



Amicitia
& Fratritas
Scouta

WWW.SCOUT-AFS.BE

METHODE SCOUTE

LA MÉTHODE SCOUTE, QU'EST CE QUE C'EST ?

==>UN COCKTAIL ÉTONNANT GRÂCE À UNE RECETTE ÉTABLIE ET TESTÉE AVEC SUCCÈS DEPUIS 1907 , DONT BÉNÉFICIENT AUJOURD'HUI PLUS DE 28 MILLIONS DE JEUNES PARTOUT DANS LE MONDE !

QUELS EN SONT LES INGRÉDIENTS ?

- LE JEU
- LA VIE DANS LA NATURE
- L'AUTO-ÉDUCATION PAR L'ACTION
- LA PROMESSE ET LA LOI
- LE CADRE SYMBOLIQUE
- LA RELATION ÉDUCATIVE JEUNES/ADULTES
- LA VIE EN ÉQUIPE ET LE JEU DES CONSEILS
- LA PROGRESSION PERSONNELLE AUTOUR DES AXES DE... LES AXES DE DÉVELOPPEMENT COMPORTENT LA RELATION À SOI, À SON CORPS, AUX AUTRES, AU MONDE, AINSI QUE LA SPIRITUALITÉ ET L'AFFECTIVITÉ

MISSION :

=> SA MISSION : FAIRE GRANDIR DES GARÇONS ET DES FILLES POUR QU'ILS DEVIENNENT DES HOMMES ET DES FEMMES HEUREUX, UTILES, ACTIFS, ET ARTISANS DE JUSTICE ET DE PAIX.

=> CONTRIBUER AU DÉVELOPPEMENT DU POTENTIEL DE CHAQUE JEUNE ET L'AIDER À DEVENIR AUTONOME ET SOLIDAIRE, RESPONSABLE ET ENGAGÉ, ET MEMBRE À PART ENTIÈRE DE SA COMMUNAUTÉ.

DANS CHAQUE UNITÉ, LE CHEF OU LA CHEFTAINE APPLIQUE UNE PÉDAGOGIE DE L'EFFORT ET DU SAVOIR FAIRE EN VEILLANT À CE QU'ELLE SOIT LA PLUS PERSONNALISÉE POSSIBLE. ET C'EST LE JEUNE ÉCLAIREUR QUI S'ENGAGE PERSONNELLEMENT PAR SA PROMESSE : CHACUN EST ACTEUR DE SA PROPRE PROGRESSION.

LE GÉNIE DE LA MÉTHODE SCOUTE EST DE RÉUNIR DANS LA MÊME PATROUILLE (LA MÊME ÉQUIPE POUR LES GUIDES) DES GARÇONS (OU DES FILLES) DE 12 À 17 ANS. LES AÎNÉS SONT AMENÉS À DÉPASSER LES DIFFICULTÉS DE LEUR ÂGE POUR S'OCCUPER DES PLUS JEUNES. ILS SONT POUSSÉS À LA QUALITÉ, À L'EXIGENCE VIS À VIS D'EUX-MÊMES PARCE QUE LES PLUS JEUNES LES REGARDENT COMME DES GRANDS PLEINS DE SAVOIR, DE COMPÉTENCE ET DE MATURITÉ. QUANT AUX PLUS JEUNES, ILS SONT

APPELÉS À GRANDIR PAR L'EXEMPLE DE CES GRANDS FRÈRES OU DE CES GRANDES SŒURS QUI LES INITIENT PETIT À PETIT À L'ART DE DEVENIR DES HOMMES OU DES FEMMES DEBOUT.

LA NATURE ET L'AVENTURE



LE CADRE ? **LA NATURE**, TOUT SIMPLEMENT. LA NATURE EST À LA FOIS SUPERBE ET EXIGEANTE. AVOIR LA NATURE POUR CADRE, C'EST APPRENDRE À ÊTRE RESPONSABLE. LES ÉCLAIREURS VONT Y DÉVELOPPER DES CAPACITÉS D'OBSERVATIONS ET DE DÉBROUILLARDISES EN Y VIVANT LEURS ACTIVITÉS DURANT LES CAMPS ET LES WEEK-ENDS : INSTALLATIONS, VEILLÉE AU COIN DU FEU, GRANDS JEUX, OLYMPIADES, CONCOURS CUISINES, RANDONNÉES... TOUTE L'ANNÉE S'ORGANISE LA GRANDE AVENTURE QU'EST LE CAMP D'ÉTÉ.

LA CONQUÊTE DES CIMES, LA RÉALISATION D'UN PONT, D'UNE TOUR DE CHASSE..., LE SCOUTISME VIT LA GRANDE AVENTURE. ES-TU PRÊT À VIVRE CE GRAND JEU ?

LA PROGRESSION !

TU ES NOUVEAU ET TU VIENS JUSTE DE RENTRER À LA TROUPE. TU VAS, PENDANT LES PREMIERS WEEK-ENDS, DÉCOUVRIR LA GRANDE AVENTURE SCOUTE ET VOIR SI



SI CE MODE DE VIE TE CONVIENT, ALORS TU POURRAS ASPIRER À DEVENIR UN SCOUT, VIVRE À LA MANIÈRE ET SELON LES LOIS SCOUTES. TU VAS D'ABORD ABORDER UNE PÉRIODE D'OBSERVATION DE TROIS À SIX MOIS PENDANT LAQUELLE TU DEVRAS CHOISIR SI OUI OU NON TU DÉCIDES DE NOUS SUIVRE SUR LE CHEMIN TORTUEUX DE CETTE AVENTURE, ET ENSUITE PRONONCER TA PROMESSE.

POUR CELA, IL VA FALLOIR QUE TU NOUS PROUVES QUE **TU AS APPRIS COMMENT CAMPER, EXPLORER, ANIMER...** MAIS SURTOUT, IL FAUT QUE TU NOUS MONTRES À QUEL POINT TU AS ENVIE DE TE DONNER À FOND POUR LE FAIRE ET POUR PROGRESSER. TU VAS DONC DEVOIR PASSER DES ÉPREUVES QUE TOI ET TON CP CHOISIREZ. AU FUR ET À MESURE QUE TU LES ACCOMPLIRAS, TON CP LE NOTERA DANS TON **CARNET DE PROGRESSION**

LES 3 TIERS

L'ASPIRANCE SE COMPOSE THÉORIQUÉMENT DE TROIS TIERS :

- UN TIERS « ESPRIT SCOUT » : C'EST TON CP QUI REMARQUE SI TU T'INVESTIS UN MAXIMUM DANS TA PATROUILLE ET SI TU AS UN BON ESPRIT « SCOUT ». PRENDS BIEN TA PLACE DANS TA PATROUILLE
- UN TIERS « ÉPREUVES TECHNIQUES » QUE J'AI MENTIONNÉES CI-DESSUS ET QUE JE DÉTAILLERAI MIEUX APRÈS.
- ET POUR FINIR, UN TIERS « RAID ».

POUR VIVRE LA LOI SCOUTE, IL EST ESSENTIEL DE LA CONNAÎTRE ET DE LA COMPRENDRE. N'HÉSITE SURTOUT PAS À DEMANDER DE L'AIDE À QUELQU'UN POUR T'EN EXPLIQUER LA SIGNIFICATION. N'OUBLIE JAMAIS QUE TU ES FIER D'ÊTRE SCOUT.

L'ESPRIT SCOUT

PENDANT L'ANNÉE OU À LA FIN DU CAMP, LA COUR D'HONNEUR (CDH) SE RÉUNIRA ET PARLERA DE TOI. ELLE ESSAIERA D'ÉVALUER L'ESPRIT DONT TU AS FAIT PREUVE AU COURS DES ACTIVITÉS SCOUTES. L'ESPRIT SCOUT, C'EST RENDRE SERVICE SPONTANÉMENT, ACCEPTER QUELQUES PETITS SACRIFICES POUR MIEUX VIVRE ENSEMBLE, RESTER CONSTAMMENT POLI ET ENTHOUSIASTE MÊME DANS LES MOMENTS DIFFICILES, ... IL N'Y A RIEN DE MIEUX QUE LA LOI SCOUTE POUR DÉFINIR PLEINEMENT L'ESPRIT AUQUEL NOUS AVONS PROMIS DE RESTER FIDÈLE LE JOUR DE NOTRE PROMESSE.

LES ÉPREUVES TECHNIQUES

ELLES CONCERNENT 5 AXES DE PROGRESSION : CAMPER, EXPLORER, INTERVENIR, CONSTRUIRE, ANIMER

POUR CHAQUE CATÉGORIE, TON CP CHOISIS 2-3 ÉPREUVES EN FONCTION DE TES CAPACITÉ ET TU CHOISIS AVEC LUI LA DERNIÈRE EN FONCTION DE CE QUE TU PRÉFÉRERAI RÉALISER POUR PROGRESSER.

LE RAID D'ASPIRANCE

LE RAID D'ASPIRANCE DURE 12 HEURES SUR UNE DISTANCE ALLANT DE 10 À 25 KM. LES GROUPES DE RAID SONT FORMÉS DE DEUX OU TROIS NOUVEAUX PARFOIS ACCOMPAGNÉS PAR UN SCOUT DE SECONDE ANNÉE.

=> CE QUE TU DOIS GÉNÉRALEMENT RÉALISER PENDANT CE RAID :

- UN REPAS TRAPPEUR
- UN CROQUIS PANORAMIQUE D'UN MONUMENT OU UN PAYSAGE RENCONTRÉ
- UN HERBIER
- UN RAPPORT INDIVIDUEL DE RAID
- UNE RÉFLEXION SCOUTE ET SPIRITUELLE AXÉE SUR LA SIGNIFICATION DE LA PROMESSE.

TU AS COMPRIS LES EXIGENCES DE L'IDÉAL SCOUT ?

FAIS DONC TA PROMESSE DE TENIR , DE T'ENGAGER À SUIVRE LA LOI SCOUTE !

ENVIRON UN AN APRÈS TON ASPIRANCE, TU VAS POUVOIR TE LANCER DANS UN NOUVEAU DÉFI QUI T'ATTEND : LA SECONDE CLASSE.

TA PATROUILLE COMPTE SUR TOI POUR FAIRE PARTAGER TES TALENTS AUX NOUVEAUX ET AIDER LA PATROUILLE À ALLER DE L'AVANT. LA PATROUILLE A BESOIN DE TOI. NE CROISE PAS LES BRAS, METS EN ACTION TES TALENTS, TON IMAGINATION ET TON SAVOIR-FAIRE POUR ALLER HORS LIMITES. SI VRAIMENT TU MONTRES QUE TU ES UN PILIER DE PATROUILLE, CE QUI VEUT DIRE QUE LA PATROUILLE PEUT COMPTER SUR TOI, ALORS C'EST TON CP QUI PROPOSERA À LA CDH DE TE REMETTRE TA SECONDE CLASSE.

LA MAÎTRISE ACCEPTE ET MÊME ENCOURAGE À PRÉPARER D'AVANCE DES BADGES EN TANT QU'ÉPREUVES DE 2^{NDE} CLASSE AFIN QUE TU PUISSES VRAIMENT MONTRER À QUEL POINT TU T'INVESTIS POUR TA PATROUILLE.

2È CLASSE : LES ÉPREUVES

POUR CAMPER

- ASSURER L'INTENDANCE ET LA CUISINE DE LA PATROUILLE PENDANT DEUX WEEK-ENDS OU 4 JOURS DE CAMP.
- ALLUMER UN FEU AVEC TROIS ALLUMETTES MAXIMUM ET Y CUISINER UN REPAS.
- EN CAMP OU EN WEEK-END, FAIRE LE PAIN DE LA PATROUILLE.
- AFFÛTER UNE HACHETTE, TAILLER LES MÂTS ET PIQUETS NÉCESSAIRES POUR PLANTER LA TENTE OU LE BIVOUAC, ÉBRANCHER UN ARBRE.
- À DEUX PLIER LA TENTE EN MOINS DE DIX MINUTES, MATÉRIEL ARRIMÉ SUR LES SACS.
- ÉTEINDRE ET FAIRE DISPARAÎTRE LE FEU DE PATROUILLE EN MOINS D'UN QUART D'HEURE.
- ALLUMER UN FEU PAR TEMPS DIFFICILE : NEIGE, PLUIE, VENT...
- CUISINER UN REPAS TRAPPEUR : SOUPE D'ORTIES, SALADE DE PISSENLIT, CHAPATIS, POIS, POISSONS...
- À TROIS ÉCLAIREURS, MONTER LA TENTE DE PATROUILLE DE NUIT SANS LAMPE EN MOINS D'UN QUART D'HEURE.
- POUR SON PREMIER WEEK-END, AIDER UN NOVICE À PRÉPARER SON SAC À DOS.
- CONSTITUER UNE DOUBLE RÉSERVE DE BOIS POUR LE FEU DE CAMP (CHÊNE, CHÂTAIGNIER...) ET LE FEU D'AMBIANCE (AULNE, BOULEAU, RÉSINEUX...).
- FAIRE UN RÂTELIER (PORTE OUTILS) AU LOCAL OU AU CAMP.
- APPRENDRE À UN NOVICE À ALLUMER UN FEU PAR TEMPS DIFFICILE.
- MONTER UN BIVOUAC ET Y DORMIR.
- EN WEEK-END OU EN EXPLO, ORGANISER LE CAMPMENT DE LA PATROUILLE EN MOINS D'UNE HEURE : BOIS EN RÉSERVE, TENTE MONTÉE, FEU RONFLANT, ...
- CUISINER UN PLAT EN SAUCE POUR LA PATROUILLE.
- EN CAMP OU EN WEEK-END, PRÉPARER UN FOUR POUR LA PATROUILLE.

POUR EXPLORER

- FAIRE UN RELEVÉ TOPOGRAPHIQUE DE LA ZONE AUTOUR DU CAMP.
- AU CAMP, PRENDRE UN ÉCLAIREUR EN FILATURE PENDANT UNE HEURE : GUETTER, RENDRE COMPTE, RACONTER.
- SUIVRE DES SIGNES DE PISTES SUR 2 KM ET TRACER UNE PISTE DE LA MÊME LONGUEUR.
- SUIVRE UN CROQUIS TOPOGRAPHIQUE PENDANT UNE HEURE DE MARCHÉ.
- RÉALISER UN CROQUIS PANORAMIQUE.
- RELEVER L'AZIMUT D'UN POINT VISIBLE ET LE REJOINDRE Ô LA BOUSSELE.
- CALCULER L'AZIMUT D'UN POINT À ATTEINDRE À PARTIR DE LA CARTE.
- EN MOINS DE DEUX HEURES, RAPPORTER LA PREUVE DE LA PRÉSENCE DE TROIS ANIMAUX SAUVAGES, HÔTES HABITUELS DE VOTRE LIEU DE CAMP : PLUMES OU - POILS, ŒUFS, BOULETTES DE DÉJECTION, MOULAGES D'EMPREINTES...
- EN EXPLO, DIRIGER LA PROGRESSION DE LA PATROUILLE PENDANT UNE DEMI-JOURNÉE.
- FAIRE UN REPORTAGE POUR LE LIVRE D'OR DE LA PATROUILLE OU WOODCRAFT UNE ACTIVITÉ DE PATROUILLE.
- TROUVER UN NOUVEAU LIEU DE WEEK-END POUR TA PATROUILLE.
- SUR UNE CARTE, LIRE SA DISTANCE À L'ÉQUATEUR ET SON ONGLE PAR RAPPORT AU MÉRIDIEN DE GREENWICH.
- ORGANISER PENDANT UN TRIMESTRE LES DÉPLACEMENTS EN TRANSPORT EN COMMUN LORS DES ACTIVITÉS DE LA PATROUILLE : HORAIRES, TARIFS, MESSAGES DE CONVOCATION DE LA PATROUILLE.
- DÉSIGNER LES CONSTELLATIONS SUIVANTES : GRANDE OURSE, PETITE OURSE, ORION ET CASSIOPÉE.
- PRÉPARER UN AFFÛT POUR TA PATROUILLE ET Y OBSERVER DES ANIMAUX.

- T'ORIENTER AVEC TA MONTRE ET LE SOLEIL.
- SAVOIR LIRE UNE CARTE IGN ET RECONNAÎTRE 20 SIGNES.
- PRÉPARER LE PARCOURS DU WEEK-END, ET GUIDER LA PATROUILLE.
- REPÉRER LES SITES REMARQUABLES (PATRIMOINE HISTORIQUE, LIEU D'ACTIVITÉS SPORTIVES) POUR PRÉPARER L'EXPLO DE PATROUILLE.
- FAIRE UNE SYNTHÈSE DES INFORMATIONS (JOURNAL) EN CAMP ET LA COMMUNIQUER À LA TROUPE.
- SAVOIR FAIRE UN AZIMUT DE CONTOURNEMENT D'OBSTACLE.
- FAIRE UN MOULAGE EN PLÂTRE D'UNE EMPREINTE D'ANIMAL.

POUR INTERVENIR

- SAVOIR APPORTER LES PREMIERS SOINS EN CAS DE CHOC, COUPURE, BRÛLURE, COUP DE FATIGUE, COUP DE SOLEIL, DIARRHÉE ET CONSTIPATION (RÉGIME ALIMENTAIRE).
- OBTENIR TON PSC1 (PREMIERS SECOURS CIVILS 1).
- CONNAÎTRE LE MODE D'EMPLOI DE LA TROUSSE DE PREMIERS SECOURS DE LA PATROUILLE ET L'USAGE DU CAHIER D'INFIRMERIE.
- EN CAS DE PROBLÈME, SAVOIR APPELER LES SECOURS (PASSAGE DU MESSAGE D'ALERTE).
- ÊTRE HONNÊTE, ET REFUSER LA TRICHE EN CLASSE.
- APPORTER LES COURS ET LES DEVOIRS À UN ÉLÈVE MALADE DE TA CLASSE.
- AIDER UN CAMARADE EN DIFFICULTÉ SCOLAIRE.
- CONNAÎTRE LE MORSE PAR CŒUR, CODER ET DÉCODER.
- RECEVOIR ET ÉMETTRE UN MESSAGE DE VINGT MOTS EN MORSE ; OPTIQUE : DIX LETTRES PAR MINUTE ; SONORE : QUINZE LETTRES PAR MINUTE ; FANION : DIX LETTRES PAR MINUTE.
- MAÎTRISER TROIS MOYENS DE TRANSMISSION EN MORSE.
- CHIFFRER ET DÉCHIFFRER UN MESSAGE CODÉ, CONNAÎTRE 2 LANGAGES CODÉS.
- SAVOIR LANCER UN LASSO OU UNE BOUÉE ATTACHÉE À UN BOUT, À DIX MÈTRES AVEC MOINS D'UN MÈTRE D'ERREUR.
- GRIMPER À UN ARBRE À L'AIDE D'UNE CORDE.
- PASSER TA CEINTURE ORANGE DE JUDO OU LE NIVEAU ÉQUIVALENT DANS UN OUTRE SPORT DE COMBAT.
- TENDRE UNE EMBUSCADE VICTORIEUSE AVEC TA PATROUILLE.
- EN CAS DE PANNE ÉLECTRIQUE, SAVOIR RÉENCLANCHER LE DISJONCTEUR, CHANGER UN PROMO, UNE AMPOULE.
- EN PAROISSE, PROPOSER DE FOIRE LA LECTURE DU JOUR.
- ORGANISER L'ANNIVERSAIRE D'UN ÉCLAIREUR DE TA PATROUILLE.
- SERVIR LA MESSE.

POUR CONSTRUIRE

- RECONNAÎTRE HUIT VARIÉTÉS D'ARBRES ET LEURS QUALITÉS POUR LA CONSTRUCTION ET LE CHAUFFAGE.
- CONNAÎTRE LES NŒUDS DE BAGUE DE FOULARD (TÊTE DE TURC), DE RACCOURCISSEMENT, DE JAMBE DE CHIEN, LA SURLIURE, ET LEUR UTILISATION.
- PRENDRE EN CHARGE UNE CONSTRUCTION DE PATROUILLE : TABLE, TABLE À FEU, BANC, LITS. SOIGNER LE CONFORT, LE STYLE ET LA FINITION.
- FABRIQUER UN MAILLET.
- AFFÛTER ET EMMANCHER UNE HACHETTE ; SAVOIR L'UTILISER.
- TE FABRIQUER UNE CUILLÈRE, UNE FOURCHETTE, UN CRUCIFIX, UN DIZAINIER...
- INSTALLER UN ÉCLAIRAGE ÉLECTRIQUE DANS LA TENTE DE PATROUILLE.
- CONSTRUIRE UN BIVOUAC CAMOUFLÉ.
- RÉALISER DES ÉLÉMENTS UTILES POUR LE LOCAL : PANNEAU D'AFFICHAGE, ÉTAGÈRES POUR LES TROPHÉES, BANCS...
- RÉPARER, REPEINDRE ET AMÉNAGER LE LOCAL.
- RENDRE VISITE À UN ARTISAN QUI AFFÛTE LUI-MÊME LES OUTILS.
- ENTRETENIR UN CISEAU À BOIS, UNE MÈCHE, UNE PLANE...

- RÉALISER LA MAQUETTE DES INSTALLATIONS.
- FOIRE UNE TABLE À FEU OU UN FOUR.
- FABRIQUER DES PROTECTIONS POUR TRANSPORTER LES OUTILS.
- SAVOIR FOIRE ET UTILISER MI-BOIS, TENON-MORTAISE, QUEUE D'ARONDE.
- RÉALISER UN SYSTÈME DE CHAUFFAGE D'EAU POUR LE CAMP.

POUR ANIMER

- INTERVENIR ET DONNER TON AVIS OU CDP.
- SERVIR LA MESSE.
- ANIMER UN SKETCH ET UN JEU LORS D'UNE VEILLÉE,
- MIMER UNE AVENTURE DRÔLE.
- AVEC LA MALLE DE DÉGUISEMENT, TU ES CAPABLE DE JOUER CINQ PERSONNAGES DIFFÉRENTS : GAULOIS, MARTIEN, CHEVALIER, PRINCESSE, NAPOLÉON..
- SUR UN SIGNE IMPROMPTU DE L'ANIMATEUR DE VEILLÉE, LANCER UN CHANT OU UN BAN POUR LA TROUPE.
- AVEC UN KIT DE MAQUILLAGE, SAVOIR GRIMER TA PATROUILLE POUR UN SKETCH : CHINOIS, CLOWN, INDIEN...
- CHANTER PAR CŒUR HUIT CHANT DE LA TROUPE.
- CRÉER ET APPRENDRE À LA TROUPE UN BÉNÉDICTÉ OU UNE GRÂCE,
- EN WEEK-END DE PATROUILLE, PRÉPARER ET ANIMER LA PRIÈRE.
- FABRIQUER CINQ TORCHES EN TRENTE MINUTES.
- CHOISIR UN TEXTE ET LE LIRE DE MANIÈRE VIVANTE EN PUBLIC À VOIX HAUTE ET CLAIR.
- AIDER UN NOVICÉ À PRÉPARER SES ÉPREUVES D'ASPIRANCE.
- APPRENDRE QUELQUES TOURS DE MAGIE À UN ÉCLAIREUR ET LES REPRÉSENTER À UNE VEILLÉE.
- PRÉPARER ET MENER UNE ACTIVITÉ LORS DU WEEK-END DE PATROUILLE.
- SUR UN AIR CONNU, CRÉER UN CHANT DE PATROUILLE.
- ASSURER LA COUVERTURE PHOTOGRAPHIQUE D'UN ÉVÉNEMENT DE PATROUILLE ET EN FAIRE UN DIAPORAMA.
- PRENDRE EN CHARGE LA RÉDACTION ET L'ILLUSTRATION D'UN ARTICLE POUR LE LIVRE D'OR DE LA PATROUILLE : UN ÉVÉNEMENT, UN TEXTE, UNE PHOTO, UN DESSIN...
- EN VEILLÉE DE PATROUILLE, RACONTER LA VIE DE TON SAINT PATRON, DE CELUI DE LA PATROUILLE OU DE LA TROUPE.
- ACCOMPAGNER UNE VEILLÉE DE PATROUILLE AVEC UN INSTRUMENT DE MUSIQUE : GUITARE, HARMONICA, TAMBOURIN...
- APPRENDRE UN NOUVEAU CHANT À LA PATROUILLE.
- PRÉPARER UNE VEILLÉE DE PATROUILLE EN RESPECTANT LA COURBE DE VEILLÉE.
- PRÉPARER ET MENER UNE ACTIVITÉ DE PATROUILLE EN RAPPORT AVEC TON POSTE D'ACTION (ENTRETIEN DU MATÉRIEL, PRÉPARATION D'UNE EXPLO, D'UNE VEILLÉE, DES PLANS DES INSTALLS.)
- APPRENDRE À LA PATROUILLE LA DEUXIÈME VOIX DE DEUX CHANTS,
- FAIRE UN SKETCH EN UTILISANT DES OMBRES CHINOISES OU LA TECHNIQUE DES DIAPOS VIVANTES

1È CLASSE. ÉPREUVES

POUR CAMPER

ORGANISER LA PRÉPARATION D'UN REPAS POUR LA TROUPE (PLAT EN SAUCE, REPAS DE FIN DE CAMP, MÉCHOUI).

AVOIR ENTRETENU, MARQUÉ ET PERFECTIONNÉ LE MATÉRIEL DE LA PATROUILLE PENDANT PLUS DE SIX MOIS (MATÉRIEL LISTÉ).

DIRIGER DE NUIT LE MONTAGE DE LA TENTE.

ALLUMER UN FEU SANS PAPIER.

EN GRAND JEU OU EN EXPLO, ORGANISER LE BIVOUAC DE LA PATROUILLE SANS TENTE NI DOUBLE-TOIT.

EN WEEK-END, MONTER UN BIVOUAC INDIVIDUEL AVEC ABRI ET FEU.

PAR TEMPS FROID ET RIGOUREUX, ORGANISER LE CAMP DE TA PATROUILLE : ISOLATION, CHAUFFAGE, ÉCLAIRAGE...

ORGANISER UN ABRI INVISIBLE POUR OBSERVER LA FAUNE.

TROUVER DEUX NOUVEAUX LIEUX DE WEEK-END DE PATROUILLE OU DE TROUPE.

CONSTRUIRE UN IGLOO.

OBTENIR LE BADGE DE CAMPEUR.

OBTENIR LE BADGE DE CUISINIER.

POUR EXPLORER

PASSER UNE DEMI JOURNÉE CHEZ UN ARTISAN, UNE NUIT CHEZ UN BOULANGER OU OU MARCHÉ DE GROS.

ASSISTER OU CONSEIL MUNICIPAL DE TA COMMUNE ET À UNE SÉANCE OU TRIBUNAL.

ORGANISER UN GRAND JEU D'IMMEUBLE OU DE QUARTIER'

PRENDRE LA RESPONSABILITÉ DE DIRIGER LA PATROUILLE PENDANT UN RAID OU UNE EXPLO.

PRÉPARER UN RAID D'ASPIRANCE OU DE SECONDE CLASSE POUR UN ÉCLAIREUR DE TA PATROUILLE.

TRACER UNE PISTE SUR 2 000 MÈTRES.

À PARTIR D'UNE CARTE AU 1/25 000, PRÉPARER UN CROQUIS TOPOGRAPHIQUE

CONDUISANT UN ÉCLAIREUR À UNE HEURE DE MARCHÉ DU CAMP.

ÉVALUER UNE HAUTEUR À LA MAIN, À LA BAGUETTE.

APPRENDRE LES PREMIERS ÉLÉMENTS DE TOPOGRAPHIE À UN NOVICE.

FAIRE UN POINT DE STATION.

PRENDRE OU PLÂTRE OU À LA RÉSINE LES EMPREINTES DE TROIS ANIMAUX SAUVAGES.

CONSTRUIRE UN RADEAU ET L'UTILISER POUR UN RAID NAUTIQUE.

FAIRE VINGT KILOMÈTRES À CHEVAL.

REPÉRER LES CONSTELLATIONS SUIVANTES : LA NÉBULEUSE D'ANDROMÈDE, LES SATELLITES DE JUPITER ET ANTARÈS DU SCORPION.

RÉALISER POUR TON QUARTIER OU TO PAROISSE UN MINI-GUIDE DES MOUVEMENTS DE SOLIDARITÉ, MOUVEMENTS DE JEUNESSE ET CLUBS SPORTIFS OU CULTURELS.

RÉALISER UN CARNET DES LIEUX DE WEEK-END DE IO TROUPE AVEC CARACTÉRISTIQUES ET DESCRIPTIONS.

OBTENIR LE BADGE DE TOPOGRAPHE.

POUR INTERVENIR

AVOIR OBTENU L'AFPS.

NAGER 100 MÈTRES, DESCENDRE EN RAPPEL UNE FALAISE DE QUINZE MÈRES, SAUTER DANS L'EAU DE TROIS MÈTRES DE HAUTEUR.

ORGANISER UNE ACTIVITÉ OU UN JEU PENDANT UN WEEK-END OU UN CAMP DE TROUPE.

PRÉPARER UN ASPIRANT À LA PROMESSE.
ANIMER LE DÉROUILLAGE MATINAL PENDANT TROIS JOURS DE CAMP OU PLUSIEURS WEEK-ENDS.
ORGANISER UN POSTE DE TRANSMISSION : ÉMISSION, RÉCEPTION, DÉCODAGE.
RECEVOIR ET RÉÉMETTRE UN MESSAGE DE CINQUANTE MOTS ; OPTIQUE : QUINZE LETTRES PAR MINUTE ; FANION : QUINZE LETTRES PAR MINUTE, SONORE : VINGT LETTRES PAR MINUTE
LANCER UN PONT DE SINGE DE CINQ MÈTRES DE LONG.
SAVOIR DONNER LES SOINS EN CAS DE SAIGNEMENT DE NEZ, ÉTOURDISSEMENT, PERTE DE CONNAISSANCE, HÉMORRAGIES, BRÛLURES, INSOLATION, COUP DE SOLEIL.
PROPOSER TON AIDE À UN PATROUILLARD EN DIFFICULTÉ SCOLAIRE.
ENTRAÎNER LA PATROUILLE À BOUCLER UNE CHAÎNE D'ALERTE TÉLÉPHONIQUE EN TROIS MINUTES PAR ÉCLAIREUR.
ÊTRE HONNÊTE, ET REFUSER LA TRICHE.
TE PROPOSER COMME DÉLÉGUÉ DE TA CLASSE.
T'INTERPOSER LORSQUE DES ÉLÈVES S'ACHARNENT SUR L'UN D'EUX PLUS FAIBLE OU DIFFÉRENT'
PASSER LA CEINTURE VERTE DE JUDO OU LE NIVEAU ÉQUIVALENT DANS UN AUTRE SPORT DE COMBAT'
RÉALISER UN JEU POUR TES COUSINS : JEU DE PISTE, JEU EN FORÊT. .
MANIER UN RELAIS OPTIQUE SUR TROIS KILOMÈTRES
ORGANISER UN JEU DE BRANCARDAGE SUR UN TERRAIN AVEC OBSTACLES POUR FAMILIARISER LA PATROUILLE À CETTE TECHNIQUE.
CONNAÎTRE L'UTILITÉ DES ÉLÉMENT DE LA PHARMACIE DE TROUPE
CONNAÎTRE LE SÉMAPHORE ET SAVOIR LE TRANSMETTRE,
CHANGER UNE ROUE DE VOITURE.
FAIRE UNE DÉMONSTRATION D'ALERTE ET DE SECOURS EN WEEK-END DE PATROUILLE : ACCIDENT DE VOITURE, FRACTURE, HÉMORRAGIE. CONNAÎTRE LA CONDUITE À TENIR EN CAS D'OCCIDENT : PROTÉGER, ALERTE, SECOURIR (PAS).
OBTENIR LE BADGE DE TRANSMETTEUR.
OBTENIR LE BADGE DE SECOURISTE.

POUR CONSTRUIRE

AVOIR DIRIGÉ LA RÉALISATION D'UN CHEF D'ŒUVRE : AUTEL, ORATOIRE, PORTIQUE, MÂT DES COULEURS, LIEU DE VEILLÉE EN AYANT PARTICULIÈREMENT SOIGNÉ LE STYLE, LA QUALITÉ ET LA FINITION.
CONSTRUIRE UN PARCOURS HÉBERT POUR LA TROUPE.
UTILISER COURAMMENT LES NŒUDS : TENDEUR, POULIE, ÉVADÉ ; LES AVOIR UTILISÉS DANS UNE CONSTRUCTION.
PRÉVOIR LES INSTALLATIONS DE PATROUILLE ; EN ORGANISER LA RÉALISATION EN RÉPARTISSANT LES TÂCHES.
IMAGINER ET DIRIGER LA RÉALISATION D'UN COIN VEILLÉE EN MOINS D'UNE HEURE.
ORGANISER LA COUPE DU BOIS : ÉCONOMIE, SÉCURITÉ, SOUCHE PROPRE.
ORGANISER LE COIN DE PATROUILLE EN UTILISANT LES CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN : COIN CUISINE, TABLE, TENTE SURÉLEVÉE...
CONSTRUIRE UN CALVAIRE ET EN INFORMER L'INSTITUT GÉOGRAPHIQUE NATIONAL.
FABRIQUER UN MANCHE DE HACHE ET EMMANCHER LA LAME.
MONTER UN ATELIER DE MAINTENANCE OU LOCAL : ÉTABLI, RÂTELIER...
REFAIRE OU PERFECTIONNER L'ÉCLAIRAGE DU LOCAL.
FABRIQUER UNE CROIX SCOUTE Ô OFFRIR COMME CADEAU DE PATROUILLE À UN ÉCLAIREUR QUI VA PRONONCER SA PROMESSE.
CONSTRUIRE UN RADEAU OU UN KAYAK LÉGER POUR FRANCHIR LA RIVIÈRE.
FABRIQUER UNE TABLE SANS FICELLE AVEC LA PATROUILLE
MAÎTRISER LA MÉTHODE DU P.H.
RÉALISER AVEC LA PATROUILLE DES LITS SUPERPOSÉS EN CAMP.

FABRIQUER LE STAFF (BOIS ET FANION) DE LA PATROUILLE.
OBTENIR LE BADGE PIONNIER.
OBTENIR LE BADGE ARTISAN.

POUR ANIMER

APPRENDRE UN NOUVEAU CHANT À DEUX VOIX À LA TROUPE.
DIRIGER UN CANON À LA VEILLÉE.
METTRE EN SCÈNE UN MIME AVEC TA PATROUILLE,
RACONTER UNE HISTOIRE Ô L'AIDE D'UN THÉÂTRE VIVANT.
AU PIED LEVÉ, SUR UN SIGNE IMPROMPTU DE L'ANIMATEUR DE VEILLÉE, LANCER SUCCESSIVEMENT UN CHANT PUIS UN JEU,
AVOIR ENTONNÉ ET DIRIGÉ LES CHANTS D'UNE VEILLÉE.
CONNAÎTRE PAR CŒUR DOUZE CHANTS DU RÉPERTOIRE DE TROUPE.
EN WEEK-END DE TROUPE, PRÉPARER ET ANIMER LA PRIÈRE DU MATIN OU DU SOIR, ET COMMENTER LE TEXTE D'ÉVANGILE CHOISI.
EN HP, RACONTER L'HISTOIRE DU SCOUTISME ; EXPOSER LES SPÉCIFICITÉS DES SUF ET LES PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES DES AUTRES MOUVEMENTS SCOUTS.
CRÉER UN CHANT POUR LA HP OU LA TROUPE.
ANIMER UN DÉROUILLOGE DE TROUPE ORIGINAL ET LUDIQUE.
CRÉER UN BON DE TROUPE ASSOCIANT GESTES ET PAROLES.
RÉALISER ET PRÉSENTER LE DIAPORAMA DU CAMP AUX PARENTS .
FAIRE PASSER DANS LE JOURNAL LOCAL UN COMPTE-RENDU D'ACTIVITÉ : CAMP, WEEK-END, EXPLO OU FEU DE CAMP...
OBTENIR LE BADGE BOUTE-EN-TRAIN,
FABRIQUER UN FOND DE SCÈNE POUR LES VEILLÉES DE LA TROUPE.
FABRIQUER DES MAROTTES OU DES MARIONNETTES POUR UN SKETCH LORS D'UNE VEILLÉE DE TROUPE.
ANIMER LES CHANTS DE LA MESSE,
PRÉPARER UNE MESSE (LIEUX, LECTEURS, SERVANTS, CHANTS, PRIÈRE UNIVERSELLE .).
CRÉER ET ÊTRE RÉDACTEUR EN CHEF DU JOURNAL DE TROUPE PENDANT UNE ANNÉE.
ACCOMPAGNER DES PROMETTANTS EN RAID ASPIRANCE : PRÉPARER LE RAID, ET LES PRÉPARER À LA PROMESSE.
PRÉPARER ET ANIMER UNE VEILLÉE DE PROMESSE.
PRÉPARER ET ANIMER AVEC UNE ÉQUIPE UNE VEILLÉE DE TROUPE.
PROPOSER ET PRENDRE EN CHARGE L'ORGANISATION D'UNE AVENTURE EN HP.