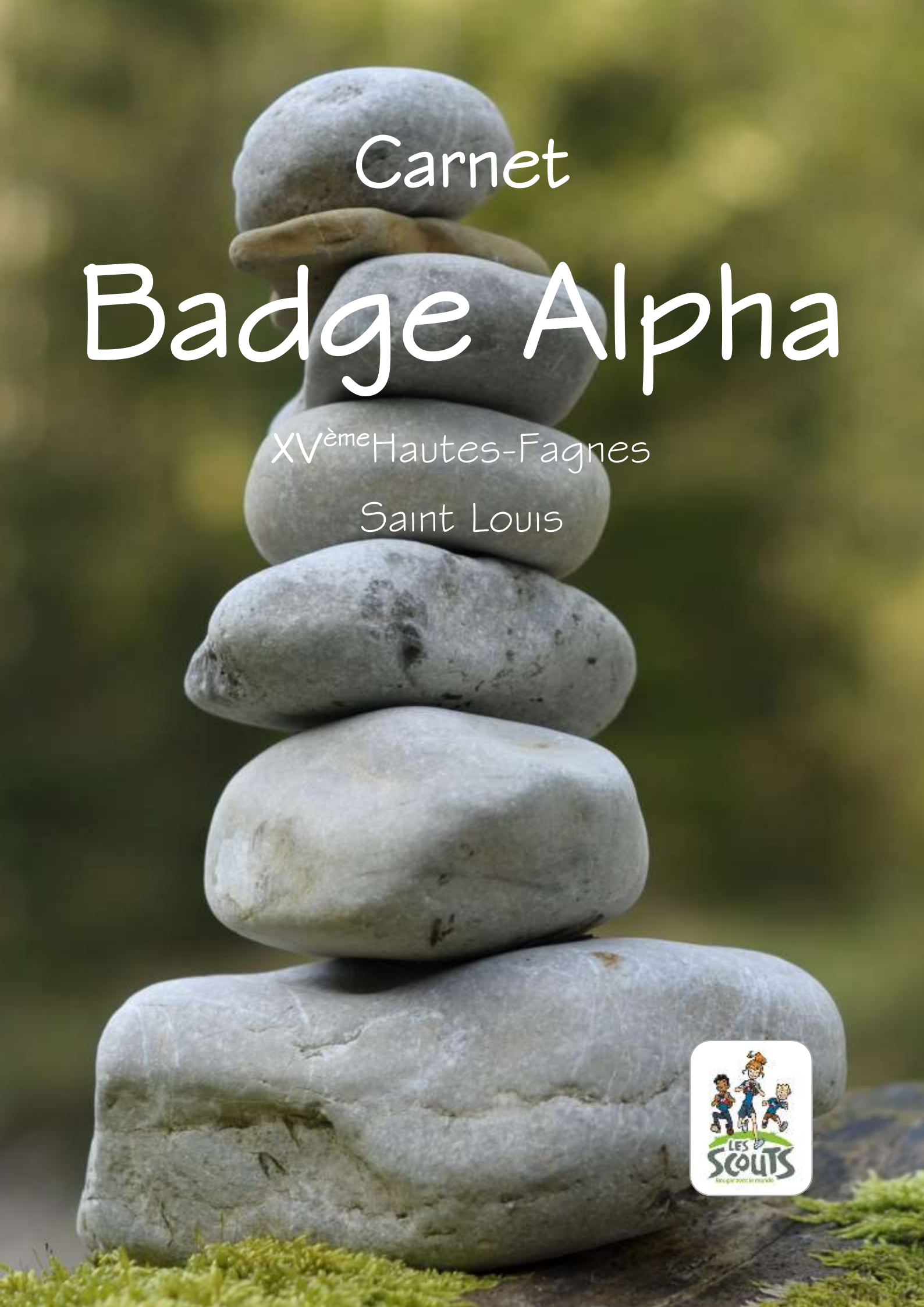


Carnet

Badge Alpha

XVème Hautes-Fagnes

Saint Louis

Carnet technique – Badge alpha

XVème Hautes-Fagnes Saint Louis Mangombroux

Ce carnet appartient à :

Nom : _____

Prénom : _____

Totem et quali : _____

Ceci est ton carnet technique. Il te permettra de te perfectionner dans certains domaines afin d'élargir tes capacités et tes connaissances. C'est un bon outil pour t'améliorer toi-même mais aussi dans une dynamique de groupe, il permettra d'avoir un meilleur niveau technique au sein de la troupe.

Un tel outil demande beaucoup de temps à sa réalisation !

Nous comptons donc sur toi pour en prendre soin.

Les aigles

Table des matières :

Introduction 3

Fiche d'évaluation 4

Orientation et Cartographie 5

Hygiène et Secourisme 12

Transmission 17

Intendance et Trappeur 20

Bon campeur 23

Pionnierisme et Woodcrafts 25

Utilisation des outils et du matériel 30

Chants et Traditions 34

Histoires 43

Notes 45

Introduction

Pourquoi de la technique ?

Les formations techniques sont la base de beaucoup de choses comme la débrouillardise, la culture générale, le savoir-faire, l'entraide et bien d'autres encore. Autrefois bien connue de tous les scouts, il semblerait qu'elle disparaisse de plus en plus avec les générations. Or certaines connaissances semblent indispensables dans la vie d'un scout mais également applicables dans la vie de tous les jours.

D'un avis général, l'idée de réinstaurer un peu plus de technique de manière ludique a germé au sein du staff depuis quelques années. Il est maintenant temps de mettre ça sur pied.

Comment ?

Nous avons décidé de créer nos propres carnets techniques afin de vous apprendre ce que nous jugeons important et au rythme qui vous convient.

Cette formation technique vous sera présentée en cinq années de la manière suivante :

1ère année : le Badge alpha

Celui-ci concerne toutes les bases qui vous seront utiles tout au long de votre vie scoute et pourra être acquis après avoir passé une petite évaluation lors du camp.

2ème année : le Badge 1er scout

Ne voulant pas nous arrêter aux bases, ce second badge reprendra à peu près les mêmes thèmes que le badge alpha afin de se remémorer cette technique tout en allant plus loin. D'autres thèmes plus spécifiques y seront ajoutés afin d'élargir un peu vos connaissances.

3ème et 4ème année : Badges au choix

Grâce aux connaissances acquises lors de tes deux premières années, tu vas pouvoir choisir un badge parmi ceux qui existent et t'y consacrer pendant un an.

5ème année : Formateur – Formé

Il te sera possible de former les autres dans la matière où tu te seras spécialisé mais aussi de suivre les formations scoutes afin de découvrir le rôle d'animateur.

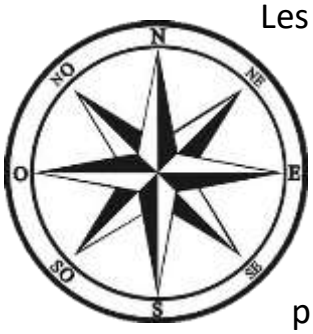
Fiche d'évaluation

Technique	A connaître	Evaluation
Orientation et Cartographie	▪ Comment orienter une carte avec une boussole ▪ Reconnaître l'échelle et la légende ▪ Principes de base du relief	
Hygiène et Secourisme	▪ Règles d'hygiène de base ▪ Comment réagir face à une blessure ▪ Comment avertir les secours	
Transmission	▪ Déchiffrer un texte en morse à l'aide du tableau	
Intendance et Trappeur	▪ Règle d'hygiène pour l'intendance ▪ Démarrer un bon feu ▪ Différencier bois mort et bois vert	
Bon campeur	▪ Comment organiser son sac intelligemment ▪ Monter une tente canadienne	
Pionnierisme et Woodcrafts	▪ Comment réaliser une table à feu ▪ Brelage et nœud de tendeur ▪ Nœud de foulard	
Utilisation des outils et du matériel	▪ Utilisation ▪ Type de rangement	
Chants et Traditions	▪ Signification des insignes et des symboles ▪ Les trois chants	
Histoires	▪ Qui est le fondateur du scoutisme et l'année de création ▪ Quand et par qui notre unité a-t-elle été fondée	

Orientation et Cartographie

Le sens de l'orientation est la faculté ou la qualité, de savoir correctement s'orienter dans l'espace, sur les chemins, dans les villes, … On devient rarement bon du jour au lendemain, cela nécessite de l'entrainement. N'hésite pas à prendre une carte en main, pour guider ou ne serait-ce que regarder le trajet, c'est de toute façon en faisant des erreurs qu'on apprend.

Les outils pour se repérer dans l'espace sont la carte géographique et la boussole. La carte est une représentation, plus ou moins tronquée de la réalité. La réalisation d'une carte passe par des étapes de généralisation et de simplification. La meilleure carte sera donc la moins fausse, celle qui minimise les erreurs et met en avant la lisibilité.



Les cartes que nous utilisons le plus souvent aux scouts proviennent de la nouvelle série de **cartes topographiques** au **1 :20 000** de l'**IGN**. Ce sont en fait les versions réduites des cartes au 1 :10 000. Ce qui explique la densité importante de détails. La lecture correcte de ces cartes nécessite un peu d'entraînement, et nécessite parfois de se plonger un bon moment le nez dedans.

La première chose à faire lorsqu'on reçoit une carte entre les mains est de **(1) regarder l'échelle** de la carte **(2) de vérifier la date** à laquelle la carte a été produite. En effet, si l'échelle change, tu devras peut-être marcher beaucoup plus que tu ne le penses. La date permet de définir la fiabilité du document. Il ne faut pas trop faire confiance aux sentiers forestiers des cartes trop anciennes par exemple.

La bonne compréhension des différentes points abordés ci-dessous est indispensable à l'obtention du niveau de base en orientation et en cartographie. Nous te demanderons seulement de retenir quelques notions, à savoir : orienter une carte, les éléments clés de la légendes (voir les croix), le principe de l'échelle (1cm sur la carte = 200m) et les principes de base de la représentation du relief.

La boussole

Une boussole est un instrument de navigation constitué d'une aiguille magnétisée qui s'aligne sur le champ magnétique de la Terre. Elle permet d'indiquer le nord. Nous considérons pour l'instant que le nord magnétique est le même que le nord géographique. On peut utiliser une boussole de trois façons

différentes. La deuxième et la troisième façon ne sont présentées que pour information.

1. **Orienter une carte :** poser la carte à plat et la tourner de façon à ce que le nord sur la carte (partie supérieure de la carte où les écritures sont dans le bon sens) coïncide avec la direction de l'aiguille de la boussole.
2. La boussole peut servir à mesurer la direction d'un point du paysage par rapport au nord, comme la direction d'une balise. On vise alors l'axe de la boussole avec le point tout en plaçant le repère du nord magnétique en face de l'extrémité rouge de l'aiguille (en tournant la couronne graduée, par exemple). Une fois l'aiguille stabilisée, on peut lire la valeur de l'angle (l'azimut, voir plus loin).
3. Si la direction (l'azimut) de l'endroit à atteindre est connue, on utilisera la boussole pour viser un point du paysage que l'on pourra atteindre sans le perdre de vue. Il suffit de tourner le disque gradué pour placer la direction voulue sur l'axe de visée de la boussole et de maintenir l'aiguille en face du repère.

Utilisation

Toujours utiliser la **boussole à plat** !!!

Ne pas utiliser la boussole près d'un objet métallique (capot de voiture, tasse en fonte, …).

Le passage sous une ligne à haute tension peut momentanément dérégler une boussole.

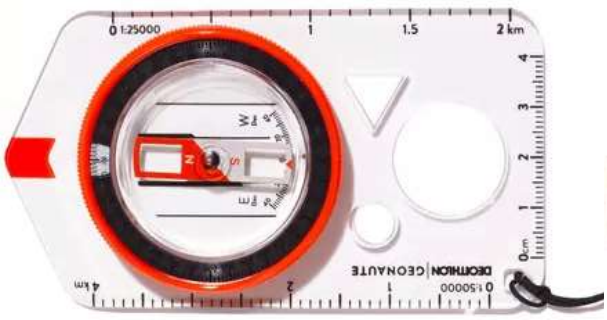
Ne pas ranger une boussole avec d'autres, près d'un aimant ou d'un appareil électrique.

Choisir sa boussole

Il existe différents types de boussoles, qui ont chacune des caractéristiques particulières. Une bonne boussole pour un usage « scout » doit comporter des graduations en degré, un cadran tournant et pour plus de confort une réglette graduée et des repères phosphorescents.

Voici quelques modèles à titre d'exemple, le modèle Quechua correspond bien à un usage scout de base. Si tu désires te perfectionner dans la cartographie, un modèle possédant un dispositif de visée s'impose. Il en existe deux sortes : le type « armée américaine » qui possède une loupe de visée et le type « armée suisse » qui est équipée d'un miroir de visée (meilleure précision mais onéreuse => pas nécessaire pour un usage « scouts »).

Remarque : *d'éventuelles petites bulles dans le liquide n'ont aucune importance tant qu'elles ne gênent pas le mouvement de l'aiguille. Elles peuvent se former et disparaître lors du changement de pression atmosphérique ou de température.*



DECATHLON
GEONAUTE : 10 €

AMAZON
SONGSS : 28 €

La légende

Elle permet de représenter les différents objets présents sur le terrain sur la carte, et de les rendre différenciables. Il est indispensable de connaître les bases de celle-ci, pour arriver à se repérer efficacement. Par exemple, les églises, chapelles, croix et châteaux d'eau sont des points de repères très facilement identifiables sur le terrain. Nous te demandons seulement de savoir reconnaître les éléments marqués d'une croix.

Remarque : *il faut rester prudent avec les sentiers, qui sont parfois partiellement effacés ou recolonisés par la végétation.*

Voies

Chemin de fer X

Autoroute X

Nationale X

Route X

Route locale X

Route empierrée X

Chemin de terre X

Relief

1)Courbe maitresse
2)Courbe ordinaire
3)Courbe intercalaire
4) Point coté

Frontières

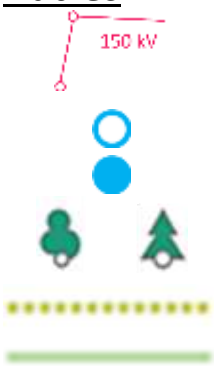
Nationales X

Régionales

Provinciales

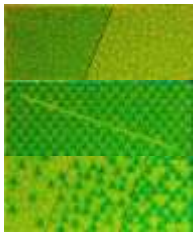
Communales

Autres



Ligne à haute tension
Château d'eau
Source
Arbre remarquable
Haie

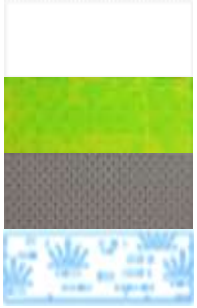
Couverture



Feuillus X

Conifères X

Forêt mixte X



Cultures X

Prairies X

Cimetière X

Marécage X

Bâtiments

Bâtiment ordinaire

Bâtiment industriel

Ecole

Bâtiment sportif

Bâtiment public

Commerce

Eglise X

Chapelle X

Croix X

L'échelle

C'est le rapport entre la mesure d'un objet réel et la mesure de sa représentation sur la carte. Elle est exprimée par une valeur numérique, qui est généralement sous la forme d'une fraction. Les cartes récentes que l'on utilise la plupart du temps aux scouts ont une échelle de 1 :20 000.

1cm sur la carte = 20 000cm ou 200m sur le terrain => 5cm = 1km

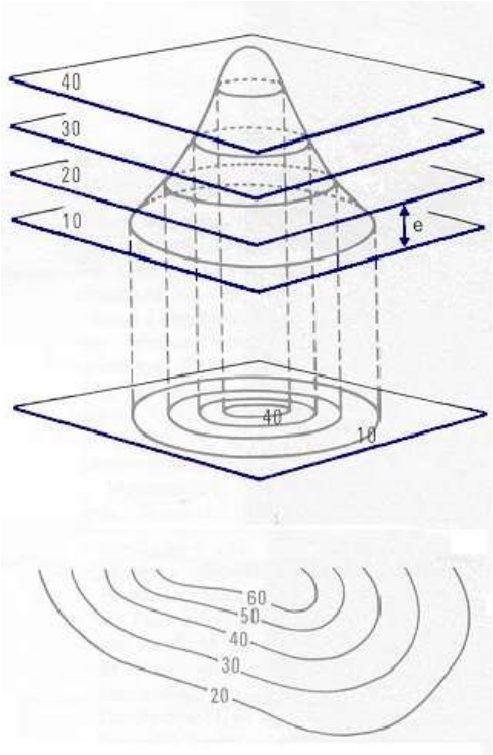
Remarque : les anciennes cartes topographiques que nous utilisons parfois sont au 1 :25 000.

Le relief

Le relief est représenté sur les cartes grâces aux courbes de niveaux. Une courbe de niveau est une ligne imaginaire qui joint tous les points situés à même altitude. L'équidistance est la différence d'altitude qui existe entre deux courbes de niveaux. Elle est représentée par le « e » sur le schéma ci-dessous. Pour les cartes belges au 1 :20 000, elle est de 2,5m en Flandre et de 5m en Wallonie.

La densité des courbes de niveaux sur la carte permet de rendre compte de la pente du terrain :

- Courbes très rapprochées -> pente très forte
- Courbes très éloignées -> zone presque plate



Par exemple, si sur ta carte un chemin de 1cm de long recoupe 8 courbes de niveaux, tu auras sur ce trajet une pente équivalente à celle de la rue du Beau Vallon.

Petite astuce : *pour savoir si ton trajet monte ou descend, il suffit de regarder l'orientation des écritures de l'altitude des courbes. Si, une fois ta carte bien orientée, ces écritures sont à l'endroit, tu es face à une montée.*

Pour aller plus loin … (notions non nécessaires pour le badge alpha)

L'azimut

L'azimut est un angle entre le nord et une direction quelconque. Il s'agit donc d'une direction particulière. L'azimut, encore appelé angle de marche, est utilisé pour mesurer les directions spatialement référenciées. Il sert par exemple à mesurer les différentes directions que tu dois prendre lors d'un trajet. C'est également grâce à lui que tu peux réaliser des coupés à travers tout à l'aide d'une boussole, sans avoir besoin de te servir de la carte. Le terme vient de l'arabe « *as-simt* » qui signifie « *le chemin* ».

Bien que l'usage du terme azimut impressionne les novices de l'orientation, il s'agit d'un concept très simple.

S'orienter sans boussole

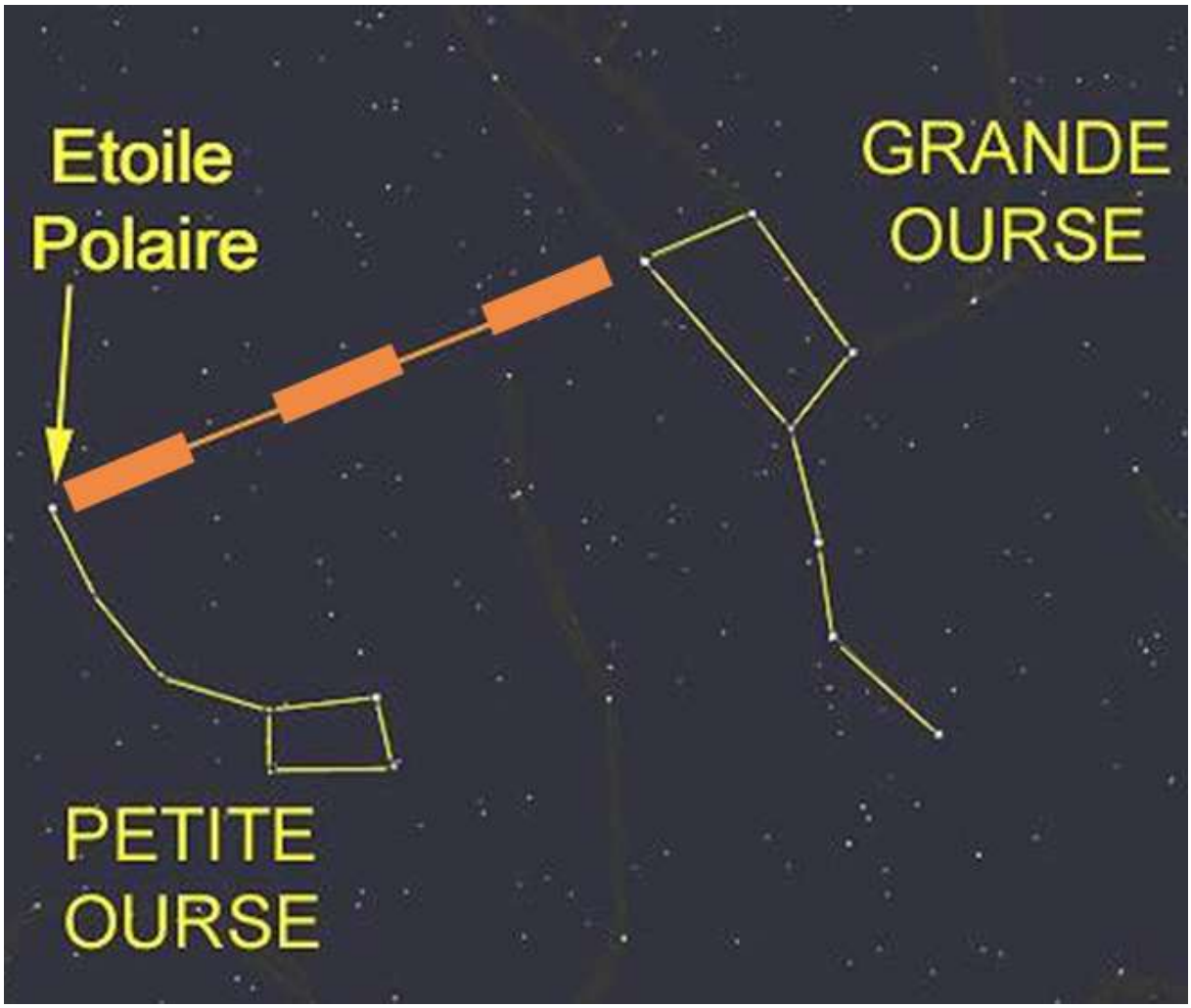
La position du soleil est un très bon indicateur de la direction nord. En effet, le soleil se lève approximativement à l'est et se couche à l'ouest. A midi, le soleil se trouve en plein sud.

Tu peux t'aider de ta montre pour touver le nord, ou même de deux bouts de bois représentant les aiguilles. Mais il est impératif de passer à l'heure solaire pour avoir un résultat précis (moins une heure en hiver et deux en été).

1. Tiens ta montre à plat
2. Oriente la petite aiguille vers le soleil
3. La direction du sud est donnée par la bissectrice entre midi et la petite aiguille

Malgré la croyance populaire, la position de la mousse sur les arbres n'est pas un moyen fiable pour trouver le nord. Elle dépend en effet de nombreux facteurs locaux, comme de la direction des vents dominants et de la localisation des zones d'ombres.

La nuit, le moyen le plus simple est de trouver l'étoile polaire, dont la position indique à chaque fois la direction du nord. Malheureusement c'est une étoile qui brille assez peu. Pour la retrouver il faut localiser la constellation de la Grande Ourse, qui ressemble à un gros chariot ou à une poêle. Il faut ensuite reporter cinq fois la distance de l'épaisseur de la poêle pour trouver l'étoile polaire (constellation de la Petite Ourse).



Plus d'informations …

- Sur la légende : http://www.ngi.be/Common/leg10/10000FR.htm
- Toutes les cartes de Belgique, du 1 :100 000 au 1 :5 000 : http://www.ngi.be/topomapviewer

Hygiène et Secourisme

Que ce soit au camp ou en hike, une petite blessure peut très vite se transformer en un énorme problème pouvant gâcher notre séjour. C'est pourquoi il est primordial de savoir comment réagir et surtout prévenir tous ces petits bobos.

Dans le cadre du badge alpha, nous ciblerons la prévention et la réaction primaire face aux problèmes les plus récurrents. L'objectif n'est donc pas de faire de vous de parfaits secouristes mais de vous inculquer les bases qui vous permettrons de profiter au maximum du scoutisme sans devoir vous prendre la tête pour des petits bobos.

« Mieux vaut prévenir que guérir » la meilleure façon de soigner une blessure est de l'éviter. Bien que la plupart des gestes qui suivent soient déjà connus de tous, il est toujours mieux de mettre tout le monde à niveau.

Pieds

Le problème le plus courant est la taille des chaussures. En effet, vous êtes des adolescents en pleine croissance, votre pointure va donc changer tout au long de votre aventure chez les scouts pour finalement se stabiliser. Bien que cela représente un certain investissement, il est nécessaire d'avoir des chaussures adaptées à vos pieds. En effet, marcher avec des chaussures trop petites ou trop grandes est extrêmement douloureux et provoque de graves problèmes articulaires (dont le traitement est coûteux).

Le second problème le plus courant est l'infection par mycoses. S'ils sont humides (transpiration, eau), les pieds peuvent rapidement subir une infection entrainant une gêne permanente.

a. Prévention :
    I. Avoir des chaussures adaptées à la marche et **déjà formée aux pieds !**
    II. Mettre des chaussettes (deux paires si besoin)
    III. **Avoir les pieds secs**
b. Soins :
    I. Bien se sécher les pieds avant d'aller dormir ou de mettre ses chaussures et chaussettes
    II. Aller voir l'infirmier de patrouille/Troupe (se laver correctement les pieds avant)

Petits bobos

Des petites blessures ; écorchures, cloques, petites coupures et autres, on en a toujours au camp ! Il est vrai que durant le camp, nous sommes en permanence la proie d'une petite blessure ; que ce soit pour faire la cuisine, couper du bois ou simplement au cours d'un jeu.

Le meilleur moyen d'éviter ce genre de petits problèmes reste de se protéger correctement et de correctement manier ses outils. Quand bien même vous auriez une quelconque blessure, il suffit de bien la soigner et elle sera vite oubliée.

c. Prévention :
    I. S'habiller correctement (gants, chaussures, lunettes, etc.)
    II. Ne pas avoir de comportement dangereux
    III. Savoir manier correctement ses outils (ne pas hésiter à demander conseil)
d. Soins :
    I. Aller voir l'infirmier de patrouille/Troupe
    II. Eviter de salir une plaie (infection)
    III. Ne pas gâcher sa journée pour un petit bobo

Problèmes liés au climat (insolations, coup de soleil, engelures, …)

Les problèmes liés au climat comptent parmi les plus récurrents aux scouts. Que ce soit pour une insolation, un coup de soleil ou une engelure, ces problèmes sont aussi parmi les plus dangereux car on ne s'en rend compte que lorsqu'il est trop tard.

Les symptômes d'une insolation par exemple sont des maux de tête, une sensation de malaise et une forte fatigue. Si l'on s'en rend compte trop tard, il faut aller directement aux urgences. Soyez donc prudent et sortez couvert.

e. Prévention :
    I. Soleil : couvrir sa tête, mettre un T-shirt et de la crème solaire
    II. Froid : s'habiller chaudement, rester sec, avoir des chaussures adaptées et assez de chaussettes
f. Soins :
    I. Soleil : infirmier de Troupe ; **aller à l'hôpital !!!**
    II. Froid : infirmier de Troupe ; **aller à l'hôpital !!!**

Hygiène de base

S'il est certes facile de se laver chez soi sous la douche, au camp, c'est une autre paire de manches. En effet, au camp et quelque fois en hike, il n'y a pas de douche alors que les conditions de vie sont parfois des plus rudes. Que ce soit dû à un manque d'eau suite à la canicule ou à un climat froid, on n'a pas toujours la possibilité où l'envie de se laver à grandes eaux.

Aux scouts, nous utilisons le plus souvent un bassin remplit d'eau pour effectuer notre toilette quotidienne. Cela permet de ne pas gaspiller trop d'eau et offre la possibilité de le remplir d'eau chaude.

Mais on ne se lave pas au bassin comme sous la douche ; on n'a en effet qu'une petite quantité d'eau à notre disposition. Il faut donc essayer de ne pas la souiller trop vite.

g. Se laver au bassin :
    I. Visage
    II. Thorax
    III. Aisselles et pubis
    IV. Pieds
    V. Mains

Il est bien sur tout aussi important de se laver les mains dans certains cas afin de limiter la propagation des infections qui pourraient nous atteindre durant le camp.

h. Se laver les mains :
    I. Avant de toucher à la nourriture
    II. Après avoir été aux toilettes
    III. Eviter les savons à l'alcool

Premiers soins

Comment soigner une plaie

Se laver soigneusement les mains et préparer le matériel nécessaire.

Lavez la plaie soigneusement à l'eau et au savon pour éliminer toutes souillures, puis rincez-la à l'eau claire et séchez-la avec un drap propre ou des compresses.

Désinfectez la plaie à l'antiseptique et les compresses stériles. Manipulez au minimum les compresses en les saisissant par les coins. Désinfectez la plaie depuis l'intérieur vers l'extérieur. Eviter de frotter la plaie, il est préférable de la tamponner.

Couvrir la plaie :

- Si la plaie est minime et que la victime peut rester au repos, laissez-la à l'air libre
- Si nécessaire, couvrez la plaie avec un pansement stérile

Attention :

- Ne pas rompre les cloques
- Ne pas appliquer de lotion, de pommade ou de corps gras sur les brûlures

Contacter les secours

Il n'est pas facile de savoir comment on réagira face au stress intense que peut provoquer un accident ou un malaise. Autant donc savoir comment faire pour contacter les secours. En effet, certaines personnes, en situation de stress, oublient par exemple de transmettre leur position aux services de secours.

i. Aide médicale urgente :
   I. **112** (numéro européen)
   II. Gratuit
   III. Possible depuis n'importe quel téléphone
   IV. **Ne pas raccrocher si on est mis en attente !!!**

j. Que dire ?
   I. Qui je suis
   II. Où je suis
   III. Quel est le problème (être clair et précis)
   IV. Ne raccrocher que lorsqu'ils le disent !!!
   V. Exemple : *« Bonjour, je m'appelle Pol Jack, je suis rue Darimont, au numéro 53. Une personne est tombée dans les escaliers du local scout, elle semble avoir la jambe cassée ».*

k. Préparer l'arrivée des secours :
   I. Se rendre visible
   II. Dégager le chemin jusqu'au blessé

Transmission

Le morse et le scoutisme

Bien que fort délaissé ces temps-ci, le morse était fort apprécier dans le scoutisme. Il pouvait s'avérer très pratique dans certains jeux. Il permet de coder des messages que seules les personnes en connaissances de ce code pouvaient déchiffrer. Ce code peut aussi servir de moyen de communication en cas de problème. Il peut se transmettre par une simple lampe de poche ou encore par des drapeaux. Le célèbre code « •••−−−••• » (SOS) aura sauvé la vie de plus d'une personne !

N'hésite pas à aller voir l'origine de l'invention du morse sur internet.

Alphabet morse

La première façon d'apprendre le morse est d'associer à chaque lettre un mot :

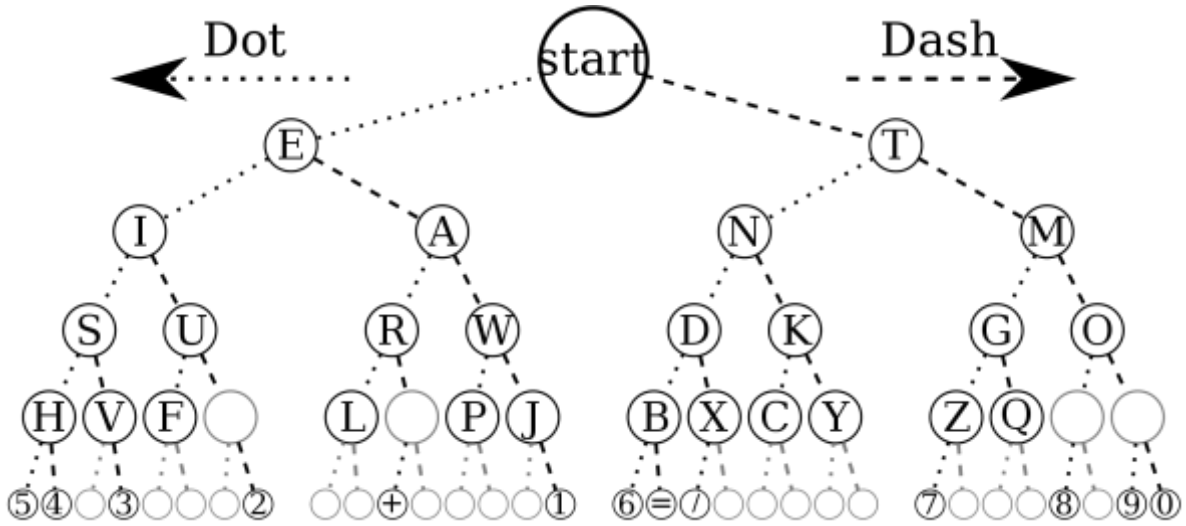
Le code morse est facilement mémorisable à l'aide des codes courts et longs remplacés par des syllabes. Le code long (**−**) remplacé par une syllabe en « O ». Le code court (•) remplacé par une des autres voyelles.

Exemple : *A = • − = Al/lo (une syllabe en A pour le • et une en O pour le −)*

LETTRE	CODE	MOT ASSOCIE
A	•–	Allo
B	–•••	Bonaparte
C	–•–•	Coca Cola
D	–••	Donald
E	•	Eh
F	••–•	Farandole
G	––•	Goldorak
H	••••	Himalaya
I	••	Ici
J	•–––	J’ai gros bobo
K	–•–	Korridor
L	•–••	Limonade
M	––	Moto
N	–•	Noël
O	–––	Ostrogoth
P	•––•	Philosophe
Q	––•–	Quocorico
R	•–•	Revolver
S	•••	Sardine
T	–	Thon
U	••–	Union
V	•••–	Végétation
W	•––	Wagon-post
X	–••–	Xtrocadéro
Y	–•––	Yoshimoto
Z	––••	Zorro est là

La seconde étant l'arbre de décodage

Pour décoder le code morse lors d'une transmission, on peut se servir d'un arbre de décodage. Les lettres sont regroupées par deux, celle de gauche représentant un • (Dot) et celle de droite un **–** (Dash).



Pour l'utiliser, il suffit de suivre le message tel qu'il arrive :

E = • car première lettre à gauche

N = **–** • car on passe par T(**–**) et N est la lettre à gauche (•)

J =•**–** **–** **–** car on passe par E(•), A(**–**), W(**–**) et J est la lettre de droite (**–**)

R =• **–** • car on passe par E(•), A(**–**) et R est la lettre de gauche (•)

1	•**–** **–** **–**	2	••**–** **–** **–**	3	•••**–** **–**	4	••••**–**	5	•••••
6	**–**••••	7	**–** **–**•••	8	**–** **–** **–**••	9	**–** **–** **–** **–**•	0	**–** **–** **–** **–** **–**

Codes de structure

Début d'émission	**–**•**–**•**–**
De (auteur)	**–**•••
Erreur	••••••••
Répétez	•**–**••**–** **–**•**–**
Compris	•••**–**•**–**

Transmettez	**–**•**–** **–**
Attendez	•**–**•••**–**
Reçu	•**–**•
Stop	**–**•••**–**
Fin de transmission	•••**–**•**–**

Intendance et Trappeur

L'intendance

L'hygiène au camp est d'une importance capitale. Ce n'est pas parce que nous sommes en camp qu'il faut abandonner les bonnes vieilles habitudes de la maison ! Dans les faits, vivre dans un endroit propre n'est pas qu'une question de bonnes manières surtout lorsque cela concerne la nourriture.

Cela devrait être un réflexe, et pourtant c'est rarement le cas : il est indispensable de se laver les mains avant de faire la cuisine … surtout lorsqu'on le fait pour les autres et que l'on partage la nourriture dans la patrouille.

Laver à l'eau claire les aliments sales ou trouvés dans la nature (même s'ils vous paraissent propres) permet de les débarrasser de la plupart de leurs impuretés. Mieux vaut prévenir que guérir, on ne sait pas ce qui est passé par là avant nous.

Faire la vaisselle est aussi ennuyant que nécessaire pour ne pas se nourrir des résidus de la veille, et ainsi éviter les intoxications alimentaires qui peuvent vite gâcher un camp. Dans la mesure du possible faire la vaisselle directement après le repas se révèlera être le choix gagnant : la nourriture séchée est bien plus difficile à récupérer et attirera dans certains cas des insectes nuisibles (guêpes, frelons, …), de plus certains préfèreront peut-être faire autre chose de leur temps libre que de rattraper le retard accumulé.

Le trou à merde est une façon écologique de se débarrasser de la nourriture de table et autres déchets biodégradable ainsi que des eaux usées (d'où l'importance d'utiliser des savons non polluant). Au lieu de grossir inutilement les poubelles domestiques, nous retournons à la terre ce qui est à la terre. Laisser traîner la nourriture ou entreposer inadéquatement les déchets attirera à coup sûr bien des animaux le trou sera donc creusé à l'écart du campement pour les éloigner.

Il y a beaucoup de fruits et légumes comestibles dans la nature, mais il y en a encore plus de non-comestibles qui sont, pour la plupart, du poison pour l'homme. Certains se ressemblent à s'y méprendre, et lorsqu'il s'agit de poison mieux vaut être prudent … une seule règle sera donc observée pour la cueillette : ne mangez que ce que vous connaissez et dont vous êtes sure ou demandez à quelqu'un de compétent en la matière, sinon mieux vaut vous abstenir.

Le feu

« Le feu est au cœur de la vie des scouts. On n'a qu'à penser au feu sacré, à la veillée de feu, à la cuisson des aliments, aux animations de veillée, …, à tous les lieux, les moments et les occasions où il nous rassemble. Autour de lui, combien d'émotions ont été échangées ! La joie, la peine, les réflexions, la nostalgie, les souvenirs … émanent de son brasier. Autant de raisons qui nous invitent à mieux connaître, à le découvrir, à le maîtriser ».

Il y a différentes utilités à faire du feu, d'où en découlent différentes techniques (qui dépendent aussi des moyens à disposition).

- Le feu sert à se réchauffer et/ou à faire sécher ses habits, il faut donc, pour se faire, une bonne flambée (de bonnes flammes) mais il faut aussi faire attention à ne pas mettre ses habits trop près des flammes ni trop longtemps. Le type de feu importe peu pour autant qu'il y ait des flammes, qu'il chauffe bien.
- Une autre utilité bien connue est la cuisson. Pour la cuisson nous préfèrerons les braises aux flammes, et ça que l'on cuise sur une grille ou sur des ustensiles, car les flammes ne font que brûler ou couvrir de suie là où les braises cuisent et chauffent proprement. Peu importe le type de feud de départ mais à l'arrivée, il nous faut un feu plat (pour y mettre la grille) avec le moins de flammes possible.
- Le feu peut aussi être utilisé pour créer une ambiance : un espace convivial, un lieu mythique et bien entendu pour éclairer (ex : veillée, totem, …). Les feux coniques ou les bûchers (pyramidaux) s'y prêtent assez bien.

Tout ce qu'il faut pour démarrer un feu se trouve dans la nature, mais demande une grande connaissance et dextérité. Pour éviter de devoir jouer à Robinson Crusoé, il suffit de prévoir quelques objets pour se faciliter la vie : un allumeur (allumettes, briquets, …), un combustible très inflammable (papier journal) et pour les plus prévoyants des petits bois secs (cayets) pour bien lancer le feu.

1. Mettre le papier en boule
2. Placer le petit bois sec (cayets, sapinettes, …)
3. Allumer le papier du côté d'où souffle le vent
4. Alimenter avec du plus gros bois (buchette, mi-buchette, …)
5. Le feu a besoin d'oxygène pour brûler il faut donc veiller à ne pas trop tasser ses composants

Pour manger ou veiller paisiblement, prévoyez une charge bois en fonction de vos besoins. La charge bois ne devra être composée que de bois mort (et sec dans la mesure du possible) car le bois vert ne brûle pas bien, dégage moins de chaleur et produit plus de fumée.

Sur sol sec :

Par temps sec, le risque est que le feu se propage et déclenche ainsi un feu de forêt. Dès lors, voici quelques conseils :

- Eviter les endroits à haut risques (fagne, sapinière, …)
- Choisir judicieusement son emplacement (pas en dessous d'une branche basse ou à côté d'un tas de bois).
- Dégager l'endroit de feu de ses branchages, feuilles mortes, …
- Sertir la zone de grosses pierres ou de bûches

Sur sol humide :

Ici, la difficulté sera plus de démarrer le feu que de l'éteindre, voici quelques astuces :

- Prévoir du bois sec de chez soi
- Protéger le papier avant et pendant l'allumage s'il pleut toujours
- Isoler le sol avec du bois ou du papier s'il est détrempé
- Essayer de trouver du bois +/- sec, caché sous un tronc ou sous d'autres branches
- S'armer de patience et s'y reprendre parfois plusieurs fois pour faire sécher le bois mouillé en démarrant et redémarrant le feu

Peu importe quand, où et comment, il faut toujours veiller à bien éteindre et nettoyer correctement son feu. Verser de l'eau dessus lorsque cela est possible, l'éparpiller et l'enterrer, la charge bois restante doit également être dispersée afin de ne pas encombrer le passage sur un chemin notamment. Il suffit d'un coup de vent pour réanimer un feu dormant et débuter ainsi une catastrophe lourde de conséquences …

Bon campeur

Au camp, notre bagage se résume à un sac à dos, plus ou moins gros, qu'il faut parfois porter sur plusieurs kilomètres. Il est donc important de partir au camp avec un sac aussi léger que possible mais sans oublier de prendre l'essentiel.

A. Quel type de gros sac prendre :
   - Pas de valise, sac de voyage, …
   - Sac à dos, minimum 75L, tout doit entrer dedans.
   - Sac bien réglé et adapté à ta taille.
B. Comment ranger son sac :
   S'il est une règle primordiale en camping, c'est d'avoir un sac aussi compact et léger que possible.
   Le pire des problèmes au camp, c'est de ne pas avoir de vêtements secs de rechange. Pour éviter cela, il est conseillé d'emballer ses affaires dans un sac plastique avant de les ranger dans son sac. Cela peut tout aussi bien être un sac poubelle ou un sac de congélation. L'avantage des sacs de congélation, plus petits, est qu'ils permettent aussi de retrouver plus facilement ses affaires dans son sac.
   La répartition qui suit est donnée à titre d'exemple ; si vous en trouver une plus à votre goût, rien ne vous empêche de l'utiliser.
   a. Dans le grand compartiment, du bas vers le haut :
      - Sac de couchage
      - Pull, T-shirt et shorts
      - Matériel de toilette
      - Veste chaude
      - Chaussures
      - Veste légère
   b. Dans la poche supérieure :
      - Tout le petit matériel facilement accessible (couteau, boussole, lampe de poche, papier toilette, …)
   c. Dans les poches latérales :
      - Chaussettes
      - Slips
      - Petit matériel divers
   d. Sur le sac :
      - Mousse et autogonflant
      - Tout le matériel trop volumineux pour l'intérieur du sac

C. Astuces du bon campeur :

a. La conception :

- Participe à la préparation de ton sac pour savoir où se trouvent tes affaires, pour ne pas avoir à retourner tout ton sac lorsque tu auras besoin de quelque chose.

b. Le linge sale et/ou humide :

- Le linge sale doit être rangé à part pour ne pas contaminer les habits propres. Il sera donc laissé en dehors du sac dans un sachet poubelle ou une taie d'oreiller (l'avantage de la teille est qu'elle est plus respirante) fermé pour ne pas répandre le contenu au premier.
- Si le linge est humide, il faut veiller à bien le faire sécher avant de le ranger dans le sachet approprié, sans quoi l'humidité va se propager au reste du sac et provoquer de la moisissure.

c. Le camping et ses déplacements :

- La vie en tente est avant tout une vie en communauté, il ne s'agit pas de son petit cas personnel, si quelque chose cloche (odeur liée au linge humide, souk pas possible, …), c'est toute la tente qui en pâti, pas seulement l'auteur du méfait.
- Un sac est fait pour y ranger des vêtements donc utilisons-le à bon escient. Si tout le monde laisse trainer ses affaires partout cela deviendra vite un enfer pour retrouver ce dont a besoin, et cela sans parler des pertes plus que probables d'objets et de vêtements. Le bon réflexe sera donc de ranger ses affaires une fois leur utilisation terminée et après séchage si besoin est.
- L'intérieur du sac doit, doit comme vu précédemment, être bien rangé pour question pratique, mais le sac lui-même doit être bien rangé dans la tente pour éviter qu'il ne se retrouve dehors sous la pluie ou piétiné par ses voisins. Les plus prévoyants emballeront hermétiquement leurs habits dans les différents compartiments, même si cela ne s'avère pas indispensable pour un sac sous tente. Par contre lorsqu'il s'agit d'une longue ballade de hike sous la pluie, il recommandé d'emballer ses affaires pour qu'il reste au sec.
- N'hésite pas à emporter du linge de rechange (au moins des chaussettes) pour les longues ballades ou hike.

Pionnierisme et Woodcrafts

La table à feu est indispensable au camp afin de ne pas cuisiner sur un feu à même le sol pour des raisons de sécurité-incendie et parce que c'est interdit en cas de sécheresse. C'est aussi plus agréable de cuisiner à hauteur de hanches.

Il semble évident que la partie la plus importante d'une table à feu soit l'espace réservé au feu. Il doit être bien étudié afin qu'il puisse durer tout le camp (2 semaines). En effet, un feu surélevé mal élaboré brûle le bois qui le soutien et l'ensemble s'écroule au bout de quelques jours.

L'astuces : la terre ! Au-dessus des claies de bois de bon diamètre, la terre, mouillée en boue puis séchée, étalée sur une épaisseur de plus de 15 cm permet d'isoler le bois du foyer. L'utilisation d'une couche d'argile malaxée est préférable si on en trouve localement.

La règle d'or : dans une patrouille/équipe, il y a souvent des grands et des petits. Il faut donc que le plus petit de la patrouille (souvent le plus jeune) voit dans le fond de la plus grande marmite (une fois qu'elle est posée sur la table à feu, bien évidemment). Cela ne sert donc à rien d'en faire une trop haute, sinon elle sera inutilisable pour les plus petits.

Sur la table à feu on peut également trouver une zone plane pour la préparation des repas, des étagères pour les condiments, denrées non périssables à conserver, pains, emplacements pour jerricans, …, et, à quelques pas, une bonne provision de bois mort attendant d'être brûlée !

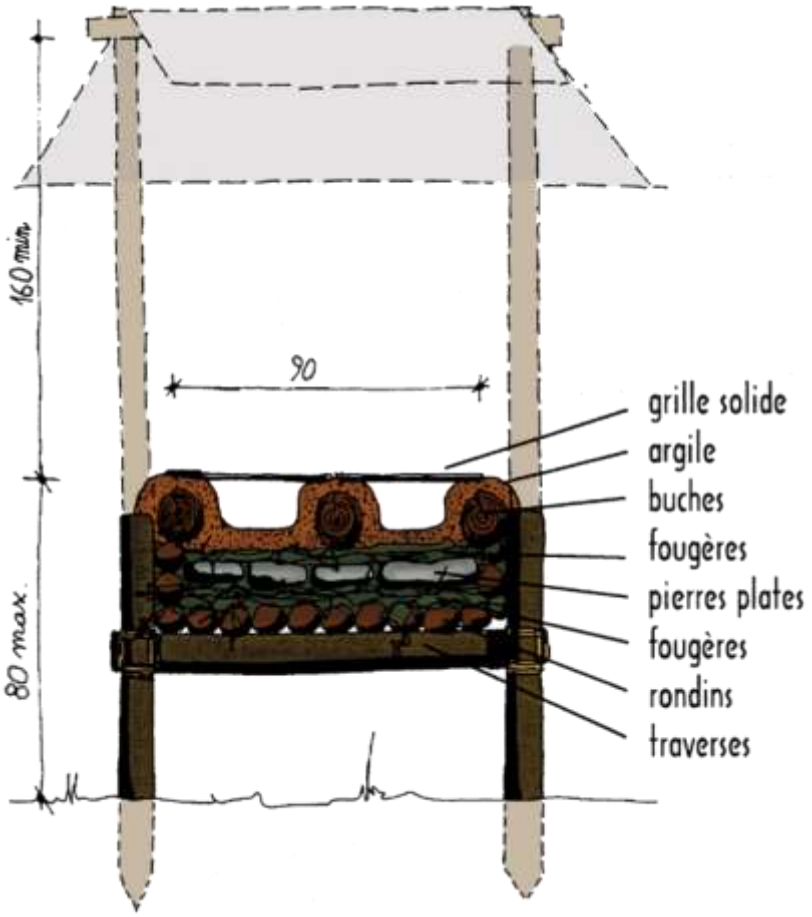
Certaines installations de cuisine peuvent être très évoluées : on a déjà vu une cuisine intégrée, avec une table à feu, four, et système d'eau chaude !

Mais l'essentiel, pour une installation, est d'être fonctionnelle, belle, de plaire à ceux qui l'ont réalisée … et surtout, de tenir tout le camp !

La table à feu

Une technique simple pour construire une table à feu est la suivante :

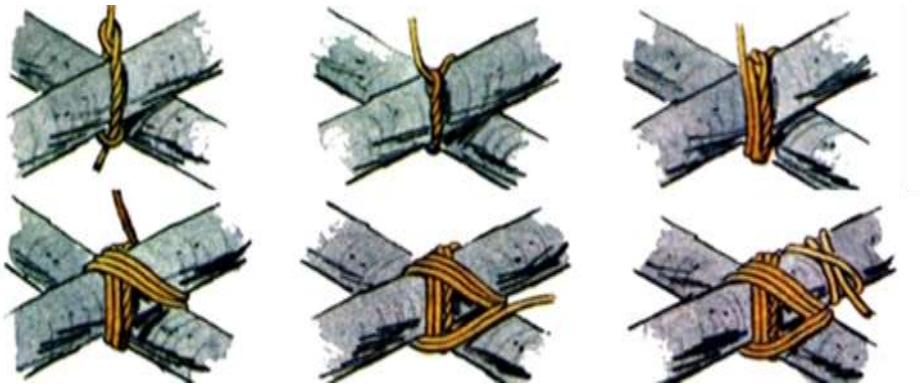
- Construire une base en bois (2 techniques possibles) :
    1. Enfoncer quatre piquets dans le sol, les brêler entre eux avec d'autres perches horizontales pour obtenir un plancher en rondins.
    2. Assembler plusieurs gros rondins de bois à la manière des Kaplas, ajouter des petits piquets de soutien aux quatre coins et établir un plancher en rondin.
- Etaler des pierres plates sur toute la surface de la table à feu.
- Recouvrir le tout d'une bonne couche de fougères.
- Etaler une couche d'argile par-dessus en faisant en sorte de ne pas laisser de trous.
- Disposer deux gros rondins de part et d'autre de la table à feu afin de pouvoir surélever la grille.
- Recouvrir ces deux rondins d'argile également.
- Attendre que ça sèche (2 à 3 jours) puis commencer par y déposer des braises avant d'y faire un vrai feu.



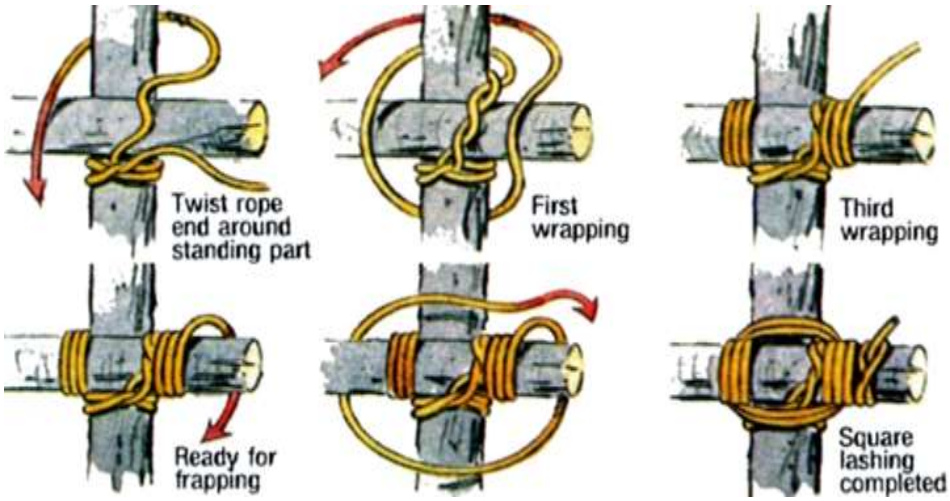
Brelage

Il existe deux types de brelage :

- Le brelage diagonal ou brelage croisé est une méthode d'assemblage de deux perches devant se croiser à un angle quelconque (utile pour le dessus d'un « A »).



- Le brelage droit ou carré est une méthode d'assemblage de deux perches devant se croiser perpendiculairement (convient dans la plupart des cas).

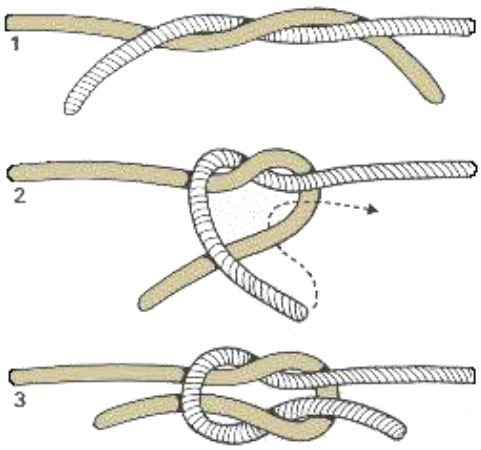


Pour un brelage, on utilise 3-4 brassées de corde. Attacher la corde à l'une des perches (la fixe de préférence et en dessous), ce qui se fait souvent avec un nœud plat. Il s'agit ensuite de passer trois fois autour des perches (en alignant bien les cordes sans qu'elles ne se recouvrent) suivant les schémas au-dessus, en-dessous et ainsi de suite, suivi de trois tours de serrage perpendiculairement aux trois premiers tours et de finir par un nœud plat (on attache le brin libre sur le dormant).
Eviter de passer plus de trois fois : cela manque d'esthétisme et n'assure pas de solidité supplémentaire. Si la corde utilisée est d'un bon diamètre (entre 10mm et 20mm), trois tours assurent une solidité suffisante.

Le nœud plat

Il sert à relier deux cordes de même épaisseur et de petit calibre. Il est bien connu des scouts car il est très fréquemment utilisé et est extrêmement facile à faire.

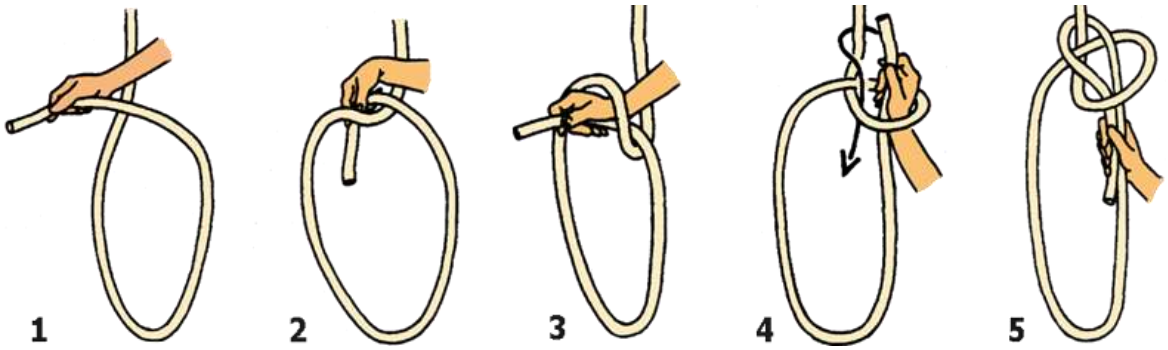
Pour le réaliser, il suffit de faire un demi-nœud dans un sens, puis un autre dans l'autre sens. On peut aussi garder en mémoire : « droite sur gauche et gauche sur droite ».



Le nœud de chaise

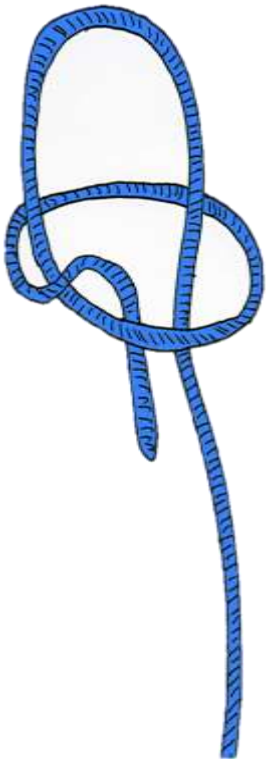
Aussi nommé « nœud de bouline » est très utilisé. C'est la façon la plus simple d'obtenir une boucle qui ne coulisse pas. Il est donc très utilisé lors d'opérations de secours ou en escalade puisque, comme son nom l'indique, il peut servir de chaise.

Pour le réaliser, il faut d'abord faire une boucle sur la corde à l'endroit où on voudra que le nœud soit fixé. Ensuite, il faut passer le brin libre dans cette boucle, faire une ganse autour du dormant et repasser le brin dans la boucle.



Moyen mnémotechnique : *le serpent sort du puits, il tourne autour de l'arbre er rentre dans le puits.*

Le nœud coulant

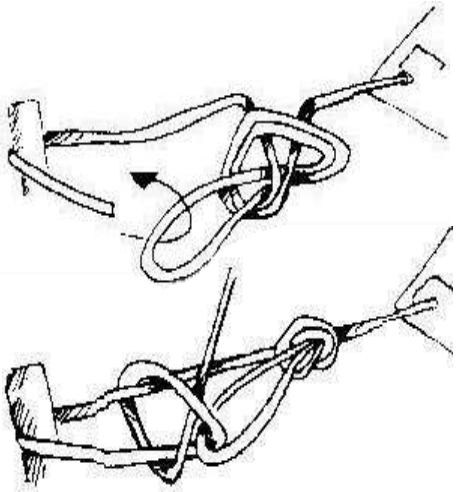


Ou nœud de galère est le nœud à boucle coulissante le plus simple qu'il soit possible de faire. On peut l'utiliser comme nœud de blocage.

Pour le réaliser, il faut faire revenir le brin libre d'un nœud simple à l'intérieur de celui-ci (c'est donc un nœud simple gansé).

Ce nœud est parfois utilisé par certaines sections louveteaux comme « nœud de foulard ».

L'inconvénient principal de ce nœud en matelotage est que la boucle peut très facilement glisser jusqu'à se défaire. Pour éviter cet inconvénient, on peut réaliser un autre nœud simple avec le brin libre autour du brin utile, un peu comme sur un nœud de pêcheur mais le nœud obtenu est très difficile à défaire s'il a été serré ou utilisé en tension, on lui préférera donc d'autres nœuds plus appropriés.

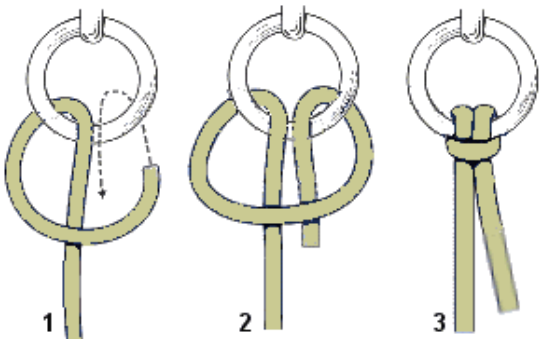


Le nœud de tendeur

Pour le réaliser, attacher une corde (assez longue pour aller jusqu'au sol) à votre bâche à l'aide d'une tête d'alouette ou d'un nœud plat. A mi-longueur, plier la corde en deux, passer un doigt dans la boucle et faire trois tours. Repasser ensuite le bout de corde dans cette boucle et serrez. Faire passer cette corde autour de votre piquet de tendeur et à nouveau dans cette boucle. Tirer pour tendre votre corde puis faire un nœud coulant.

La tête d'alouette

Sert de nœud d'accroche pour commencer un nœud de tendeur depuis un œillet de bâche et est très pratique.



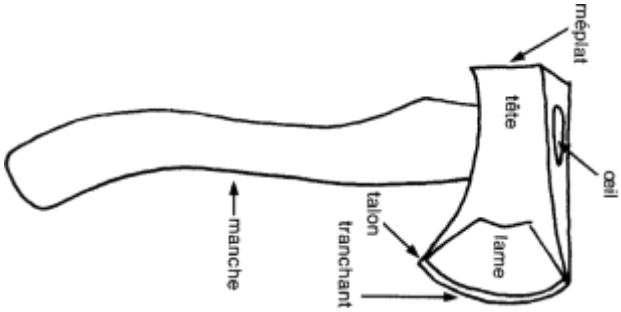
Utilisation des outils et du matériel

Choix de l'outil

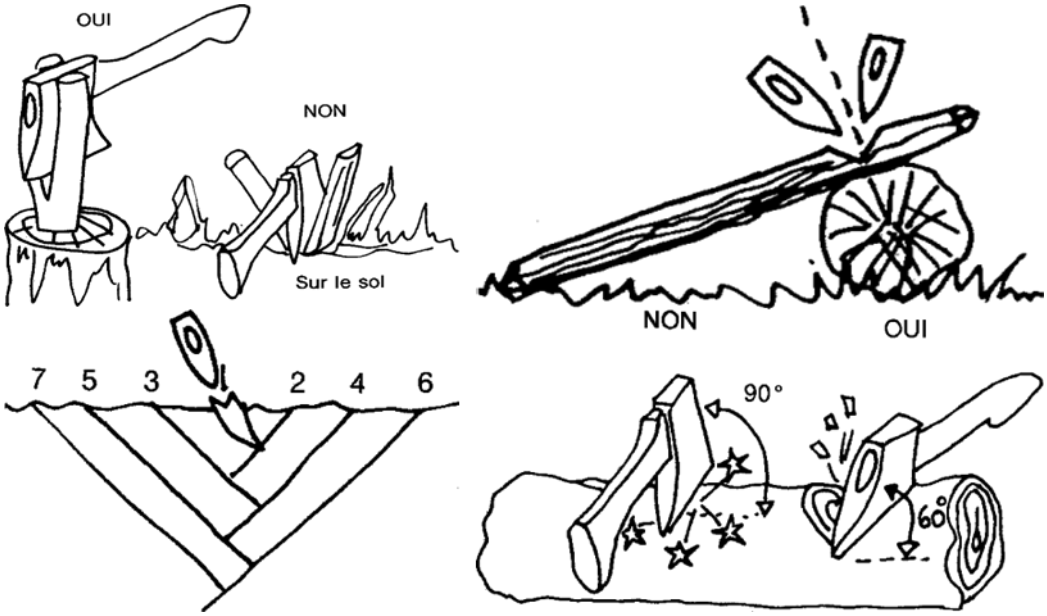
Chaque outil a sa fonction, il est donc proscrit de l'utilité autrement. Vous choisirez votre outil en fonction de votre tâche à effectuer.

Exemple : *la scie sert à couper des morceaux de bois, la hache pour faire des bûchettes ou des piquets et la masse pour enfoncer ceux-ci dans le sol.*

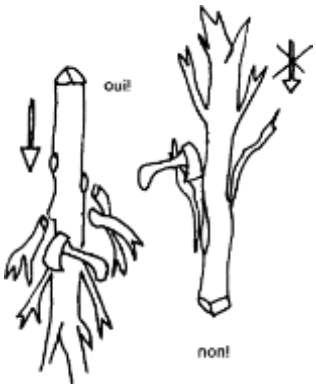
Hache



Transport : il existe des gaines ou des pochettes pour le transport mais faute de moyen, on les transporte à main nue en la tenant par la tête, lame ver l'avant.



Utilisation : couper le bois sur un billot et non directement sur le sol ou dans le vide. Ne jamais frapper perpendiculairement mais bien en oblique. Ne pas planter dans la terre la lame au risque de l'user prématurément et, s'il y a des pierres, de la caser.



Frapper dans le sens de la croissance du bois (démarrer du côté racines vers les extrémités). Cela empêche de coincer sa hache et de devoir lui imposer des mouvements inadaptés.

Il est important de ne pas utiliser la hache du côté du tronc où vous êtes placés car elle pourrait glisser et vous blesser. Bien vérifier que le tronc est bien entre nous et les branches à couper.

Pour fendre du bois, à cause du manche très court des haches, il faut plier les genoux pour dévier les coups de hache qui glisseraient vers le sol.

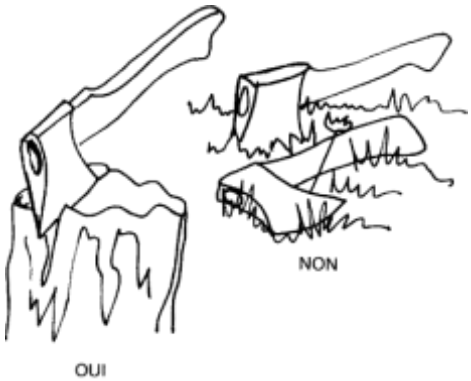
Lorsque la hache est coincée, il ne faut surtout pas faire des torsions de gauche à droite ce qui pourrait fendre le manche. Il faut faire des mouvements verticaux.

La tête de la hache ne sert pas à frapper sur un coin. Pour ce genre de travail, la masse et le merlin sont là pour ça.

Pour dégager un merlin, il faut faire comme avec la hache et on peut élargir la fente en plaçant des coins. Ne surtout pas taper avec un autre outil sur le merlin.

<u>Rangement :</u>

Après utilisation, ne pas laisser la hache au sol. Pour la protéger, il faut la planter dans un billot ou la ranger à l'abri de l'humidité (coffre ou tente matos).



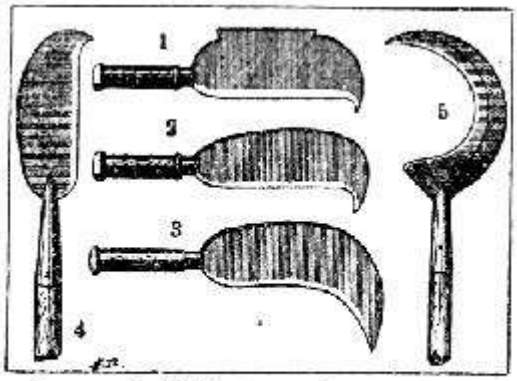
Scie

Transport : la scie se porte à l'épaule avec la lame vers l'arrière.

Utilisation : une scie se tient toujours la main le plus bas possible. Il faut pratiquement que la paume de la main se trouve dans le prolongement de la lame. L'autre main tient le bois à une distance raisonnable pour ne pas se couper si la lame saute.

Rangement : pour la scie comme pour le reste, elle doit être mise hors d'atteinte de l'humidité pendant la journée et, le soir, dans le bac à scie de la tente matos ou sous tente.

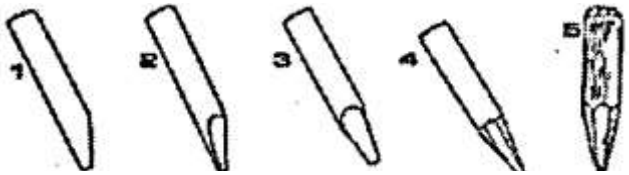
Serpette

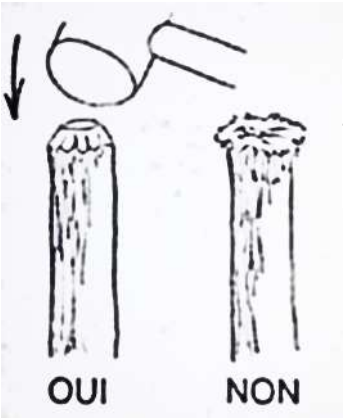


Serpes : 1. D'élagueur ; 2. A fagoter ; 3. De bûcheron ; 4. A long manche ; 5. A long manche, dite « croissant ».

Elle remplace en effet avantageusement la hachette dans de nombreux cas, comme l'abattage de petits arbres (qu'elle peut facilement trancher d'un seul coup !), l'ébranchage de troncs (à vrai dire assez dangereux s'il est fait avec une hachette), ou le façonnage de tenons. Elle s'utilise en frappant le bois en diagonale (plus efficace que perpendiculairement au fil), comme une hachette.

Planter un piquet





Commencer par la pointe (taille à la hache ou serpette) puis finir au couteau en taillant le sommet pour éviter de faire exploser la tête du piquet.

Pour les piquets de tendeur en bois, ne pas oublier l'encoche (une entaille à la scie puis on vide à la serpette ou à la hache) et le tendeur dois former un angle de 90° avec le piquet.

Chants et Traditions

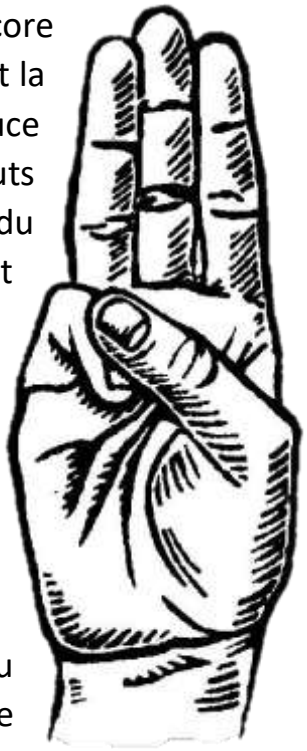
Les chansons, rien de plus simple niveau matériel et tellement amusant … ce n'est pas le poids d'un chansonnier dans un sac qui posera problème.

Les chansons sont, depuis le début de l'univers du scoutisme, utilisées durant les veillées ou pendant les marches. Elles sont souvent la source de bonne humeur dans un groupe comme une troupe scoute.

Bien sûr dans des chansonniers, il y a des chansons de tous types … des chansons régionales ou même nationales, mais parlons de ces chansons qui sont, depuis le début, des traditions. « La Brabançonne » ou le « Quantique des patrouilles » sont et resteront dans l'univers du scoutisme, seulement c'est de notre ressort de s'en inquiéter et de ne pas les oublier.

Les traditions scoutes recouvrent bien plus que des chansons. Elles reprennent le salut scout ; l'uniforme ; la main gauche ; le totem et son qualificatif ; la loi et les promesses ; la fleur de lys ; les cris de patrouilles ; les chants.

Le salut scout



Le salut scout est une tradition internationale qui est encore utilisée de nos jours : Quand les scouts se saluent, ils lèvent la main droite avec les trois doigts du milieu tendus et le pouce qui se plie sur le petit doigt. Mais très peu de scouts connaissent la signification effective de ce geste. L'origine du geste date d'il y a un siècle. Le plus souvent on se souvient que le pouce sur le petit doigt signifie **la protection du plus faible** (le petit doigt) par le plus fort (le pouce). C'est déjà plus difficile avec les trois doigts du milieu. Au début, ils représentaient les trois devoirs du scout qui formaient la base de la promesse scoute : le devoir envers **Dieu** et **le roi** (le scoutisme a été fondé en Angleterre), le devoir de l'entraide et le devoir d'obéir à **la loi scoute**. Aujourd'hui, on les considère plutôt comme la recherche du sens et du but de la vie, la responsabilité envers les autres et la remise en question de soi-même.

Le salut louveteaux forme un loup et est plus simple à expliquer. Les deux doigts tendus forment les oreilles et le pouce soutenant les deux doigts restants représentent encore le plus fort qui protège le plus faible.

La chemise et le foulard

Les membres de tous les mouvements scouts dans le monde entier portent la chemise scoute, elle est le symbole du lien avec les autres scouts. La première version de la chemise date de l'époque où le futur fondateur du mouvement scout, Baden-Powell, était officier de l'armée des Indes Britanniques stationnée en Afrique. Son but était de fournir un uniforme qui permettait le travail sous des conditions climatiques différentes. Il était simple, pratique et se distingue, par son col, de l'uniforme des soldats. En plus de son côté pratique, la chemise permet d'éliminer les différences sociales. Riche ou pauvre, tous le monde à le même uniforme. Si, à l'origine, les chemises étaient kaki, de nos jours, chacune des branches du scoutisme a sa propre couleur (nous c'est bleu).

Baden Powell, lorsqu'il était en Afrique, a eu l'idée du foulard aussi nommé cravate. Il se porte autour du coup et fait partie de la tenue de base des scouts. L'ajout du foulard a pour but de protéger la nuque contre les rayons solaires ; de pouvoir servir de mouchoir, de bandage ; … Aujourd'hui, ce côté pratique est un peu oublié et chaque unité crée son propre foulard avec ses couleurs (les premiers étaient tout verts). Dans les rencontres internationales les scouts, en signe d'amitié, s'échange leur foulard.

La main gauche

Pour se saluer, les scouts se serrent la main gauche. Il existe différentes explications à ce geste mais il est plus compliqué encore d'expliquer pourquoi le petit doit est écarté et croisé avec celui de la personne en face. Le geste du petit doigt proviendrait d'une légende africaine que Baden Powell aurait entendu :

« Il était une fois, deux tribus voisines ennemies qui se livraient des guerres impitoyables. Un jour, le chef d'un des tribus se dit qu'il serait mieux de vivre en paix avec ses voisins. Il décida avec son conseil de trouver un accord avec leurs voisins. Suite à cette décision, quand des guerriers des deux tribus se croisèrent, le chef d'une des deux troupes jeta ses armes à terre. A la place de chercher le conflit, il leur tendit la main gauche en signe d'amitié et de confiance. Depuis ce jour, si l'on vous salue avec la main gauche, cela veut dire qu'il s'agit d'une rencontre amicale ».

Saluer de la main gauche est donc une sorte de signe secret et Baden Powell s'est dit que les jeunes aimeraient bien ce genre de signe secret. Le salut scout est donc un signe de confiance envers l'autre ce qui est souligné par le fait que la main gauche est la plus proche du cœur.

Le totem

Dans certains pays, les scouts reçoivent un totem pour les intégrer dans le groupe. Ce nom l'accompagne durant toute sa vie et lui donne aussi une certaine image. Le choix de ce totem est donc important et il doit mettre en avant les côtés positifs ou les dons particuliers du scout en question.

La loi scoute

Aux débuts du scoutisme, Baden Powell a formulé la loi scoute pour montrer son idéal. Par la suite, les différentes fédérations scoutes ont reformulé la loi tout en l'adaptant à l'esprit du temps.

Il existe dix lois scoutes :

- Le scout est loyal et mérite confiance.
- Le scout s'engage là où il vit.
- Le scout rend service et agit pour la justice.
- Le scout est frère de tous, (il cherche Dieu).
- Le scout accueille et respecte les autres.
- Le scout découvre et respecte la nature.
- Le scout fait tout de son mieux.
- Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
- Le scout partage et ne gaspille rien.
- Le scout développe son corps et son esprit.

« La loi est notre force, le scout n'est pas gouverné par des interdictions, mais guidé par des indications positives. » (Robert Baden-Powell).

La promesse

La promesse est une tradition liée à la loi scoute. Elle permet d'affirmer sa volonté s'approcher de l'idéal scout et de confirmer son appartenance au mouvement scout.

Texte de promesse universelle : *« je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoute mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix. Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la loi scoute ».*

La fleur de lys et le trèfle

En plus du salut, le scoutisme international a les mêmes signes distinctifs. Les filles ont le trèfle comme signe et les garçons la fleur de lys. Les trois feuilles (comme les doigts) symbolisent la recherche du sens de la vie, la responsabilité envers les autres et sa propre remise en question.

Le trait esquissé sur la feuille centrale symbolise l'aiguille d'un compas qui montre toujours le juste chemin au scout, le cercle représente la cohésion de tous les scouts et les deux étoiles représentent les fondements de la loi et de la promesse.

Les cris de patrouille

Ce sont des cris s'identifiant à un petit clan dans la Troupe. Chaque patrouille représente un clan, un animal bien précis et possèdent son propre cri. Ce tour de « clan » est effectué au début et en fin de rassemblement.

C'est un moyen de capter l'attention (au début) et de pouvoir disposer (à la fin). Bien sûr, si de tel cris ont été mis en place, c'est qu'il y a une intention de communication derrière. Ces cris demandent donc l'attention et le calme.

Renards franc jeu

Cerfs en avant

Faucons toujours prompts

Castors toujours vifs

Ecureuil de la joie

Mouette franchit tout

Daims donne l'élan

Chamois tout droit

Les chants

La Brabançonne est chantée tous les matins lors du levé de drapeau. Le quantique des patrouilles clôture la journée et est chanté à la fin du dernier rassemblement de la journée.

La Brabançonne *Version de 1953*	Le cantique des patrouilles
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 !	Seigneur, rassemblés près des tentes Pour saluer la fin du jour. Tes scouts laissent leur voix chantante Monter vers toi pleine d'amour. Tu dois aimer l'humble prière Qui de ce camp s'en va monter. Ô toi qui n'avais sur la terre Pas de maison pour t'abriter. Nous venons toutes les patrouilles Te prier pour te servir mieux. Vois aux bois silencieux Tes scoutes qui s'agenouillent. Bénis-les Ô Jésus dans les cieux.
Le chant des promesses	**Ronde des totems**
1er couplet Devant tous je m'engage Sur mon honneur, Et je te fais hommage De moi, Seigneur ! Ref : Je veux t'aimer sans cesse, De plus en plus, Protège ma promesse, Seigneur Jésus 3ème couplet Fidèle à ma Patrie, Je le serai, Tous les jours de ma vie, Je servirai.	Dans la forêt mystique, Frères rappelez Les totems symboliques Qui nous furent donnés. Ils excitent la flamme Des vertus en nos âmes Ou bien parfois nous blâment De quelques défauts. Hé oh ! Hé oh !

L'uniforme

L'uniforme se compose d'une chemise, d'un short en velours et du foulard de notre unité (gris clair et vert). On peut y ajouter le chapeau, le ceinturon et le nœud de foulard. On retrouve une série d'insignes sur la chemise scoute. Idéalement, chaque se place, sur la chemise, comme indiqué ci-dessous.

Chaque patrouille (animal) possède une bande patrouille proprement dite. Cette bande est composée de deux couleurs : une interne et une externe. La disposition de ces couleurs est primordiale, au risque de représenter un tout autre animal (le lion et le coq ont leurs couleurs inversées).

L’histoire de Baden Powell

Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell of Gilwell, dit « BP », est né le 22 février 1857 à Londres. Son père décède alors qu’il a trois ans et trois de ses frères et sœurs meurt en bas âge.

Il fait ses études à Charterhouse, un collège réputé pour sa discipline. Adepte de l’école buissonnière, BP se cache régulièrement dans le bois derrière l’établissement scolaire. Il y développe son sens de l’observation. Ses frères l’emmènent régulièrement explorer la campagne, camper et naviguer.

BP n’a jamais été un très bon élève et rate ses examens d’entrée à l’université. Il se présente alors à l’école militaire et obtient la seconde place au concours d’entrée, à 19 ans. En 1877, il est envoyé comme sous-lieutenant en Inde (colonie britannique). C’est là-bas que son intérêt pour les éclaireurs naît en voyant leur importance dans les opérations militaires.

A l’âge de ans, promu capitaine, lui et son régiment sont déplacé en Afrique du Sud où il a l’occasion d’entrer en contact avec des « éclaireurs » indigènes pour lesquels il a beaucoup d’admiration. Il se perfectionne ainsi dans l’art de l’approche et de l’exploration. C’est en Afrique qu’il a pour la première fois la possibilité de former des éclaireurs militaires selon ses méthodes : « des petites patrouilles sous la responsabilité d’un chef. Pour les plus méritant, il leur attribue un insigne dont le dessin s’inspire du point nord de la boussole (proche du futur badge scoutisme mondial) ».

Il a une brillante carrière militaire, respectée et obéi parce qu’il est un chef qui donne l’exemple. L’événement qui le rend célèbre dans tout l’empire britannique est le sauvetage de la petite ville de Mafeking en 1899. Avec beaucoup d’astuce et de courage communicatif, il réussit à sauver la ville qui est assiégée pendant 217 jours par des troupes ennemies quatre fois plus nombreuses. Il utilise les jeunes de la ville comme estafettes (ils transmettent les messages), comme observateurs, sentinelles ou éclaireurs.

A la libération de la ville, le 16 mai 1900, il est acclamé comme un héro et est nommé major-général. Il prouva que des jeunes étaient tout à fait capables de réussir une mission, pourvu qu’on leur fasse confiance. Il publie ses observations sous le nom de Scouting dans un petit fascicule destiné aux militaire appelé « Aids to scouting ». En 1910, il fait valoir ses droits à la retraite afin de mieux se consacrer au scoutisme.

A son retour au Royaume-Uni, il est acceuilli triomphalement et constate l'immense succès de « Aids to scouting ». Recevant du courrier de jeunes demandant des conseils et étant marqué par la jeunesse des quartiers désœuvré qui est souvent en mauvaise santé et délinquante, il décide de mettre en pratique tous les principes qu'il a observés à la guerre au service des jeunes dans une optique de paix. En 1896, Frederick Russell Burnham enseigna à BP des techniques de survie et devient ainsi l'une des sources d'inspiration de la création du scoutisme.

« A la fin de ma carrière militaire, dit Baden Powell, je me mis à l'œuvre pour transformer ce qui était un art d'apprendre aux hommes à faire la guerre, en un art d'apprendre aux jeunes à faire la paix ; le scoutisme n'a rien de commun avec les principes militaires ».

En 1907, alors âgé de 50 ans, il organise un camp de quinze jours avec une vingtaine de garçons de différentes classes sociales sur l'île de Brownsea. Il y teste ses idées d'éducation par le jeu, d'indépendance et de confiance. A la suite de ce camp, il écrit un ouvrage sur la manière dont le scouting pouvait être adapté à la jeunesse qu'il appelle « Scouting for boys ». Avec ce livre, il tente de lancer un nouveau mouvement autonome et crée la base du scoutisme :

- Santé
- Sens du concret
- Personnalité
- Service
- Sens de Dieu

Ainsi que les dix articles de la loi et de la promesse scoute qui n'imposent aucune interdiction mais proposent une hygiène de vie que chacun adhérant promet d'essayer de mettre en pratique (faire de son mieux). En 1909, les premières compagnies guides apparaissent organisées par Agnès Baden Powell, sa sœur.

Le mouvement se divise en trois classes d'âge :

- Les louveteaux (8-11 ans)
- Les éclaireurs (12-17 ans)
- Les routiers (17 ans et plus)

En 1918, il publie une revue intitulée « Girl guidind edition ». Dedans, il appelle le mouvement féminin les « Guides » plutôt que « scoutes » ou « éclaireuses » car il estime que leur rôle est de guider. « Une femme qui est capable de se tirer

d'affaire toute seule est respectée aussi bien par les hommes que par les femmes. Ils sont toujours prêts à suivre ses conseils et son exemple, elle est leur guide ».

En 1910, sur les conseils du roi Edouard VII, il démissionne de l'armée pour prendre la direction de son mouvement. Grâce à cela, le mouvement grandit et se développe dans de nombreux pays du monde. Durant le Jamboree de 1920 qui réunit pour la première fois des scouts de 21 pays, BP est nommé World Chief (chef scout mondial). En 1927, il est anobli par le roi George V et prend le nom de Lord Baden Powell of Gilwell (propriété reçue de la famille McLaren pour en faire un centre de formation des chefs).

A la fin de sa vie, il se retire au Kenya et fait parvenir aux scouts du monde entier ce message :

« Ceci est juste un petit mot d'adieu, pour vous rappeler, quand j'aurai disparu, que vous devez tâcher dans la vie d'être heureux et de rendre les autres heureux. Que cela paraît facile et agréable, n'est-ce pas ?

C'est tout d'abord par la B.A. quotidienne que vous apprendrez à apporter le bonheur est de le répandre autour de vous, J'ai eu une vie très heureuse, et j'aimerais qu'on puisse en dire autant de chacun de vous. Je crois que Dieu vous a placé dans ce monde pour y être heureux et jouir de la vie. Ce n'est ni la richesse ni le succès, ni l'indulgence envers soi-même qui créent le bonheur. L'étude de la nature vous apprendra que Dieu a créé des choses belles et merveilleuses afin que vous en jouissiez. Contentez-vous de ce que vous avez et faites-en le meilleur usage possible. Regardez le beau côté des choses et non le plus sombre. Essayez de laisser ce monde un peu meilleur qu'il ne l'était quand vous y êtes venus et quand l'heure de votre mort approchera, vous pourrez mourir heureux en pensant que vous n'avez pas perdu votre temps et que vous avez fait « de votre mieux ».

Soyez prêts à vivre heureux et à mourir heureux. Soyez toujours fidèles à votre promesse même quand vous serez adultes.

Que Dieu vous aide.

Votre ami

Baden Powell »

Histoires

De 1927 à 1961, les débuts

Notre chère unité voit le jour en 1927 avec la Troupe sous l'impulsion de Joseph Lesenfants. A l'époque, elle ne compte qu'une patrouille, celle des Renards et la patrouille des Faucons est créé l'année suivante. En 1929, la Troupe s'installe dans de nouveaux locaux, avenue de Thiervaux, et se dote d'une nouvelle patrouille, les Cerfs. Les réunions se déroulaient déjà le dimanche souvent de 10h à midi. En 1932, l'unité compte 38 scouts et 20 louveteaux.

En 1933, plusieurs scouts ont dépassé l'âge de 17 ans ce qui permet la création du clan de la Flamme. En même temps, les scouts construisent un tout nouveau local qui est déclaré « le plus beau de Belgique ».

En 1940, la guerre éclate et tous les chefs et membres du clan de la Flamme sont mobilisés. Certains reviendront après la reddition de la Belgique, d'autres, faits prisonniers ne rentreront qu'en 1946. Joseph Lesenfants, l'aumônier et l'initiateur de l'unité, la place sous la protection de Notre Dame. L'unité devient donc : « 5ème Escoutes de Notre Dame et Saint Louis ». Malgré les difficultés, les camps d'été sont organisés durant toute la guerre.

En 1947, l'unité s'agrandit encore grâce à un nouveau local encore plus grand (400m^2). En 1950, l'unité compte 75 scouts, 29 louveteaux et 28 aînés, nombre de membre qui restera constant pendant les 20 années suivantes.

En 1952, pour fêter son 25ème anniversaire, l'unité organise son camp à Ourscamp, en France.

De 1961 à nos jours, Mangombroux une unité et une paroisse

L'unité descend de l'avenue de Thiervaux pour se rattacher à la paroisse de Mangombroux dont l'unité scoute s'éteignait petit à petit. Il est décidé lors de cette fusion de garder l'identifiant de l'ancienne unité locale, la 15ème.

Durant les premiers mois, l'unité utilisa la salle de l'Ensemble (sous l'église) comme local. Cette salle était bien entendue trop petite, c'est pourquoi, en six ans, la prairie de la rue Darimont se dote de trois locaux. Ces aménagements permettent de donner un second souffle à l'unité qui pâtissait du manque de place. L'escalier de secours du cube n'est construit qu'en 1972.

En 1974, une deuxième meute est créée et le rez-de-chaussée du local scout ne suffit plus à la meute du Roc (réunion le samedi) et la meute de la Waingunga (réunion le dimanche) se sentent à l'étroit. Heureusement, la même année, la commune de Stembert décide de détruire l'école des Linaigrettes pour en bâtir une nouvelle. L'unité se fait offrir par Stembert les anciens bâtiments pour les meutes. Entre temps, la meute du Petit-Peuple est créé mais, l'année suivante, la demande trop grande de chef conduit à la suppression de la meute de la Waigunga.

En 1978, la nouvelle section des aspirants inaugure son local construit sur la grotte de la vierge. La même année est lancée la tradition de partir à l'étranger tous les 4 ou 5 ans.

En 1982, le premier Ascougui est organisé à Tiège pour fêter les 75 ans de l'unité.

En 1987, une grande exposition retraçant l'histoire de l'unité est mise sur pied pour célébrer les 60 ans de l'unité.

En 2002, le cube est entièrement rénové et mis aux normes R.F. toutes ces dépenses obligent la Troupe à changer d'idée de camp à l'étranger et à partir dans le Jura.

En 2007, tout Mangombroux prend la direction de Bruxelles pour aller fêter les 100 ans du scoutisme.

En 2011, année du camp en Ecosse de la Troupe, il est décidé de ressortir des caisses la fête paroissiale et de relancer la tradition en l'organisant tous les ans au mois d'octobre.

En 2016, à l'occasion du camp en Suisse de la Troupe, une cave à bières lors de laquelle les archives de l'unité sont mises à disposition dans le local.

En 2018, après des travaux de restauration dans le cube, les scouts et les guides s'associent pour une inauguration commune appelée « MGBX Shocave » durant laquelle des talents de Mangombroux sont invités à venir chanter. Cette idée des concerts est tellement un succès qu'elle sera reprise à diverses occasions.

En 2019, les scouts aidés des meutes profitent de la vente des sapins de Noël qu'il organise pour proposer une nouveauté, la « Guinguette de Noël ».

Notre unité est toujours très dynamique, elle est partie en camps au Pays de Galle(1992), en Norvège(1996), dans le France(1952,1983,2001), en Autriche(2006), en Ecosse(1987,2011), en Suisse(2016), …

Notes