

ROADBOOK



CARNET DE PROGRESSION

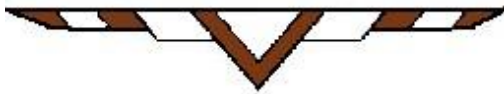
Totem :

Quali :

LES CAMPS

Date et Lieu	Thème	Prix gagnés

Chapitre 0



Progression personnelle

I. LE TENDERFOOT

- *Epreuves*

Connaissance du mouvement et de notre Troupe

- ✓ **Loi:** Tu apprends, comprends et expliques la devise, la loi et le salut scout
- ✓ **Insignes:** Tu connais les principaux insignes et leur signification ainsi que les couleurs des floches de chaque patrouille
- ✓ **Signaux:** Tu connais les signaux de camp en morse.
- ✓ **BP:** Tu sais qui est Baden Powell
- ✓ **Traditions:** Tu connais la brabançonne, la symbolique du drapeau belge.
- ✓ **Prière:** Tu connais le Cantique des patrouilles.
- ✓ **Orientation:** Tu guides ta patrouille en hike sur une distance de cinq kilomètres à l'aide d'une carte, d'une boussole...

Pionniérisme

- ✓ **Nœuds:** Tu sais faire les nœuds principaux (brelâge carré, nœud plat, nœud de batelier, nœud de tendeur)
- ✓ **Outils:** Tu sais manipuler en toute sécurité une hache et une scie

Débrouillardise

- ✓ **Campeur:** Tu sais faire toi même ton sac à dos pour le camp, les week-ends, le hike...
- ✓ **Secourisme:** Tu sais laver et désinfecter une plaie légère, tu sais soigner un blessé léger.
- ✓ **Feu:** Tu es capable d'allumer un feu
- ✓ **Sport:** Pour cette épreuve, tu iras voir les chefs. Ils te la prépareront.

- *Remarques de la Cour d'Honneur*

- **Tableau récapitulatif**

Epreuve	Date	Signature
Loi		
Insignes		
Signaux		
Baden Powell		
Traditions		
Prières		
Orientation		
Nœuds		
Outils		
Campeur		
Secourisme		
Feu		
Sport		

- **Résultat**

Tenderfoot obtenu leà.....

Le CP,

Le CT,

- *Remarques de la Cour d'honneur:*

II. LA PROMESSE

Promesse passée leà.....

Le CP,

Le parrain,

Le CT, L'aumônier,

III. LA DEUXIEME CLASSE

- *Insigne*



- *Epreuves*

Orientation:

- ✓ **Carte:** Tu guides ta patrouille en hike sur une distance de dix kilomètres à l'aide d'une carte d'Etat-Major.
- ✓ **Boussole:** Tu fais un azimuth de trois kilomètres.

Campisme

- ✓ **Tente:** Tu sais monter, plier et t'occuper d'une tente.
- ✓ **Cuisine:** Tu prépares un repas ordinaire complet.
- ✓ **Morse:** Tu connais impeccablement le morse.
- ✓ **Inspection:** Tu prends en charge un secteur de l'inspection.

Pionniérisme

- ✓ **Nœuds:** Tu as une connaissance approfondie des nœuds.
- ✓ **Woodcraft:** Tu réalises seul un objet personnel et innovant pour ta construction.

Nature:

- ✓ **Arbres:** tu connais les différents arbres et leurs utilisations.
- ✓ **Etoiles:** tu sais ce qu'est la voie lactée, la grande ourse, l'étoile polaire...comment la trouver.

Veillée: Tu organises un sketch et prépares un chant lors d'une veillée.

Sport: Tu marches huit kilomètres en une heure avec un sac à dos.

Secourisme: Tu connais les notions de base de secourisme.

- *Remarques de la Cour d'honneur*

- *Tableau récapitulatif*

Epreuve	Date	Signature
Carte		
Boussole		
Tente		
Cuisine		
Morse		
Inspection		
Nœuds		
Woodcraft		
Arbres		
Etoiles		
Veillée		
Sport		
Secourisme		

- *Résultat*

Seconde Classe obtenue leà.....

Le CP,

Le CT

IV. LA PREMIERE CLASSE

- ***Insigne***



- ***Principe***

La première classe est un couronnement puisque c'est la plus haute épreuve que tu peux passer au sein de notre Troupe. C'est aussi, et avant tout, une recherche constante dans le perfectionnement. La première classe consiste en un hike survie où tu devras, seul, faire preuve de tes capacités, et où l'on exigera le maximum de toi.

Tu pourras demander de passer cette épreuve si tu es déjà détenteur d'un badge de deuxième classe et si tu te sens capable de le faire. Demande-le au staff en début de camp, il te donnera toutes les informations nécessaires pour passer ce prestigieux badge.

- ***Epreuves*** (à compléter par le staff)

- ***Résultat***

Première Classe obtenue leà.....

Le Staff,

Remarques de la Cour d'honneur

INTRODUCTION

Cher scout,

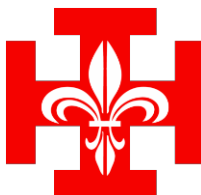
Tu viens d'ouvrir le carnet de patrouille. Ce livre partagé au sein de la patrouille est le recueil de toutes les informations dont tu auras besoin tout au long de ta vie scout. Bien entendu tu ne dois pas tout connaître par cœur immédiatement, ce carnet est là pour te servir de rappel.

La plus part de tes apprentissages se feront tout au long du camp, et te seront donnés par ta patrouille ainsi que les staff. Tu retrouveras également les connaissances dont tu auras besoin pour passer les différents badges.

Le premier badge est le **Tenderfoot**. Il s'agit d'un badge que tu passes généralement en première année et qui regroupe les connaissance de base pour pouvoir vivre ta vie scout à fond. Viendront ensuite la **Deuxième et la Première classe**. Ces badges sont la confirmation de tes connaissances et de ton implication dans la vie scout.

Si tu as la moindre question n'hésite pas à les poser à un ancien ou à l'un des membres du staff.

Bonne lecture.



Chapitre 1



La Troupe

I. L'HISTOIRE

La 50ème Unité Reine Astrid de Louvain-La-Neuve fût créée en 2006. Cette unité avait directement un grand projet : permettre l'intégration de tous les jeunes motivés par le scoutisme et ce malgré leurs différences. Au départ il n'y avait que la meute louveteaux mixte, qui intégrait déjà des moins valides nommé Dzhari. 3 ans plus tard, une compagnie guide fût créée. Ensuite en 2011 Okavango fut créé, et enfin en 2018 c'est la création de Tibéris et de Mayari.

II. ORGANISATION

- ***La Troupe***

Tu viens de quitter une meute de louveteaux et te voilà maintenant à la Troupe. Mais qu'est-ce que la troupe et qu'y fait-on? La Troupe, c'est avant tout un groupe de jeunes désireux de vivre ensemble l'aventure scout. Le staff est là pour t'apprendre, ainsi qu'aux autres scouts, une autre façon de vivre: la vie en communauté.

La Troupe t'apporte un plus, elle n'est pas qu'une addition des patrouilles. La vie en troupe est le complément indispensable de la vie en patrouille. Elle te permet de faire des rencontres, voir d'autres jeunes qui sont motivés par les même chose que toi, et ensemble vous découvrirez la vie scout. La troupe est aussi là pour permettre à la patrouille de bien fonctionner.

- ***La Patrouille***

La patrouille, c'est le groupe de base dans lequel tu vivras ton scoutisme. Baden Powell avait eu la géniale intuition que c'est au milieu d'un petit groupe que le scout évoluerait au mieux, découvrant les autres, prenant des responsabilités. Tous, vous avez des traits communs, tu apportes ta personnalité, ton caractère intro(ou extra)verti, ton sens de l'humour... Chacun doit y être encouragé à parler, d'où l'importance des conseils de patrouille.



Chacun a quelque chose à y apporter. Même si certains détiennent une autorité particulière, nécessaire, vous êtes égaux devant les tâches que vous avez à faire.



La patrouille est donc est une grande famille composée de 5 à 8 scouts qui réalisent ce que chacun hésite à entreprendre seul, avec un meneur, le CP, et son second, le SP.

- ***Les conseils***

Il existe plusieurs conseils au niveau de la troupe ou dans ta patrouille où tu auras l'occasion de donner ton avis, de donner des idées aux autres scouts, d'arranger une situation,...

La Cour d'Honneur: Composée du staff et des scouts première classe, elle est réunie en cas de problème avec un scout (elle décidera de la procédure à suivre) mais également pour discuter des épreuves de la progression.

Le Conseil CP-SP: Il rassemble les chefs, les CP's et les SP's pour préparer une activité, discuter des éventuels problèmes et organiser la vie de la troupe. Il se réunit occasionnellement lors du camp ou du weekend.

Le Conseil CP: La plupart des soirs du camps, les chefs et les CP's font le bilan de la journée. C'est un moment d'échange privilégié entre le staff et les CP's.

Le conseil de patrouille: Le conseil de patrouille offre la possibilité à chaque scout de s'exprimer librement, publiquement et informellement et d'être écouté par sa patrouille. Chacun parle à son tour et est écouté par toute la patrouille. Il est de la responsabilité du CP's de s'assurer que chacun puisse exprimer tout son ressenti (Il devra parfois poser des questions aux plus timides). C'est aussi lui qui s'assurera chacun soit écouté. Le conseil se réunit à la demande de n'importe quel scout, il est alors du devoir du CP de le convoquer. Il y en a minimum deux sur un camp. Le conseil peut demander au CP de passer un message au staff.



- **Les activités**

Tout au long de l'année, des activités sont organisées à la Troupe, année qui se termine en beauté par un camp de quinze jours, où tu dormiras sous tente, connaîtras les joies de la cuisine en plein air, des soirées autour du feu, où tu construiras toi même ton lieu de vie... Nous reprendrons ici les principales activités de l'année:

Les réunions ordinaires: elles ont lieu le dimanche de 10h30 à 17h, généralement aux locaux et sont l'occasion de se lancer dans un grand jeu typiquement scout.

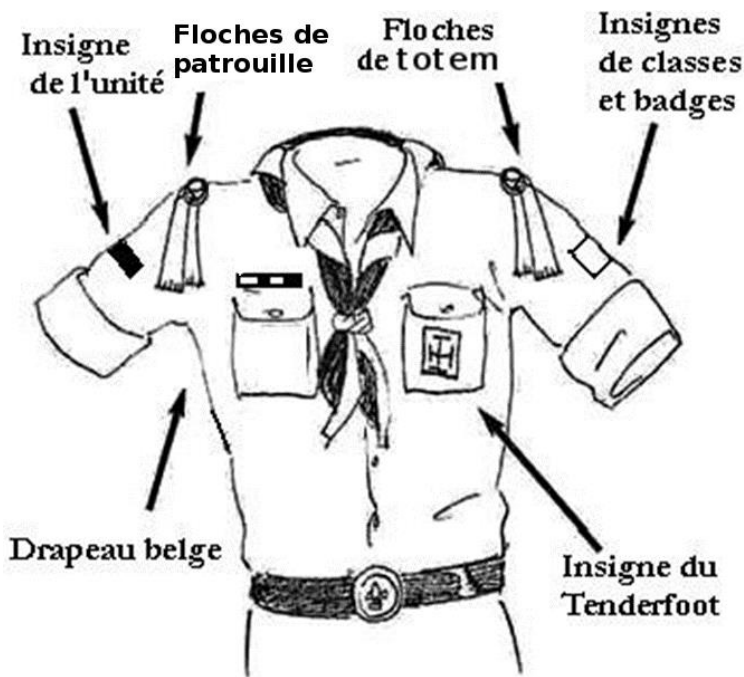
Les Week-ends de troupe: ils ont lieu une ou deux fois sur l'année. Ils contribuent à forger l'ambiance de troupe en prévision du camp.

Le Week-end de patrouille: organisé par le CP et son SP, ce week-end est l'occasion de se retrouver en patrouille, d'apprendre à mieux se connaître et de renforcer l'ambiance.

La fête d'unité: se tenant une fois par an, il permet non seulement de rencontrer toutes les autres sections et en particulier aux partants de découvrir leurs futures sections.

Les réunions de patrouille: elles sont organisées par le CP en vue de gagner de l'argent pour préparer les malles (matériel, nourriture de patrouilles), éventuellement pour faire des goodies de patrouille et pour manger une glace pendant le hike. Les CP's font un rapport au staff de l'argent qu'ils récoltent.

Le Camp: Il se déroule toujours lors de la deuxième quinzaine de juillet, après un pré-camp de quelques jours avec les CP's et SP's et les chefs. C'est évidemment le point culminant de l'année scout pour lequel ta présence est **indispensable**. En général, il est composé de quelques jours de construction, d'une journée sportive, du concours cuisine, d'un hike se déroulant sur plusieurs jours, d'une journée d'animation à la foi, des promesses et, évidemment de jeux plus extraordinaires les uns que les autres et de veillées bien scoutes !



L'uniforme

Il rappelle l'importance et le sérieux que méritent les activités de la Troupe et il maintient un minimum de rigueur. Il permet également de faire n'importe quelle activité sans que l'on craigne de se salir... Pour Baden Powell, l'uniforme a une très grande signification en ce qui concerne la réputation du mouvement... Au delà de ça, l'uniforme permet qu'on soit tous égaux au niveau vestimentaire, ce qui laisse tomber certaines barrières, atténue les différences. Le plus beau, c'est qu'il reflète une appartenance commune. Il nous uni d'une certaine façons car il symbolise notre groupe, notre troupe et même notre fraternité. Effet, grâce à lui, tel des frères, nous sortons tous du même moule. Cet uniforme est l'expression de toute un tas de valeurs liées au scoutisme, à l'unité et à la troupe. Ces dernières sont écrites sous forme de la loi scout ou encore de la charte d'unité. Cet uniforme se compose de:

- ✓ une chemise bleu foncé avec des longues manches, des pattes d'épaule et des poches sur la poitrine. Par temps froid, un gros pull est autorisé et même conseillé en dessous de la chemise
- ✓ un short bleu marine. Le pantalon est **interdit**, même par temps de neige.

- ✓ des longues chaussettes grises
- ✓ des bottines ou des chaussures adaptées au scoutisme
- ✓ le foulard 50ème (blanc (cassé) à bord brun)
- ✓ le chapeau scout est facultatif
- ✓ certains scouts plus avancés dans leur parcours doivent ajouter des insignes (voir dessin). Il faut encore y ajouter, au cas où, les bandes de SP (une bande blanche verticale sur la poche gauche de la chemise) et de CP (deux bandes blanches verticales sur la poche gauche de la chemise), les insignes de seconde et première classe.

Quelques petits conseils par rapport à ta tenue: Ne viens jamais chez les scouts avec des objets ou des vêtements coûteux (montre, vêtements de marque...). Les gsm, mp3, ipod, ordinateurs portables... sont par ailleurs interdits. Veille également à placer des nominettes sur tes vêtements, ce qui t'évitera bien des problèmes à la fin du camp.

- **Quelques termes et concepts importants**

Les éléments repris ici sont des explications de mots que tu entendras fréquemment lors des réunions, week-ends et camps, histoire de ne pas avoir l'air trop stupide devant les autres en demandant par exemple « CP, c'est quoi un staff? ».

Le CP: C'est le Chef de Patrouille, c'est-à-dire, un scout, généralement de dernière année, choisi par les chefs, qui, par son expérience et ses qualités scout, est le plus à même à diriger et faire progresser la patrouille.

Le SP: Généralement en quatrième année, c'est l'adjoint du CP, le Second de Patrouille, son remplaçant lorsque celui-ci est absent. Lui aussi choisi par les chefs, son rôle est essentiel. Il doit toujours veiller à ce que rien n'échappe à la vigilance du CP.

Le cri de patrouille: Chaque patrouille possède son cri, signe distinctif parmi d'autres. Ils sont lancés au début et à la fin de chaque rassemblement.

Le CT: C'est le Chef de Troupe. Il en est le premier responsable. Se reconnaît à sa floche verte.

Le Staff: L'ensemble des chefs forment le staff.

Les Intendants: Ce sont eux qui gèrent, durant le camp, les ravitaillements (puisque la cuisine se fait en patrouille) et, durant les week-ends, la cuisine.

Les CU: Ce sont les coordinateurs de tous les staffs (Chefs d'Unité). Ils veillent au bon fonctionnement de l'unité, organisent des réunions inter-staffs, la fête d'unité, ... (arborent théoriquement une floche blanche). Ils gèrent la trésorie de l'unité et supervisent les staffs des différentes sections. Ils font également le lien avec la fédération de la GCB.

Le salut scout: C'est bien plus qu'une façon de dire bonjour. Les trois doigts levés rappellent les trois points de la promesse. Le pouce couvrant le petit doigt signifie que le plus fort doit toujours protéger le plus faible. (voir ch.2)



La fleur de Lys: C'est l'insigne choisi par Baden Powell pour tous les scouts du monde. Elle est inscrite sur une croix rouge (la croix de Jérusalem) et symbolise le droit chemin, la loyauté et la pureté puisqu'elle est blanche et qu'elle indiquait le nord sur les anciennes cartes. BP y ajoutait ces mots « Be Prepared », la devise des scouts.



La veillée: C'est un temps fort qui clôt la journée. Généralement préparée par une patrouille, ce moment autour du feu contient des chants, des sketches et des jeux et se termine par un cantique des patrouilles (voir ch.2).

Le Woodcraft: Dormir sous tente, c'est bien mais encore faut-il manger, cuisiner, ranger la vaisselle, s'abriter, ... Telle est l'importance du Woodcraft: organiser une vie de camp agréable et fonctionnelle avec les moyens du bord: du bois et de la corde.



Les prix: Ils récompensent les patrouilles qui ont montré le plus de motivation, de savoir-faire ou de technique dans divers domaines: cuisine au cours du camp, woodcraft, concours cuisine, hike, ambiance, sport, écologie, jeux,...

Le scout à l'honneur: Il est désigné à la fin de chaque réunion, week-end et camp. C'est le scout qui a montré la meilleure amélioration ou simplement celui qui, globalement, est sorti de la masse.



Le rassemblement: Chaque journée du camp commence par un rassemblement, juste avant le début des activités. Les scouts sont levés, lavés, désengourdis par la gym, rassasiés et les tentes sont rangées. En uniforme impeccable, toute la troupe se réunit autour du mât. A ce rassemblement, on salue le drapeau, chante la prière matinale, donne le résultat des inspections et explique le déroulement de la journée. Plus simplement, le rassemblement peut-être sifflé pour expliquer un jeu, donner une consigne,...

Le lever du drapeau: Le scout à l'honneur du jour est toujours celui qui a l'honneur de hisser le drapeau, pendant que les scouts qui ont fait leur promesse saluent et que la Troupe entonne la Brabançonne en fixant les couleurs. Une fois le drapeau en haut du mât, le rassemblement reprend normalement.



Le baisser de drapeau: Le soir, le baisser du drapeau coïncide avec la fin des activités, avec le couvre-feu. Bien souvent, il n'y a pas de rassemblement. Un chef siffle l'avertissement, tout le monde se tourne vers le mât et salue, le chef siffle des coups brefs tout en descendant le drapeau et une fois sa descente terminée siffle un très long coup. Dès ce moment, la journée est considérée comme terminée.

Le hike: C'est une aventure qui se déroule en patrouille. On part pendant plusieurs jours avec un lieu à rejoindre le soir. La patrouille cherche un endroit pour dormir et le soir, les chefs viennent leur amener à manger ainsi que l'itinéraire du lendemain. C'est un moment très important pour forger l'esprit de patrouille. Les instants qui y sont vécus restent inoubliables.

Le concours cuisine: Les talents culinaires des scouts seront mis deux fois à l'épreuve par le staff. Ils seront en effet cotés tout au long du camp, quand ils inviteront, chaque soir, un chef à leur table mais aussi sur le concours cuisine proprement dit, un soir où ils devront préparer le meilleur repas possible avec une entrée, un plat et un dessert. L'animation de ce dîner sera aussi prise en compte.

L'animation à la foi: Une journée sur le camp sera destinée à une animation plus spirituelle où une activité de réflexion sera organisée, en présence de notre aumônier. Cette journée se clôturera par la célébration des promesses.

Chapitre 2



L'esprit scout

I. LA LOI SCOUTE

Elle nous montre ce que le scout doit être et doit faire pour vivre harmonieusement avec ceux et celles qui l'entourent. Libre à toi de la suivre ou non, sans l'idéaliser. Peu à peu, au long de ta vie scout, tu découvriras l'importance de ces neuf articles, et pas seulement au sein de la Troupe. Cette loi n'est pas contraignante et plutôt que d'imposer des comportements, elle propose des actions et nous invite à progresser.

Le scout :

1. est vrai, mérite et fait confiance.
2. est loyal, elle/il prend ses responsabilités et tient ses engagements jusqu'au bout.
3. rend service et agit pour la justice.
4. se veut l'ami de tous, elle/il agit pour la paix et l'entente entre tous.
5. aime la nature, est curieux et protège la vie.
6. est ouvert à la Parole de Dieu.
7. accueille l'autre et se met à son écoute.
8. partage sa joie de vivre.
9. respecte le bien commun et participe à l'effort de tous.
10. est simple, a du respect pour lui-même, pour les autres et pour l'autorité.

II. LA DEVISE

TOUJOURS PRÊT

III. LA B.A.

Même si le terme « bonne action » semble aujourd'hui un peu délavé, le concept inventé par Baden Powell reste fondamental. C'est un service spontané, qui aide autrui et lui procure de la joie. Par exemple, elle est souvent utilisée pour remercier une personne qui nous a rendu service.

IV. LE SALUT SCOUT

Bien plus qu'une façon de saluer, les trois doigts levés nous rappellent les trois points de la promesse, c'est-à-dire :

- fidélité à Dieu et à la patrie
- le service
- le respect de la loi scout

Le pouce couvrant le petit doigt signifie que le plus fort doit toujours protéger le plus faible.



Les scouts saluent de la main droite en donnant la main gauche.

V. LA FOI

Le scoutisme a toujours valorisé la dimension spirituelle de la vie en commun, et considéré qu'il est nécessaire d'insérer un temps de recul et de réflexion lors des camps.

Le camp est une excellente occasion de réfléchir sur soi, en raison du dépaysement, de la vie communautaire, et du détachement des tracasseries quotidiennes. Ces questions comprennent « qui suis-je » « Que vais-je faire de ma vie », « Que veux-je apporter au monde/groupe », « En quoi crois-je », ..

Le catholicisme propose un éclairage à toutes ces questions. Cette foi n'est bien entendu pas imposée, mais peut dans tous les cas fournir une bonne base de laquelle partir.



Pour ces raisons, des temps de réflexions sont organisés lors du camp, tels que la promesse, la qualification et la messe. Ces temps peuvent être solitaires ou l'occasion d'un échange avec un autre scout/chef/aumônier

VI. LE FONDATEUR DU MOUVEMENT: ROBERT BADEN POWELL



Robert Baden Powell est né à Londres, le 22 février 1857. Son père mourra quand il aura trois ans et sa mère, femme remarquable, reprendra aussitôt l'éducation des ses sept enfants. C'est à l'armée que Robert va peu à peu se perfectionner dans le métier d'éclaireur (en Afrique du Sud, en Inde, en Afghanistan,...). Comme officier, il est entraîneur d'hommes, le chef à qui on obéit parce qu'il montre l'exemple...

Lors d'une de ses missions en Afrique, il est tellement craint par les Zoulous, les Ashantis et les Matabes que ceux-ci lui donnent le nom d'**Impeesa**, ce qui signifie « le loup qui ne dort jamais », en raison de sa vigilance, de sa hardiesse comme éclaireur et de son extraordinaire habileté en tant que traqueur.

En 1899, éclate la guerre des Boers, où Baden Powell est colonel. Le commandant en chef lui confie une mission très importante: tenir **Mafeking** avec un seul bataillon de cavalerie. Cette ville est un haut lieu stratégique, l'ennemi le sait et a groupé autour de la ville des forces supérieures en nombre à celles de notre homme. Le siège commence, implacable.

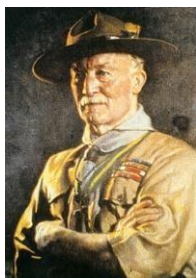
Baden Powell se rend compte qu'il lui faudra tous ses hommes valides pour tenir le siège. Pour pallier le manque de guetteurs et d'hommes de liaison, il fait alors appel aux jeunes garçons de la ville. Il les regroupe sous la conduite de l'un d'eux, promu Sergent-Major pour la circonstance et leur confie des missions auxiliaires, comme le transport des messages aux différents forts.

Pendant les 217 jours que durera le siège, ces garçons feront preuve d'une bravoure incroyable et Baden Powell se rendra compte de leurs étonnantes ressources. Pour la première fois, il envisagera alors de former leur caractère grâce à des activités d'éclaireur. L'idée du **scoutisme** est née.

En 1900, Mafeking est délivrée et Baden Powell devient en Angleterre un véritable héros national. Il écrit alors deux livres: *Aids to scouting* et *Scouting for boys*. Avant de publier ce second ouvrage, il veut faire une expérience. C'est ainsi qu'au cours de l'été 1907, il réunit vingt-quatre garçons sur la petite île de Brownsea, sur la côte anglaise. Tout marche à ravir. Il les instruit par des jeux et des exercices sur l'art de comprendre la nature et de s'en servir: tracer des signes de piste, se tenir à l'affût,

se diriger d'après les étoiles, cuisiner, bref se débrouiller dans la nature,...

Encouragé, Il publiera alors son livre et des patrouilles naîtront un peu partout en Angleterre. Le mouvement scout prend corps.



En 1909, Baden Powell, dont la vie est alors entièrement consacrée au scoutisme, organise un grand rallye qui rassemble 10.000 scouts. Ce fut à cette occasion qu'un petit groupe de filles apparut derrière le long défilé de scouts! Quand Baden Powell leur demanda qui elles étaient, elles répondirent: « nous sommes les filles scouts! ». Il leur donna alors le nom de **guides**.

En 1910, le scoutisme apparaît en Belgique et en quelques mois, le mouvement se répand dans le monde entier.

En 1920, le premier Jamboree, rassemblement mondial de scouts, proclame Baden Powell « chef scout du monde »...

L'année suivante, Baden Powell reçoit le titre de **Lord Baden Powell of Gilwell**, du nom de la propriété qu'il reçut pour faire une école de formation de chefs.

C'est au mois d'août 1937, au Jamboree de Vogelenzang, qu'il fit ses adieux au mouvement. Il meurt le 8 janvier 1941, à Nyeri, au Kenya.

En 2007, on fêtait l'anniversaire des cent ans du scoutisme et les festivités se sont multipliées à travers le monde. En avril, un grand jamboree belge, le **JamBE**, rassembla plus de 100.000 scouts à Bruxelles pour un gigantesque jeu, qui se termina par un grand rassemblement festif au stade roi Baudouin.

VII. LE PATRIOTISME

En ces temps où l'unité de la Belgique est menacée, on peut compter sur les scouts pour affirmer haut et fort leur attachement à leur pays. C'est pourquoi, lors de la promesse, on s'engage à le servir (et il faut réfléchir à la manière de le faire) et, chaque matin, on chante la Brabançonne en hissant le blason, qui domine le camp durant quinze jours. Particulièrement à l'étranger, toutes ces choses montrent notre fierté d'être belge.

- ***Le drapeau***

Noir = force

Jaune = sagesse

Rouge = courage



Chapitre 3



La technique scout

I. NATURE

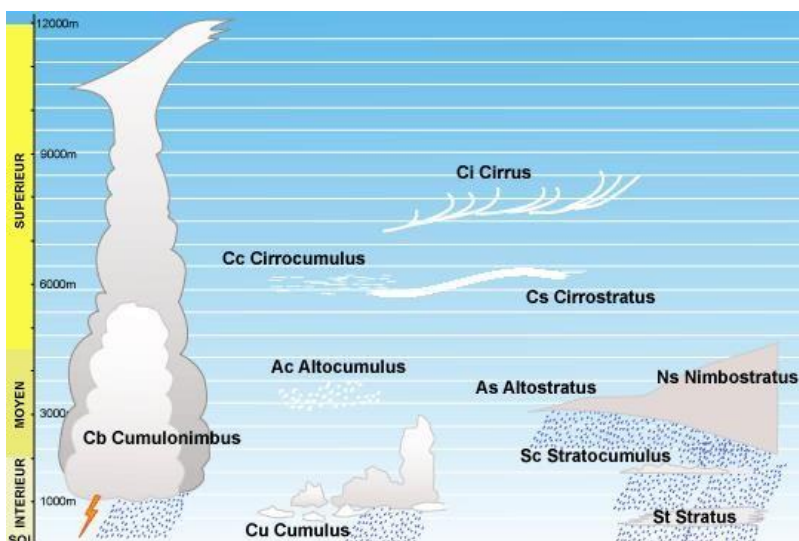
• *Prévoir le temps*

Voici ici un tableau qui te permettra facilement de faire une estimation de la météo pour les jours à venir. Évidemment, un phénomène isolé n'est pas fiable. Il faut pour cela un ensemble de phénomènes qui concordent. Ceux-ci sont repris selon qu'ils annoncent le beau ou le mauvais temps.

Phénomène	Beau temps	Mauvais temps
Nuages (voir planche <i>infra</i> .)	- Cirrus léger - Nuages légers et élevés, à contours indécis, de couleur blanche - Cumulus	- Cirrus rapides, Cirro-stratus, Cirro-cumulus (ciel pommelé), gros nuages noirs amoncelés - Bande uniforme montant à l'horizon
Baromètre	- > 765 - Hausse continue et prolongée - Oscillations diurnes régulières	- Baisse considérable et rapide - Début de hausse après une baisse nettement établie - Baisse rapide mais de courte durée: approche d'un nuage
Lune	- Nette et claire - Extrémités du croissant nettement visibles	- Voilée avec halo - Extrémités du croissant émoussées
Rosée	- Abondante après le coucher du soleil	- Se formant par temps couvert; pas de rosée après une nuit claire
Brouillard	- Le brouillard matinal monte et se dissipe peu à peu	- Il forme des nuages au fur et à mesure qu'il s'élève
Vent	- Nord et Est - Tourne dans le sens de la marche du soleil (d'Est vers Ouest)	- Sud, Sud-Ouest, Ouest - Tourne dans le sens contraire à la marche du soleil (d'Est vers Ouest) - Sautes de vent, vents violents et saccadés, changement de temps
Ciel au lever du soleil	- Pâle et brumeux	- Rouge

Ciel au coucher du soleil	- Ciel jaune et pâle; horizon couvert d'une légère fumée - Le soleil se cache derrière une traînée de nuages mais réapparaît à l'horizon avant de disparaître.	- Le soleil se couche dans des nuages pourpres foncés - Le soleil se couche derrière une bande de nuages
Animaux	- Les oiseaux volent haut dans le ciel - Les mouches volent tard après le coucher du soleil - Les oiseaux chantent tôt le matin - Les chauve-souris volent au crépuscule	- Les oiseaux volent en rasant la terre - Les poissons sautent hors de l'eau - Les insectes sont agaçants - Les grenouilles coassent - Les oies et les paons crient - Les chats font leur toilette en se frottant le museau avec la patte
Divers	- La fumée se dissipe très vite - La pluie commence avant le lever du soleil (il peut alors faire beau à midi)	- La fumée se dissipe lentement - Si la pluie commence à midi, elle durera toute la journée - Grande transparence de l'air - Lointains nettement visibles - Perception des sons dans la direction des vents pluvieux - Des anciennes blessures, des rhumatismes font souffrir plus qu'à l'ordinaire

Tableau: les différents types de **nuages**:



Quelques remarques en cas d'orage:

- ✓ A éviter:
 - ✗ Se mettre à l'abri sous des arbres isolés ou des meules de paille
 - ✗ Rester en groupe
 - ✗ Courir à toutes jambes
 - ✗ Se tenir dans un courant d'air
 - ✗ S'approcher d'édifices élevés dominant les environs
 - ✗ Avoisiner des pièces de métal (ceux-ci étant bons conducteurs d'électricité)
- ✓ A faire:
 - ✗ Isoler les piquets de tente à l'aide de sacs-à-dos pour éviter tout contact avec ceux-ci
 - ✗ Planter une pomme de terre sur le sommet des piquets

• *La flore*

■ *Remarques préalables*

La forêt étant le lieu de prédilection de la Troupe scoute, il faut que tu te familiarises avec elle et que tu apprennes à la respecter. Voici quelques règles primordiales:

Evitons les incendies

- ✓ N'abandonne jamais un feu de camp, même quelques minutes, sans être tout à fait certain qu'il est éteint.
- ✓ Pour éteindre un feu convenablement, arrose le à grandes eaux puis recouvre le de terre et piétine le.
- ✓ N'enterre jamais des braises encore rouges.

Respect des arbres et de la forêt

- ✓ Ne touche jamais à un arbre (racine, tronc, branche), sauf s'il est mort ou destiné à être coupé (et si tu as l'autorisation du propriétaire).
- ✓ N'arrache, ne touche, ni ne piétine pas les jeunes pousses ou arbustes, sous peine de détruire un futur arbre.
- ✓ Avant de t'aventurer dans un bois, assure-toi que l'accès t'en est autorisé. En effet, toute forêt est considérée comme propriété privée, sauf si l'inverse est stipulé à l'entrée.

- ✓ Ne t'engage donc jamais sur aucun terrain privé mais uniquement sur des chemins communaux; seuls ceux-ci sont accessibles à tous. C'est la loi!

Respect des cultures et des champs

- ✓ Ne passe jamais à travers un champ, qu'il semble cultivé, ensemencé ou non. Tous les champs sont propriétés privées. En y passant, tu pourrais détruire la récolte
- ✓ Si par malheur tu devais quand même le faire, parcours le champ sur les traces laissées par les tracteurs (ou encore les chemins qui offrent la possibilité de le contourner)

■ *Essences d'arbres*

Nous allons ici distinguer quelques essences d'arbres et leurs caractéristiques spécifiques. C'est à la feuille que l'on reconnaît le plus facilement un arbre. L'écorce peut également aider dans certains cas (bouleau, robinier...), tout comme la silhouette. Enfin, les fleurs et les fruits t'apporteront une indication supplémentaire. En t'entraînant un peu, tu verras que tu deviendras très vite un expert en la matière...

Les feuillus

- ✓ **Le chêne:** c'est un arbre noble (bois dense et pur qui pousse lentement). Il est facilement reconnaissable à son tronc à écorce fissurée longitudinalement. C'est un arbre tortueux. Son fruit est le gland.
- ✓ **Le hêtre:** c'est également un arbre noble. Son écorce est lisse, son tronc bien droit. Son fruit est la faîne (deux ou trois fruits sont groupés dans une enveloppe ligneuse, hérissée d'aspérités).
- ✓ **Le noyer:** son écorce est gerçurée et écailleuse. Les fleurs sont des chatons (petites tiges pleines de poils). Son fruit est la noix, composée d'une enveloppe verte (le brou) qui se détache de la coque à maturité, d'une enveloppe ligneuse et à l'intérieur de celle-ci d'une graine ou amande.
- ✓ **Le frêne:** c'est un bel arbre commun à toute l'Europe. Tronc à écorce lisse et peu gerçurée. Feuilles glabres au-dessus, velues en dessous. Ses feuilles servent de fourrage et sont utilisées dans la préparation de boissons rafraîchissantes et anti rhumatisantes.
- ✓ **L'orme:** arbre à écorce fissurée. Ses feuilles sont très facilement reconnaissables: un des bords est inséré nettement plus bas que l'autre (la feuille n'est pas symétrique). L'orme a pratiquement disparu de nos régions suite à une maladie dévastatrice. On le replante un peu partout à partir d'une espèce ramenée du Canada.
- ✓ **L'aulne (ou aune):** Très commun en bordure des cours d'eau. Ecorce

- gerçurée, excellent bois de chauffage. Son bois très durable dans l'eau, est utilisé en petite menuiserie et en sabotterie
- ✓ **Le tilleul:** Très bel arbre à croissance rapide. Tronc à écorce lisse puis gerçurée. Feuilles en forme de cœur. C'est un très mauvais combustible. Ses fleurs possèdent des vertus calmantes et ont un goût très agréable. On les utilise en infusion.
 - ✓ **Le noisetier:** écorce grise. Son fruit est la noisette. Branches très flexibles, difficiles à travailler.
 - ✓ **Le châtaignier:** très bel arbre à écorce brune gerçurée. Son fruit est la châtaigne, renfermée dans une enveloppe (bogue) hérissée de poils piquants, s'ouvrant à maturité.
 - ✓ **Le charme:** écorce grise et lisse. Très bon bois de chauffage qui sert à la fabrication d'outils divers. Les charmillles sont des haies taillées et plantées avec cette essence.
 - ✓ **Le peuplier:** type très répandu, originaire d'Afghanistan. Fréquemment planté au bord des routes, souvent dépouillé de ses branches latérales avec seulement une touffe terminale. Planté aussi en plaine comme coupe-vent.
 - ✓ **Le saule:** spontané en Europe et très commun. Feuille de teinte vert foncé par dessus, grisâtre en dessous. Ses fleurs sont des chatons.
 - ✓ **Le bouleau:** écorce blanche, se soulevant par plaques. Bois demi-dur qui sert à fabriquer la pâte à papier et qui constitue un bon combustible.
 - ✓ **Le pommier sauvage:** tronc à écorce crevassée, très tortueux. Fleurs blanches teintées de rose. Pommes acides et dures.
 - ✓ **Le platane:** résistant à la pollution, abondamment planté dans les villes. Tronc à écorce se détachant par plaques.
 - ✓ **L'érable:** c'est la feuille du drapeau canadien. Tronc à écorce profondément gerçurée, noirâtre
 - ✓ **Le sorbier des oiseleurs:** écorce lisse puis rugueuse par plaques. Fruit rouge vif, très décoratif car persistant sur l'arbre même après la chute des feuilles. Les grives recherchent ses fruits mais ils ne sont pas comestibles pour l'homme.
 - ✓ **Le maronnier:** tronc droit à écorce rugueuse. Son fruit, le marron, n'est pas comestible. Planté le long d'avenues bruxelloises.
 - ✓ **L'acacia ou robinier:** tronc à écorce fortement crevassée, rameaux très épineux, surtout lorsqu'ils sont jeunes. Souvent utilisé pour fixer les talus et les terrains mouvants. Il fournit les meilleurs piques et pieux (leur décomposition dans la terre est lente). Bois de chauffage intéressant mais qui projette des étincelles
 - ✓ **Le sureau:** arbuste ou arbrisseau. Le fruit est une lourde grappe de baies sphériques, noires et juteuses. Ecorce spongieuse qui se prend souvent les dents de la scie. Peu d'intérêt donc...

Les conifères

- ✓ **Le pin sylvestre:** écorce se détachant, rouge dans la partie supérieure, devenant écailleuse, fissurée et grise dans la partie inférieure. Bois léger et résistant.
- ✓ **L'épicéa:** écorce brune rougeâtre, constitue une des principales essences forestières en Ardennes. Aiguilles dures, vertes et longues placées sur les rameaux en spirales et non en rangs.
- ✓ **Le mélèze:** feuilles d'un vert tendre devenant dorée avant leur chute à l'automne. Essence forestière très intéressante. Pomes à écailles rouges bien visibles.
- ✓ **Le douglas:** écorce fissurée et ligneuse. Aiguilles molles, longues, d'un vert foncé dessus avec deux branches blanchâtres dessous. Croissance rapide. Nombreuses cultures en Ardennes.
- ✓ **Le sapin:** très grand arbre pyramidal. Aiguilles longues, d'un vert brillant dessus, argentées dessous, organisées en quatre rangées le long des rameaux. Essence forestière importante.

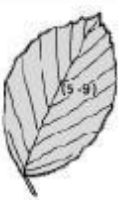
Autre

- ✓ **Le gui:** parasite qui vit sur les branches de certains arbres (peuplier, pommier, plus rarement sur le chêne). Fruits blancs qui contiennent une substance visqueuse et toxique.



■ *Tableau d'illustration*

Voici repris un petit tableau de synthèse qui t'aidera pour différencier les arbres:

	Silhouette	Feuille	Fruit	Bougeon	Ecorce
Chêne					
Hêtre					
Frêne					
Erable					

	Silhouette	Feuille	Frut	Bougeon	Ecorce
Chêne					
Bouleau					
Tilleul					
Orme					

	Silhouette	Feuille	Fruit	Bougeon	Ecorce
Noisetier					
Epicéa					
Sapin					
Douglas					

- ***La faune***

Les animaux (oiseaux, reptiles, mammifères, poissons et insectes) sont innombrables. Ils varient selon les pays et, avant le départ au camp, il te serait utile de prendre des renseignements sur les animaux que tu pourrais rencontrer là-bas.

Il faudrait également que tu connaisses quelques espèces d'oiseaux en Belgique, de même que les principales sortes de gibier visibles chez nous.

Le but poursuivi est de t'apprendre quelques principes qui te permettront d'éviter de nuire à la faune mais aussi d'approcher et d'observer certains animaux sans les faire fuir. Enfin, pour ta propre sécurité, il te faudra tenir compte des périodes de chasse pendant lesquelles il peut être dangereux de se promener.

- ***Périodes de chasse en Belgique***

- ✓ 1^{er} octobre – 31 janvier (approximativement)
- ✓ « Pirsch » (affût au chevreuil): 01 mai – 1^{er} juin
15 juillet – 15 août

Méfie toi donc de ces dates-là et n'oublie pas que les bois et les champs sont propriétés privées et que tu ne peux y pénétrer sans autorisation, et donc à tes risques et péril dans le cas contraire.

- ***Respect des animaux***

- ✓ Ne touche jamais un nid, un jeune animal, un œuf, même s'il semble abandonné. Dans ton élan de spontanéité, tu risques de condamner définitivement le petit être, ou bien, plus grave, toute la progéniture du nid. Nous sommes des prédateurs pour la plupart des animaux et notre odeur est donc synonyme de danger. Une fois que tu l'as touché, c'est trop tard, le mal est fait; l'animal sera banni par les autres et abandonné par la suite
- ✓ Apprends à ne faire aucun bruit, ou le moins possible, quand tu te déplaces. Tu pourrais faire fuir les animaux et perturber leur « milieu ».

- ***Quelques mammifères des bois***

Le sanglier: C'est une sorte de gros cochon sauvage, un mâle adulte peut peser 150kg. Il dégage une odeur très facilement reconnaissable. Son odorat est très développé. Il vit dans les

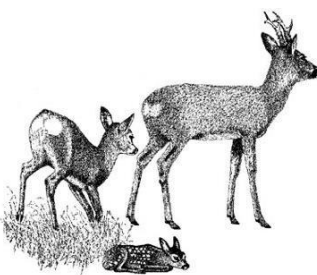


Ardennes et jusqu'aux environs de Namur, dans des endroits très touffus où il peut se cacher. Il adore les glands. Sa vie est assez nocturne, la nuit, il reste à couvert. La femelle est la laie, le petit le marcassin.



Le cerf: Un cerf adulte peut peser 175kg et mesurer 1,60m au garot. On le reconnaît à ses bois qui peuvent mesurer plus d'un mètre. Ses bois tombent tous les ans pour repousser au printemps. Son odorat et sa vue sont très développés. Le cerf aime les futaies, les ronces et les herbages. Il vit dans des endroits paisibles. Début septembre et pendant quinze jours, le cerf est en période de reproduction et de brâme. La femelle est la biche, le petit le faon.

Le chevreuil: De plus en plus répandu partout en Belgique. Il porte lui aussi des bois, pouvant mesurer 20cm. Il les perd chaque année. Il fait environ 80cm au garot. Il apprécie la végétation dense et raffole des baies. La femelle est la chèvre et le petit le chevrillard.



Le renard: C'est un animal très rusé. Il est carnivore et à un rôle très important dans la pyramide écologique, bien qu'il puisse aussi faire de gros ravages.

Le lapin: Il vit dans les bois et aime les cultures; c'est ainsi qu'il peut provoquer de gros dégâts. Il est plus trapu et plus rusé que le lièvre. En plaine, le lapin court droit devant lui. Il vit dans un terrier.



II. CAMPISME

Le mot « campisme » renferme toutes les exigences de la vie de camp, de la vie quotidienne adaptée à la nature environnante: le bois remplace la brique, la toile remplace la tuile,...

• *La tente*

La tente canadienne se compose de deux toiles, quatre mâts (tous composés de trois parties), une faîte, des piquets, des sardines. Le principe est simple: la toile extérieure protège de la pluie tandis que la toile intérieure protège du vent et du froid.

Ton CP t'expliquera la procédure et déterminera le rôle de chacun dans le montage de la tente de patrouille; néanmoins, il existe un certain nombre de règles à suivre.

- ✓ Vérifie s'il y a des déchirures; signale les au staff.
- ✓ Vérifie si les différentes parties de la tente appartiennent bien à ta patrouille.
- ✓ Vérifie si le sol est bien plat.
- ✓ Aligne toujours la tente vers le mât du camp (si la prairie le permet).
- ✓ En aucun cas les deux toiles ne peuvent se toucher.
- ✓ Evite les plis dans la tente.
- ✓ Respecte les trois règles pour les sardines:
 - ✗ Aligne les dans l'axe de la toile.
 - ✗ Incline les à 45° (à 90, il ressortent et à 15, la terre saute).
 - ✗ Les tendeurs ne peuvent toucher le sol (sinon ils pourrissent).

Pour affaler la tente, on procède suivant le scénario inverse du montage. Attention cependant à bien plier toujours sur les coutures, à toujours plier en trois parties et surtout, à ne jamais plier une tente humide.

• *Le sac-à-dos*

Voici quelques conseils dont tu peux tenir compte pour remplir ton sac:

- ✓ Place le plus lourd dans le fond du sac
- ✓ Protège tes affaires en les mettant dans des sacs plastiques

- ✓ Roule tes vêtements
- ✓ Ne mets rien de fragile dans les poches extérieures
- ✓ Aie toujours un gros pull, de quoi écrire, une paire de chaussettes, un canif,...



III. PIONNIERISME

- ***Les outils***

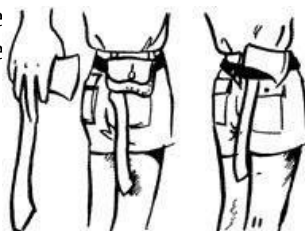
- ***La hache***

La hache classique est l'outil le plus simple et le plus polyvalent. Il est inutile de s'étendre sur la cognée, qui est lourde et dangereuse. La serpe reste très utile pour élaguer et écorcer. La hache s'utilise exclusivement pour l'élagage et le taillage de pieux. Cet instrument, bien entretenu, offre beaucoup d'avantages si on en respecte les conditions de sécurité (d'où l'obligation de savoir s'en servir pour l'utiliser). Non entretenue, la hache devient dangereuse et non utilisable. Il convient de souligner quelques points:

- ✓ La partie de fer doit rester fermement solidaire du manche de bois.
- ✓ Pour qu'elle soit utile, la hache se doit d'être entretenue. Dès lors, il ne faut

jamais la laisser traîner (l'humidité d'une seule nuit peut suffire à endommager le manche et le fer). L'outil doit donc soit être planté dans un bloc de bois (pas un arbre vivant) soit huilé, dans la malle de patrouille).

- ✓ La hache se transporte avec la partie tranchante devant. Si tu tombes, elle se plantera en terre, ce qui évitera de te blesser.



- ✓ Ne fais aucun geste qui ramènerait le côté tranchant vers toi.
- ✓ Travaille dans un périmètre de sécurité délimité dans lequel personne ne peut rentrer.
- ✓ Range systématiquement la hache après son utilisation soit dans le porte-outil, soit enfoncée dans le billot.



Élaguer: Pour élaguer un tronc, on travaille toujours du haut vers le bas en tenant d'une main l'extrémité la plus épaisse et en laissant l'autre extrémité reposer sur le billot. Ainsi, on coupera toujours les branches par le dessous et on travaillera toujours parallèlement au tronc.

Si la perche est trop grande pour être élaguée comme précisé ci-dessus, on la couchera au sol avec l'extrémité la plus épaisse sur le billot. Le procédé reste le même que pour un tronc plus petit. Il faut toutefois travailler jambes écartées, avec les jambes de part et d'autre de la perche.

Tailler une pointe: Le rondin à tailler est placé sur le billot. Le fer de la hache doit toujours rester vertical car c'est le bois qui s'incline. Pour éviter tout accident, personne ni même le scout qui travaille ne se placera dans l'axe du rondin.

Couper: La frappe doit toujours se situer à l'endroit où la perche repose sur le billot et non entre deux points d'appui. La frappe se fait en oblique, une fois à gauche, une fois à droite pour permettre de dégager les copeaux.

■ *La scie*

La scie est un instrument tellement connu qu'il peut sembler inutile d'en parler. Et pourtant, dans le cadre de la construction du wood-craft, quelques éléments sont à rappeler. Un seul modèle fait vraiment l'affaire, c'est le traditionnel « ARC » à lames interchangeables. Cette scie:

- ✓ s'entretient à l'huile ou à la graisse (pas de margarine ou de beurre)
- ✓ se range à l'abri de l'humidité
- ✓ se porte sur l'épaule, la lame dans le dos
- ✓ s'emploie seul ou à deux, le bois à scier étant déposé sur une bûche pour éviter que la lame ne se coince.

Il existe deux types de lames. Toutes deux sont efficaces, à condition d'être utilisées sur le type de bois pour lequel elles ont été conçues.

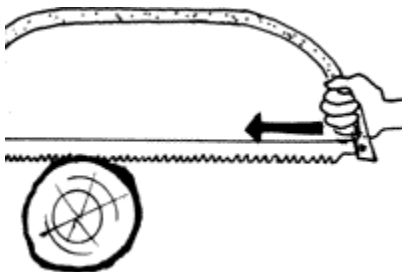
- ✓ Les lames pour bois mort



- ✓ Les lames pour bois vert



Couper, c'est évidemment la seule chose que l'on puisse faire avec une scie. Pour couper une perche, il faut placer l'endroit à couper sur le billot, tout comme on le ferait avec une hache. On saisit alors la perche d'une main et on scie avec l'autre. Il est interdit de tenir le bois près de l'endroit que l'on coupe afin d'éviter de se blesser si la lame vient à déraper. Par contre, tiens le manche le plus près possible de la lame



Un bon conseil afin de ménager tes forces en sciant: veille à pousser sans appuyer et à tirer en appuyant.

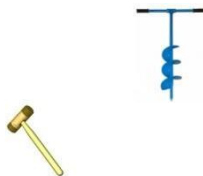
■ ***Les outils du froissartage***

Pour utiliser les techniques de froissartage parfaitement, il faut absolument avoir:

- ✓ Un ciseau à bois



- ✓ Une tarière
- ✓ Un maillet



A terme, on pourra compléter ces outils par :

- ✓ Un vilebrequin
- ✓ Une plane
- ✓ Une queue de rat
- ✓ Une rape



A nouveau, les règles de sécurités restent les mêmes. Il faut stabiliser la pièce que l'on travaille et ne rien mettre dans l'axe de l'outil car il pourrait déraiper.

■ **La corde**

La corde est, elle aussi, à la base des travaux de pionniérisme. Il existe deux types de cordes : les cordes végétales et les cordes synthétiques. Chez les scouts, on utilise surtout des cordes de type végétal car leurs prix sont très inférieurs à ceux des cordes synthétiques.

Les cordes en matière végétale se composent de fibres courtes et minces; ces fibres sont tordues ensemble pour former des fils de caret. Cette torsion provoque un frottement tellement important qu'il empêche le fil de se défaire quand on fait subir une tension à la corde.

Lorsqu'une corde a été coupée, elle a tendance à s'effiloche: les torons d'abord, les fils ensuite, se décommettent. Voilà pourquoi il est



important de surlier ou d'épisser le bout de toute corde. Le marchand qui coupe pour un client 25 m de corde à un rouleau commence par faire deux surliures, puis il coupe entre les deux.

La résistance d'une corde neuve est un peu moindre que celle d'une corde qui a déjà un peu servi : à l'usage, une corde s'assouplit et la charge se répartit mieux entre les torons. Cet avantage disparaît cependant, à mesure que la corde s'use.

Les principaux facteurs d'usure:

- ✓ Le frottement qui détruit peu à peu les fibres, effiloche la corde sur toute ou une partie de sa longueur.
- ✓ Les blessures, provoquées par un angle vif sur lequel la corde tendue a pris appui, un objet tranchant mis avec elle dans un coffre au cours du transport, etc.
- ✓ La corrosion, action chimique de tous les milieux où la corde a été utilisée, eau d'un étang, boue d'une grotte, etc.
- ✓ L'humidité qui provoque des moisissures, surtout pour les cordes en matière végétale. L'action de l'humidité est la plus forte dans un milieu fermé, non aéré, coffre, armoire, sacs, etc.

■ ***Le bois***

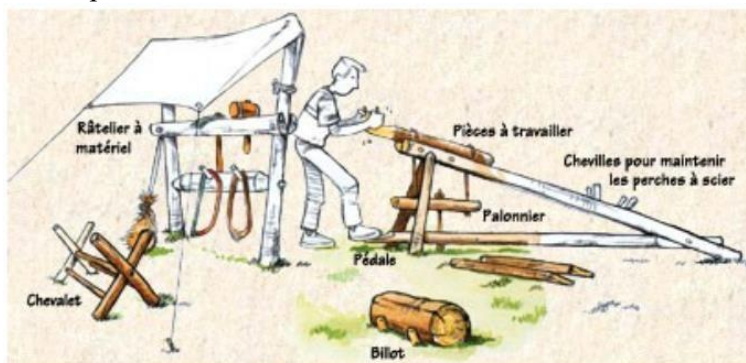
Les bois servant au woodcraft sont des bois dont la solidité ne peut être mise en doute. Il faut donc prendre des bois vivants. Il faudra les couper sur pied, ou les emprunter/acheter à une scierie.

Si tu veux abattre un arbre pour une construction, sache que tu dois toujours avoir l'autorisation du propriétaire. Il est important de ne couper que ce dont on aura besoin pour éviter le gaspillage. En outre, certaines règles doivent être respectées afin d'éviter tout problème. Tout d'abord, il ne faut jamais abattre des arbres nobles (chênes, hêtres, ...) et les arbres fruitiers sont à éviter car leur bois est plutôt fragile. Il faut donc privilégier les taillis ou les résineux qui en plus de leur solidité, offrent des perches bien droites.

Remarquons qu'un arbre se coupe le plus près possible de la racine, avec une scie. Si tu utilises une hache, frappe toujours le bois de biais (60°).

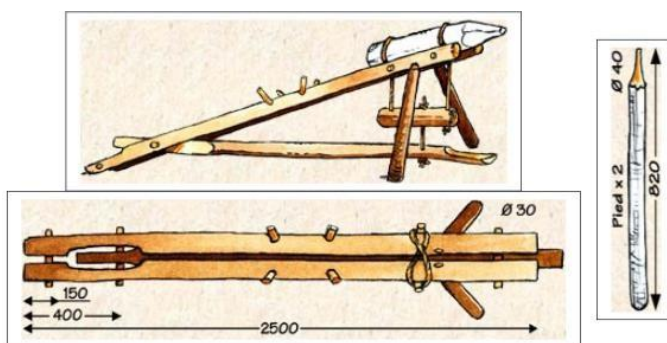
- « *L'atelier* »

L'atelier est l'endroit où l'on réalise les travaux de pionniérisme. Il permet un travail plus confortable mais surtout plus sécurisé. En général, l'atelier est composé d'un établi, d'un porte outil et d'un ou deux billots.



- *L'établi*

Un établi est très utile lorsqu'il faut travailler une perche car il permet de maintenir le rondin en place tout en travaillant à une hauteur correcte (et non plus au sol comme on le fait d'habitude). En outre, la confection d'un établi permet de "se faire la main" et de s'entraîner aux techniques de woodcraft avant de s'attaquer véritablement au coin de patrouille.



■ ***Le porte-outil***

Egalement appelé “ratelier”, le porte outil permet de ranger le matériel de pionniérisme de ta patrouille pour éviter qu’il ne s’abîme et ou qu’un scout ne se blesse avec un outil. C’est pourquoi la confection d’un porte-outil est obligatoire lors d’un camp. Plusieurs modèles de porte-outils sont envisageables, le plus simple reste cependant celui qui t’est présenté en image ci-dessous.

■ ***Le billot***

Le billot est indispensable pour des travaux de pionniérisme. Il permet de travailler une perche au sol mais aussi de planter les haches pour les ranger. La conception d’un billot est très simple : il suffit de caler au sol un gros rondin de bois (voir illustration). Notons aussi que l’on peut utiliser la souche d’un arbre comme billot.



• Les *nœuds*

La corde et le bois étant les outils principaux dans un camp scout, il nous est indispensable de pouvoir faire des nœuds, qui peuvent servir dans n'importe quelle construction. Ce chapitre est divisé en six parties: arrêter, assembler, amarrer, boucles, brêlages et nœuds utiles.

Pour expliquer à quoi servent les nœuds et comment les faire, il existe quelques mots techniques que nous utiliserons couramment dans les pages qui suivent. Pour que les choses soient claires, il n'est pas inutile de commencer par donner quelques précisions à ce sujet.



Le bout d'une corde peut pendre librement et ne servir à rien, du moins provisoirement. C'est un **brin libre**. Dans le cas contraire, c'est un **brin engagé**.

Une **ganse** est une boucle ouverte; une **boucle** est une ganse fermée. Le dessin montre bien ce que cela veut dire. Un **tour mort** est une boucle non nouée faite autour de quelque chose (un cordage, un pieu,...) Une **demi-clé** est aussi une boucle faite autour de quelque chose, mais le brin libre passe derrière le brin engagé; la demi-clé se serre quand on exerce une traction sur la corde.

Coiffer, c'est faire des boucles et les passer autour d'un pieu ou d'une borne.

Frapper, c'est attacher une corde autour d'une autre corde, d'un anneau.



Surlier, faire une surliure, c'est nouer des tours de ficelle autour d'un cordage pour l'arrêter, c'est-à-dire pour l'empêcher de se décommettre.

Episser, faire une épissure, consiste à entrelacer les *torons* d'un cordage entre ceux d'un autre cordage ou du cordage lui-même pour assembler ou arrêter.

Un **hauban**, c'est un cordage servant à assujettir un mât, une construction, une tente. Il

peut être muni d'un tendeur, pièce de bois ou de métal percée de deux trous, ou d'un appareil muni d'un pas de vis, qui permet de tendre et de détendre facilement le hauban. C'est la manière de faire à toujours observer. Il faut l'expliquer aux utilisateurs. En effet, serrer là un nœud coulant déchausse l'œillet.

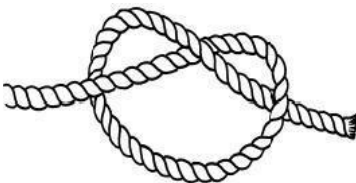
Une **estrope** est une corde fermée en anneau par un nœud ou une épissure.

Un **lasso** est une corde terminée par un nœud coulant, qu'on lance pour attraper des animaux.

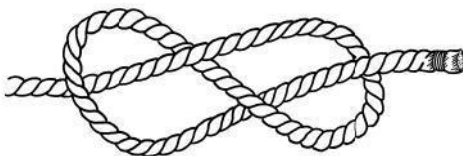
▪ **Arrêter**

Il s'agit ici de voir comment empêcher un cordage de se décommettre. Quand on est pressé, on peut, en attendant, y faire un nœud, qu'on remplacera au plus tôt par une surliure ou par une épissure.

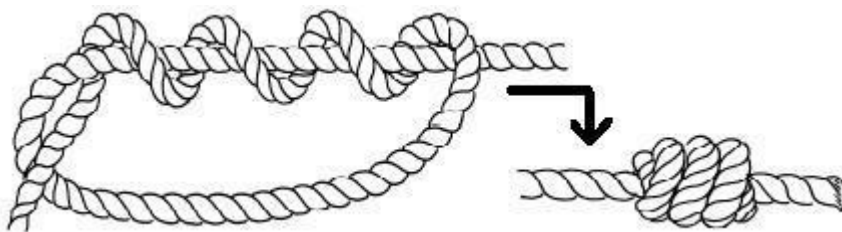
Nœud simple: Il est connu de tous, facile à faire et difficile à défaire une fois serré. Il est si simple qu'il se fait de lui-même. Ceci arrive couramment quand on déroule sans y prendre garde un cordage lové. Dans ce cas, il faut arrêter directement l'opération et défaire le nœud avant qu'il ne soit serré et se rappeler que les nœuds affaiblissent la corde et que le nœud simple n'est pas simple à défaire.



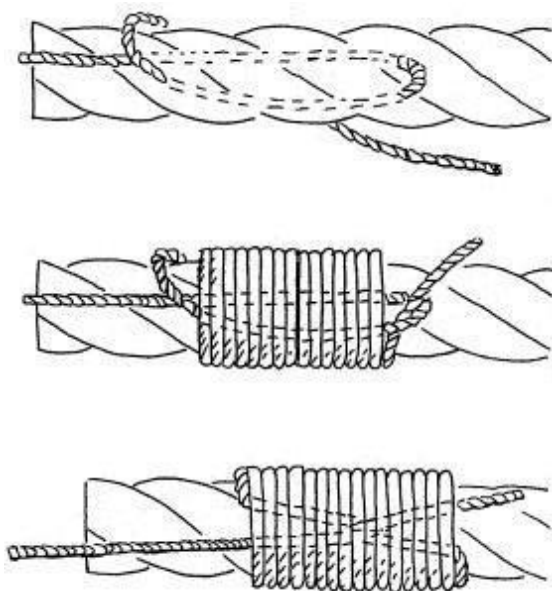
Nœud en huit: Il vaut infiniment mieux que le précédent. Il est plus facile à faire mais aussi bien plus facile à défaire. Plus gros qu'un nœud simple, il est très bon pour empêcher de filer une corde passée dans un trou, comme un hauban de tente dans un tendeur.



Nœud de capucin: Si tu ne trouves pas les nœuds précédents assez pittoresques, essaye un nœud de capucin. Fait à l'extrémité d'une corde, il l'alourdit et permet de la lancer avec davantage de précision.



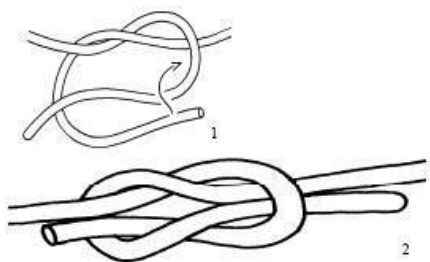
Surliure: Pour surlier on se sert de ficelle mince. Le dessin montre la procédure à suivre. Il faut faire attention à bien serrer les tours de ficelle, à les faire jointifs et réguliers.



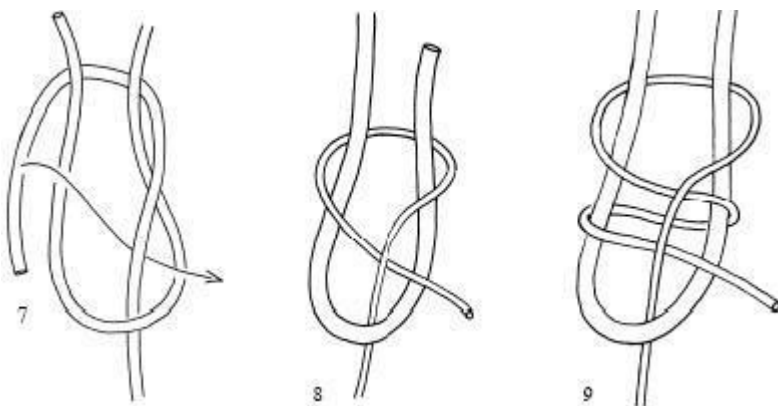
■ Assembler

Nous décrivons ici plusieurs nœuds pour assembler des cordes. Comme ces nœuds se ressemblent, nous attirons votre attention sur des confusions et des erreurs à éviter.

Nœud plat: Il sert à relier deux cordages. Il ne faut pas lui vouer une confiance aveugle car il a souvent tendance à glisser en se serrant; laisse donc les brins libres assez longs. Notons cependant qu'il est souhaitable de lui préférer le nœud de tisserand quand les deux cordes à assembler sont de grosseurs notablement différentes.

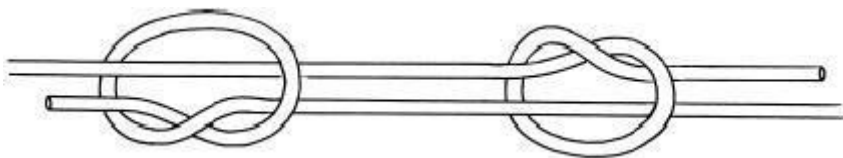


Nœud de tisserand: C'est un bon nœud, sûr. Il convient quand les deux cordes à assembler sont de grosseurs différentes. C'est le fait de croiser un des brins et de le coincer sous lui-même qui donne à ce nœud sa sécurité. Ce principe est également

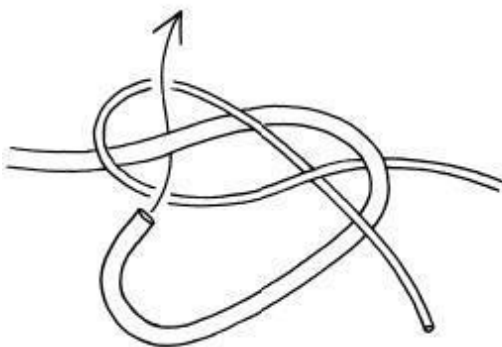


appliqué pour le nœud de chaise, par exemple.

Nœud de pêcheur: Il se compose de deux nœuds simples coincés l'un contre l'autre. C'est un bon nœud, solide, sûr et facile à défaire. Il convient pour réunir deux cordes mais aussi deux fils durs (en plastique par exemple). Nous te conseillons de laisser les brins libres assez longs et de prendre garde à ne pas faire les nœuds simples à l'envers.

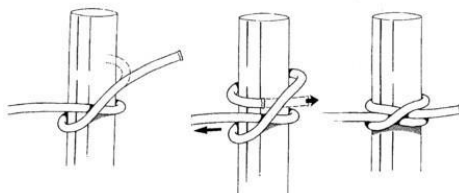


Nœud de Carrick: Il convient pour assembler des grosses cordes. Il tient bien et ne sert pas trop, de sorte qu'il est facile à défaire, même s'il a trempé dans l'eau. Il se présente comme un nœud de tisserand dont les deux moitiés sont identiques. Pour plus de sécurité, frappe les brins libres sur les brins engagés au moyen de surliures.

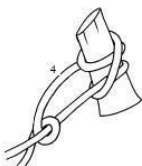
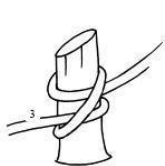
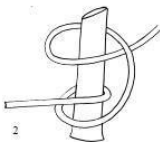
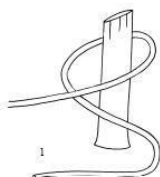


■ *Amarrer*

Nœud de batelier: Il sert à amarrer n'importe quoi, un bateau au bout du quai, un pont de singe,... Il a le privilège de se serrer sur lui-même quand on tire dessus. Laisse toutefois assez de longueur au brin libre. C'est un nœud indispensable, qu'on doit pouvoir faire les yeux bandés, les mains derrière le dos, dans une pluie battante, rapidement et sans hésitation. Le défaire est aussi facile que de le faire.



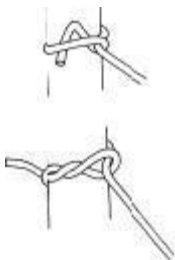
Un tour mort et deux demi-clés: Encore un de ces nœuds indispensables. C'est celui qui convient pour amarrer un cordage en charge, tendu. Le frottement du tour mort résiste à la charge, ce qui permet de donner un peu de mou au brin libre pour faire les deux demi-clés. Si la charge est trop forte, rien n'empêche de faire deux tours morts pour résister à la tension. Pour plus de sécurité, frappe le brin libre sur le brin engagé, au moyen d'une courte surliure.



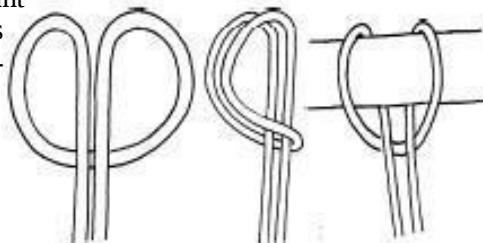
Le nœud de grappin: Ce nœud dérive du précédent. Au lieu de deux, on fait trois demi-clés dont la première passe dans le tour mort. Ce nœud tient très bien et résiste à des chocs même violents. Il reste facile à défaire, même si la corde est mouillée. Il ne peut servir à amarrer un cordage tendu mais il est le nœud qui convient pour attacher à une corde, un seau avec lequel on puisel'eau.



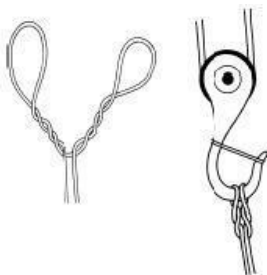
Le nœud de bois: C'est un nœud coulant fait en enroulant le brin libre de la corde deux ou trois fois sur le tour de corde lui-même. On pourrait le faire plus simplement en ne passant qu'une ganse sous le tour de corde. Il s'emploie pour amarrer un cordage qui restera plus ou moins tendu. Si on donne du mou et qu'on secoue la corde, il se défait. On l'utilise pour amarrer une corde à un arbre qu'il faut abattre par traction, pour lier un faisceau de perches à soulever, pour tracter une grume, etc.



Tête d'alouette: Pour attacher une corde double autour d'un rondin, c'est un nœud très pratique. Mais on n'attache jamais le bout d'une corde au moyen de ce nœud car il glisserait. Fais deux boucles en repliant une ganse sur elle-même. Rabats les deux boucles l'une sur l'autre et coiffe-en le support.



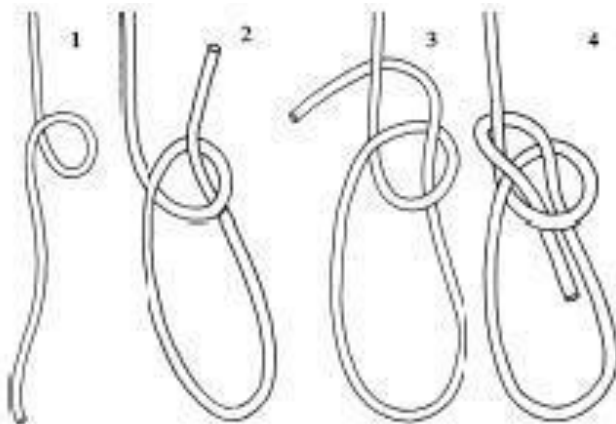
Le nœud de gueule de raie: Il est beaucoup plus solide que le précédent. Former deux boucles comme pour une tête d'alouette, les tordre une ou deux fois sur elles-mêmes, les rabattre l'une sur l'autre et coiffer le support. On l'utilise souvent pour attacher une corde à un crochet de poulie. Mais comme pour la tête d'alouette, on ne l'utilise que pour attacher une corde double. Il faut remarquer que le crochet de la poulie a été muselé, comme il est conseillé dans tous les cas où le crochet n'est pas muni d'un clapet.



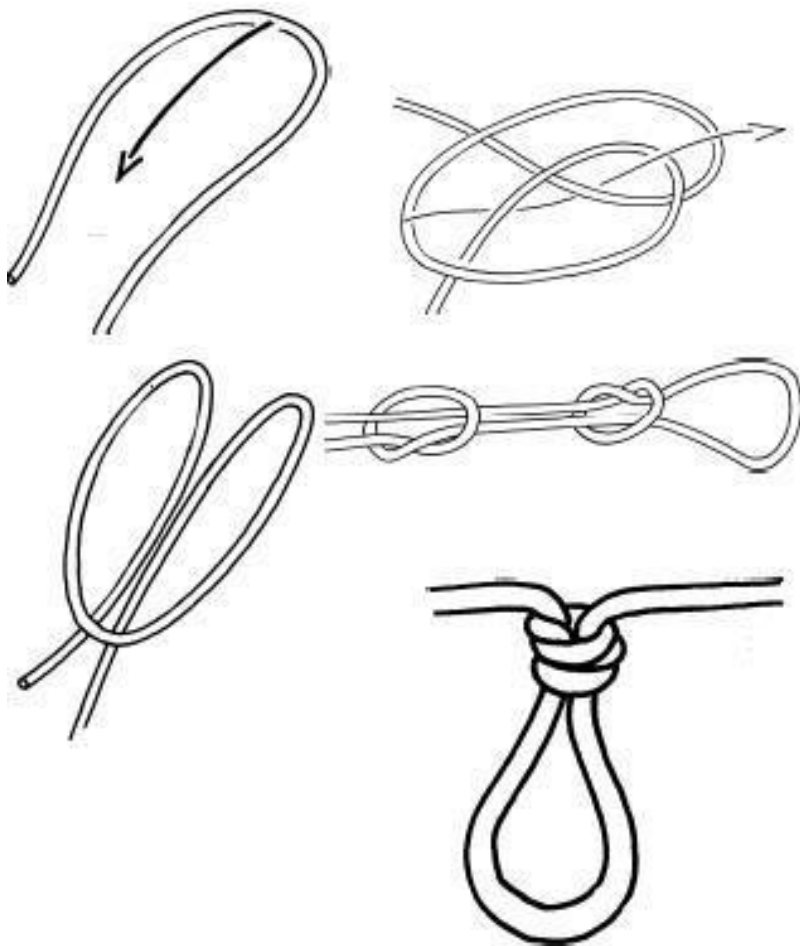
■ *Boucles*

Il s'agit ici de boucles nouées qui ne glissent pas, de nœuds qui ne sont pas coulants.

Le nœud de chaise: C'est un nœud indispensable. Il faut pouvoir le faire d'une main quand on s'agrippe de l'autre, dans le noir au-dessus du vide. Il sert à bien des choses: à s'assurer en montagne, à frapper un hauban à l'œillet du coin d'une tente

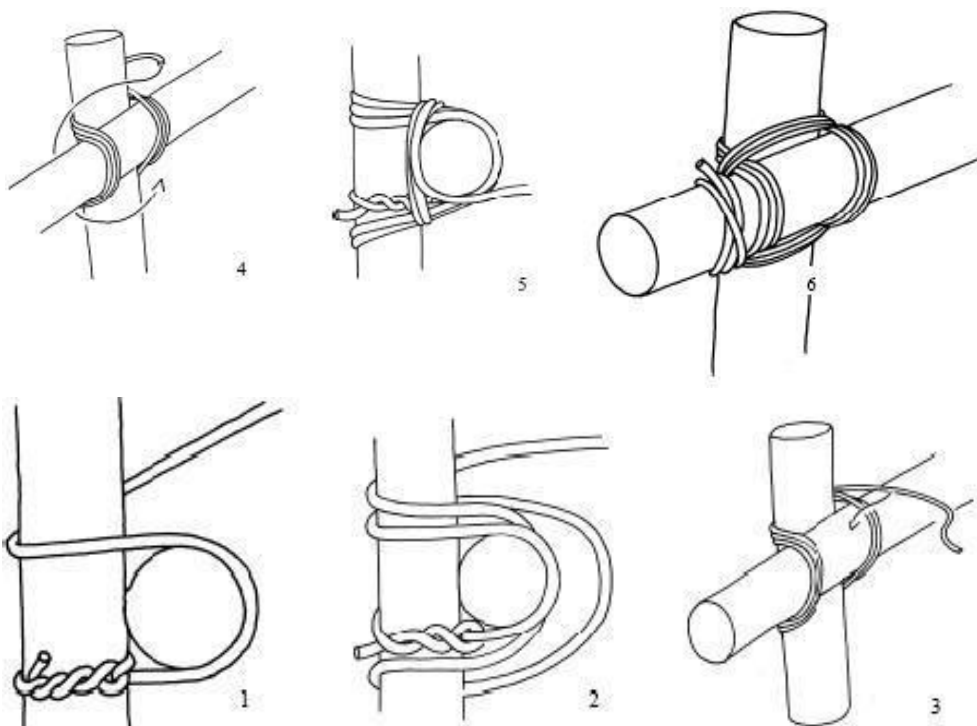


Le nœud de milieu: Sur une corde, il y a moyen de faire une boucle qui ne soit pas coulante et ce, sans disposer des deux extrémités de cette corde. Replie une ganse sur elle-même. Passe cette ganse dans les deux boucles ainsi formées. On obtient ainsi un nœud de pêcheur. Serre le. On peut alors tirer les deux brins libres et la boucle est faite. Ce nœud est pratique lorsque plusieurs personnes ont à s'atteler à une longue corde pour tirer une charge. Il vient à point pour assurer une personne au milieu d'une cordée. La boucle est réglable car il est possible de déplacer le long de la corde dans laquelle ils son faits, les nœuds simples qui forment le nœud de pêcheur.

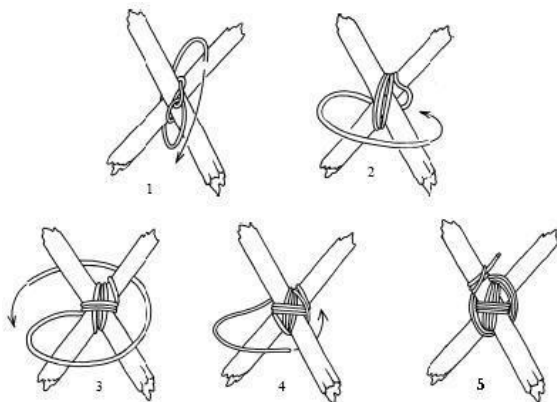


■ Brêler

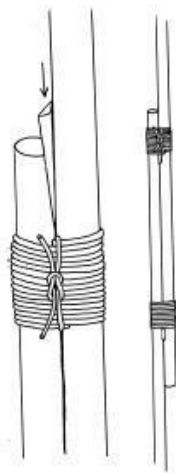
Brêlage carré: Il sert à maintenir solidement ensemble deux pièces croisées qui ne peuvent pas glisser l'une sur l'autre, notamment une pièce portée et une pièce portante. Ce brêlage se fait en général sur des pièces perpendiculaires entre elles. Pour un bois vertical et un bois horizontal, fais un nœud de départ (nœud de bâtelier) sur le bois portant. Il faut faire attention à ne pas perdre le brin libre qui servira à la fin du brêlage pour faire le nœud final. Fais trois tours d'assemblage (plus si la corde est très mince et fragile) et termine par trois tours de frappe et un nœud. Il faut serrer tout au long de sa réalisation, à chaque tour. Si un nœud de bâtelier est utilisé pour le départ, il est préférable de finir avec un nœud plat en utilisant le brin libre du départ. Si le bois est lisse, il y a lieu de faire une encoche sur le bois portant et d'y loger le bois porté.



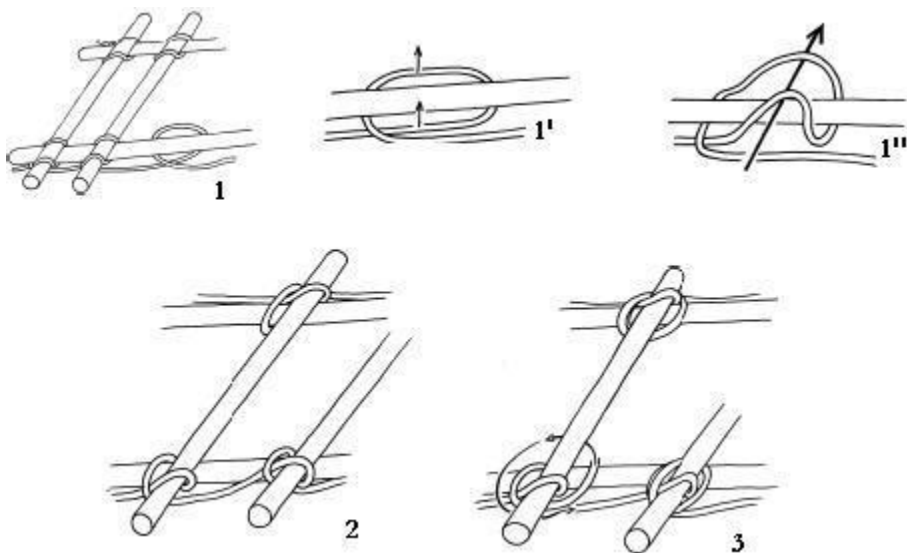
Brêlage diagonal: Le Brêlage diagonal est un nœud d'une extrême utilité. Contrairement au brêlage carré, on utilise le brêlage diagonal quand les bois sont franchement obliques l'un par rapport à l'autre.



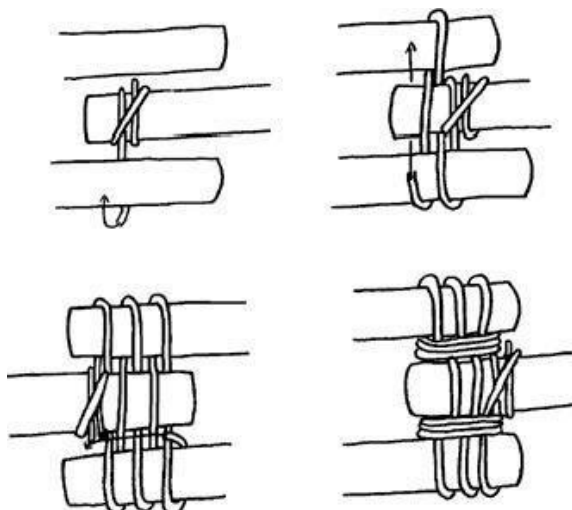
Le brêlage en long: On procède comme pour une surliure. Il reste cependant entre la surliure et les perches, à cause de l'arrondi de celles-ci, un vide dans lequel les extrémités de la corde ne sont pas serrées sous les tours d'assemblage. Elles peuvent donc glisser et l'assemblage se défait. Il n'y a pas d'autre solution que de nouer ensemble les deux bouts de la corde par un nœud plat. Pour assurer le serrage indispensable, on bat des cales dans les vides entre la corde et les perches. On en bat de chaque côté, soit deux cales par ligature. Sur le dessin, on ne voit pas la cale qui se trouve derrière les deux perches. Il est avantageux de donner à ces cales un profil triangulaire. On peut aussi pallier les inconvénients de l'arrondi des perches en les entaillant de manière à aménager sur chacune d'elles des méplats que l'on fait coïncider. Il est inutile de faire la surliure aussi longue que le recouvrement des deux perches. Deux surliures assez courtes entre deux extrémités de ce recouvrement sont suffisantes. Cet assemblage permet d'allonger une perche trop courte. Il permet aussi d'augmenter la résistance de perches trop minces; on les jumelle par deux ou trois. Ainsi on peut pallier le manque de pièces de bois de diamètre suffisant; dans ce cas, faire plusieurs brêlages répartis le long des pièces de bois. S'il faut assembler des pièces au moyen d'un brêlage en long, ne pas oublier de bien nettoyer les éléments à mettre en œuvre: supprimer toutes les aspérités, de manière à obtenir des pièces qui puissent être jointives.



Le platelage: Il s'agit de former une sorte de plancher. Il peut être léger comme le dessus d'une table; il peut être plus lourd comme le tablier d'un pont. Il se fait en fixant des traverses sur deux longerons servant de support. En général, les traverses sont juxtaposées. De quel diamètre doit être le bois utilisé pour les traverses? C'est selon. Pour une table, des bâtons d'un pouce sont en principe suffisants mais il faut veiller à les prendre bien droits, à les débarrasser de toutes les aspérités, de manière à les avoir les plus jointifs possibles. Pour une passerelle, si les longerons ne sont pas écartés de plus de 40 cm d'axe en axe, ce qui donnerait pour les traverses une longueur de 70 cm environ, on les prendra d'un diamètre de 4 à 6 cm. Plus on écarte les longerons, plus grosses doivent être les traverses. Trois types d'assemblage sont ici présentés. Le numéro 1 est le plus facile à réaliser car il suffit de glisser les traverses sous les ganses. Il convient pour des travaux légers et il n'est solide que si les traverses sont jointives. Le numéro 2 est plus solide mais la corde doit être passée autour de longerons. Travailler avec deux cordes roulées, une pour chaque longeron et qu'on déroule à mesure que le travail avance. Le numéro 3 est de la même facture. On y a simplement ajouté un tour de frappe. Il est indiqué pour un platelage qui doit subir des chocs répétés, comme le tablier d'une passerelle. Mais si une passerelle doit demeurer en permanence, emploie plutôt des clous. Il est recommandé d'aplanir les traverses à l'emplacement des clous.

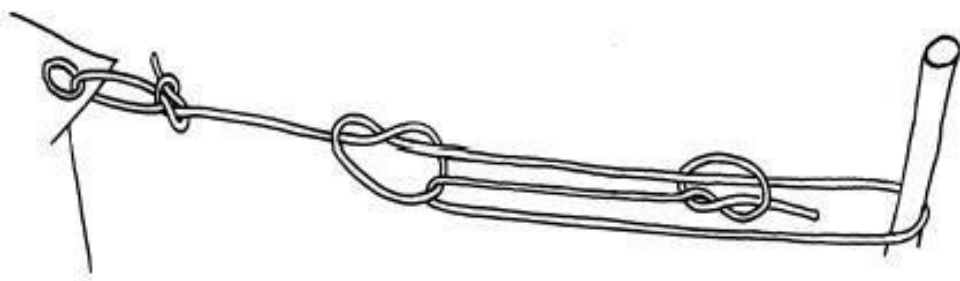


La tête de bigue: Le nœud de tête de bigue est utilisé pour faire des trépieds. Il sert à maintenir trois perches assemblées l'une à l'autre. Il faut d'abord commencer par mettre les perches tête-bêche. Le nœud se débute par un nœud de cabestan sur la perche du milieu. Puis on fait trois ou quatre tours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

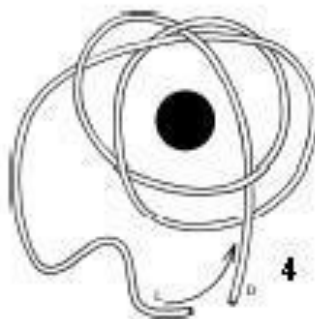
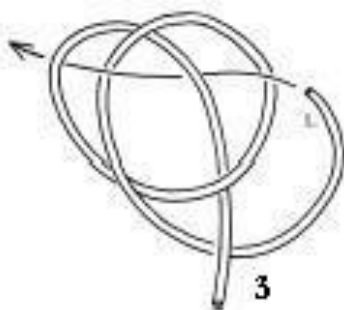
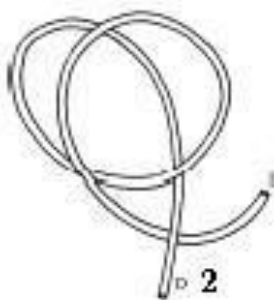


■ Autres nœuds utiles

Nœud de tendeur: Ce nœud peut remplacer un tendeur manquant à un hauban de tente. Néanmoins, glissant facilement, il n'est pas optimal au niveau de la sécurité.



Nœud de foulard: Fais deux boucles que tu superposes. Passe le brin libre sous le brin de départ. Fais une troisième boucle en passant le brin libre alternativement au-dessus et en dessous des tours déjà faits. Coiffe de l'ensemble déjà fait, un bois rond, un tube ou un manche de brosse et serre. Amène le brin libre à côté du brin de départ. Fais trois nouveaux tours en faisant faire au brin libre exactement le chemin du brin de départ. Serre autour du noyau central. Range bien les tours de corde pour qu'ils soient côte à côte. Coupe l'excédent de corde et couds les deux extrémités ensemble. Rien ne t'empêche de refaire une fois de plus les trois tours de manière à avoir un anneau plus étoffé. Pour qu'il soit plus « classe », utilise un lacet de cuir.



- **Froissartage**

- **Introduction**

La technique du froissartage nous vient de Michel Froissart, responsable des Scouts de France qui, après avoir partagé la vie des agriculteurs et des bûcherons, l'a mise au point dans les années trente. C'est l'art de réaliser des constructions au moyen d'assemblages en bois travaillé avec un outillage simple. Le froissartage, au sens strict, préfère, aux clous et à la ficelle, les chevilles, les boulons et les écrous.

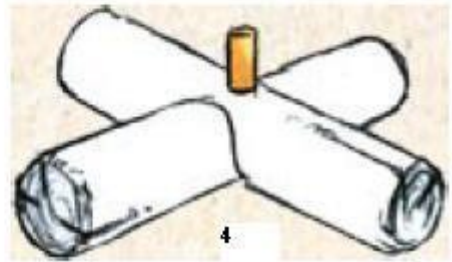
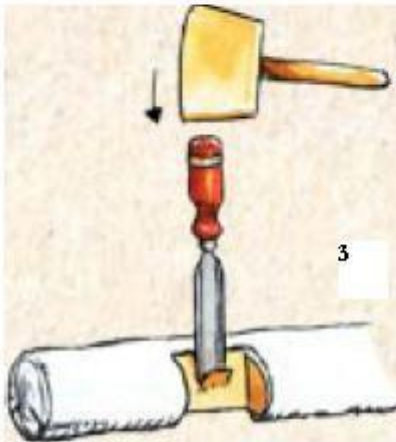
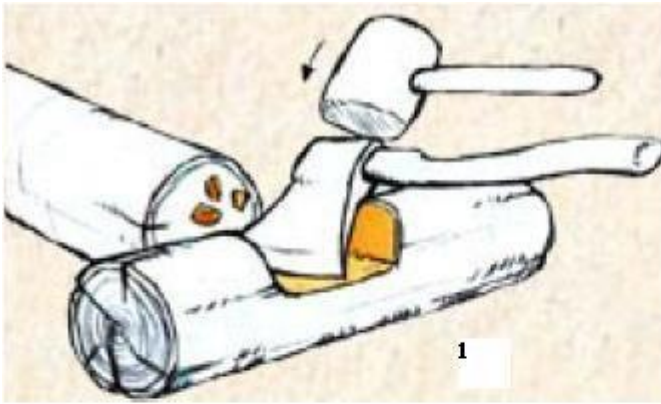
- **Le mi-bois**

C'est un travail de froissartage élémentaire qui assure l'encastrement de deux perches de diamètres semblables. Un mi-bois se réalise à l'aide d'une scie, d'un ciseau à bois et d'un maillet.

Le mi-bois ne doit pas être utilisé pour tous les assemblages. L'un de ses principaux inconvénients est, justement, qu'il nécessite d'importantes entailles ; celles-ci affaiblissent donc la résistance du rondin proportionnellement à leur profondeur. Les scouts expérimentés utilisent de préférence le **tiers-bois**. En effet, ils savent qu'en dépit de son nom, un mi-bois sérieux ne va jamais jusqu'à la moitié du diamètre du rondin (auquel cas, on couperait le cœur du rondin, qui lui donne sa résistance). D'une manière générale, on utilisera donc le mi-bois pour des assemblages ne nécessitant pas une trop grande résistance. Pour les assemblages devant supporter un poids important, le brêlage droit est souvent préférable.

Voici comment procéder:

- ✓ Positionne les deux rondins l'un sur l'autre.
- ✓ Trace sur chaque perche le gabarit de l'autre.
- ✓ Scie suivant ces traits jusqu'au tiers (ou la moitié) du rondin.
- ✓ Enlève, au ciseau à bois, copeau après copeau, la partie comprise entre les deux traits de scie.



■ *Le méplat*

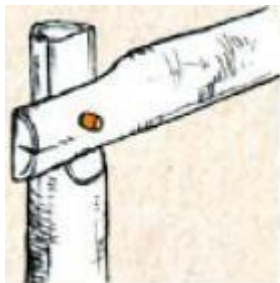
Le méplat consiste à aplanir la face des deux rondins à la hache ou à la plane. Il permet de préparer l'assemblage de deux rondins, sans qu'ils roulent l'un sur l'autre. Il est utilisé quand le temps manque pour réaliser un mi-bois ou que le côté provisoire de l'installation ne nécessite pas une résistance importante.

Le méplat se réalise toujours sur un billot. La hache travaille verticalement et toujours au même endroit, c'est le morceau de bois qui tourne. L'entaille doit être assez longue pour que la surface plane soit suffisamment importante. S'il faut deux

méplats (un de chaque côté de la pièce), vérifie régulièrement qu'ils sont bien sur le même plan. Pour figoler, prends la hache près du fer afin d'assurer le geste.

■ **Assemblage: Le tenon et la mortaise**

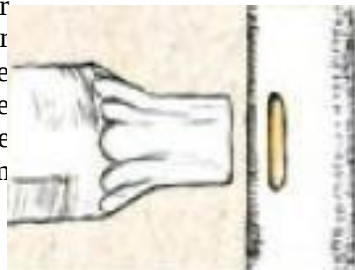
C'est le mode d'assemblage le plus utilisé en froissartage. On perce un trou (mortaise) sur un rondin avec une tarière et on taille, sur un autre rondin, avec une hachette et une plane, une pointe légèrement conique (tenon, voir dessin) qui viendra s'emboîter dans la mortaise.



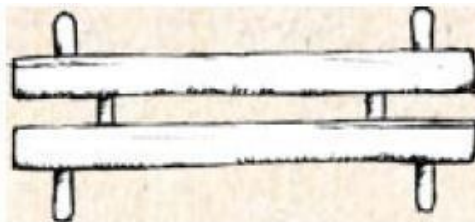
Mortaise ouverte:

- ✓ Perce, de part en part et bien perpendiculairement, le premier rondin avec une tarière dont le diamètre n'est pas supérieur au tiers de celui du rondin.
- ✓ Taille le tenon à la hachette puis à la plane.
- ✓ Commence tous les traits de plane sur la même ligne formant ainsi le col du tenon.
- ✓ Ajuste le tenon (devenu presque cylindrique) à la mortaise en pensant à le laisser dépasser légèrement du rondin mortaisé.
- ✓ Entaille le sommet du tenon d'un trait de scie pour y placer un coin.
- ✓ Place un coin en bois dur perpendiculairement au fil du bois de la mortaise (afin d'éviter l'éclatement) et enfonce le à l'aide d'un maillet.

Mortaise borgne: Lorsqu'il n'est pas envisageable, pour des raisons d'esthétique ou de taille de bois, de réaliser une mortaise ouverte (traversant de part en part le rondin), il est toujours possible de confectionner une mortaise borgne. La profondeur de cette mortaise borgne devra toutefois être suffisante pour assurer un maximum de solidité à l'assemblage.



Mortaise plate: Les assemblages avec tenons et mortaises plats sont utiles pour éviter que le bois ne tourne sur lui-même et pour réaliser des installations réclamant une forte rigidité. La mortaise est réalisée en perçant plusieurs trous les uns à côté des autres et en les reliant grâce à un ciseau à bois. Cet assemblage peut être bloqué par un coin ou par une cheville fixée dans un trou pratiqué sur la partie visible du tenon plat après son emboîtement dans la mortaise. (voir plus loin)



■ **Fixations**

Dans la plupart des cas, un assemblage en froissartage correct tiendra parfaitement, sans qu'il y ait besoin de lui ajouter un blocage. Cependant, il existe des cas où il est nécessaire de bloquer le tenon dans la mortaise, par exemple lorsqu'il s'exerce dessus des forces de traction.

Si un assemblage peut se passer de fixation, il est inutile de lui en imposer une par principe. De plus, il faut se souvenir que les coins et les chevilles fixés dans du bois vert sont provisoires. Au fur et à mesure que le bois va sécher, il sera nécessaire de réajuster l'ensemble de ces fixations.

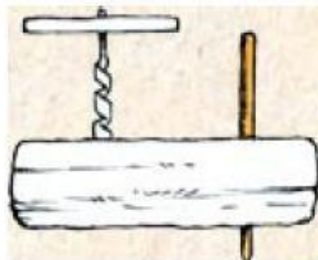
Le coin:

- ✓ Amorce le logement du coin en pratiquant une fente sur la tête du tenon d'un coup de ciseau à bois ou d'un trait de scie.
- ✓ Oriente cette fente de telle sorte qu'elle soit perpendiculaire au sens des fibres du bois de la mortaise afin d'éviter l'éclatement.
- ✓ Taille un coin dans un morceau de bois dur.
- ✓ Enfonce le coin à l'aide d'un maillet.
- ✓ Mets un coin plus important si, par la suite, le tenon venait à diminuer de volume.



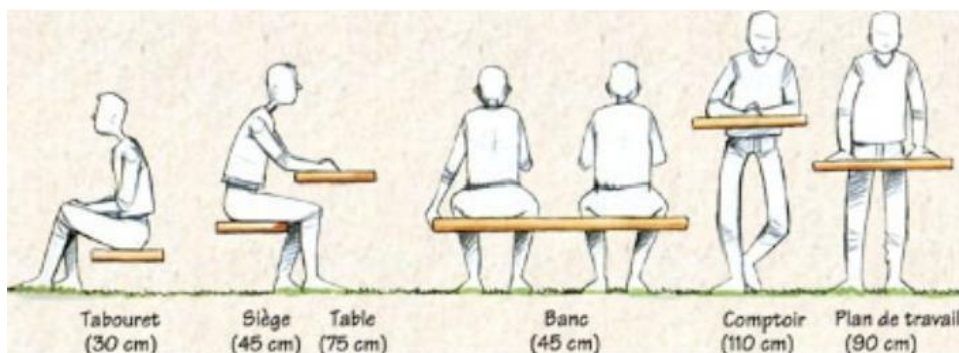
La cheville:

- ✓ Perce les deux rondins à assembler (le diamètre du trou ne dépassant pas le quart du diamètre des rondins).
- ✓ Taille une cheville, de façon légèrement conique, de telle sorte qu'elle occupe au mieux le trou effectué précédemment.
- ✓ Opte pour une cheville en bois dur, sec et écorcé.
- ✓ Enfonce la cheville au maillet sans forcer afin d'éviter l'éclatement.
- ✓ Scie le bout de cheville qui dépasse.

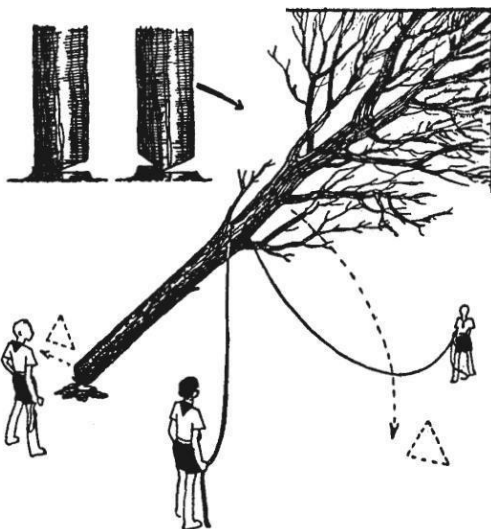


• Divers

Proportions: Voici un petit memento pour rappeler les proportions à utiliser lors de la réalisation des constructions :



Abattre un arbre: Tu ne dois jamais abattre un arbre, même mort, sans en avoir demandé la permission au propriétaire ou au garde-forestier. Il faut que la souche restant après la chute soit la plus basse possible. Donc, tu dois entailler tout près du sol. Elle doit être également aussi plane que possible. Tu commences par dégager les abords du tronc des herbes et de l'humus qui l'entourent. Pour cela, tu te sers d'une pelle-pioche. Lorsque le pied du tronc apparaît nettement, tu constates alors la plupart du temps que de grosses racines, à leur naissance, élargissent celui-ci considérablement. Tu les entailles, pour que le tronc apparaisse bien net. Alors seulement tu commences



l'abattage proprement dit. Tu fais d'abord une entaille dépassant la moitié du tronc du côté où tu veux que tombe l'arbre. Tu dois alors examiner attentivement la situation. Il faut que dans la zone dans laquelle il tombera, il n'y ait pas de risque de causer un accident ou d'abîmer quoi que ce soit. Lorsque cette première entaille est faite, tu en commences une autre du côté opposé. Personne ne peut rester autour de la personne qui l'abat. Celui-là même ne doit pas se placer dans le plan de chute de l'arbre. S'il restait dans la zone de chute, il risquerait sa vie. S'il restait en arrière, il la risquerait encore, car en tombant un tronc talonne parfois et va en arrière. Il doit se placer sur le côté et surveiller attentivement le plan de chute. Il est prudent de guider la chute au moyen d'une corde attachée dans les hauts et que des aides halent lorsque la chute est proche.

Fendre un tronc: Voici comment fendre un rondin ou une perche dans sa longueur en toute sécurité. Cette technique est très utile pour fabriquer, par exemple, des bancs plus confortables que de simples rondins.

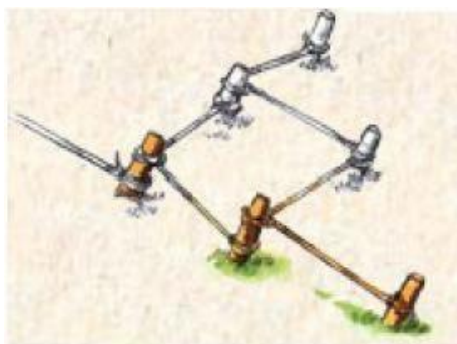
- ✓ Préparation de la fente
 - ✗ Trace à chaque extrémité du rondin le diamètre de fente et entaille le à la hache assez fortement.
 - ✗ Matérialise (ou cingle) sur la longueur du rondin la ligne de fente avec une ficelle tendue entre les deux diamètres de fente.
- ✗ Marque, en suivant la ficelle, la ligne de fente; cette marque s'effectue en

frappant avec un maillet sur la tête d'une hache à emplacements assez rapprochés.

- ✓ Fente
 - ✕ Place un coin en fer (vieux fer de hache au besoin) à 45 degrés à l'extrémité du rondin suivant le diamètre et la ligne de fente.
 - ✕ Frappe à la masse en fer ou en bois : le bois commence à se fendre selon la ligne prévue (si la fente part de travers, retourne le rondin ou attaque l'autre extrémité).
 - ✕ Place un second coin dans la fente qui apparaît.
 - ✕ Frappe ce second coin jusqu'à libérer le premier.
 - ✕ Mets le coin libéré (ou un troisième) un peu plus haut et recommence l'opération jusqu'à la fente complète.
 - ✕ Reprends le travail de l'autre côté du rondin en marquant plus profondément les diamètres et la ligne de fente, si celle-ci n'est pas assez régulière.

Les ancrages: Il s'agit de fixer solidement (ancrer) des câbles à des points fixes; il y a différentes façons de les réaliser. Ces techniques sont utilisées quand le câble à ancrer a une grande tension en son sein.

- ✓ **En ligne.** Trois piquets sont plantés à 45 degrés, en ligne et dans l'axe de la traction (minimum 7/10 de la longueur des piquets dans le sol); plusieurs tours de cordage relient la tête de l'un au pied de l'autre.
- ✓ **En triangles.** Un piquet est relié en triangle à deux autres piquets, ceux-ci étant également reliés, de la même façon, à trois autres piquets.



IV. LES FEUX

Le feu est l'élément le plus fondamental dans un camp scout. Non seulement il t'éclairera et te chauffera durant les veillées mais surtout, il te permettra d'assouvir ton besoin le plus important, c'est-à-dire ta faim. Il est non seulement le centre de la vie de la troupe mais aussi et surtout, celui de la vie de la patrouille.

Un bon feu n'est pas celui qui a les plus hautes flammes qui vous crâment le visage mais c'est celui qui a des bonnes braises, sources de chaleur.

- ***Les combustibles***

L'état du bois:

- ✓ Le bois vert

Il ne brûle pas bien et dégage beaucoup de fumée. Il est gorgé de sève et celle-ci ne s'élimine que très lentement une fois le bois coupé. La sève contient énormément d'eau, ce qui empêche sa combustion. Cependant, elle peut être résineuse et en soi combustible, mais comme il lui faut beaucoup d'air pour brûler, la combustion n'en est pas nécessairement facilitée (la masse du bois contient peu d'air). C'est ainsi qu'un incendie de forêt de pins brûle les aiguilles et les rameaux mais laisse debout les troncs.

- ✓ Le bois sec

C'est du bois coupé depuis un certain temps, qui est encore solide et dur mais qui a perdu sa sève. Il brûle donc très bien.

- ✓ Le bois mort

Le bois sec subit l'action de micro-organismes, insectes, champignons... Il perd toute sa solidité et, à la longue, toute sa consistance. Il brûle facilement mais s'il traîne depuis longtemps sur le sol, il absorbe une importante masse d'humidité et devient spongieux.

Essence du bois:

- ✓ **Feuillus durs** (chêne, hêtre, charme, buis, orme, chataîgner)

Sec, ce bois brûle très lentement, tient longtemps le feu et donne de la braise.

- ✓ **Feuillus tendres** (saule, peuplier, tilleul)

Sec, ce bois brûle vite, ne laissant que peu de cendre. Il donne une bonne

flamme mais pas de braises. Certains feuillus comme le marronnier d'Inde, pètent et ne valent rien comme combustible.

- ✓ **Feuillus intermédiaires** (érable, bouleau, noisetier...)
 - Pas mauvais combustibles mais ils ne donnent que peu de braises.

- ✓ **Résineux**

Ils se comportent comme des bois tendres. Ils brûlent cependant moins bien qu'on ne le croit souvent: ils s'éteignent très facilement. Pour les en empêcher, il faut leur fournir un léger courant d'air. Le foyer devra être construit en conséquence. De plus, de nombreux résineux pètent, ce qui propulse dans l'air de menus fragments incandescents, avec le risque de brûlures ou d'incendies qu'ils entraînent.

A l'état sec, quelle qu'en soit son essence, tout bois brûle. Isolé par contre, un bout de bois s'éteint, sauf s'il est assez gros, donne de la braise et est attisé par un courant d'air. Placé sous un bon feu, tout bois, si humide et si vert soit-il, brûle sans problème. La sève et l'humidité s'évaporent alors en provoquant une épaisse fumée.

	Durée de combustion			Type de feu		
	Courte	Moyenne	Longue	Braise	Flamme vive	Fort chaleur
Aulne		X			X	X
Bouleau		X			X	X
Charme			X	X		X
Châtaigner			X	X		X
Chêne			X	X		X
Aubépine		X				X
Erable		X		X		X
Frêne		X		X		X
Hêtre			X	X		X
Orme			X	X		X
Noisetier	X					X
Peuplier	X					
Résineux	X				X	
Saule	X					
Tilleul	X					X

• Quelques « trucs » pour l'allumage

- ✓ Ne te presse pas: construis avec patience ton feu après avoir sélectionné soigneusement des petites branches bien sèches et mortes pour le lancer.
- ✓ Choisis un endroit bien dégagé (surtout par grand vent).
- ✓ Utilise du papier journal pour démarrer (ou, à défaut, de la paille, des copeaux, des brindilles...).
- ✓ Sur un sol détrempé, fais un plancher de branches.
- ✓ Croise le bois et donne lui prise au vent, bref, n'étouffe jamais le feu.

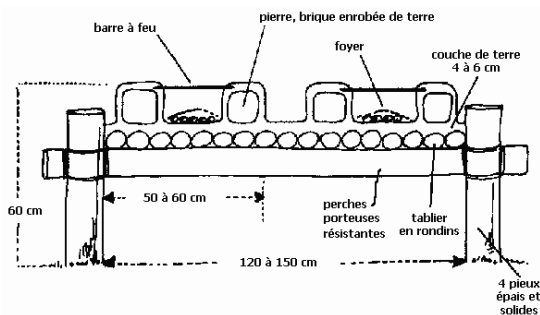


• Quelques remarques

- ✓ Ne fais un feu que si tu en as la permission.
- ✓ Aie toujours de l'eau à proximité.
- ✓ Circonscrie le avec des pierres.
- ✓ Dégage l'endroit pour éviter que le feu ne se propage.

• La table à feu

C'est un outil génial. Elle te permettra de cuisiner comme à la maison. Pour voir comment la construire, regarde le schéma suivant:



V. COMMUNICATION

• *Le morse*

Avant l'apparition de tous les moyens de communication ultra-performants actuels, le morse était, avec le sémaphore (version occidentale des fumées des indiens), le moyen le plus efficace de transmission à distance.

Il a été inventé par Samuel Morse, physicien américain du 19^{ème} siècle. Malgré son grand âge, il resta d'application chez les scouts (cf. le chapitre sur les signaux de camp). Le morse est donc une méthode consistant à traduire chaque lettre de l'alphabet par un coup de sifflet, tantôt « — » (tââât), tantôt « . » (tit), de façon à former des mots et des phrases compréhensibles par quelqu'un se trouvant à quelques centaines de mètres de l'émetteur. La nuit, le sifflet sera remplacé par une lampe de poche.

Afin de retenir chaque lettre, il existe un système pratique: à chaque lettre correspond un mot d'autant de syllabes que la lettre a de signes; un « — » correspond à une syllabe contenant un « o », tandis qu'un « . » correspond à une syllabe sans « o ». Observez plutôt:

Lettre	Mot	Morse	Lettre	Mot	Morse
A	Allo	. —	N	Noël	— .
B	Bonaparte	— . . .	O	Ostrogoth	— — —
C	Coca-cola	— . — .	P	Philosophe	. — — .
D	Docile	— . .	Q	Quoquorico	— — . —
E	Est	.	R	Ramoneur	. — .
F	Farandole	. . — .	S	Sardine	. . .
G	Gondole	— — .	T	Thon	—
H	Hilarité		U	Union	. . —
I	Ici	. .	V	Valparaiso	. . . —
J	Jablonovo	. — — —	W	Wagonpost	. — —
K	Koh-i-nor	— . —	X	Xocadéro	— . . —
L	Limonade	. — . .	Y	Yoshimoto	— . — —
M	Moto	— —	Z	Zoroastre	— — . .

- ✓ « — » est trois fois plus long que « . »
- ✓ Entre deux signes d'une même lettre, le temps est celui d'un « . »
- ✓ Entre deux lettres d'un même mot, le temps est celui d'un « — »
- ✓ Entre deux mots, le temps est celui de « — — — »

Chiffre	Morse	Chiffre	Morse
1	. — — — —	6	—
2	.. — — —	7	— — . . .
3	... — —	8	— — — . .
4	 —	9	— — — — .
5		10	— — — — —

Voici un tableau de déchiffrement rapide des messages. Son utilisation est simple: tu pars d'en haut et tu descends vers la gauche ou la droite selon ce que tu entends (à gauche pour un . et à droite pour un —).

E								T							
I				A				N				M			
S	U			R	W			D	K			G	O		
H	V	F	///	L	///	P	J	B	X	C	Y	Z	Q	///	///

Voyons enfin un tableau reprenant quelques codes spéciaux importants:

Code	Signification
.....	Erreur
— . — . —	Début de message
. — . — .	« à vous »
... — . —	« terminé »
. — ...	« attendez »
... — .	« tout compris »
.. — — ..	« pas compris, répétez »
— ... —	STOP, nouveau paragraphe
.... — ..	« plus lentement »
... — — — ...	SOS

- ***Les signaux de camp***

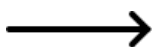
Ce sont des signaux en morse, sifflés par un chef. Ils sont utilisés au camp pour faciliter la communication entre le staff et la troupe. Pour rappel, un . (tit) correspond à un sifflement court tandis qu'un — (taat), correspond à un sifflement long (l'équivalent en durée de trois .).

Avertissement	. —
Rassemblement	. — .
Appel des CP's	— . — .
Inspection	.. — .
Veillée	... —
Lever	. — ..
Appel d'un scout	...
Alerte	 (etc.)
Couvre-feu	—————
Intendance	..
Bidouilles	— ...
Un scout, une casserole	—
Deux scouts, deux casseroles	— —



- ***Les signes de piste***

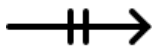
Dans certains grands jeux, en hike et dans bien d'autres situations, tu seras amené à suivre ou à tracer une piste. Voici une liste non exhaustive des principaux signes de piste utilisés ainsi que leur signification. Ces signes sont tracés dans le sol, écrits à la craie sur un support visible, ou peuvent être réalisés à partir d'éléments de l'environnement (branche d'arbre, herbes, cailloux, etc.).



Direction à suivre. Il se place généralement aux carrefours lors de changement de route. Le nombre de flèches (--> ; -->> ; -->>>) indique la vitesse à laquelle avancer (respectivement marcher, pas scout et course).



Fausse piste. Indique une mauvaise direction. Se place généralement à l'entrée des chemins croisés.



Obstacle à franchir. Indique que la piste passe par un obstacle (rivière, tronc d'arbre, éboulis, ...) qu'il est nécessaire de franchir.



Message à 3 pas. Indique la présence d'un message caché à trois pas dans la direction de la flèche.



Fin de piste. Indique la fin du balisage de l'itinéraire.



Campement dans cette direction. Indique la direction du campement et peut être accompagné de la distance qu'il reste à faire.



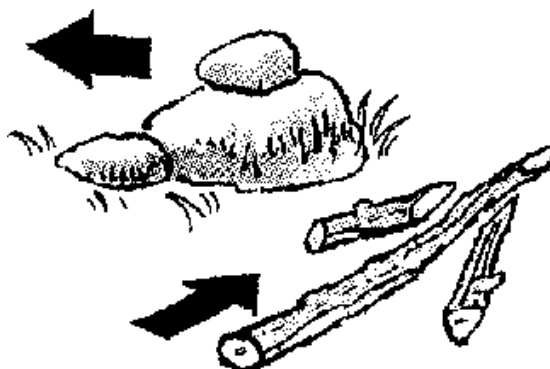
Danger. Indique un danger sur le chemin ou dans les alentours.



Eau non-potable. Indique un point d'eau non potable.



Eau potable. Indique un point d'eau potable.



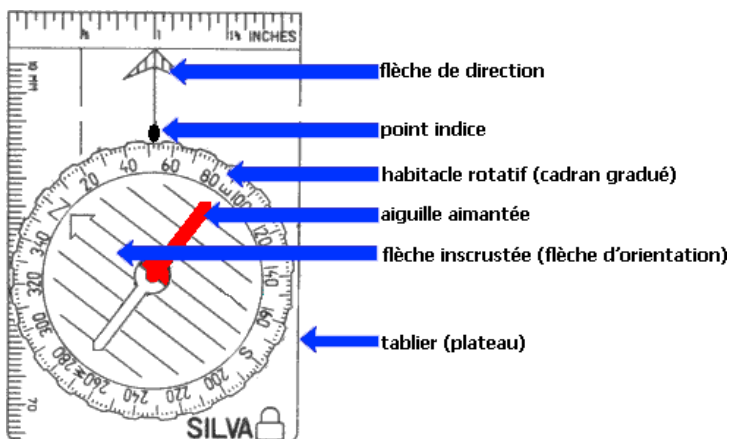
VI. ORIENTATION

Savoir t'orienter dans la nature te sera utile à plus d'une occasion et te donnera une importante indépendance. Deux outils te seront indispensables: une boussole et une carte.

- ***La boussole***

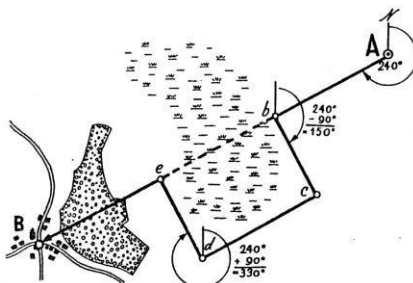
Elle n'est rien de plus qu'une aiguille aimantée placée sur un cadran. Celle-ci, après quelques oscillations, indique le Nord magnétique, qui se trouve à quelques degrés à l'ouest du Nord géographique. Cette différence est indiquée sur toutes les cartes d'Etat-Major et te permet d'orienter proprement ta carte (le Nord est toujours au-dessus de la carte). Ta boussole te servira aussi pour faire des azimuts.

Sur le cadran tournant de ta boussole sont indiqués les degrés ($^{\circ}$) allant de 0 à 360. Chaque degré indique une « direction » par rapport au Nord ($0^{\circ}=N$, $90^{\circ}=E$, $180^{\circ}=S$, $270^{\circ}=O$)



Pour pouvoir faire un azimuth, tu dois disposer de trois éléments: un point de départ (point de station), un degré (direction) et une distance. Tu dois alors te rendre au point de départ, pointer la direction par rapport au Nord et avancer dans cette direction en vérifiant la distance parcourue. Si la distance est importante, veille à prendre un point de repère se situant dans la bonne direction et à faire ton trajet en plusieurs étapes (en prenant chaque fois un nouveau repère). Pour le viser, tiens ta boussole à bout de bras et tire vers toi la cordelière afin de guider ton oeil.

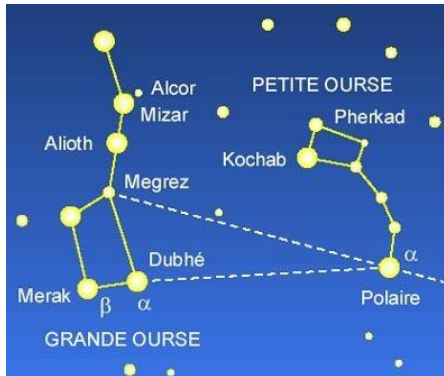
En cas d'obstacle, dirige-toi dans une direction à 90° de ton azimuth initial en comptant tes pas. Ensuite, reprends ton azimuth et franchis l'obstacle. Pour finir, suis l'azimut à 90° en parcourant la même distance qu'à l'aller. Ainsi, tu te retrouveras exactement sur la trajectoire de ton azimuth initial. En ayant effectué un azimuth parallèle.



- **Trouver le Nord sans boussole**

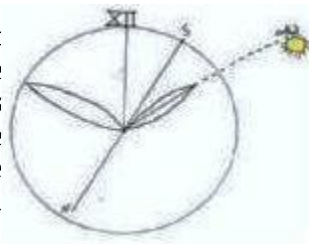
Comment s'orienter si tu ne disposes pas de boussole ? Le plus simple est trouver le Nord (à partir de là tu pourras en déduire toutes les autres directions). Pour trouver le nord sans boussole, il existe plusieurs techniques différentes qui ont chacune leurs qualités et leurs défauts. Voici quelques « trucs » pour t'aider à te repérer sans boussole.

Tout d'abord en cas de nuit claire tu pourras observer les **étoiles** et une en particulier : l'Etoile polaire. Celle-ci indique le Nord. Pour la trouver, il faut te servir des constellations de la Grande et de la Petite Ourse (respectivement le grand et le petit chariot). La Grande Ourse est généralement plus facile à trouver que la Petite Ourse. Pour trouver l'Etoile polaire, il te suffit de projeter 5 fois la base du chariot de la Grande Ourse (cfr dessin). Celle-ci brille généralement plus fort que les autres étoiles environnantes.



Il est également possible de trouver le nord grâce aux **troncs d'arbres**. En effet, les veines de l'écorce des arbres sont plus serrées du côté Nord. De même, on trouve généralement plus de mousse de ce même côté.

Si tu disposes d'une **montre**, celle-ci pourra également se révéler forte utile. Oriente la petite aiguille vers le soleil de façon à ne plus voir son ombre. La direction nord-sud est alors indiquée par la bissectrice de l'angle formé par la petite aiguille et la ligne du chiffre 12, le sud étant du côté de la pointe de l'aiguille. Attention cette technique n'est valable que dans la zone tempérée de l'hémisphère nord.



Latitude=+48° :: Longitude=2° :: dimanche 12 novembre 2006 :: 22h00 (heure locale) ::

Chien de Chase
Grande Ourse
Petite Ourse
Girafe
Céphée
Cassiopee
Lézard
Renard Flèche
Dauphin
Aigle
Petit Cheval
Pégase
Poissons
Baleine
Verseau
Capricorne
Poisson Austral
Sculpteur
Fourneau
Eridan
Taureau
Persée
Cocher
Géméaux
Orion
Couronne Boréale
Lune

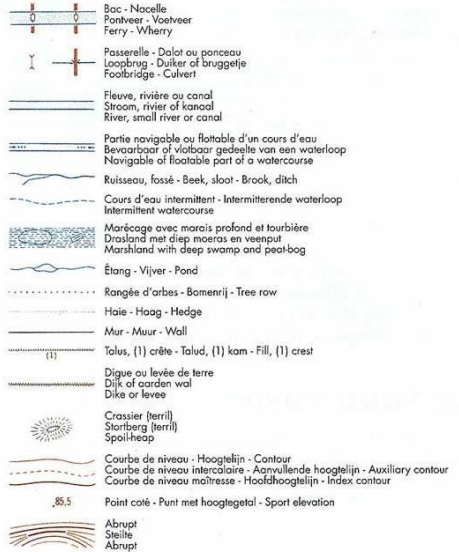
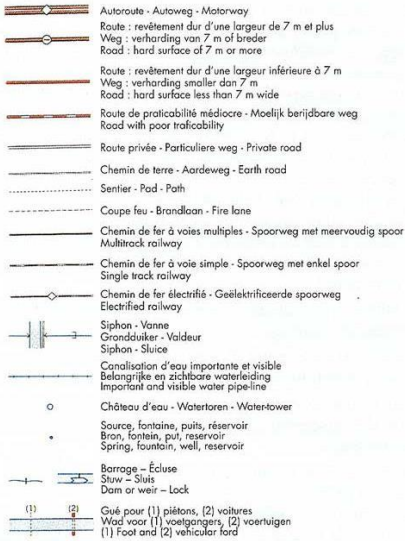
magnitude max : 6.5
135% étoiles affichées

Copyright : www.Astronomie.Net

La carte est, en réduction, la projection horizontale d'une portion de terrain. C'est donc un plan fidèle sur lequel est représenté en deux dimensions ce qui, sur le terrain, l'est en trois dimensions.

-83-

Voici une légende de carte d'état-major, modèle auquel tu seras le plus souvent confronté :



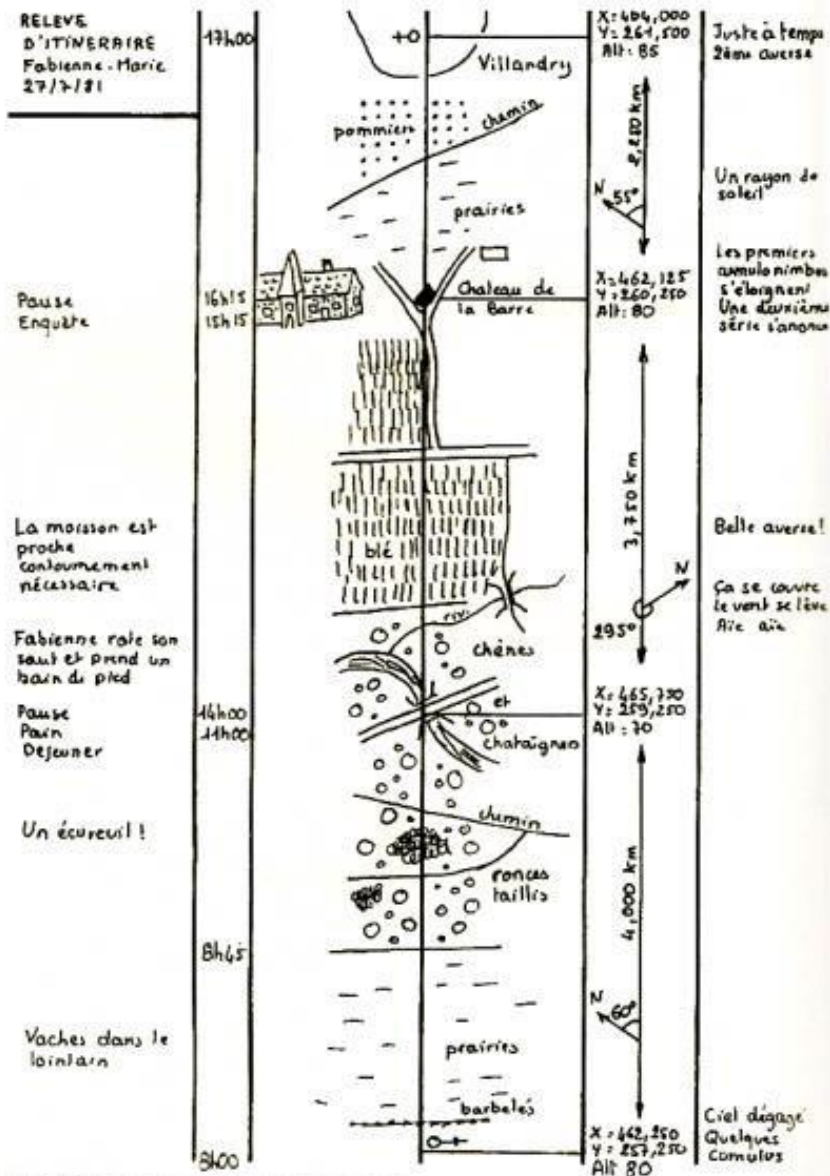
- *Le relevé d'itinéraire*

Un relevé d'itinéraire est un schéma représentant la route que tu auras parcourue mais projetée sur une ligne droite. Cela peut te paraître très bizarre et difficile à construire mais détrompe toi. Les tournants seront représentés par une modification de la direction du Nord). Construire un relevé d'itinéraire est assez simple à faire. Toutefois il faut veiller à respecter l'échelle et à relever régulièrement la direction du Nord.

Voici comment procéder :

- Sur une feuille de papier, tu traces une ligne droite au milieu de la feuille et dans le sens de la longueur.
- Tu choisis une échelle.
- Tu étalannes ton pas (un pas = X centimètres)
- Au point de départ, tu places ta feuille parallèle à l'axe de la route et tu indiques par une flèche la direction du Nord
- Tu parcoures 50 ou 100 mètres et tu procèdes de même.

A gauche et à droite de la ligne, tu indiques les détails (maison, colline, ferme,...) que tu as rencontrés. N'oublie pas également d'indiquer les carrefours.



- ***Le Croquis topographique***

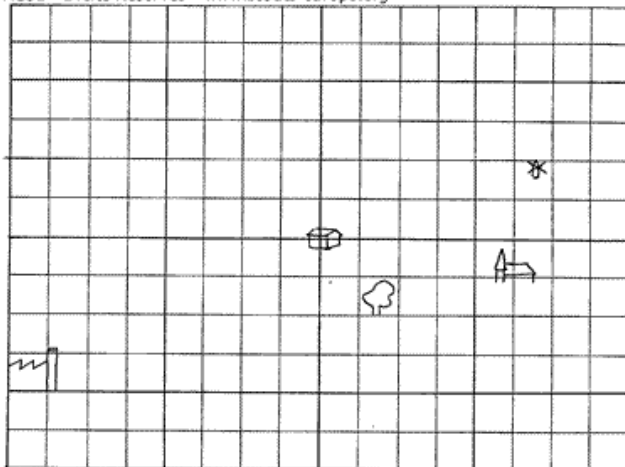
Le croquis topographique est un plan d'un lieu (généralement un carrefour). Pour le construire, on relève à la boussole les azimuts des différentes routes et des points particuliers. Les distances seront calculées au pas étalonné et transposées à l'échelle du croquis.

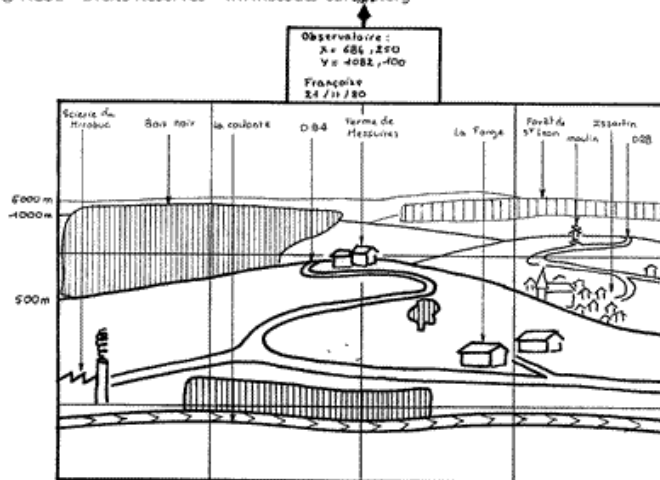
Tu utiliseras des symboles courants et tu en donneras une légende. Tu n'oublieras pas de mentionner l'échelle choisie ni d'indiquer la Rose des Vents.

- ***Le croquis panoramique***

C'est un dessin en perspective d'un paysage. Tu y indiqueras les choses telles que tu les vois. C'est en quelque sorte une "photo". Il est indispensable d'ombrer le dessin pour donner du relief. Tu dois placer sur ton croquis une Rose des Vents pour indiquer le Nord.

© AGSE - Droits Réservés - www.scouts-europe.org





VII. SANTE

- ***Le tabac***

A l'heure actuelle, il n'est plus nécessaire de rappeler les méfaits de la cigarette. Fumer, c'est mettre sa vie et sa santé en danger. Il te faut aussi tenir compte des autres, qui n'ont pas à subir les conséquences néfastes de ton tabagisme. Il est donc exclu de fumer chez Tibéris et, pire encore, d'entraîner les autres à le faire.

- ***L'alcool***

L'alcool est un fléau qui, lui aussi, peut tuer. Cette simple considération, combinée avec l'antinomie évidente entre l'alcool et le scoutisme font qu'il est tout naturellement interdit de séjour à la Troupe et que sa consommation à quelque degré que ce soit entraîne le renvoi immédiat du scout.

- ***L'hygiène au camp***

Trop souvent, les camps sont prétextes à un laisser-aller au niveau de l'hygiène corporelle. Il est dommage de constater que parfois des scouts ne se brossent plus les dents, ne se lavent plus les mains avant de manger... Vivre en communauté implique le respect d'un minimum d'hygiène.



VIII. SECOURISME

Avant d'aborder quelques situations qui peuvent se présenter, il nous faut faire deux remarques préalables fondamentales:

- ✓ Avant de soigner les blessures, il faut, dans la mesure du possible, se laver soigneusement les mains et utiliser du matériel stérile afin de ne pas apporter des germes d'infection
- ✓ Si le moindre doute subsiste à la vue d'une blessure, n'hésite jamais à appeler un médecin

• *Procédures à suivre en cas d'accident*

Précautions:

- ✓ Vis-à-vis de toi-même: C'est d'abord en te sauvant toi-même que tu pourras par la suite sauver d'autres personnes
- ✓ Vis-à-vis des autres: Protège les victimes de toute autre « agression » extérieure qui pourrait à nouveau subvenir (ex: dans un accident de la route, veille à baliser l'endroit pour éviter que d'autres voitures ne viennent s'y imbriquer)

Va voir les victimes:

- ✓ Evaluer l'état de la victime (ce qu'on appelle le bilan primaire). Il faut vérifier dans l'ordre:
 - ✕ La **conscience** de la victime en lui posant des questions ou en la pinçant. Si elle répond aux questions ou réagit aux pincements, elle est consciente.
 - ✕ La **respiration** en relâchant ce qu'on appelle les « 4C » (le Col, la Cravate, la Ceinture, le Corset), en mettant la main sur la poitrine du blessé ou en vérifiant s'il y a de la buée sur le cadran d'une montre placée devant la bouche et le nez.
 - ✕ La **circulation** en prenant le pouls de la victime, en posant l'index et le majeur sur les veines de la face intérieure du poignet dans la « gouttière » (surtout pas avec le pouce: tu risquerais de prendre ton pouls et non celui de la victime. Si le pouls n'est pas détectable de cette manière, prends le en utilisant ton majeur et ton index mais en les posant juste à gauche ou à droite de la pomme d'Adam de la victime ou à la hauteur de la carotide.

Appele immédiatement le 112:

- ✓ Indique
 - ✕ La localisation précise de la victime,
 - ✕ Le nombre de blessés et leur état,
 - ✕ Le type d'accident (feu, sportif, route, gaz...).
- ✓ Demande ce qu'il faut faire pour venir en aide au blessé

Effectue le « bilan secondaire »:

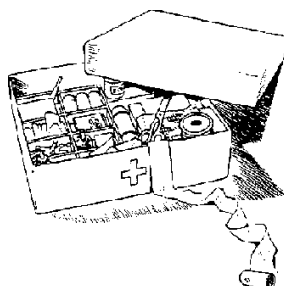
- ✓ Contrôle l'évolution des fonctions vitales (conscience, respiration, circulation) toutes les deux-trois minutes
- ✓ Pose des questions pertinentes pour garder la personne éveillée tout en facilitant le diagnostic du médecin
- ✓ Occupe toi des petites blessures (compresser les hémorragies...)

Remarques:

- ✓ Ne déplace pas le blessé avant de connaître la nature exacte de ses blessures (sauf pour le préserver d'un danger)
- ✓ Si vraiment, un déplacement est indispensable, tire-le dans le sens de la longueur à l'aide d'une couverture que tu auras glissée avec prudence sous lui.
- ✓ Ne le plie en aucun cas en deux. Il doit toujours être allongé complètement ou à demi.

• *Trousse de secours*

Même si l'infirmier de Troupe est toujours à votre disposition avec une infirmerie bien fournie, chaque patrouille doit avoir sa propre trousse de secours, et ce, pour le hike et autres week-ends de patrouille. Voici, repris ici, les accessoires indispensables:



- ✓ pansements adhésifs assortis (pour les petites blessures)
- ✓ compresses de gaze stérile (10x10cm) en emballage individuel, pour nettoyer pansements et plaies
- ✓ rouleaux de gaze stérile de 5cm de large et de plusieurs mètres de long, pour maintenir les pansements stériles
- ✓ petite bouteille de désinfectant léger (demandez conseil au pharmacien)
- ✓ pommade antihistaminique pour les piqûres d'insecte
- ✓ pommade pour coups de soleil/brûlures
- ✓ pommade pour les foulures
- ✓ paire de ciseaux (réservée exclusivement à la trousse infirmerie)
- ✓ pince à épiler
- ✓ paquet d'aiguilles
- ✓ bon thermomètre
- ✓ boîte d'allumettes (à laisser dans la boîte à pharmacie)
- ✓ lampe de poche (à laisser dans la boîte à pharmacie)
- ✓ papier et crayon (à laisser dans la boîte à pharmacie)

• *Atteintes graves*

Trouble	Définition	Symptômes	A faire
État de choc commotions	Troubles caractérisés par une atteinte circulatoire dont les éléments principaux sont: cœur, sang, vaisseaux	Sueurs, traits tirés, lèvres sèches, les extrémités deviennent bleues, chute de tension, fréquence respiratoire augmente, pouls augmente ou diminue fortement, agitation, prostration, pâleur au visage	- faire les 4C - si la victime est consciente, la mettre en position canif (jambes surélevées et tête en hyper-extension) - couvrir la victime - lui parler et la garder éveillée - surveiller les fonctions vitales - ne pas donner à boire et à manger
Traumatisme crânien		Évanouissements fréquents, écoulement	- allonger le blessé - couvrir la victime

		de sang par la bouche, le nez ou les oreilles, pouls rapide mais faible, dilatation inégale des pupilles, paralysie des extrémités, maux de tête, vertiges	- s'il est inconscient, tourner doucement sa tête sur le côté - s'il est conscient, lui parler et le garder éveillé - surveiller les fonctions vitales - ne jamais donner à boire
Hémorragies	Écoulement de sang hors des vaisseaux sanguins suite à une rupture d'un vaisseau soit artériel (sang rouge, rouge clair) soit veineux (sang bleu, rouge foncé)		Hémorragie externe (visile) - mettre le blessé en position canif (sauf si blessure à la tête) - se laver les mains - comprimer fortement la plaie à l'aide d'une compresse stérile. Quand la compresse est pleine de sang, la laisser et la superposer d'une autre - surélever et plier le membre atteint (sauf fracture) - Ne jamais faire de garot
			Hémorragie interne - traiter comme un état de choc
brûlures	Lésion de la peau provoquée par de nombreuses causes (lien commun: la chaleur)	(1er degré) peau douloureuse, rouge et gonflée	- Passer la brûlure 10min sous l'eau courante et la laisser à l'air libre. - appliquer de la flamazine
		(2e degré) peau douloureuse, un peu rouge et une cloche se forme	- Passer la brûlure 10min sous l'eau courante et la laisser à l'air libre. - si la taille de la brûlure est supérieure à la paume de la main, consulter un médecin
		(3e degré) douleur moins forte, peau noirâtre, carbonisée	- Protéger la brûlure avec un pansement propre - Appeler le 112

• *Atteintes sans gravité*

Attention: on a toujours recours à un médecin, sauf pour les cas simples, parfaitement identifiés et exempts de risques de complication (l'apparition de fièvre, de rougeurs autour des blessures, de raideurs des membres, ne sont pas de symptômes à prendre à la légère).

Trouble	Symptômes	A faire
Coup de chaleur - insolation	- le sujet est faible, irritable - il souffre d'éblouissements et de nausées - perte de connaissance - plus de transpiration - peau sèche et chaude - température monte en flèche (41° et plus)	- donner de l'aspirine - le rafraîchir au plus vite - l'étendre à l'ombre - surélever sa tête et ses épaules - envelopper sa tête dans des serviettes mouillées et le corps dans un drap imbibé d'eau froide - masser ses jambes en remontant vers le cœur - ne rien donner à boire - appeler un médecin
Ampoules - cloches		- si elle risque d'éclater, laver l'ampoule et la zone de peau environnante avec de l'eau et du savon - appliquer un désinfectant léger autour des bords de l'ampoule - la percer à la périphérie à l'aide d'une aiguille stérilisée sur une flamme d'allumette et essuyée sur de la gaze stérile - appuyer doucement sur la cloche pour en exprimer le liquide - poser un pansement stérile
		- si elle a déjà éclaté, laver doucement la plaie avec de l'eau et du savon - la recouvrir d'un pansement stérile
Coupures, égratignures, éraflures, échardes		- Pour diminuer les risques d'infection, se laver les mains avant de toucher la plaie. Si possible, faire légèrement saigner la plaie - Prendre un morceau de gaze stérile et nettoyez les bords de la plaie avec du savon

		et de l'eau courante (ne jamais frotter vers le centre de la blessure mais vers l'extérieur) - Quand le pourtour est propre, nettoyer la plaie pendant 5min avec de l'eau courante et du savon en changeant de compresse à chaque opération - Enlever les saletés à l'aide d'une pince stérilisée avec des flammes d'allumette et essuyée sur un morceau de gaze stérile. - badigeonner la plaie et ses abords avec une compresse de gaze stérile imbibée d'un désinfectant léger - Une fois le désinfectant sec, recouvrir la peau d'une compresse de gaze stérile, appliquée soigneusement avec une bande ou un pansement adhésif
Infections	- zone rougeâtre autour de la plaie - filets rouges partant de la blessure et remontant le long du bras ou de la jambe - enflure autour de la plaie, frissons, fièvres	- utiliser un désinfectant incolore (si possible) pour faciliter le diagnostic du médecin - Faire venir le médecin
Corps étranger dans l'oeil		- ne pas frotter l'oeil - fermer les yeux du sujet pour que les larmes chassent le corps étranger - saisir la paupière supérieure par les cils et la passer de bas en haut sur la paupière inférieure pour expulser la particule étrangère - prendre un compte gouttes oculaire et laver l'oeil abondamment avec de l'eau claire ou une solution saline stérile, tout en faisant battre rapidement la paupière dans le liquide - se laver les mains et examiner l'oeil (abaïsser la paupière inférieure et retourner la paupière supérieure. Si la particule de trouve sous l'une des deux, essayer de la retirer avec le coin d'un mouchoir propre que vous aurez trempé dans l'eau - si elle colle au globe oculaire, ne pas y toucher. Mettre un bandeau stérile sur l'oeil et consulter un médecin
Diarrhée		- diète de 18 à 24h

		- toutes les heures ou après chaque selle, donner un thé léger, du bouillon salé ou de l'eau (tièdes) - garder le sujet au lit - quand la diarrhée a cessé depuis 18 heures, commencer à alimenter le sujet régulièrement (pain grillé, riz bien cuit, flan...) - Eviter les mets épicés et ne pas donner de laxatifs - si la diarrhée persiste, consulter un médecin - si la diarrhée est accompagnée de fièvres, consulter <u>immédiatement</u> un médecin
Entorses, foulures		- surélever l'articulation jusqu'à ce que le malade soit dans une position confortable - appliquer sur l'entorse une compresse froide (glaçons) pour soulager la douleur et diminuer l'enflure - 2h plus tard, appliquer une pommade et masser lentement et doucement pour activer la circulation sanguine - Radiographier si l'entorse est grave pour s'assurer qu'il n'y a pas de fracture
Fièvre	- température non comprise entre 36,5 et 37,5°	- si peu de fièvre (38°max) et pas d'autres symptômes, le garder au lit, le couvrir légèrement, lui donner beaucoup à boire et l'alimenter de façon raisonnable en suivant son appétit - si température élevée (39° et plus), passer une éponge trempée dans l'eau fraîche sur le corps du malade pour le soulager, l'installer dans un endroit frais et appeler le médecin - si fièvre forte, persistante ou accompagnée d'autres symptômes, consulter immédiatement un médecin
Morsures de chien ou de chat		- si peu profonde, laver la plaie immédiatement à l'eau courante pour éliminer la salive de l'animal - tamponner-la pendant 5 minutes avec une compresse de gaze trempée dans de l'eau très savonneuse - rincer sous l'eau courante et panser

		- consulter un médecin (il prendra des mesures pour éviter éventuellement le tétanos ou la rage)
Morsures de serpent		- obliger la victime à s'étendre pour ralentir la circulation sanguine et éviter la propagation du venin dans l'organisme - si venimeux (élançements, enflure, décoloration de la zone atteinte, pouls faible et rapide, pâlessement, affaiblissement, nausées, vomissements), appliquer sa bouche sur la plaie et aspirer le venin puis se rincer la bouche à l'eau (même s'il n'y a pas de danger) - continuer les suctions pendant 1/4h au moins - appliquer pendant deux heures de la glace pilée enveloppée dans un linge sur la morsure - confier le blessé à un médecin le plus tôt possible - emporter le serpent chez le médecin (si vous l'avez tué)
Piqûres (abeille, guêpe, frelon)		- enlever le dard - glacer l'endroit de piqûre - mettre une pommade antihistaminique - En cas d'allergie, aller immédiatement à la clinique
Saignement de nez		- faire asseoir la victime - pencher sa tête en avant afin d'éviter que le sang ne coule dans sa gorge - pincer le nez jusqu'à l'arrêt du saignement - placer une compresse froide sur la partie osseuse du nez - consulter le médecin si le saignement dure plus de 15 minutes
Syncope	- respiration et pouls faibles - visage pâle - front couvert de sueur	- quand le sujet se sent défaillir, le faire s'asseoir sur une chaise ou le coucher par terre - étendre le malade sur le dos en position canif - déserrer ses vêtements - appliquer des compresses froides sur son visage et son front

- si l'évanouissement dure plus de 5 minutes, bien couvrir le sujet et faire immédiatement venir un médecin

- **Téléphones d'urgence**



Accident? Agression?
Un seul numéro d'appel en Europe

112



Ambulance & Pompiers

100



Police

101

Police



Croix-Rouge

Croix-Rouge
Aide et intervention en cas de sinistres et catastrophes 105



Centre Antipoisons

070 245 245



Centre des brûlés

Bruxelles

02 268 62 00

Liège

04 366 72 94

Charleroi /

Namur

071 44 80 00

Arlon

04 366 72 94

Mons

071 44 80 00

Chapitre 4



Progression

INTRODUCTION

Voici une liste des épreuves qui te seront proposées et la façon dont nous fonctionnons à la Troupe.

Le TOTEM : La Totémisation a pour but de marquer l'intégration et l'accueil du nouveau scout dans la troupe, en acquérant un nom d'animal, il fait partie de la tribu. Ce nom d'animal marque bien la différence entre les liens qui peuvent exister chez les scouts et ceux en dehors des scouts. Au sein de la troupe il sera toujours appelé par son totem, animal qui le représente essentiellement physiquement. C'est une marque du scoutisme que l'on garde à vie.

Le Quali : La qualification est une autre étape dans la vie scout qui se situe dans la prolongation de la totémisation et de la promesse. Elle a lieu normalement en 3ème année à la troupe pour pouvoir passer sa qualification. La qualification est une épreuve de réflexion, où le scout va devoir faire le point sur sa vie et ce qui l'entoure. Au terme de cet épreuve le scout se verra attribué un qualificatif par les chefs et autres scouts déjà qualifiés.

Plusieurs épreuves ainsi que des textes vont aider le scout dans son cheminement.

Un texte fort connu parmi la communauté scout est celui de **Rudyard Kipling** :

« Être un homme » que vous pouvez retrouver ci-dessous :

*Si tu peux voir détruit l'ouvrage de ta vie
Etsans dire un seul motte mettre à rebâtir,
Ou, perdre d'un seul coup le gain de cent parties
Sans un geste et sans un soupir ;*

*Si tu peux être amant sans être fou d'amour,
Si tu peux être fort sans cesser d'être tendre
Et, te sentant haï sans haïr à ton tour,
Pourtant lutter et te défendre ;*

*Si tu peux supporter d'entendre tes paroles
Travesties par des gueux pour exciter des sots,
Et d'entendre mentir sur toi leur bouche folle,
Sans mentir toi-même d'un seul mot ;*

*Si tu peux rester digne en étant populaire,
Si tu peux rester peuple en conseillant les rois
Et si tu peux aimer tous tes amis en frère
Sans qu'aucun d'eux ne soit tout pour toi ;*

*Si tu sais méditer, observer et connaître
Sans jamais devenir sceptique ou destructeur ;
Rêver, mais sans laisser ton rêve être ton maître,
Penser sans n'être qu'un penseur ;*

*Si tu peux être dur sans jamais être en rage,
Si tu peux être brave et jamais imprudent,
Si tu sais être bon, si tu sais être sage
Sans être moral ni pédant ;*

*Si tu peux rencontrer Triomphe après Défaite
Et recevoir ces deux menteurs d'un même front,
Si tu peux conserver ton courage et ta tête
Quand tous les autres les perdront,*

*Alors, les Rois, les Dieux, la Chance et la Victoire
Seront à tout jamais tes esclaves soumis
Et, ce qui vaut mieux que les Rois et la Gloire,*

Tu seras un Homme, mon fils.

Le Tenderfoot : C'est la base de ta formation scout. Tu y acquerras les notions principales du scoutisme et tu seras amené à réaliser certaines tâches en rapport avec celles-ci (nœuds,...). Nous te conseillons fortement de passer cette épreuve dès ta première année et surtout lors du camp.

La Promesse : Il s'agit d'un engagement personnel que tu prends devant la Troupe au grand complet. Au cours d'une cérémonie présidée par notre aumônier, tu réfléchiras à ton parcours chez les scouts et à ce qu'il signifie pour toi. C'est un choix tout à fait personnel (tu peux décider librement de ne pas la faire) que tu feras généralement lors de ton deuxième camp.

La Seconde Classe. Le passage de la seconde classe vise à approfondir tout ce que tu auras appris lors de ton Tenderfoot (Que tu dois avoir au préalable) et à faire de toi un scout encore plus complet.

La Première Classe : C'est le point culminant de ton parcours scout. Seuls les scouts les plus motivés l'obtiendront.

Pour chacun de ces stades de ta progression au sein de la Troupe (excepté la promesse, le totem et le quali), tu commenceras par faire ta demande à ton CP (si tu es toi-même CP ou si celui-ci n'est pas titulaire du badge demandé, tu te dirigeras plutôt vers le staff). Celui-ci prendra alors ton carnet et ton cas sera discuté le soir même en Cour d'honneur (Ils décideront des épreuves que tu devras passer). Le lendemain, lors du rassemblement matinal, les chefs te rendront ton carnet avec quelques explications. Tu passeras ensuite toutes tes épreuves devant ton CP ou un chef. Un fois celles-ci accomplies, la Cour d'honneur approuvera ta réussite et te remettra ton insigne.

III. LA PROMESSE

- **Qu'est-ce que la promesse?**

La promesse, c'est dire à la Troupe, à ta patrouille, mais aussi à toi-même: « Oui, j'ai vu ce que sont la vie et surtout l'esprit scout, j'y adhère et je veux m'engager à fond dans cette voie ». Cela signifie aussi que tu feras tout pour rester fidèle à cet esprit d'entraide, d'amitié, de tolérance et que tu tenteras de l'appliquer coûte que coûte, en bref, que tu t'efforceras de respecter cette fameuse loi scout. Evidemment, il faut donc que toutes ces choses te plaisent, te conviennent, que tu t'y reconnais. La promesse est donc un choix, absolument pas une obligation. C'est un engagement de toi-même envers la Troupe, le staff, les autres scouts et, comme le dit le texte que tu prononceras lors de la cérémonie, « envers Dieu, l'Eglise catholique, le Roi et la Belgique ». Il faut donc que tu réfléchisses avant de t'engager dans ce cheminement.

- **Etapas de la promesse**

La demande: Si tu désires faire ta promesse, tu devras d'abord en faire la demande au Chef de Troupe (pas avant ton deuxième camp).

Parrainage: Il te faudra ensuite trouver un parrain de promesse, c'est-à-dire un scout (ou un chef) qui a déjà fait sa promesse, avec qui tu as certaines affinités et qui te préparera en te faisant part de son expérience.

Préparation: tu discuteras de ton engagement, en principe lors de l' « animation à la foi », avec le staff, l'aumônier, ton parrain... afin de préparer la cérémonie.

La cérémonie proprement dite: Elle aura lieu lors d'une messe célébrée par l'aumônier de la Troupe. Les scouts seront rassemblés au grand complet et en uniforme impeccable. Le CT demandera à ton CP s'il n'a pas un scout dans sa patrouille qui désire faire sa promesse. Celui-ci lui répondra: « Oui, X » et te conduira devant le staff en te prenant par l'épaule. Le CT te demandera alors tes motivations... Tu expliqueras alors ton engagement, basé sur un ou deux articles de la loi scout aux quels tu tiens particulièrement. Ensuite, entouré de ton parrain et de ton CP, une main posée sur la Bible et l'autre tenant le drapeau belge, tu réciteras le



traditionnel engagement de la promesse, écrit par Baden Powell lui-même.

*« Sur mon honneur et avec la grâce de Dieu, je m'engage
à faire de mon mieux pour servir Dieu, l'Eglise
catholique, le Roi et la Belgique, aider mon prochain en
toutes circonstances et observer la loi scout. »*

L'aumônier te proposera ensuite une bénédiction. Après cela, tu salueras le staff et puis la Troupe.

Chapitre 5



Chants

❖ **Cantique des patrouilles**

Seigneur, rassemblés près des tentes
Pour saluer la fin du jour,
Tes fils laissent leurs voix chantantes
Voler vers Toi, pleines d'amour :
Tu dois aimer l'humble prière
Qui de ce camp s'en va monter,
O Toi, qui n'avait sur la terre
Pas de maison pour t'abriter !

**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 !**

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

Refrain

Ô Toi qui veillais Tes apôtres
Et les bordais durant la nuit,
Défends notre camp et les autres
Des rondes du Malin Esprit !
Monte la garde, ô notre Guide,
Afin que nous puissions demain
Ouvrir des yeux toujours limpides
Devant l'Étoile du Matin

Refrain

❖ Chant de la promesse

Devant tous je m'engage
Sur mon honneur,
Et je te fais hommage
De moi, Seigneur !

**Je veux t'aimer sans cesse
De plus en plus.
Protège ma promesse,
Seigneur Jésus !**

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

Refrain

Fidèle à ma Patrie
Je le serai ;
Tous les jours de ma vie,
Je servirai.

Refrain

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

Refrain

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

Refrain

❖ Brabançonne

Pays d'honneur ô Belgique ô Patrie !
Pour t'aimer tous nos cœurs sont unis.
À toi nos bras notre effort et notre vie.
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit.
Tu vivras toujours fière et belle,
Plus grande en ta forte unité
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté

REMERCIEMENTS

Merci à la **Troupe du Campagnol** pour son aide précieuse à la rédaction de cet ouvrage, ils nous ont permis d'en faire, nous l'espérons, un ouvrage de qualité ! Ainsi qu'à la troupe Okavango qui a bien gentiment voulu partager son roadbook.

POUR EN SAVOIR PLUS...

Les différentes références reprises ici sont celles que nous avons utilisées pour rédiger cet ouvrage. Néanmoins, vous trouverez dans ces pages des informations plus exhaustives sur les différents sujets traités

- La publication *Arbre, mon ami* du ministère de la région wallonne, consultable ici: <http://environnement.wallonie.be/publi/dnf/arbre-mon-ami.pdf>
- Le site internet « Scoutopédia »: <http://fr.scoutwiki.org/Accueil>
- Concernant les nœuds, nous vous conseillons le *petit précis de Nœud-rologie* de la Fédération Catholique des Scouts Baden Powell de Belgique, consultable ici: http://www.lesscouts.be/fileadmin/documents/CO03_Nœuds_200106.pdf
- Concernant les différents croquis d'orientation: <http://www.scouts-europe.be/spip.php?article119&id=4&lang=fr>
- Le site internet de la Fédération Catholique des Scouts Baden Powell de Belgique: <http://www.lesscouts.be>
- <http://www.toujourspret.com/> (site très complet)

Ce livre n'est pas destiné à la vente
Il est réservé à l'usage de la Troupe Tibéris
50ème Unité Reine-Astrid

E-mail: troupetiberis@gmail.com

Road Book

Première édition

Juin 2019

Copyright ©

Troupe Tibéris

Louvain-La-Neuve