS AU CAMP

PLAIES

Les plaies nécessitant une intervention urgente sont les suivantes : plaie dont le saignement abondant et pulsatif laisse présumer de l'atteinte d'une artériole ou d'une artère, plaie importante du scalp (car elle saigne toujours beaucoup) et les plaies de l'œil. Les autres plaies peuvent habituellement attendre quelques heures avant d'être recousues, même si le plus tôt sera le mieux.

Certaines plaies n'ont pas besoin d'être suturées : plaies peu profondes, longues de moins d'un centimètre, plaies punctiformes, dermabrasions et plaies contuses. Il est néanmoins toujours nécessaire de veiller à ce que ces plaies restent un maximum **propres**, afin d'éviter une surinfection qui, dans certains cas, peut s'avérer dangereuse voire mortelle. Après s'être lavé correctement les mains et avoir retiré les éventuels corps étrangers présents dans la plaie (petits cailloux, brindilles d'herbes) avec une pince, nettoyer la plaie avec de l'eau et du savon. Désinfecter ensuite la plaie avec un antiseptique (type Iso-Betadine®) en tamponnant, pas en frottant. Eviter l'alcool qui est douloureux et ralentit la cicatrisation.

Sur une plaie peu importante, un simple pansement adhésif peut suffire, à condition qu'il soit bien placé et changé tous les deux ou trois jours. Il est toujours bon de vérifier si la victime est en ordre de **vaccination** contre le tétanos. Si la plaie devient rouge, chaude, gonflée ou douloureuse, il est conseillé de consulter rapidement un médecin.

MORSURES ET PIQÛRES

Morsures et piqûres peuvent entraîner des blessures profondes difficiles à refermer, qui s'infectent facilement et qui peuvent mener à la libération de substances venimeuses. **Toute morsure d'animal sauvage est une menace de rage et doit être prise en charge rapidement par un médecin !**

Les morsures de tique

Une morsure de tique peut provoquer la maladie de Lyme (encore appelée borréliose) qui peut donner des complications cardiaques et neurologiques à long terme. Ce n'est pas la tique en tant que telle qui provoque la maladie mais bien une bactérie, portant le doux nom de *Borrelia burgdorferi* (en Europe), présente dans la salive de la tique. Durant son repas sanguin, la tique vous injecte un peu de salive contaminée et c'est ainsi que vous êtes infecté. Il faut donc bien veiller à **retirer la tête de la tique**. L'utilisation d'une pince à tique est fortement conseillée. L'utilisation d'alcool ou d'éther est à proscrire car elle risque de faire régurgiter les bactéries par la tique. La zone mordue ne doit être désinfectée qu'après avoir extrait complètement la tique.

Le risque de contamination est d'autant plus élevé que la durée de morsure est longue. En camp, il faut donc veiller à s'inspecter l'entièreté du corps tous les jours. Les tiques aiment les zones chaudes et humides (aisselle, aine...). Si dans les 3 semaines qui suivent, un érythème rouge apparaît autour de la zone de morsure initiale, il faut d'urgence consulter un médecin.

Les piqûres d'hyménoptères (guêpe, abeille, frelon et bourdon)

En cas de piqûre par un hyménoptère, trois types de réactions sont possibles : une réaction locale (la plus fréquente), une réaction toxique (qui est fonction du nombre de piqûres) et une réaction allergique (pouvant être déclenchée par une seule piqûre). La réaction locale nécessite rarement d'intervention médicale. Les réactions toxique et allergique représentent une urgence médicale pour lesquelles une hospitalisation est le plus souvent indiquée.

En cas de réaction locale, la piqûre est douloureuse. On peut voir une rougeur locale, un œdème (gonflement local) de quelques centimètres et une légère induration. Cette réaction s'accompagne parfois de démangeaisons. La réaction locale disparaît en général en quelques heures. En fonction de l'endroit de la piqûre, le gonflement peut être plus

important : par exemple au niveau du visage (paupières, ailes du nez, oreilles, lèvres) et du cou. Une piqûre dans la bouche ou dans la gorge peut provoquer un tel gonflement que la personne peut s'étouffer.

En cas de réaction toxique, s'ajoutent aux symptômes de la réaction locale, des signes généraux : œdème plus important, fatigue, vomissements, diarrhées, maux de tête, chutes de tension, voire parfois convulsions et perte de connaissance.

En cas de réaction allergique (choc anaphylactique), la victime va présenter divers symptômes majeurs tels qu'un urticaire généralisé, des difficultés respiratoires ou un coma. Mais nous ne développerons pas ici les réactions toxique et allergique étant donné qu'elles nécessitent l'intervention d'un médecin.

Que faire en cas de réaction locale suite à une piqûre par un hyménoptère ? Si possible, identifiez l'insecte qui vous a piqué. Les abeilles laissent l'aiguillon et la glande à venin accrochés à la peau. Afin d'éviter que du venin ne continue de s'injecter, retirez rapidement le dard avec l'ongle. N'utilisez pas de pincette, vous risqueriez de faire éclater la glande à venin et en libérer encore plus.

Ensuite, bien nettoyer la plaie avec de l'eau et du savon. Puis appliquer une solution antiseptique (type Iso-Betadine®). En cas de douleur forte, un antidouleur peut être pris par voie orale. Vérifiez également que la victime est bien en ordre de vaccination contre le tétanos.

Quand faut-il consulter un médecin ? En cas de réaction locale importante (gonflement, rougeur, chaleur, douleur) durant depuis **plus de 24 heures**. En cas de piqûre dans la **bouche** ou dans la **gorge** (conseil : donnez un glaçon à sucer en attendant d'être vu par un médecin). En cas de réaction allergique (éruption cutanée, fortes démangeaisons, gonflement du visage, vertiges, pâleur), il faut appeler une ambulance en urgence ! En attendant l'arrivée de l'ambulance, retirez les éventuels dards, couchez la victime et surélevez ses jambes. En cas de piqûres

multiples (plus de 20 chez un adulte), transportez la victime à l'hôpital pour une surveillance.

SAIGNEMENTS DE NEZ (OU ÉPISTAXIS)

Il peut survenir suite à un traumatisme, l'altitude ou parfois la chaleur. Si un saignement de nez survient, ne pas incliner la tête en arrière ! Le sang s'écoule alors dans l'arrière-gorge, ce qui donne une fausse interprétation de guérison. **Penchez la tête en avant et pincez-vous le nez** pendant 5 à 10 minutes. Le meilleur endroit pour pincer votre nez se situe à la jonction entre les zones cartilagineuses et osseuses, c'est-à-dire à l'endroit où vous pouvez faire bouger votre nez (c'est à cet endroit qu'émergent, au niveau de la paroi nasale, les petits vaisseaux qui sont la plupart du temps responsables du saignement de nez). Placez cette zone entre votre pouce et votre index et pincez.

Si la manœuvre ne suffit pas, introduisez un tampon au fond de la narine qui saigne. Un coton, un bout de mouchoir ou encore une compresse peuvent faire l'affaire, mais il existe des mèches grasses expansives spécialement conçues à cet usage (type Qualiphar Ouate Hémosatique®) qui gonflent au contact du sang.

S'il fait suite à un traumatisme crânien, le saignement de nez nécessite un avis médical d'urgence !

BRÛLURES

Trois critères déterminent la gravité d'une brûlure : la profondeur (ou degré) de brûlure, le pourcentage de surface corporelle atteinte et l'atteinte d'une zone sensible (face, cou, main, organes génitaux ou périnée).

Brûlure du 1^{er} degré : rougeur, chaleur et douleur sans cloque.

Brûlure du 2^e degré : rougeur, chaleur, douleur et apparition de cloques.

Brûlure du 3^e degré : aspect blanc, insensible.

Conduite à tenir : enlever les vêtements collés à la brûlure, nettoyer à l'eau (stérile si possible) et réaliser un pansement à l'aide d'une crème (type Flammazine®) et d'un hydro-colloïde (type Urgomed®).

Un brûlé grave se déshydrate et se refroidit très vite ! En cas d'isolement, le faire boire et le protéger du froid en attendant l'arrivée des secours.

AMPOULES

Un grand classique en hike ! Pour minimiser les risques d'attraper des ampoules aux pieds, porter des chaussettes une pointure inférieure à ses chaussures. Eviter le nylon, préférer le coton. Eviter l'humidité, éventuellement talquer les pieds chaque jour avant de partir. Si vos chaussures (ou semelles) sont nouvelles, veillez à les roder en réalisant quelques randonnées plus courtes avant de partir en camp.

Si des rougeurs ou échauffements apparaissent, utiliser préventivement du tape (type Tensoplast®) ou de la double peau. **N'attendez pas que l'ampoule se forme !** Une alternative est d'y apposer un sparadrap (type Compeed®) que vous fixez avec une bande adhésive (type Leukoplast®), ceci devrait vous permettre de tenir plusieurs jours sans ampoule.

Quelle est la conduite à tenir si des ampoules surviennent malgré tout ? Préservez autant que possible l'intégrité de la peau. Si l'ampoule est bombante dû à l'accumulation de liquide, videz-la à l'aide d'une seringue et remplacez le liquide par un antiseptique (type éosine liquide, Hibidil® ou Iso-Betadine®) puis videz l'ampoule à nouveau. Remplacez ensuite un tape ou un sparadrap (comme décrit plus haut) en prenant soin de refaire le pansement au moins tous les deux jours.

DÉCHIRURES MUSCULAIRES

La déchirure traduit la rupture d'un nombre plus ou moins important de fibres musculaires. Elle survient à l'occasion d'un effort violent, le plus souvent effectué sans échauffement. On distingue l'élongation et le claquage musculaire.

L'**élongation** est la déchirure de quelques fibres musculaires sans rupture de continuité. Elle peut gêner l'activité physique sans la compromettre totalement. Ce type de lésion guérit en quelques jours en utilisant le froid au début, puis des anti-inflammatoires et des massages appropriés.

Le **claquage** est la rupture d'une partie plus ou moins importante d'un groupe musculaire avec discontinuité. On peut sentir une tuméfaction (gonflement) relativement importante en passant la main le long du muscle atteint. L'activité physique est alors compromise et le traitement sera long, reposant sur la physiothérapie et parfois même la chirurgie.

Dans les deux cas, la **mise au repos** de la victime est de mise. Des antalgiques et anti-inflammatoires peuvent être envisagés, ainsi qu'une pommade anti-inflammatoire et des massages appropriés. Un **avis spécialisé dans les huit jours** est conseillé en cas de claquage important avec impotence et perte de continuité perçue sur le trajet musculaire.

TRAUMATISMES CRÂNIENS

Il est difficile d'évaluer la gravité d'une telle blessure, mais différents éléments peuvent toutefois vous aider à en juger.

Les éléments évidents : violence du choc (chute de plusieurs mètres, choc à haute célérité, coup violent, etc.), perte de connaissance immédiate, plaie importante et hémorragique, vomissement immédiat.

Les éléments subjectifs, plus déterminants mais souvent plus tardifs : perte de connaissance persistante, troubles du comportement ou troubles neurologiques (troubles de la vue, dysfonctionnement d'un membre, etc.), saignement par les oreilles ou par le nez, vomissements plus tardifs après un intervalle sans vomissement, maux de tête importants, agitation incontrôlable ou somnolence anormale.

La position dans laquelle on peut allonger le blessé doit être choisie en fonction de son état de conscience. S'il est conscient, on privilégie la

position semi-assise pour diminuer la pression de la boîte crânienne. S'il est inconscient, on privilégie la position latérale de sécurité (PLS, voir chapitre sur le secourisme) car le risque d'inhalation est important en cas de vomissement.

Tout traumatisé du crâne est susceptible de présenter une fracture cervicale : **attention au rachis cervical** ! Tout traumatisé crânien banal est susceptible de décompenser dans les heures qui suivent : il faut donc le **surveiller** ! Une plaie du crâne saigne beaucoup : pensez à réaliser au plus vite un pansement compressif, de fortune le cas échéant.

Dans tous les cas, la surveillance du blessé est de mise et le recours direct à un avis médical est indispensable en cas de traumatisme sérieux. Ne mobilisez jamais la victime et, si elle est consciente, conseillez-lui fermement de ne pas bouger. Ce genre de traumatisme, qu'il soit crânien, cervical ou autre (au niveau du tronc, des membres, etc.), n'est jamais banal, même si la victime semble aller bien. De mauvaises décisions prises hâtivement pourraient facilement faire empirer les choses et mener à des séquelles graves. **Si vous n'êtes pas sûrs de vous, ne faites rien** ! Appelez les secours et restez auprès de la victime.

VIE AU CAMP

JOURNÉE TYPE

Les journées de camp que tu vis au sein de la Troupe suivent un rythme et un horaire bien précis, définis depuis bien longtemps. Toutes les étapes développées ci-dessous font partie intégrante de la vie scout à la Cinquième, et chacune a sa fonction propre dans le rythme de la journée.

LE LEVER

Les chefs réveillent les scouts au sifflet par le signal d'avertissement « _ » (*Thon*) ou « tat » en morse. Les premiers scouts qui entendent le signal réveillent leur CP. A son tour, il se charge de l'éveil des autres. Lors des camps où les patrouilles sont éloignées, les CP n'oublient pas d'effectuer le relais du signal. Les scouts s'habillent et attendent le signal de rassemblement « ._. » (*Ramoneur*).

LE RASSEMBLEMENT

Au sifflet de rassemblement, toutes les patrouilles se présentent rapidement, les CP en tête. A l'endroit du rassemblement, les patrouilles complètes lancent leur cri pour confirmer la présence de tous. Quand toutes les patrouilles sont présentes, elles crient tour à tour en cascade (Léopard aux aguets,...), le Chef de Troupe termine en criant « Ardents toujours », toute la Troupe répond « Prêts ». Tout rassemblement se termine par un cri de patrouille en cascade.

LA PRIÈRE DU MATIN

Chaque matin le rassemblement commence par la prière scout. La prière scout nous aide à mieux vivre notre Loi. Chaque scout, dès sa première année, devrait connaître cette prière reprenant l'essentiel de notre scoutisme. Il ne suffit pas de la connaître par cœur : elle mérite d'être lue, relue et méditée par chacun, d'être partagée en patrouille. Tu verras

qu'au fur et à mesure de ta vie scoute, chaque phrase te paraîtra plus parlante.

LA GYM

La première activité de la journée est l'exercice corporel. De cette façon tu t'assures d'être en forme pour toute la journée mais aussi, par un exercice régulier, pour la vie entière. Afin de ne pas transpirer dans tes habits dès le matin nous faisons la gym torse-nu à la Cinquième. Traditionnellement chaque patrouille propose un exercice, souvent un scout désirent obtenir son badge sportif anime la gym. Une bonne gym comprend des exercices d'échauffement, d'assouplissement, de musculation (pompes, abdos, ...) et un jogging matinal.

LE TEXTE DU MATIN

A la Cinquième il est de tradition que chaque matin un CP lise un texte qu'il aura choisi évoquant des valeurs scoutes et qu'il illustre par des exemples concrets. Ce texte permet une réflexion commune de la Troupe sur des valeurs scoutes. Souvent, le texte choisi fera référence à l'actualité de la Troupe. L'idéal est évidemment de faire passer un message et que la Troupe y réfléchisse durant la journée.

LE PETIT DÉJEUNER

L'intendance est sifflée « . . » (*Ici*) dès le retour des intendants, à la fin de la gym. Le petit déjeuner se déroule en patrouille. Le CP profite généralement de ce moment pour faire les plans de la journée et assigner à chacun les tâches du jour. Après le petit déjeuner, les scouts se mettent en uniforme, font la vaisselle et rangent la tente et l'endroit de patrouille en vue de l'inspection.

LE RASSEMBLEMENT DES HONNEURS

Au camp, le mât a une importance prépondérante. C'est devant le mât que se déroulent tous les rassemblements. Le staff, arrivé en pré-camp avant les scouts, construit le mat et y hisse le drapeau belge. A sa droite

le drapeau du pays hôte signe l'amitié et le respect et à sa gauche se tient le drapeau de la Troupe.

Chaque journée du camp commence par le lever du drapeau, juste avant le début des activités. Les scouts sont levés, ont déjeuné, les tentes sont rangées, bref le camp est propre. La vraie journée peut commencer. En uniforme impeccable, toute la troupe se réunit autour du mât pour saluer le drapeau. Le lever du drapeau est le signe de notre respect pour ce qu'il symbolise. Après les cris, le CT désigne le scout et la patrouille à l'honneur. Ces scouts auront la charge de hisser les drapeaux tandis que le reste de la Troupe salue. Tandis que le drapeau belge se lève, des coups de sifflet brefs sont sifflés par un chef. Une fois le drapeau au sommet, le coup de sifflet final est long. Le CT dit « Au Pays ! » et la troupe répond : « Au Roi ! ». Ensuite le CT annonce le programme de la journée.

LA CORVÉE BIDOUILLE

Au camp, tu te rendras compte que l'eau est vraiment importante, elle peut devenir un bien de luxe. C'est pourquoi il faut la stocker (dans des bidouilles) et ne surtout pas la gaspiller. Dès que les bidouilles sont vides, il est important de les ramener au coin staff. En fonction du nombre de bidouilles vides au coin staff, les intendants vont remplir les bidouilles. D'où l'importance de ramener les bidouilles au coin staff !

À leur retour, ils sifflent « _... » (*Bonaparte*), ce qui indique aux scouts qu'ils peuvent venir chercher les bidouilles.

L'INSPECTION

Pour éviter un désordre permanent dans le camp ou dans les tentes, rien de tel qu'une bonne inspection tous les matins. Une bonne inspection doit être courte et efficace mais obéit à certaines règles incontournables.

Comment la préparer ? Si le temps le permet, commence par relever les bords de la tente intérieure et retire les tapis de sol. Cela permet d'aérer et de nettoyer en profondeur toute la surface de la tente. Étends les

bâches devant la tente et aligne les sacs à dos bien rangés. Les matelas et sacs de couchage seront pliés en deux. Vide les sacs à dos de toute la nourriture qu'ils pourraient contenir (celle-ci doit être rangée dans la malle à nourriture) ainsi que tout le matériel, même personnel (les lampes de poche, boussoles, gamelles, couverts et autres instruments doivent être rangés dans la malle à matériel). Veille à ce qu'aucune affaire humide ne se soit rangée dans un sac hermétique ou en contact avec d'autres affaires propres.

La tente, doit être parfaitement montée, les piquets retendus et alignés, le montage tempête défait,... les chefs font attention aux tentes car une tente mal montée peut facilement provoquer une déchirure, ce qui coûte très cher...

Pour l'ordre du auvent, veille à ce que les malles soient bien rangées tout en gardant les objets les plus utilisés à portée de main. Prévois un espace pour ranger les bottes et les chaussures, les affaires de toilette (aérées), les bûches et les scies. Étends les essuies et les gants de toilette humides, mais pas sur les tendeurs ni sur la tente car à la longue cela provoque des moisissures. N'oublie pas de bien nettoyer les outils et de les graisser (mais pas à la margarine, sa teneur en eau les fait rouiller).

Aux alentours de la tente, inspecte soigneusement ta tente et veille à éliminer tous les plis dans la toile en la retendant. Vérifie la propreté de tous les endroits où la patrouille est passée.

Pour l'hygiène, veille à ce que les scouts soient lavés, la vaisselle du matin faite, le feu fumant, le fond du trou à détrit et de la feuillée recouvert d'une fine couche de terre ; bref, veille à ce que l'endroit soit propre et agréable.

Comment se déroule l'inspection ? Pour l'inspection, les scouts ne se rassemblent pas au mât. Ils s'alignent devant leur tente. Comme pour tout rassemblement, les patrouilles font leur cri dès que tous leurs scouts sont prêts et alignés. Les patrouilles sont en uniforme impeccable (avec

ou sans pull selon les circonstances du temps) cependant les manches sont toujours relevées et tous les membres de la patrouille arborent la même tenue. Les chefs commencent l'inspection par la patrouille qui a fait son cri en premier. Ils effectuent ensuite le tour des autres patrouilles dans l'ordre qu'ils ont choisi. La patrouille vers laquelle le staff se dirige reste en ordre de patrouille. Après le cri de patrouille, les chefs procèdent à l'inspection en compagnie d'un membre de la patrouille par secteur inspecté. Les autres membres de la patrouille restent en ligne. Le bilan de l'inspection est alors exposé à l'ensemble de la patrouille. L'inspection se termine par un cri de patrouille.

LE REPAS DU MIDI

C'est à ce moment qu'entrent en scène les intendants, essentiels et éminemment respectables puisqu'ils sont les responsables de la nourriture : approvisionnement en qualité, quantité, distribution et parfois même distribution des repas. Au son du « . . » (*Ici*) deux scouts de chaque patrouille se dirigent vers la tente intendance munis des récipients appropriés. Il ne faut surtout pas hésiter à demander conseil aux intendants sur la manière de concocter au mieux les ingrédients reçus.

Selon les consignes reçues par les intendants, les scouts invitent où non un chef. Si c'est le cas, le CP et un nouveau se dirigent en uniforme vers le coin staff où ils convient un chef (ou un intendant, parfois les deux). Dans l'attente de leur CP, les scouts s'alignent devant la tente et l'un ou l'autre scout s'assure des derniers préparatifs. Un cri de patrouille salue l'arrivée du chef. Tous se mettent à table. Après la prière, le cuistot de la patrouille présente le menu et... bon app' ! Après le repas le CP reconduit le chef au coin staff.

LE BAISSER DU DRAPEAU

Le soir, le baisser du drapeau coïncide avec la fin des activités. Sauf exception, les bords de tentes sont abaissés pour éviter la pénétration de l'humidité. Bien souvent il n'y a pas de rassemblement. Dans ce cas, même au loin, les scouts entendant les coups de sifflet arrêtent un instant

leurs activités, se tournent vers le mât et saluent. Personne ne crie « Au Pays », personne ne répond « Au roi ». Après le baisser du drapeau, les scouts se doivent de revêtir leur uniforme impeccable, les manches du pull peuvent être baissées.

LE REPAS DU SOIR

Le repas doit idéalement se préparer avant la tombée du jour et se finir au crépuscule. Il est en effet très désagréable de devoir cuisiner dans la pénombre ou de se retrouver le lendemain avec de la vaisselle sale et éparpillée, faute d'avoir eu le temps de la laver la veille. Il est important que chaque patrouille allume son feu avant que l'intendance ne soit sifflée, et prépare le repas dès que celle-ci est sifflée. Ceci permet à tout le monde de terminer de manger en même temps et d'éviter que d'éventuelles activités du soir soient annulées par faute de temps. Comme à midi, le CP et un nouveau viennent chercher un chef au coin Staff. Traditionnellement, le repas du soir est coté par le Staff. Les appréciations rentrent dans les comptes du concours cuisine permanent. Les différents grades à la Cinquième sont les suivants : WC, Friture, Collège, Une étoile, Deux étoiles, Trois étoiles, Embrassade des chefs. L'appellation de ces grades change selon le thème du camp. Attention : n'est pas cotée uniquement la qualité de la nourriture ou la préparation mais aussi l'ambiance de patrouille, par exemple. Le but de cette cotation est de garantir que tous les scouts mangent à table et convenablement au moins une fois par jour. Afin d'obtenir de meilleurs points au concours cuisine n'hésite pas à essayer des préparations originales à partir des ingrédients donnés par les intendants ou à préparer des jeux ou des sketches...

VEILLÉE

Rares devraient être les soirs de camp sans veillée. La veillée est un temps fort de la journée qui se situe entre l'activité de la journée et la nuit. Les ingrédients d'une veillée de troupe sont des chants, des mimes, des sketches, le mot du Chef de Troupe, et pour finir le Cantique des Patrouilles. La veillée est animée par le gardien des légendes et ses assistants (guitariste, gardien du feu, ...). Le gardien du feu est la

personne qui est responsable de préparer le feu, de l'allumer et de veiller à le réalimenter.

A la fin de chaque veillée le CT reprend la parole pour faire passer un message. La veillée se termine par le cantique des patrouilles. Après quoi, chaque scout vient saluer les membres du staff.

LE CONSEIL CP

Se déroulant après la veillée, le conseil CP est propice à la réflexion et aux mises aux points.

LE COUVRE-FEU

Le couvre-feu signifie la fin de toute activité. Il est sifflé par un long « _ » (*Thon*). Tous les scouts doivent avoir rejoint leur tente et le silence est de rigueur.

LE FESTIN ET LA DERNIÈRE VEILLÉE DU CAMP

Le dernier soir du camp, a lieu une veillée un peu exceptionnelle. Cette dernière est précédée traditionnellement d'un grand festin de troupe, le méchoui a cuit toute la journée et s'accompagne des salades préparées par les meilleurs Chefs-Coq de la Troupe. Cette veillée est beaucoup plus longue. Ce sont les CP quittant la Troupe qui l'animent. À la fin de celle-ci, ces derniers chantent une chanson préparée de longue date en l'hommage des chefs quittant la troupe. C'est à ce moment-là (et pas avant) que la troupe apprend les noms des chefs qui quittent le staff. Ensuite, c'est au tour du staff d'entonner une chanson en hommage aux CP. Les CP quittant la Troupe ont l'occasion de s'exprimer une dernière fois devant celle-ci. C'est ensuite au tour des membres du staff quittant la Troupe de prendre la parole pour faire leurs adieux et faire passer le message qui leur tient à cœur.

MATÉRIEL

LE SAC À DOS, TON COMPAGNON DE ROUTE

Tout campeur digne de ce nom doit posséder un bon sac. Le modèle de sac importe peu. Mais il doit répondre aux exigences suivantes: 1) pouvoir contenir avec ordre ce dont tu as besoin; 2) s'adapter à ton dos et à tes épaules. Il ne peut ballotter de droite à gauche ou pendre en arrière en t'écrasant les reins. Veille à :

- **son poids** : 12 à 13 kg maximum; choisis un équipement léger; élimine ce qui sert peu ou plus du tout, évite les doubles emplois.
- **son équilibre** : répartis les poids; jamais d'objets lourds au-dessus: les caler contre son dos; bouche les vides pour former un bloc stable; n'accroche rien à l'extérieur.
- **son ordre intérieur** : range tout selon la fréquence de l'emploi: équipement de nuit au fond; vivres, gamelle et imperméable au-dessus; petits objets dans les poches latérales (lampe, ficelle, allumettes...); livres et papiers dans la grande poche arrière; groupe, dans de petits sacs distincts, les objets d'une même catégorie



LA TENTE DE PATROUILLE

Ne campe jamais sans tapis de sol. Il est plus important que la tente ! Une bonne bâche imperméable de 1m sur 2m est un excellent tapis de sol individuel ; il pourra, de plus, te servir d'abri si un jour tu dois cuisiner et manger ton dîner sous la pluie. En tout cas, ne campe JAMAIS sans tapis de sol. Par beau temps, dormir à la belle étoile est très agréable. Dormir à même le sol, sans isolant, est toujours dangereux. Mais, même un tapis de sol et une paille ne suffisent pas toujours à protéger de l'humidité. Le principe est: l'air doit circuler entre le sol et le dormeur. Aussi, le meilleur système est le lit de camp, construit au camp bien entendu.

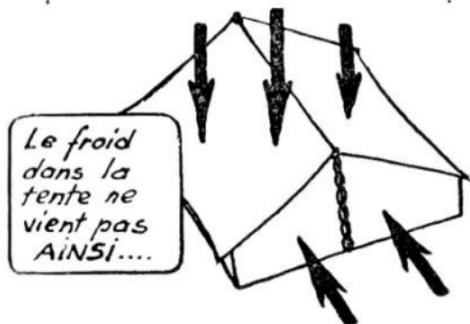
Où monter ta tente ? Jamais sur le terrain de quelqu'un sans demander la permission : il se pourrait qu'on te fasse déguerpir au beau milieu de la nuit ! Choisis le terrain le plus sec possible. Le bord des rivières est souvent humide (Lesse, Meuse, Semois) surtout au printemps et à l'automne; essaye de t'installer un peu sur la hauteur. Ne campe jamais dans un bois d'épicéas: il y fait humide (sauf quand il gèle: il y fait alors plus chaud!).

Par beau temps, au printemps et à l'automne, il y aura, le matin, beaucoup de rosée. Si tu veux l'éviter, tâche de camper à l'intérieur du bois, cela t'évitera de devoir plier la tente mouillée si tu dois partir de grand matin. Une tente pliée mouillée, montée ensuite, perce à la moindre pluie, tant qu'elle n'a pas été séchée à fond.

En tout cas, couvertures, sacs à paille et tapis de sol doivent être aérés tous les jours.

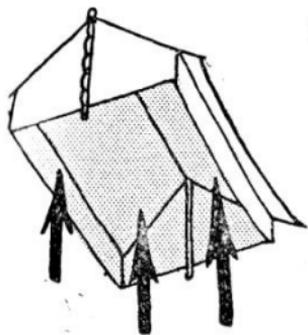
C'est d'en dessous que vient le froid ; c'est donc en dessous que tu dois mettre le plus de couvertures, même sur un lit. Une couche de feuilles sèches, de chaume ou d'aiguilles de pin sous le tapis de sol peut servir pour un camp volant.

Je ne te le conseille pas en camp fixe, car cela prend l'humidité. De plus, cela compliquera énormément le nettoyage du terrain avant le départ : n'emploie jamais ce truc dans une prairie.



...mais

ainsi



donc,

une tente bien protégée est surtout calfeutrée par en dessous



MONTAGE DE LA TENTE

- Tu choisis un bel endroit, tu le débarrasses de ses pierres et tu regardes si tu n'es pas sur un nid de fourmis ;
- Ne pas planter la tente avec entrée orientée vers le nord ;
- Tu places le tapis de sol et, à l'écart, tu montes les mâts que tu introduiras dans la tente et dans le double-toit ;

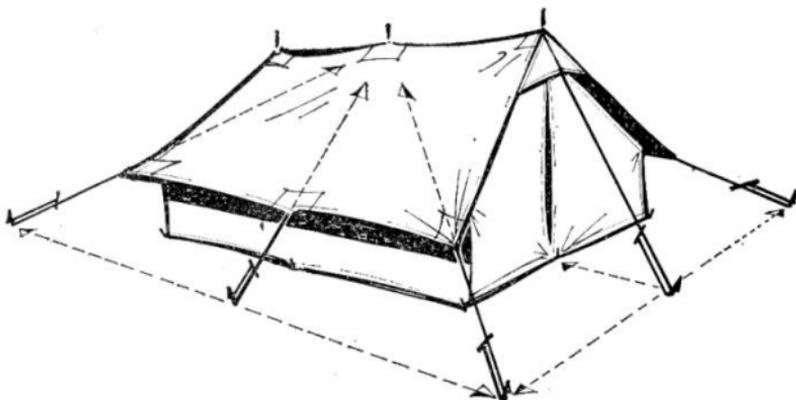
- Tu dresses la tente et tu tends les tendeurs. D'abord ceux des quatre coins de la tente, ensuite ceux du double toit, puis tous les autres (attention aux poches qui pourraient recueillir l'eau) ;
- Attention d'aligner ta tente en direction du mat ;
- N'oublie pas de détendre les tendeurs quand il pleut, ni de relever les murs de la tente pour aérer ;
- Retiens aussi le nœud de tendeur, il te sera d'une grande utilité.

ASTUCES DE FIN CAMPEUR

Suis toujours ce conseil de B.P.: « Creuse un petit fossé de 10 cm tout autour de la tente pour que l'eau n'envahisse pas l'intérieur ». Il nous explique également que l'on peut facilement détendre les cordes sans sortir, en creusant à côté de chaque mât un petit trou dans lequel on glisse le mât le moment venu. En effet, n'oublie jamais que des cordes humides se tendent et... en arrivent à claquer! Évite cette douloureuse expérience.

Trois conseils :

- Préfère les piquets en métal à ceux en bois qui se fendent sous les coups de maillet.
- Protège la partie en terre au moyen d'une couche de peinture antirouille; quant à la tête, rends-la visible la nuit au moyen d'une couche de peinture blanche.
- Attention au montage des haubans de coin: toujours dans



l'alignement du coin et de la pointe du mât voisin, tu éviteras de faux plis.

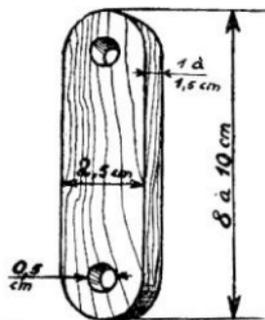
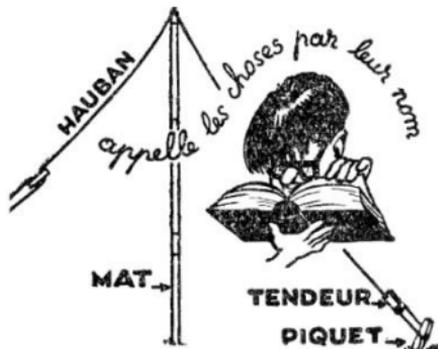
RÉPARER UNE TENTE

Tout bon scout peut entretenir et réparer la tente de patrouille. Voici quelques accidents assez courants.

a) Déchirure d'un coin du double toit. Coudre une pièce triangulaire et une sangle, formant un œil, de manière à pouvoir fixer un nouvel hauban.

b) Remplacer un hauban. Comme un hauban d'une tente de patrouille, on emploie de la

cordelle de 5 mm de diamètre. Tu attaches le hauban à la tente au moyen d'une épissure en œil; c'est plus propre qu'un nœud, bien qu'une boucle avec un nœud de chaise puisse suffire.



TENDEUR

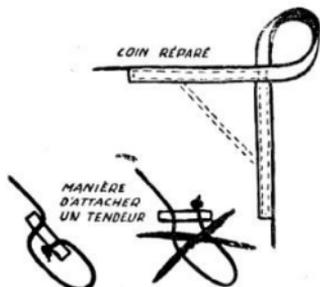
Pour faire un tendeur, façonne une planchette de bois dur comme tu le vois sur le dessin. Prends garde surtout à la bonne manière de passer le hauban dans le tendeur.

Tu peux te servir d'un nœud de tendeur en cas d'urgence, mais un bon tendeur est bien plus pratique, notamment pour détendre

une tente mouillée.

c) Déchirure au sommet d'un mat. Coudre à l'endroit voulu une pièce de cuir ronde de 10 cm de diamètre, préalablement percée d'un trou pour passer la pointe en fer du mât.

d) Déchirure dans le toit ou dans le mur. Il faut coudre une pièce de chaque côté, à la machine; il faut d'abord coudre une pièce à l'intérieur, puis une seconde pièce à l'extérieur plus large que l'autre de un à deux centimètres; dans les murs, une seule pièce suffira.



e) Une réparation provisoire faite au camp doit être reprise lorsque l'on est rentré à la maison.

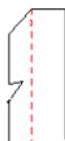
Un bon truc pour réparer provisoirement les tentes légères est de coller un morceau de sparadrap sur la déchirure.

FABRIQUER UN PIQUET DE TENDEUR

Il peut arriver d'avoir besoin d'un piquet de tente plus grand ou, tout simplement d'être à court de piquets. Heureusement, il est très facile d'en fabriquer un.

Le plus simple est de le tailler dans une planche, mais cela fonctionne aussi avec une branche. Il suffit de respecter les règles suivantes :

- Le bout doit être taillé en pointe pour s'enfoncer facilement (utiliser la hachette);
- Le piquet doit comporter une encoche comme ci-contre sinon la corde va s'échapper (utiliser la scie pour faire l'encoche);



Voici différentes techniques correctes pour planter un bon tendeur :

1. La plus basique

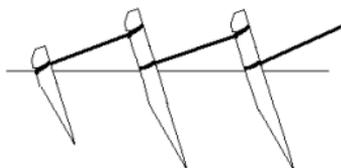
Le piquet doit être incliné de telle



sorte que le tendeur (corde) fasse un angle de 90° et doit être enfoncé au maximum, comme sur le schéma.

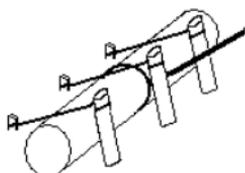
2. *Le triple ancrage*

Cet ancrage utilise trois piquets partiellement enfoncés, reliés entre eux par de la corde. Les cordes qui relient les piquets doivent être tendues et sont plus efficaces si elles sont perpendiculaires au piquet.



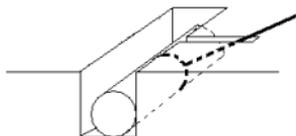
3. *L'ancrage avec rondin*

Cette fois-ci, on utilise un rondin pour répartir la force exercée par la corde sur plusieurs piquets. On accroche la corde à un rondin que l'on bloque à l'aide de six piquets).



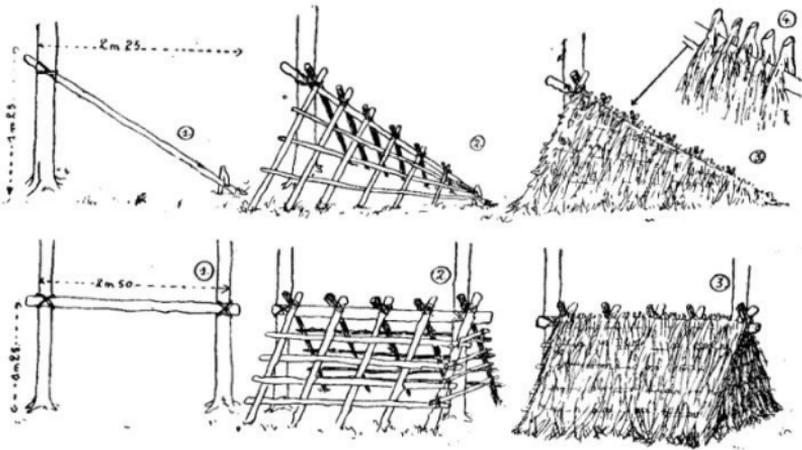
4. *Le corps mort*

On enterre un rondin, autour duquel on a attaché la corde, dans une tranchée perpendiculaire à la corde. Il ne faut pas oublier de creuser une petite tranchée latérale pour laisser un passage à la corde.



CONSTRUIRE TA HUTTE ET Y DORMIR

Il est bien plus gai de construire une hutte que de monter sa tente. Tu en trouveras des modèles sur le dessin. N'oublie pas de commencer par couvrir ta hutte à partir du bas et de mettre une bonne épaisseur de 10 à 15 cm (chaume, fougères, herbes, etc...), sans quoi elle ne sera pas imperméable.



LA TENTE, LES VÊTEMENTS ET... TOI-MÊME

1. Lever les murs de la tente tous les jours.
2. Sortir, aérer et retourner le tapis de sol. S'il pleut, le pendre au mât, d'abord une moitié puis l'autre.
3. Secouer sac de couchage et couverture avant de les aérer.
4. Ne jamais enfermer d'objets humides.
5. Faire sécher tous les vêtements humides (de pluie ou de transpiration). Il est bon de rincer avant de faire sécher les sous-vêtements mouillés par la transpiration.
6. Veiller à tenir des vêtements secs en réserve pour se changer si tu es mouillé par la pluie ou la transpiration. Il n'y a pas de mal à travailler sous la pluie et à laisser tremper sa chemise, tant qu'on reste actif. Dès qu'on cesse le travail, se changer.

7. S'il pleut, s'il fait humide, cours pieds nus dans des sandales; tu ne prendras pas froid aux pieds.

8. Pour sécher tes bottines, les bourrer de papier ou de foin sec et les laisser dans un courant d'air. Il ne faut pas les approcher du feu: cela abîme le cuir.

9. Faire sa toilette à fond tous les jours, comme chez soi et la faire de préférence après le grand jeu, avant de se mettre en tenue pour le souper.

10. Enfin, toujours comme chez toi, ne porte aucun vêtement de jour sous ton pyjama et aère soigneusement ton linge de corps durant la nuit. S'il s'agit d'un camp de Pâques ou de nuits particulièrement froides, enfiler un pull par-dessus ton pyjama, ajoute s'il le faut une couche de journaux, mets une paire de chaussettes propres.

FEUX

GÉNÉRALITÉS

D'abord, où trouver le bois ? La première condition pour qu'un feu marche bien, c'est que le bois soit bon : le bois vert et le bois humide brûlent très mal, fument énormément et ne chauffent pas. Tu dois toujours t'arranger pour trouver du bois sec. Par beau temps, tu en trouveras normalement à terre. Profite du beau temps pour t'en faire une bonne provision, et prévois un abri de crainte de le voir se mouiller s'il vient à pleuvoir. Dans ce cas, c'est dans les arbres que tu trouveras les branches mortes et sèches dont tu as besoin.

Tu peux arriver à un bon résultat en écorçant et en pelant des branches humides : le cœur sera généralement resté sec.

Sache aussi distinguer la qualité des combustibles. Le tableau suivant résume la façon dont brûlent les différents bois que tu peux trouver.

	Brûle vite	Flamme vive	Forte chaleur	Bonnes braises
Aulne	x		x	
Bouleau	x	x	x	
Charme		x	x x	x
Chêne			x	x
Conifère	x x	x		
Frêne			x	x
Hêtre		x	x	x
Orme			x	
Peuplier	x			
Saule	x x			
Tilleul	x			

Dans un coin de patrouille bien organisé, on coupe le bois dès qu'il est amené, et on le stocke avec ordre: le gros bois d'un côté, le mince de l'autre. La provision de bois se met près du feu. On prévoit un billot à l'endroit voulu.

Il ne faut pas croire que tout le bois doit se hacher: tout ce que tu peux casser à la main ou sur le genou, casse-le; tu gagneras du temps.



UN ALLUMAGE RAPIDE

C'est évidemment sur le terrain que tu apprendras à allumer tes feux. Non dans ces pages! Encore est-il bon de s'éviter trop de déboises!

Le dessin sur la page suivante te montre un truc idéal pour allumer un feu. Tu construis d'abord une sorte de petite hutte dont l'orifice fera face au vent. Garnis la carrasse (trois branches, en trépied plus long que large) avec du fin bois sec. Puis mets-y du bois un peu plus gros.

Pour allumer, tu introduis ta torche de papier enflammé dans l'ouverture de la hutte. Le vent pousse les flammes vers le bois.

Si cela rate, tu retires les quelques cendres et tu introduis une autre torche! Inutile, comme avec d'autres types d'allume-feux, de tout démolir et de recommencer à construire son feu autour du papier... C'est le gros avantage du système.

ASTUCES ET FICELLES

Sol humide ? Construis ton feu sur un plancher de branches, il prendra plus vite. Par temps de neige, c'est indispensable.

Pas de papier ? L'écorce de bouleau mort (ou abattu): c'est mieux que du papier. Des brindilles de conifère, des copeaux, des branches mortes remplacent le papier à condition d'être secs. La paille et les feuilles sèches... faute de mieux! Cela brûle aussi, mais mal... et gare à la fumée.

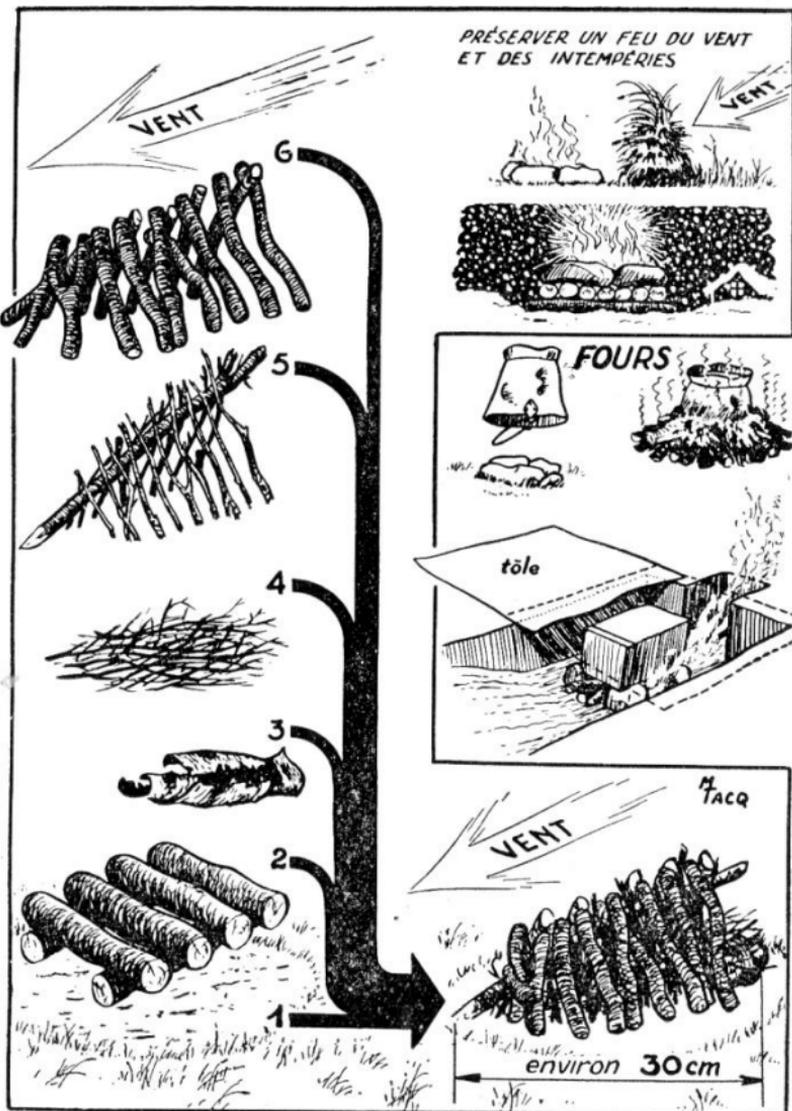


Grand vent ? Protège ton feu du vent à l'allumage, ou tu gâcheras pas mal d'allumettes. Derrière ton feu, construis un réflecteur en bûches ou en pierres: cet écran rabattra la chaleur sur tes casseroles. Sinon le feu brûlera à toute allure, sans chauffer beaucoup.

Temps humide-froid ? Fais un plus grand feu, car il chauffera moins bien.

Feu entre des pierres ? Méfie-toi du grès : il éclate.

Le feu ne prend pas ? Ou bien tu ne lui as pas donné assez d'air: il faut croiser le bois, donner prise au vent, ne pas étouffer le feu avec la casserole, ne pas construire un feu trop étroit. Ou bien tu lui as donné trop d'air: les bois sont si espacés que la flamme n'arrive pas de l'un à l'autre! A l'expérience, tu apprendras comment charger ton feu sans commettre ces deux erreurs. Ou bien le bois est mouillé. Il y a presque toujours moyen d'en trouver du sec pour débiter, sur les arbres. Par après, fais le sécher au fur et à mesure autour du foyer.



FEUX DE CUISINE

LE FEU POLYNÉSIEEN

Construction Un trou en terre de la forme et de la dimension d'un seau ordinaire.

Allumage Un feu de brindilles dans le fond du trou. Pour que le polynésien s'allume bien, ce feu doit être assez fort.

Entretien Des bûches de un à trois centimètres d'épaisseur, de 30 centimètres de long environ, mises le long des parois du trou. Il faut du bois qui donne de la braise.

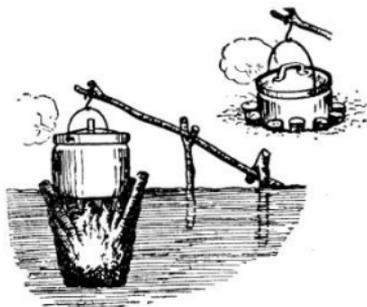
Pour activer la combustion, on place quelques branchettes de bois qui flambent bien (bouleau, épicéa) entre les bûches.

Position de la casserole Le fond de la casserole doit se trouver deux ou trois centimètres plus bas que le bord du trou. Tu la suspendras grâce à une astuce quelconque.

Accidents Si le feu se meurt ou faiblit, enlever la casserole, mettre une poignée de brindilles sur le feu, souffler un petit peu pour l'activer. Quand le feu a repris, et pas avant, remettre la casserole au feu.

D'un rameau de sureau dont tu as enlevé la moelle, tu te seras construit un chalumeau qui te permet de souffler agréablement sur ton feu. Il ne t'est d'ailleurs pas défendu d'avoir un tube métallique dans ton matériel de patrouille.

Si le trou s'éboule, fais-en un autre à côté et rebouche le premier. Ou bien, trouve quelque part un vieux seau et mets-le dans ton trou. Le vieux seau a un autre avantage : tu ne l'enterres qu'à moitié, de sorte que ta casserole ne se trouve pas aussi bas, ce qui est bien plus agréable pour le cuisinier.



Avantages Un feu polynésien tient très longtemps. Mets tes pommes de terre au feu, sur un polynésien bien fait et bien chargé; puis va te promener. Une demi-heure plus tard, tu les trouveras cuites.

Le feu polynésien n'est guère sensible au vent, ne brûle pas le cuisinier, ne doit jamais être rallumé. On peut faire un camp de 10 jours avec une seule allumette. Le soir et quand tu t'en vas promener, mets une grosse bûche dans le fond du trou et couvre ton feu d'une grande pierre plate ou d'une vieille tôle.

TABLE À FEU

Construction Construis avec de gros bois et de solides brêlages un socle de 50 cm de haut. Tu éviteras ainsi de devoir lever les bras en cuisinant et de te brûler le ventre si la marmite se renverse. Ton socle aura environ 60 cm sur 1 m. Là-dessus, étale une couche de pierres et de mottes d'herbes de 10 cm environ. Tu construis ensuite, également au moyen de mottes et de pierres, sur deux côtés du socle, un rebord de 15 cm de haut et de 15 cm de large.

Dans le creux ainsi ménagé au milieu du socle, tu allumes ton feu, comme un quelconque feu ouvert.

Position des casseroles Le mieux est de poser sur le rebord deux ou trois barres de fer que tu peux avoir emportées dans ton matériel et qui te serviront à poser tes casseroles.

Avantage Le cuistot ne doit pas grouiller par terre, c'est très agréable pour lui.

Entretien Bûches de 2 à 5 cm d'épaisseur, de 50 cm de long, avec quelques brindilles pour activer. Tous les bois conviennent.



Accidents Si le socle vient à brûler et la terre à tomber, remplace ce qui fait défaut.

Inconvenient Très sensible au vent et difficile à abriter.

Un feu surélevé très solide se fait en construisant un coffre de rondins ou en tressant une sorte de panier, appelé gabion, dans lequel tu places des pierres et de la terre pour les remplir et sur le tout tu construis ton feu.

FEU EN TRANCHÉE OU ENTRE DEUX MURS



Construction Creuser une tranchée de la longueur nécessaire et de la dimension d'un fer de bêche. Ou bien construire deux lignes de pierres, briques, mottes en ménageant entre elles l'espace d'un fer de bêche. Ou encore, utiliser deux rondins placés en V sur le sol, l'ouverture du V dans la direction du vent.

Il ne faut pas beaucoup d'expérience pour faire cela, ni beaucoup de temps. C'est un bon feu de camp volant.

FOURS

Pour faire de la bonne cuisine, il est utile de posséder un four, p. ex. le modèle boîte à biscuits.

Construction Tu prends une boîte à biscuits en fer blanc, grand modèle. Tu fais, dans la terre, un trou suffisamment grand pour que ta boîte à biscuits y entre tout entière, et qu'un espace de 5 à 10 cm reste libre tout autour, au-dessus et en dessous. Un des côtés de ton trou sera bien dégagé, en plan incliné. Tu poses ta boîte dans le fond du trou, sur deux barres de fer, ou sur trois pierres, de façon à ce qu'elle soit à une quinzaine de centimètres du fond du trou. Ta boîte à biscuits sera couchée, l'ouverture du côté du plan incliné. Tu fermes ton trou au

niveau du sol au moyen d'une vieille tôle, d'une grande pierre plate ou de n'importe quel matériau que tu pourras trouver. Laisse un trou pour le tirage. Il est bon de déposer sur le fond du four une couche de sable ou de gravier.

Chauffage Le feu s'allume sous la boîte. Il se fait exclusivement au moyen de fin bois, car il doit donner beaucoup de flammes qui, en léchant les parois de la boîte, chauffent le four.

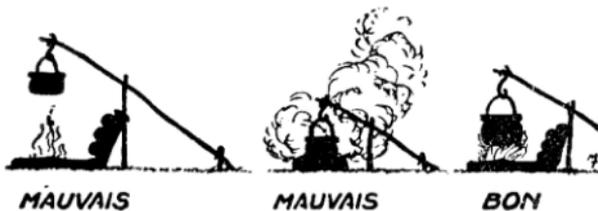
Un autre type de four est bien plus simple à construire.

Matériel Une vieille marmite, un vieux seau, une bassine emboutie.

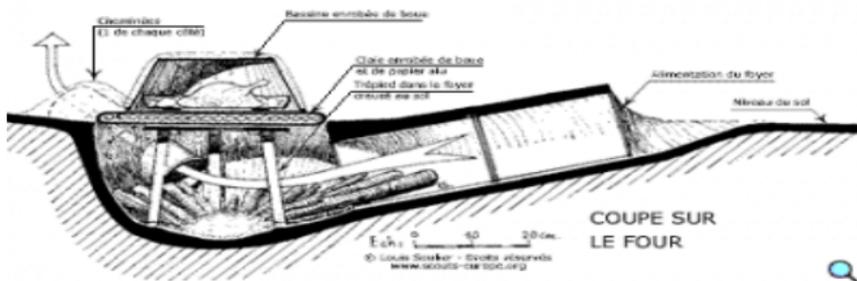
Construction Tu mets sur le sol une pierre plate ou un lit de pierres plates, de telle manière que tu puisses retourner ta marmite dessus, et que tes pierres disparaissent complètement sous elle. Tu enlèves ta marmite et tu allumes sur tes pierres un bon gros feu, de manière à avoir un bon tas de braises. Quand tu auras un bon tas de braises, après une bonne vingtaine de minutes, tu écarter tes braises, tu places ce que tu vas cuire sur tes pierres chaudes, tu retournes ta marmite dessus, tu rassembles tes braises bien autour, et tu ajoutes un peu de petit bois, afin de donner un peu de flammes qui entretiennent le feu et chauffent ton four par l'extérieur. Quand tu estimes que ton plat est cuit, tu enlèves ta marmite.

Inconvenient Surveiller la cuisson suppose une démolition complète de ton four, surtout que tout cela est bien chaud et peu facile à manier.

Ce four n'est pas à conseiller pour cuire de la viande ou de la volaille. Pour cuire du pain ou un gâteau, il suffit.



Ce dernier four est plus compliqué à construire mais plus performant. La coupe et le plan ci-joints, valent mieux qu'un « long discours » comme disait... Napoléon.



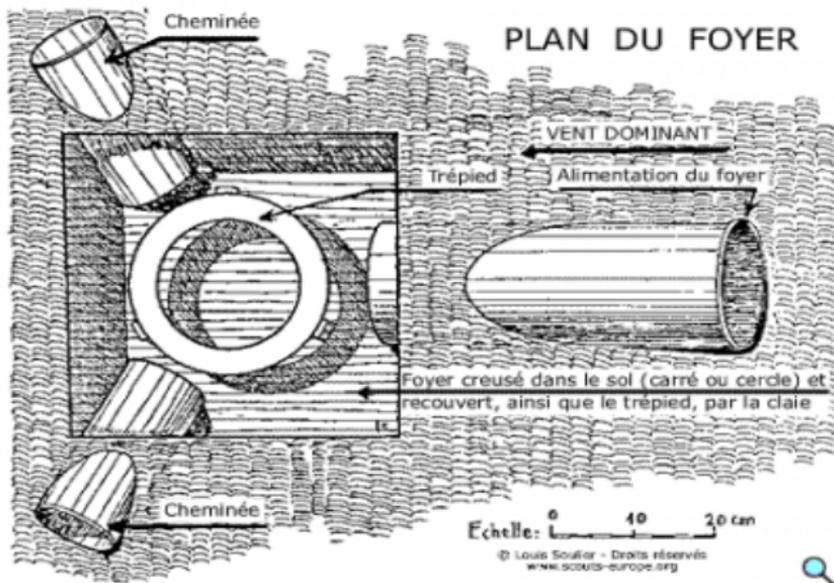
1. Tout d'abord, creuser le sol pour y installer le foyer (voir plan). La forme du trou peut être ronde ou carrée et doit avoir comme plus grande dimension le diamètre de la bassine. En profondeur, il faut environ 40 cm, en diminuant progressivement vers l'alimentation du foyer.

2. Installer le tuyau d'alimentation du foyer (2 grandes boîtes de conserve sans fond) dans la tranchée d'arrivée du foyer. Confectionner les deux cheminées latérales à l'opposé de l'alimentation, chacune étant dans une tranchée faite au préalable (2 fois 2 petites boîtes de conserve sans fond). Recouvrir les boîtes de terre pour les maintenir et les ISOLER.

3. Fabriquer une claie normale entrelacée dont la longueur égale au moins le diamètre de la bassine. L'enrober de boue pour que le bois ne brûle pas, puis de papier aluminium afin de bien maintenir le tout.

4. Recouvrir la bassine d'une couche de un cm environ de boue pour l'isolation.

5. Le four est presque terminé, il suffit de tapisser le trou avec du papier alu et de faire un feu dedans. Lorsqu'il a bien pris, mettre le trépied, la claie, le plat à faire cuire et enfin recouvrir le tout avec la bassine. S'il y a des espaces entre le sol et la bassine, les combler avec de la terre.



UTILISATION

L'alimentation du feu peut se faire par le tuyau prévu à cet effet, mais aussi par les deux cheminées ; ainsi le bois est mis de tous les côtés.

Si l'orientation du vent change, on peut souffler sur le feu par les « cheminées » s'il en est besoin. Pour vérifier la cuisson ou enlever les plats, soulever la bassine.

Et s'il n'y a rien dans le four, il peut servir simplement de feu : il suffit d'enlever bassine et claie...

Ce four fonctionne très bien, si le feu est fort. D'ailleurs « l'essayer c'est l'adopter »...

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter « Bon appétit ».

SAIS-TU CUIRE SANS FEU... OU PRESQUE

Je relève dans « Éclaireurs » une très intéressante formule de cuisine au camp; ce n'est d'ailleurs pas la seule et je t'invite à y rechercher tous les bons trucs de B.P. Voici donc :

Marmites norvégiennes. C'est la meilleure manière de faire votre cuisine au camp: vous n'avez qu'à mettre en train et la marmite fait le reste. Vous pouvez, ainsi, participer aux activités du camp et au retour trouver votre dîner qui s'est cuit tout seul: à condition d'avoir correctement démarré.

Prenez une caisse en bois que vous tapissez de papier journal sur les côtés et dans le fond, remplissez de foin et encore de journaux. Tout cela bien serré avec la place au milieu pour la marmite. Un coussin bourré de foin ou des journaux pliés pour le dessus. Remplissez votre casserole de ce que vous devez faire cuire et au moment de l'ébullition, fourrez le tout dans la caisse avec un bon bourrage tout autour. Cela fait, il faudra quatre heures pour un ragoût, deux heures pour du porridge ».

Une preuve de son efficacité : ce système était employé durant la guerre, lors du rationnement du gaz.

ET PAS UNE TRACE DE TON PASSAGE !

Un feu doit disparaître. Tout comme pour l'ensemble du camp où tu ne dois rien laisser derrière toi, il faut éviter que ton feu, tant par lui-même que par les déchets divers, ne laisse des traces ineffaçables. Dans tout camp de longue durée, tu prendras donc la précaution avant de l'allumer,

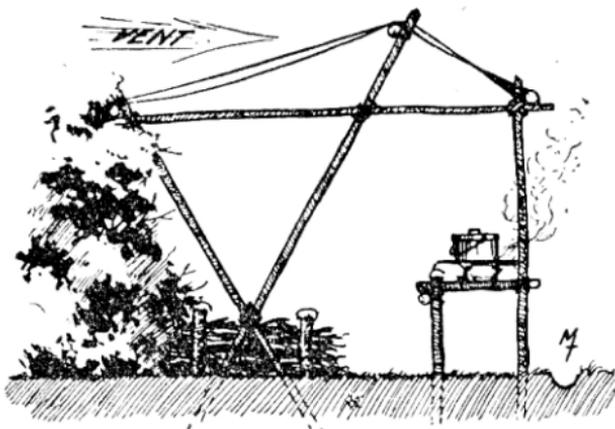
de découper en mottes, proprement et nettement au couteau et à la bêche, l'herbe qui se trouvait à l'emplacement de ton feu. Ces mottes, tu les conserveras au frais et à l'ombre, terre contre terre et herbe contre herbe, afin de pouvoir reboucher des trous d'une manière impeccable.

CUISINE

CUISINE EN PATROUILLE

Quand une patrouille campe, elle installe une cuisine pratique. Une cuisine de patrouille parfaite comporte les installations suivantes:

- Des feux.
- Une réserve de bois abritée avec billot.
- Une table. On fait de la mauvaise besogne par terre... et de la sale besogne par surcroît.
- Un puits à eaux grasses et un trou à détritrus.
- Un balai, construit sur place évidemment, au moyen de minces rameaux de genêt ou de bouleau.
- Un séchoir pour la lavette et essuies de vaisselle, dans un endroit discret de préférence, car ce n'est pas joli, joli. Une réserve d'eau.
- Un râtelier pour casseroles et gamelles.
- Un lavabo avec savon et essuie-mains. Un bon cuisinier se lave fréquemment les mains.



CUISINE DU TRAPPEUR

N'as-tu jamais rêvé de vivre un jour sur une île déserte, comme Robinson Crusoé... et de t'en tirer « avec les moyens du bord »? C'est une aventure formidable.

Robinson savait tirer parti des plantes sauvages, cuisiner avec un minimum de moyens. Nous allons te montrer comment faire de la cuisine trappeur.

FEU DE CUISINE SAUVAGE

D'abord, tu rassembleras un très gros tas de bois, capable de donner de la braise. Donc: chêne, hêtre, charme, ...

Tu feras ensuite un trou en terre, profond d'un demi-fer de bêche et de 50 cm de côté. Allumes-y un bon feu, que tu chargeras fort. Mets tout ton bois, de manière à avoir le plus vite possible de la braise, beaucoup de braises —tu n'en auras jamais de trop. Car c'est sur de la braise qu'il te faut cuisiner. Laisse brûler ton bois jusqu'à ce qu'il soit réduit en bonnes braises rougeoyantes.

PAIN

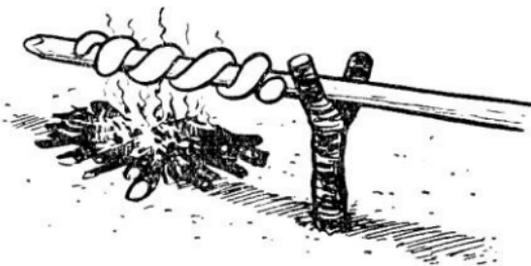
Ingrédients Un grand gobelet de farine; une pincée de sel; une demi cuillère à café de baking-powder; de l'eau potable.

Matériel Un bon gros bâton de trois centimètres d'épaisseur, que tu auras soin d'écorcer et de gratter au couteau. — Un récipient pour faire ta pâte.

Comment pétrir Verse ta farine sur ton assiette, ajoute le sel et le baking-powder; tourne avec le doigt pour mélanger. Fais un petit trou au milieu de ton tas de farine et verse doucement un peu d'eau. Avec ton doigt ou avec un bâtonnet, tourne pour mélanger dans le trou l'eau et la farine. Quand toute l'eau est absorbée, ajoute-en encore un peu et continue à mélanger. Tu procèdes ainsi jusqu'à ce que toute la farine soit transformée en pâte. Alors, tu la travailles dans tes mains.

Tu mets un peu de farine sur tes mains pour que la pâte ne colle pas. Ta pâte doit avoir une consistance élastique, pas trop dure, pas trop molle, et être bien homogène. Quand tu auras raté trois fois une pâte de pain, tu auras saisi le truc.

Tu frottes ensuite un peu de farine sur ton bâton. Cela empêchera ton pain de coller au bâton en cuisant.



Tu étires ta pâte en une longue saucisse, épaisse d'un doigt et tu l'enroules en spirale sur ton bâton, sans trop serrer les tours. Puis, tu la

mets à cuire à une dizaine de centimètres au-dessus de tes braises. Appuie ton bâton sur deux fourches et tourne de temps en temps pour que le pain cuise sur toutes ses faces.

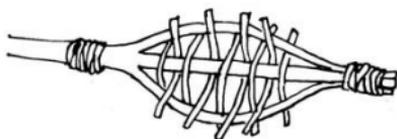
POMMES DE TERRE

Écarte tes braises, mets dans le trou des pommes de terre. Ne les prends pas plus grosses qu'un œuf. Puis, recouvre-les de braises. Tu ne peux plus voir une seule de tes pommes de terre. Toute pomme de terre qui passe le bout de son nez brûlera au lieu de cuire.

GRILLADE

Fais d'abord un gril au moyen de quelques baguettes entrelacées. Pose dessus ton bifteck ou ta côtelette et sale. Laisse cuire un côté puis l'autre. Tu piques dedans pour voir si c'est cuit.

Une tranche de lard peut être déposée à même les braises, sans autre formalité. Comme il est gras, les charbons n'y collent pas.



CUISSON À L'ETOUFFÉE : SAUCISSE, BOUDIN, LÉGUMES

Tu emballes ta marchandise dans un papier à beurre bien graissé. Il faut trois tours de papier. Tu as ainsi un petit rouleau. Tu le fermes bien par une torsion des deux bouts. Puis, tu l'enfouis dans la braise. Couvre-le bien, et très vite, pour qu'il ne puisse pas brûler.

N'oublie pas que la saucisse et la viande hachée sont longues à cuire. Le boudin est très vite à point.

Tu peux cuire de cette manière n'importe quel morceau de viande de dimensions réduites, même du pain.

Si tu veux t'offrir un plat de gibier, je te conseille, outre la broche, le formidable système de la terre glaise: les boyaux retirés et, non écorché, tu l'enduis de terre glaise et tu le fais cuire sous les braises pendant une grosse heure. Casse la gangue et tu trouveras un animal à point, la peau, les plumes ou les poils étant restés collés à la glaise.

Ne te crois pas limité à ces quelques recettes simples! Il faut varier ta cuisine trappeur: trouve et essaie de nouvelles présentations, de nouvelles astuces. Les scouts qui prétendent « qu'avec la cuisine sauvage, il faut prévoir un complément de tartines, parce qu'elle vous laisse mourir de faim », sont ceux qui n'y connaissent rien!

MÉCHOU

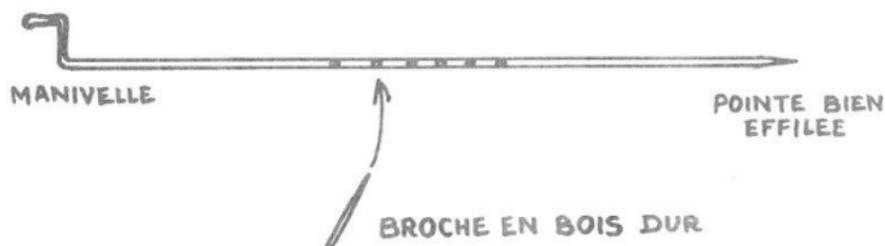
Tu envisages de faire une terrible fiesta au camp ? Alors, prépare dès à présent ton méchoui en forgeant une longue barre (2 m 50) permettant l'introduction de broches qui empêchent le cochon de rester dans la même position durant toute la cuisson.

Ingédients : Deux cochons (+25kg), huile d'olive, sel, poivre, beurre, herbes de Provence, miel.

Préparation : En premier lieu, creuse dans le sol un trou d'une longueur de deux mètres sur 40 cm de largeur et 50 cm de profondeur. Construis solidement un trépied qui supporte le cochon embroché. Le cochon devra se trouver à environ 60 cm du foyer, qui sera établi dans la fosse et contiendra, au moment de la cuisson, une très épaisse couche de bonnes braises (le bois de charme est idéal pour faire de bonnes braises qui tiennent longtemps). Il est conseillé de faire un grand feu à proximité du méchoui qui serait la source de braises bien chaudes.

Cuisson : Assaisonne l'intérieur de la bête de sel et de poivre, embroche, et enduis le convenablement d'huile assaisonnée d'herbes en tous genres. En cours de cuisson, l'agneau ou le cochon doit constamment être enduit de beurre mou à l'aide de chiffons fixés en boule au bout d'une perche. Tourne la broche sans arrêt (c'est-à-dire 7 à 8 minutes par face)

et veille à ce que toutes les parties soient bien exposées au feu. La cuisson demande beaucoup de temps (environ 8 heures). A tout instant il est aisé de vérifier l'avancée de la cuisson en piquant un couteau au centre de la bête, plus le couteau transperce le cochon facilement mieux la viande sera cuite.



VEILLÉE

CE QUE REPRÉSENTE LA VEILLÉE

« Le roulement des tambours courait sous les arbres. Des guerriers étaient à ma poursuite. J'entendais le tintement des grelots attachés à leurs bras, à leurs jambes. Le bruit se rapprochait, se rapprochait. Je fuyais, je fuyais; des lances sifflaient à mes oreilles. Quand, soudain, une lumière noire m'engloba et je me sentis quitter le sol... ».

La veillée, c'est le moment du magique, où tout scout a l'occasion de s'évader l'instant d'une soirée et de se retrouver dans une ambiance de troupe unique. C'est l'occasion pour chacun de vivre des moments de rires et de joie autour d'un feu flamboyant. Elle permet également à chacun de s'exprimer librement en mettant en avant toutes ses qualités au profit d'une bonne veillée.

LA PRÉPARATION

La préparation de la veillée est essentielle. Elle comportera toujours un temps en patrouille : Même dans des veillées « spontanées », non revues longtemps à l'avance, il faut faire rapidement le point après la préparation avec les animés.

La préparation de la veillée doit faire intervenir dans la mesure du possible tous les membres de la troupe. Sauf lorsque tout le monde possède une technique éprouvée et une grande habitude, il est rare qu'une veillée totalement improvisée soit réussie. Faire participer les animés à cette préparation peut prendre diverses formes :

- Chants;
- Préparation de sketches;
- Préparation d'instruments;
- Préparation de matériel de petits jeux;
- Déguisements;
- Grimages;
- Masques.

On peut apporter une certaine ambiance à l'endroit de la veillée en utilisant différents artefacts : décors en tous genres, instruments de musique...

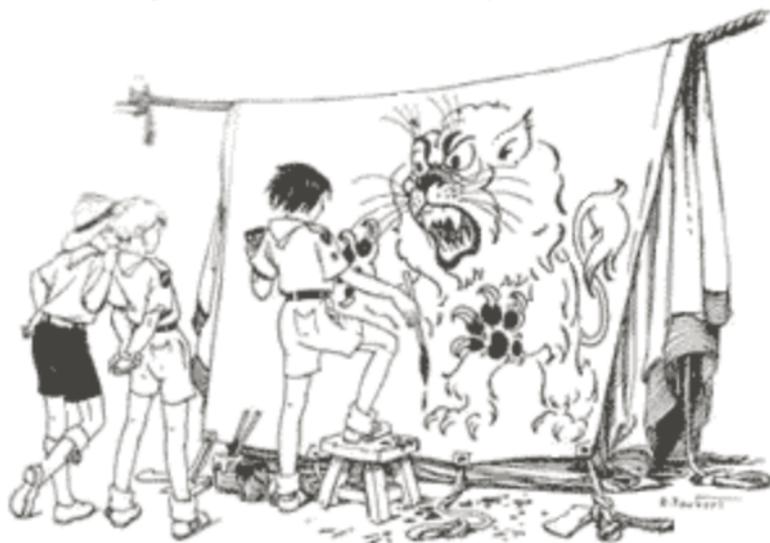
L'INTRODUCTION

L'introduction de la veillée est un moment crucial : Accrochant le public, cristallisant l'attention des participants, elle sera souvent déterminante pour l'ambiance de toute la veillée. Divers types d'introduction sont possibles :

- Un chant (qui doit être connu par tous)
- Un chant rythmé ou un chant d'appel
- L'allumage d'un feu

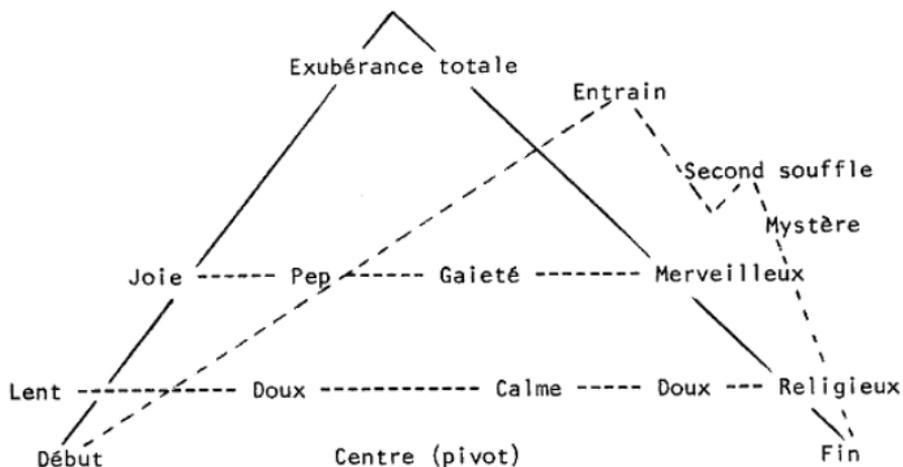
- Une histoire
- Une introduction du meneur de veillée

Il ne faut pas hésiter à se mouiller pour mettre les participants dans l'ambiance. Lors d'une veillée à thème, les animés ne doivent pas être seuls à être déguisés et l'animateur n'hésite pas à se lancer dans le cercle.



LE RYTHME

Le rythme de la veillée est important à déterminer. La séquence des jeux, des chants, plus entraînants ou plus calmes, doit être prévue de manière à assurer une « montée en puissance » de l'ambiance, puis un retour progressif au calme avant la conclusion de la veillée. La courbe ci-dessous illustre ce principe. Si la veillée est plus longue, la courbe peut être biphasique (2 moments d'intensité maximale). Il faut quand même éviter les veillées trop longues (une heure et demie semble un maximum).



- Veillée plus courte, avec un seul point culminant
- - - - - Veillée plus longue, avec deux points culminants

On peut illustrer ainsi la veillée biphasique : la longue courbe d'ascension représente le feu qui démarre. À son premier sommet, l'intensité du feu est à son maximum. Puis, graduellement, le feu diminue, faute de combustible. On est rendu ici dans le creux entre les deux sommets. C'est à ce moment qu'on remet un peu de bois pour redonner de la vigueur au feu, mais pas autant qu'à son premier sommet.

LES RÔLES À DISTRIBUER

Au feu de camp, il y a certains scouts qui jouent des rôles particuliers pour voir au bon fonctionnement de ce dernier. Quels sont-ils ?

Le gardien des légendes C'est le premier responsable du feu de camp, le maître de céans, le maestro des légendes ! C'est un expert en expression,

un meneur, un raconteur incroyable. Le gardien des légendes est en quelque sorte le garant des veillées, c'est pourquoi le détenteur de ce titre honorifique est choisi par la Troupe. Son rôle est de préparer le programme, distribuer les rôles et choisir les chants. C'est lui qui dirige le feu de camp, qui assure la continuité et qui commande les numéros.

Le gardien du feu Il a comme fonction la préparation du bûcher, son entretien et s'assure que le feu est bien éteint à la fin de la soirée. Il veillera à alimenter le feu régulièrement, à y ajouter des branches de résineux lorsqu'on a besoin de plus de lumière et ne laissera le feu baisser que vers la fin de la veillée. Idéalement, le feu doit accompagner, comme les chants, le rythme de la veillée. Rien n'est plus moche que de devoir s'interrompre en pleine veillée pour rallumer un feu mourant. Il est le seul à alimenter le foyer selon les effets demandés par le gardien des légendes. Il doit le faire sans déranger les participants, de façon rapide, discrètement et avec le moins de fumée possible (à moins d'en être instruit).

Le régisseur Il assiste le gardien des légendes. Alors que ce dernier anime, le régisseur voit à ce que tous les numéros se suivent sans interruption. Il se tient en contact avec le gardien des légendes. Il aidera également les participants avec leur préparation de dernière minute. Durant le temps de la veillée, il s'assure du respect de « l'horaire » de la soirée (du respect des temps prévus, des enchaînements, ...). Il fait la liaison entre les divers moments, rappelle à chacun l'instant où il doit intervenir. Il veille aussi à ce que le matériel soit prêt à l'avance : pas question de devoir chercher à la dernière seconde la balle qui manque pour le petit jeu...



SPORT

SANTÉ

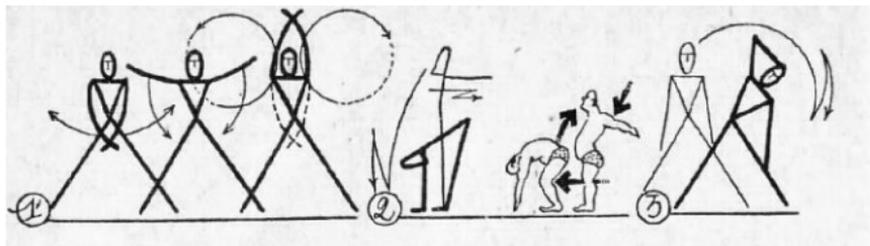
Un peu de gymnastique chaque matin est une excellente chose : cela dégorge ton organisme, lui donne une bonne ration d'oxygène, l'assouplit et le prépare à la journée de travail.

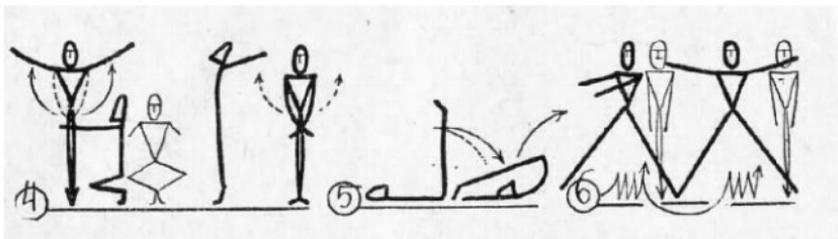
Au signal du réveil, tu te lèves posément, tu procèdes aux évacuations nécessaires.

1. Il est bon de procéder torse nu au dérouillage matinal. Mais il ne faut pas prendre froid : il faut toujours se tenir au chaud. Il n'y a pas d'inconvénient à faire le premier mouvement couvert d'un léger vêtement, quitte à l'enlever ensuite.
2. Il te faut toujours terminer ta gymnastique par un mouvement calmant.

LES MOUVEMENTS

Voici maintenant une gymnastique matinale que tu peux adopter et qui te sera utile. Tu fais chaque mouvement six fois. Ce ne sont pas tout à fait les mouvements que B.P. nous propose dans *Scouting for Boys*, mais ils s'en inspirent.





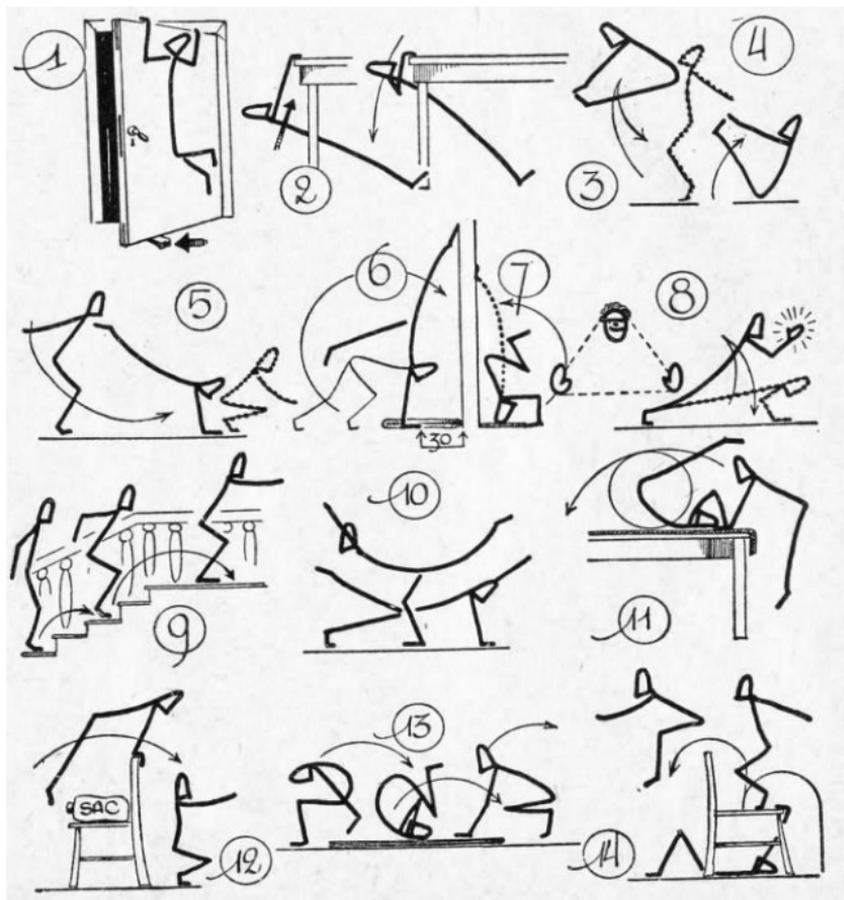
1. *Balancement latéral des bras suivi d'une circumduction.* Tu pars les poings fermés, pouces en dehors, les poignets croisés devant le corps ; tu élèves les bras à droite et à gauche jusqu'à l'horizontale, en tirant bien sur tes bras de manière à ouvrir ta poitrine. Tu les laisses ensuite retomber et tu continues le mouvement en décrivant un grand cercle bras bien tendus. Revenu à ta position de départ, tu recommences.

2. *Flexion du tronc en avant, se redresser bras latéralement, une insistance.* Tu essaies de toucher le sol devant toi, sans plier les jambes. Tu dois insister, c'est-à-dire toucher le sol deux fois avant de te redresser. Au moment où tu te redresses, tu écarter les bras latéralement, et pour te forcer à bien te redresser, tu insistes, en tirant légèrement les bras vers l'arrière.

3. *Flexion latérale du tronc, avec la main à la tête, une insistance.* Tu te places les jambes écartées et tu inclines le tronc à droite en portant ta main gauche à la tête, comme si tu poussais pour la faire aller plus loin. Tu insistes, c'est-à-dire que tu pousses deux fois, comme si tu te relançais pour aller plus loin. Ensuite tu recommences le mouvement vers la gauche.

4. *Flexion des jambes.* Tu te hausses sur la pointe des pieds, les bras écartés. Puis tu fléchis les genoux, en les écartant et en ramenant les bras en avant. Tenir le corps bien droit.
5. *Couché sur le dos. Élévation des jambes.* Tu élèves les jambes d'abord à la verticale, puis tu recommences en essayant de toucher le sol derrière la tête, avec la pointe des pieds.
6. *Sautillement sur place, avec écartement des bras.* Tu sautilles en écartant les jambes et en élevant les bras, une fois latéralement, puis une fois en avant, alternativement. Tu continues jusqu'à léger essoufflement. Puis tu reprends ton souffle par quelques mouvements respiratoires lents, en écartant les bras. Exerce-toi à faire cela sans bruit.
7. Au lieu de sautiller, il serait mieux de faire une petite course, à l'aise, sans forcer, une centaine de mètres, et de reprendre ton souffle par une marche apaisante. Mais c'est un exercice qu'il faut souvent réserver au camp.

Tu trouveras à la page suivante des exercices en tous genres que tu peux aisément pratiquer, vu le peu de matériel qu'ils requièrent.



LES MENSURATIONS

Il est intéressant de vérifier de temps en temps tes aptitudes. Le meilleur moyen de te juger toi-même et de contrôler tes progrès est de tenir à jour ta fiche « état de force ». C'est une excellente activité à faire en patrouille.

Le tableau qui suit te permettra d'attribuer une cotation à tes performances, c'est-à-dire un chiffre qui établit leur valeur. C'est ainsi qu'après quelques exercices en patrouille, si tu as quinze ans par exemple tu devras courir les 50m en 7secondes36 centièmes pour obtenir la cotation de 3 qui correspond à la valeur supérieure. Tu noteras ces chiffres et tu les tiendras à jour en recommençant ces mensurations à intervalles réguliers.

Si tu suis assidûment les activités de troupe, si tu fais régulièrement ta gymnastique quotidienne, tu devrais faire des progrès réguliers.

VALEUR DE LA PERFORMANCE	Course de vitesse			Course de demi-fond			Saut en hauteur avec élan			Cotation
	50 mètres		100 m	300 m		500 m				
	12 à 14 ans	14 à 16 ans	16 à 18 ans	12 à 14 ans	14 à 16 ans	16 à 18 ans	12 à 14 ans	14 à 16 ans	16 à 18 ans	
Insuffisantes	12"	11"	22"	1'50"	1'40"	2'40"	0m 40	0 m45	0m 50	— 5
	11"	10"5	21"	1'42"	1'34"	2'30"	0m 45	0m 50	0m 55	— 4
	10"5	10"	20"	1'36"	1'28"	2'20"	0m 50	0m 55	0m 60	— 3
	10"	9"5	19"	1'30"	1'22"	2'10"	0m 55	0m 60	0m 70	— 2
	9"5	9"	18"	1'24"	1'16"	2'	0m 60	0m 70	0m 80	— 1
Base du dérouillage	9"	8"5	17"	1'18"	1'10"	1'50"	0m 70	0m 80	0m 90	0
Moyennes	8"3/5	8"	16"	1'12"	1'06"	1'40"	0m 80	0m 90	1m 00	+ 1
	8"1/5	7"4/5	15"	1'08"	1'02"	1'36"	0m 85	0m 95	1m 05	+ 2
Supérieures	8"	7"3/5	7"3/5	1'05"	60"	1'32"	0m 92	1m 02	1m 15	+ 3
	7"4/5	7"2/5	7"2/5	1'02"	58"	1'28"	0m 97	1m 07	1m 20	+ 4
Athlétiques	7"6/10	7"2/10	7"2/10	1'	56"	1'26"	1m 05	1m 15	1m 30	+ 5
	7"4/10	7"	7"1/10	58"	54"	1'24"	1m 09	1m 19	1m 35	+ 6
	7"1/10	6"8/10	6"8/10	56"	52"	1'22"	1m 11	1m 21	1m 40	+ 7
	6"9/10	6"6/10	6"5/10	54"	50"	1'20"	1m 15	1m 25	1m 45	+ 8

DORMIR

Les exercices ne sont pas tout. C'est ta manière de vivre qui importe.

Tu ne pourrais jamais suppléer au manque de sommeil par ta gymnastique matinale. Entre douze et dix-sept ans, un garçon doit dormir au moins 9 à 10 heures. N'oublie pas que ton corps se développe très fort à ce moment, ce qui est très fatiguant pour tes organes.

On dit que les heures de sommeil avant minuit comptent double ! C'est absolument exact, non pas que ces heures aient une propriété magique, mais parce que celui qui se couche tard ajoute à sa fatigue normale, ce que les médecins appellent la « sur-fatigue » qu'il faut récupérer d'abord.

Organise ta vie de manière à aller dormir tôt et ne dors pas n'importe comment. On commet des tas d'erreurs à ce propos.

Il m'arrive d'aller loger chez des amis où on me fournit un lit avec un matelas dans lequel on s'enfonce comme dans un tas de plumes. Je n'aime pas ça, cela me fait faire des cauchemars pendant la nuit.

Il y en a aussi qui croient qu'il est bon d'avoir beaucoup de couvertures : c'est faux. Personnellement, j'en ai qu'une et elle me suffit quasi tout l'hiver.

LA TOILETTE

C'est la saleté qui propage les épidémies et si les médecins et les infirmières soignent des contagieux pendant des années sans jamais contracter de maladies, c'est parce qu'ils se lavent bien. Et c'est à cause du manque d'hygiène que des épidémies se sont propagées dans certains pays et à certaines époques.

Donc, au lever, torse nu, de la bonne eau toute simple, et frotte fort...brrrrr...Ouf ! ça y est : maintenant, on peut parler, les yeux et les oreilles se sont ouverts d'un coup.

Ce qui est merveilleux, sauf avis du médecin, c'est une bonne douche de temps en temps !

Pour ce qui est de la crasse, il faut du bon savon, de l'eau tiède ou chaude, il faut du temps...laisser tremper...

LES VÊTEMENTS

Il ne suffit pas d'être propre de son corps, il faut encore s'habiller proprement. Sois très susceptible pour ton linge. Avant de mettre une chemise, regarde le col et les poignets : s'ils sont sales, demande à ta maman de te la changer.

Quant à la quantité de vêtements, tu la feras varier essentiellement selon la température.

Dans une température chaude, se dévêtir au maximum est la règle générale.

L'aération doit être la plus grande possible, mais ne prends pas, sans y être entraîné, des « bains de soleil », surtout en restant immobile.

A l'opposé, tu augmenteras le nombre de tes vêtements pour lutter contre le froid, mais sans excès, car ici aussi, il faut maintenir la circulation d'air ; le mouvement et une bonne respiration sont les meilleures armes contre le froid.

RUGBY

Depuis quelques années déjà, la Troupe profite des réunions pour faire des entraînements et des matchs de rugby. Avant de commencer à jouer, il est important de bien maîtriser les règles. Ici vont t'être brièvement présentées les règles du « rugby à 15 » (parce qu'elles sont multiples et complexes !) ainsi que les adaptations faites pour le jeu chez les scouts.

LE TERRAIN

En principe, le rugby se joue sur un terrain de maximum 100m de long et maximum 70m de large. De part et d'autre se trouvent les poteaux de but et les barres transversales. Chez les scouts, les poteaux de buts et transversales sont remplacés par une simple ligne, de la largeur du

terrain, faisant office de « ligne de but ». Notons que chez les scouts, les terrains sont également plus petits : la longueur est habituellement celle de la largeur d'un terrain de football. La surface du terrain est soit du gazon, soit du sable. Il est important de mentionner que toutes les lignes sont considérées comme hors du terrain. Un scout qui, lors de sa course, marche sur une ligne de jeu est considéré comme hors jeu.

LE BALLON

Le ballon doit être ovale et composé de quatre panneaux. Celui-ci est fait de cuir ou de matériau synthétique lui permettant d'être résistant à l'eau et plus facile à prendre en main.

LE NOMBRE DE JOUEURS

Comme son nom l'indique, le rugby à 15 se déroule avec 15 joueurs dans chaque équipe. Dans le jeu scout, le nombre de joueurs par équipe est décidé par les chefs en charge de l'entraînement ou du match. Au cours du match, des remplacements peuvent être effectués, qu'ils soient tactiques ou pour cause de blessure. Si un joueur devait être exclu par l'arbitre en place pour jeu déloyal (voir plus bas), il ne peut pas être remplacé. L'équipe concernée continuera alors le match avec un joueur de moins que l'équipe adverse.

DURÉE DE LA PARTIE

Un match de rugby dure au maximum 80 minutes plus le temps perdu, les prolongations et les conditions spéciales éventuelles. Il est divisé en deux mi-temps d'un maximum de 40 minutes de temps de jeu chacune. Le temps perdu peut avoir diverses causes : blessure, changement d'équipement (en cas de ballon crevé par exemple), remplacement de joueur, etc. Chez les scouts, la durée d'une partie est décidée par les chefs.

MANIÈRE DE JOUER

Un match commence par un coup d'envoi. Après le coup d'envoi, tout joueur qui est en jeu peut se saisir du ballon et courir en le portant. Un

joueur peut lancer le ballon ou le botter. Il peut également donner le ballon à un autre joueur. Un joueur peut plaquer, tenir ou pousser un adversaire porteur du ballon. Un joueur peut tomber sur le ballon. Un joueur peut prendre part à un mêlée ordonnée, une mêlée spontanée (appelée ruck), un « maul » ou un alignement. Un joueur peut faire un touché à terre dans un en-but.

AVANTAGE

La règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres règles et elle a pour but d'assurer une plus grande continuité du jeu en diminuant le nombre d'arrêts de jeu pour fautes. Elle encourage les participants à jouer au sifflet malgré les fautes de leurs adversaires. Quand une équipe commet une faute et que l'équipe adverse en retire un avantage, l'arbitre ne doit pas siffler immédiatement cette faute. Cet avantage ou peut être soit territorial (implique un gain de terrain), soit tactique (implique la liberté pour l'équipe non fautive de jouer le ballon comme elle l'entend).

L'arbitre est le seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. Si l'avantage est joué à la suite d'une faute d'une équipe et que l'équipe adverse commet alors une autre faute, l'arbitre sifflera et appliquera les sanctions associées à la première faute. La règle de l'avantage ne s'applique pas lorsque le ballon ou le joueur qui le porte entre en contact avec l'arbitre.

ÉTABLISSEMENT DU SCORE

Dans le rugby à 15, il y a cinq moyens pour marquer des points :

- Essai : 5 points. Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.
- Essai de pénalité : 5 points. Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le jeu déloyal d'un adversaire.

- But sur transformation : 2 points. Lorsqu'un joueur marque un essai, il permet à son équipe de tenter un but en tirant au but (cette règle s'applique également dans le cas d'un essai de pénalité). Ce coup de pied est un coup de pied de transformation : il peut être un coup de pied placé ou un coup de pied tombé.
- But sur pénalité : 3 points. Un joueur marque un but de pénalité par une tentative de but suite à un coup de pied de pénalité.
- But sur coup de pied tombé (drop goal) : 3 points. Un joueur marque un but sur coup de pied tombé lorsqu'il tente un coup de pied tombé pendant le cours du jeu. L'équipe qui bénéficie d'un coup de pied franc ne peut marquer un but sur coup de pied tombé qu'après que le ballon soit devenu mort (sorti des lignes de jeu), qu'un adversaire l'ait joué, l'ait touché ou ait plaqué le porteur du ballon. Cette règle s'applique également à une mêlée ordonnée choisie en lieu et place d'un coup de pied franc.

Chez les scouts, pour marquer des points, seul l'essai est autorisé.

JEU DÉLOYAL

Le terme « jeu déloyal » recouvre toute action effectuée sur l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des règles du jeu. Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux et les incorrections qui sont préjudiciables au rugby :

Les obstructions

- Lorsqu'un joueur et un adversaire courent vers le ballon, ces deux joueurs ne peuvent se charger ou se pousser l'un l'autre autrement qu'épaule contre épaule.
- Un joueur ne doit pas volontairement se déplacer ou se tenir devant un partenaire porteur du ballon dans une position telle qu'il empêche les adversaires de plaquer le porteur du ballon ou les prive de la possibilité de plaquer tout porteur du ballon potentiel lorsqu'il reçoit le ballon.

- Un joueur ne doit pas volontairement se déplacer ou se tenir dans une position telle qu'il empêche un adversaire de plaquer le porteur du ballon ou de jouer le ballon.

Manquements à la loyauté

- Un joueur ne doit pas enfreindre délibérément une règle du jeu ou jouer de manière déloyale. Tout joueur qui enfreint délibérément une règle doit être soit réprimandé, soit averti qu'il sera exclu s'il récidive ou commet une faute similaire, soit exclu.
- Un joueur ne doit pas perdre délibérément du temps.
- Un joueur ne doit pas frapper, placer, pousser ou lancer volontairement le ballon avec le bras ou la main en touche, en touche de but ou au-delà de la ligne de ballon mort.

Fautes répétées Un joueur ne doit pas enfreindre à plusieurs reprises une règle. La faute répétée est une question de fait. Peu importe que le joueur ait eu ou non l'intention d'enfreindre la règle. Si plusieurs joueurs d'une même équipe commettent plusieurs fois la même faute, l'arbitre doit décider s'il considère ou non qu'il s'agisse d'une faute répétée. L'arbitre peut ne pas appliquer cette norme dans les matches de jeunes ou de moindre niveau, où les fautes peuvent découler de l'ignorance des règles ou de lacunes technique : ce qui est typiquement le cas dans le cadre du rugby chez les scouts.

Jeu dangereux et incorrection

- Un joueur ne doit pas frapper un adversaire du poing ou du bras, coude compris, ainsi que de l'épaule, de la tête ou du ou des genoux.
- Un joueur ne doit pas marcher sur un adversaire ni le piétiner.
- Un joueur ne doit pas donner de coup de pied à un adversaire.
- Un joueur ne doit pas faire de croche-pied à un adversaire.
- Un joueur ne doit pas plaquer un adversaire par anticipation, à retardement ou d'une manière dangereuse.

- Un joueur ne doit pas plaquer (ou tenter de plaquer) un adversaire au-dessus de la ligne des épaules. Un plaquage par le cou ou à la tête de l'adversaire est un acte de jeu dangereux.
- Une « cravate » est un acte de jeu dangereux. Un joueur effectue une cravate lorsqu'il raidit un bras et en frappe un adversaire.
- Jouer l'homme sans ballon est un acte de jeu dangereux.
- Un joueur ne doit pas plaquer un adversaire dont les pieds ne touchent pas le sol.

Un joueur ne doit pas charger ou faire tomber un adversaire porteur de ballon sans tenter de le saisir à bras le corps.

HORS-JEU

Un joueur est dit « hors-jeu » s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon ou en avant d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier. Hors-jeu signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu. Dans le jeu, un joueur hors-jeu peut être remis « en jeu » par quatre types d'action d'un partenaire : action du joueur (un joueur est remis en jeu lorsqu'il se replie en arrière du coéquipier qui a, le dernier, botté, touché ou porté le ballon), action du porteur du ballon (lorsqu'un coéquipier porteur du ballon dépasse le joueur hors-jeu, ce joueur est remis en jeu), action du botteur ou d'un autre coéquipier en jeu (lorsque le botteur, ou un coéquipier situé à sa hauteur ou en arrière quand le ballon est (ou a été) botté, a dépassé le joueur hors-jeu, il est remis en jeu).

Un joueur qui reste en position de hors-jeu est considéré comme « traînard ». Un traînard qui empêche l'équipe adverse de jouer le ballon comme elle l'entend prend part au jeu et sera pénalisé. L'arbitre s'assurera que le traînard ne bénéficie pas d'un cas de remise en jeu par l'action de l'équipe adverse.

EN-AVANT ET PASSE EN AVANT

Il y a en-avant lorsqu'un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course (c'est-à-dire roule vers la ligne d'en-but de l'équipe adverse), lorsqu'un joueur propulse le ballon du bras ou de la main, lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper.

Il y a passe en avant lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant. En avant signifie vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

Exception : rebond en avant. Il n'y a pas passe en avant si le ballon n'est pas lancé en avant mais frappe un joueur ou le sol et rebondit en avant.

COUP D'ENVOI ET COUP DE RENVOI

Le coup d'envoi est donné au début du match et à la reprise du match après la mi-temps. Les coups de pieds de renvoi sont donnés après un score. Les coups de pieds de renvoi « aux 22 mètres » sont donnés après un touché en but.

BALLON AU SOL : PAS DE PLAQUAGE

Le Rugby est un jeu qui se joue debout (sur ses pieds). Un joueur ne doit pas rendre le ballon injouable en tombant. Injouable signifie que le ballon n'est pas immédiatement disponible pour l'une des équipes afin que le jeu puisse se poursuivre. Un joueur qui rend le ballon injouable ou qui fait obstruction à l'équipe adverse en tombant ne respecte pas le but et l'esprit du jeu et doit être sanctionné. Un joueur qui n'est pas plaqué mais qui va au sol alors qu'il est porteur du ballon ou qui va au sol et ramasse le ballon, doit agir immédiatement.

Un joueur ne doit pas se coucher sur, au-dessus ou près du ballon pour empêcher ses adversaires d'en prendre possession.

PLAQUAGE

Il y a plaquage lorsqu'un joueur porteur du ballon est simultanément tenu par un ou plusieurs adversaires et est mis au sol. Si le porteur du ballon est tenu par un adversaire et qu'un coéquipier du porteur du ballon se lie à lui, il y a formation d'un « maul » et un plaquage ne peut plus avoir lieu.

Le joueur porteur du ballon est « mis au sol » lorsqu'il a un ou deux genoux au sol. Si le porteur du ballon est mis au sol, ou sur un autre jour lui-même au sol, il est considéré comme mis au sol également.

Lorsqu'un joueur plaque un adversaire porteur du ballon et qu'ils vont tous les deux au sol, le plaqueur doit immédiatement lâcher le joueur plaqué. Le plaqueur doit immédiatement se relever et s'écarter du joueur plaqué et du ballon et doit être relevé avant de pouvoir jouer le ballon.

Un joueur plaqué doit immédiatement passer le ballon ou le lâcher. Il peut également lâcher le ballon en le posant au sol dans n'importe quelle direction, à condition que cette action soit effectuée immédiatement. Il peut encore lâcher le ballon en le poussant au sol dans n'importe quelle direction sauf vers l'avant, tant que cette action est effectuée immédiatement.

Si le mouvement exercé sur le joueur plaqué le conduit dans l'en-but, il peut marquer un essai ou faire un touché en but. Si les joueurs sont plaqués près de la ligne de but, ils peuvent immédiatement tendre les bras et placer le ballon au sol sur la ligne de but ou au-delà, pour marquer un essai ou faire un touché en but.

Après un plaquage tout joueur qui est debout sur ses pieds peut tenter de lutter pour le ballon et le prendre des mains du porteur du ballon. Lors d'un plaquage ou près d'un plaquage, tout autre joueur qui joue le ballon doit le faire en arrivant en arrière du ballon et directement en arrière du joueur plaqué ou du plaqueur le plus près de la ligne de but de ce ou ces joueurs.

Après un plaquage ou près d'un plaquage, aucun joueur au sol ne doit empêcher un adversaire de prendre possession du ballon. Après un plaquage, aucun joueur au sol ne doit plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.

REMISE EN JEU

Chez les scouts, la remise en jeu s'effectue par une simple passe en arrière du porteur du ballon, placé sur la ligne de touche, vers l'un de ses coéquipiers.

EN-BUT

L'en-but est la partie du terrain définie à la Règle 1 où les joueurs de l'une ou l'autre des équipes peuvent faire un touché à terre. Lorsque des joueurs de l'équipe attaquante sont les premiers à faire un touché à terre dans l'en-but de l'équipe adverse, ils marquent un essai. Lorsque les joueurs de l'équipe défendante sont les premiers à faire un touché à terre dans leur propre en-but, ils font un touché en but.

Un joueur peut faire un touché à terre de deux façons :

- En touchant le sol avec le ballon : un joueur fait un touché à terre lorsqu'il tient le ballon et le met en contact avec le sol dans l'en-but. Le terme « tenir » signifie avoir le ballon dans sa ou ses mains, ou dans son ou ses bras. Il n'est pas nécessaire d'exercer une pression vers le bas.
- En appuyant sur le ballon : un joueur fait un touché à terre lorsque le ballon est au sol dans l'en-but et que le joueur exerce sur celui-ci une pression de haut en bas, de la ou des mains, du ou des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou, taille et cou inclus.

FOOTBALL

Comme pour le rugby, commençons par les bases.

Deux équipes de 11 joueurs s'affrontent sur le terrain (minimum 7 joueurs ou obligation de déclarer forfait). Les joueurs ne peuvent toucher le ballon ni avec les mains ni avec les bras.

Un match complet se déroule en deux mi-temps de 15-20 minutes avec une pause de 5 minutes entre les deux. Si au terme de ces deux mi-temps les équipes sont à égalité, elles jouent alors les prolongations : ce sont deux nouvelles mi-temps de 10 minutes. S'ils sont encore à égalité, on assiste alors aux tirs au but (5 joueurs par équipe tirent).

Il y a normalement un arbitre central qui est assisté par deux juges de touche mais pour nous, un suffira !

Comment sont constituées les équipes ?

- Un gardien
- Les défenseurs
- Les milieux
- Les attaquants

Nous jouons de 5 à 8, faites comme vous voulez pour vous placer... Les fautes sont sifflées par l'arbitre et sanctionnées de manière différente :

- Rentrée en touche
- Coup de coin
- Coup franc direct
- Coup franc indirect
- Penalty
- Un carton jaune, et à la deuxième faute grave commise par le même joueur, un carton rouge avec l'exclusion immédiate de celui-ci.

Chants et prières

LE LEGIONNAIRE

1. S'il est sur une terre africaine
Un régiment dont les soldats,
Sont tous des gars qui n'ont pas d'veine
C'est la légion et nous voilà !

Pour être admis dans cette spéciale
Il faut avoir connu Poissy
Ou bien sortir d'une centrale
C'est d'ailleurs là qu'on nous choisit !

- Refrain -

Et après tout on s'en fout, qu'est ça fout !
En marchant sur la grand-route
Souviens-toi, oui souviens-toi !
Les anciens l'ont fait sans doute,
Avant toi bien avant toi !
De Gabèze à Bérouine, de Gaza à Tataouine
Sac au dos dans la poussière, **marchons les légionnaires !**

2. J'ai vu mourir un pauvre gosse
Un pauvre gosse de dix-huit ans,
Touché par une balle féroce
Il est mort en criant maman

C'est moi qui ai fermé ses paupières,
Recueilli son dernier soupir.
C'est moi qui ai dit à sa mère,
Qu'un légionnaire a su mourir.

3. Et puisqu'on n'a jamais eu d'veine
Peut-être bien qu'on y crèvera,
Sur cette foutue terre africaine,

Dans le sable on nous enterrera.

Avec comme croix une baïonnette
À l'endroit où l'on est tombé,
Qui voulez-vous qui nous regrette,
Puisque nous sommes des réprouvés !

CHANT DE LA PROMESSE

1. Devant tous je m'engage
 Sur mon honneur
 Et je te fais hommage
 De moi, seigneur

- *Refrain* -

Je veux t'aimer sans cesse
De plus en plus
Protège ma promesse
Seigneur Jésus.

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

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

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

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

CANTIQUE DES PATROUILLES

1. Seigneur, rassemblés près des tentes
Pour saluer la fin du jour
Tes scouts laissent leur voix chantante
Monter vers Toi, pleine d'amour
Tu dois aimer l'humble prière
Qui de ce camp s'en va monter
Ô Toi qui n'avais sur la terre
Pas de maison pour t'abriter

- Refrain -

- Nous venons toutes les patrouilles
Te prier pour Te servir mieux
Vois au bois silencieux
Tes scouts qui s'agenouillent
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 conseils reçus
Merci de l'amour qui nous groupe
Comme des frères, ô Jésus.

PRIERE SCOUTE

Seigneur Jésus,
Toi qui m'as donné cet avertissement "SOIS PRET",
Et qui m'as fait la grâce de le choisir comme devise,
Accorde-moi d'y être fidèle.

Que toutes les circonstances de la vie me trouvent prêt pour le devoir,
Aimant ce qui est vrai,
Faisant ce qui est bien,
Dévoué à l'Église,
Loyal au Roi et à la Patrie,
Toujours prêt à pardonner,
Toujours prompt à secourir,
Souriant dans la souffrance,
Pur de cœur et chaste de corps.

Voilà, Seigneur, les traces de tes pas.
Je veux les suivre à travers tout,
Sans peur et sans reproche,
L'âme virile et le front haut.

C'est ma promesse de chrétien et de scout.
Sur mon honneur, je n'y faillirai, pas, confiant, Seigneur
Jésus, en Ton amour et en Ta grâce.

Amen.

BRABANÇONNE

Pays d'honneur, Ô Belgique et Ô Patrie,
Pour t'aimer tous nos cœurs sont unis,
A toi nos bras nos efforts et notre vie,
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit.
Tu vivras toujours fière et belle,
Plus grande dans ta forte unité.
Gardant pour devise immortelle,
Le Roi, la Loi, la Liberté
Le Roi, la Loi, la Liberté

Le contenu de ce Petit Cinquième s'inspire essentiellement de « Pistes »(F.S.C), « En piste » (Scouts d'Europe), « Scouting for boys » (Baden Powell) et du « Biblones » (Lonescouts).

Le Petit Cinquième a été rédigé par le Staff 2008- 2009 de la Cinquième Troupe des Ardents de Saint-Michel. Ils ont consacré de nombreuses heures de travail à la réalisation de cet ouvrage dans le but d'apporter un outil indispensable à la progression de chaque scout. Un tout grand merci à Margay et à son Staff : Anhinga, Chipmunk, Ouisiti, Okapi, Fennec et Coyote pour leur investissement.

La deuxième édition du Petit Cinquième, dont tu tiens un exemplaire entre tes mains, a été réalisée par des membres du Staff 2014-2015 ainsi que par des Anciens de la Cinquième. Merci à Axis, Tangara, Margay et Serpenteaire pour l'énergie qu'ils ont consacrée à cette réédition.

© *Cinquième Troupe*