

# CAHIER D'ANIMATION



« inscrire le nom du groupe »

## Table des matières

Liste éclaireurs.....	3
Équipe d'animation.....	4
Numéros utiles.....	4
Code d'éthique des adultes.....	5
Responsabilités.....	6
Évalué.....	8
Feuille de route.....	9
Les traditions de la troupe.....	10
Méthodologie Éclaireur.....	14
Développement spirituel.....	22
V.C.P.R.E.F.....	26
Les balises.....	27
Orientation boussole.....	29
Les cordes.....	35
Techniques de feux.....	40



## Équipe d'animation

### Numéros utiles

Local Scout :

Chef de groupe,:

Président,:

Coordonateurs de branches :

Parents représentants :

Téléphone District :

## Code d'éthique des adultes

Le code d'éthique qui suit est un ensemble de règles de comportements et d'attitudes pour tous les membres adultes de l'Association des Scouts du Canada.

**L'adulte s'engage à :**

- Respecter l'intégrité physique et morale ainsi que la dignité de chaque jeune et de chaque adulte;
- Traiter ses collègues avec respect, courtoisie et franchise;
- Se montrer loyal(e) à l'autorité constituée;
- Accomplir sa tâche sans se désister à moins d'une justification valable;
- Respecter ses engagements en termes d'échéance et de qualité de travail
- Respecter la confidentialité des informations;
- Assurer avec intégrité, transparence et diligence la gestion financière;
- N'accepter aucune rémunération en tant que bénévole;
- N'exercer aucune discrimination en raison du sexe, de l'origine ethnique, de la religion, de l'état civil, du statut économique ou du statut social;
- Ne participer à aucune activité politique partisane en tant que scout ou au nom du Mouvement scout;
- Éviter de causer du tort au Mouvement par des paroles ou des gestes inappropriés ou inacceptables.

## Responsabilités

Communications : Écrire les lettres à envoyer aux parents. Écrire des mots de remerciements à nos commanditaires ou aux bénévoles qui sont venu nous donner un coup de main (cuisstots, personnages, etc.)

Finances :  
a) Recueillir l'argent  
b) Faire les dépôts, la comptabilité, les chèques etc.  
c) Remettre un rapport financier mensuel au conseil de gestion du Groupe

Rédaction des camps : Consigner et superviser la rédaction des plans de camp en veillant à ce que chacun y participe équitablement

Locaux : Propreté, rangement, décoration.

Fêtes : Veiller à ce que l'anniversaire de chaque jeune soit souligné. Innover afin de souligner les fêtes religieuses (et païennes) telles que l'Halloween, Pâques, Noël, etc.

Matériel : Faire les réservations de matériel, l'inventaire de ce qu'on possède, s'organiser pour que les armoires soient fonctionnelles, renouveler ou réparer le matériel.

Jeux : Trouver de nouveaux jeux et les compiler.

Intérêt des jeunes : Porter une plus grande attention aux intérêts des jeunes en matière de jeux, d'activités, de sorties, de thèmes, etc. Prendre plusieurs petits moments pour évaluer l'activité, ex « Avez-vous aimé ça? » et pour savoir ce qu'ils ont envie de faire (voulu du V.C.P.R.E.F.).

Expression : Favoriser l'expression des jeunes tant par des activités, des jeux, des développements spirituels ou des discussions.

Chant : Favoriser le chant dans les diverses occasions. Montrer de nouvelles chansons.

Premier soin : Donner les premiers soins aux jeunes (animateur breveté)

Services : Planifier des activités de service et voir à leur bon déroulement. (Marche-thon...)

Techniques : Planifier des techniques (en trouver des nouvelles) et trouver les personnes qualifiées pour les faire.

Cordes : enseigner aux jeunes les différentes techniques de cordes et les faire passer leurs cordes (vert, cuir)

Activités avec les intrépides :

Planifier et organiser, avec l'aide d'un animateur des intrépides des activités mixtes.

Activité avec la branche supérieure :

Préparer et organiser des activités en vue de la montée des jeunes

Repères : Tenir à jour la liste des repères préparés, vérifier avec le jeune la pertinence de son repère et planifier la présentation

Évaluations et émulation :

Être responsable des inspections, des feuilles de défi, des cahiers d'évaluation et du cahier de progression. Trouver des moyens pour récompenser et encourager les jeunes de leurs efforts.

Photos : Prendre des photos, les faire développer, les afficher, les ranger dans l'album de la troupe et donner les doubles aux jeunes concernés.

Livre de bord : veillez à ce que les éclaireurs remplissent le livre de bord, tenir à jour la liste de ceux qui l'on fait et le faire lire en réunion

Conseil de gestion : Assister au conseil de gestion.

Réservation des sites : Réserver les sites de camp le plus tôt possible.

## Évalué

Nom de l'unité \_\_\_\_\_

Titre de l'activité \_\_\_\_\_

Date de l'activité \_\_\_\_\_

Description de l'activité \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Pour (points forts)

Contre (points faibles)

Recommandations

## Feuille de route

Messages pour les jeunes	Activité spéciale

---

# HORAIRE

Accueil, inspection, activité de patrouille,  
grand-projet, jeu, chants, évaluation, etc.

Date

---

19h00

19h15

19h30

19h45

20h00

20h15

20h30

20h45

21h00

21h15

21h30

## Les traditions de la troupe

Voici quelques unes des traditions « scout »



### **Le salut scout**

Pensé par B.-P, le salut scout se pratique toujours de la main droite: l'index, le majeur et l'annulaire sont tenus bien droits tandis que le pouce recouvre l'auriculaire replié. Les doigts dressés signifient originellement que le jeune s'est engagé à être loyal, à rendre service aux autres et à respecter la Loi scout. Quant au pouce sur l'auriculaire, il symbolise la personne plus forte qui protège la plus faible.



### **la poignée de main gauche**

La poignée de main gauche est également une pratique universelle. On raconte que lors d'une mission de pacification de Baden-Powell en Afrique, un chef de tribu Ashanti se rendit à celui-ci en lui tendant la main gauche. Il expliqua à B.-P. que c'était là une pratique de confiance très courageuse puisque celui qui tend la main ainsi doit se départir de son bouclier. Cette poignée de main est donc un témoignage exceptionnel de confiance et d'amitié

### **le livre d'or**

Le Livre d'or est une tradition bien établie chez la plupart des unités scout. Il s'agit d'un grand livre décoré à l'image de la troupe et qui contient les événements et les activités vécues à la troupe. Le Livre d'or indique le déroulement de chaque grand projet, suivi de la signature des éclaireurs. On peut aussi y retrouver les promesses, les badges obtenues, les signatures et commentaires des visiteurs...

Le *Livre d'or* peut être consulté en tout temps par les éclaireurs. La responsabilité du *Livre d'or* incombe à tour de rôle à un éclaireur ou à une patrouille qui veille à y

inscrire les événements importants, à y faire des dessins, à y coller des photographies.

Le *Livre d'or* est vraiment le «trésor de la troupe» puisqu'il contient tous les moments importants. Si l'on veut en faire quelque chose d'important, de précieux, il ne doit pas être un banal cahier, mais plutôt un livre de grand format avec une couverture originale faite en bois ou en cuir par exemple, et relié solidement.

## **L'uniforme**

Tous les scouts portent l'uniforme, en plus de signifier l'appartenance, l'uniforme est un symbole d'égalité entre tous les jeunes du Mouvement. Lorsque tout le monde porte le même uniforme, les distinctions socio-économiques s'estompent. C'était d'ailleurs l'un des buts de Baden-Powell lorsqu'il a créé l'uniforme scout.

Voici deux principes à respecter:

- ❖ l'uniforme doit être véritablement uniforme pour toutes. Les insignes sont cousus solidement aux bons endroits;
- ❖ l'uniforme doit être porté avec respect; celle qui le porte représente le Mouvement scout; sa tenue et son langage doivent en être dignes.

L'uniforme est de mise lors des réunions et des sorties. Par contre, si on prévoit des activités salissantes ou de nature à abîmer l'uniforme, on demandera aux garçons de porter des vêtements plus appropriés.

## **La levée et la descente du drapeau**

Au début de chaque camp de même qu'à la fin on procède à la levée et la descente du Drapeau. C'est un instant solennel où l'on peut réciter la prière ou encore le chant de la promesse (idéalement en camp d'été, on procède chaque matin et soir à la levée et à la descente). C'est souvent le éclaireur à l'honneur du camp qui est choisi pour descendre le drapeau du camp.

## **l'éclaireur à l'honneur** (Les mentions)

Une des belles traditions est de choisir un éclaireur à l'honneur pour le camp C'est un jeune qui se distingue parmi les autres soit au niveau de son attitude, de sa capacité à relever des défis et également au niveau de sa progression. Souvent lorsque le choix est difficile car plusieurs mériteraient l'honneur, on choisi de faire des mentions spéciales (attitude, amélioration etc)

## le tison

Venu des temps reculés où les hommes qui ignoraient comment faire du feu devaient « traîner » les tisons de braise afin que le feu ne s'éteigne pas, de la même façon les éclaireurs de camp en camp ramasse le dernier tison du feu et allume le prochain avec. Cet insigne honneur revient à l'éclaireur à l'honneur.

## les totems de patrouille

Dans *Éclaireurs*, Baden-Powell propose aux patrouilles d'adopter des noms d'animaux. Chaque éclaireur devait: savoir dessiner la silhouette de l'animal; savoir imiter son cri; connaître la ou les couleurs emblématiques de l'animal.

Voici, extrait d'*Éclaireurs* et d'autres sources, les données pour certains animaux qu'on retrouve dans la faune canadienne.

Nom de l'animal	Cri	Couleurs
Abeille	bourdonnement	vert et jaune
Aigle	-	vert et noir
Alouette	tirelire	brun et bleu
Bélier	bêlement	brun
Bison	beuglement	violet et brun
Caribou	bramelement	gris et jaune
Castor	-	vert et violet
Cerf	bramelement	violet et noir
Chat	miaulement	gris et brun
Chauve-souris	sifflement	bleu clair et noir
Cheval	hennissement	noir et blanc

<b>Chevreuil</b>	<b>brame</b>	<b>vert et brun</b>
<b>Chien</b>	<b>aboie</b>	<b>orange</b>
<b>Chouette</b>	<b>chuinte</b>	<b>violet et brun</b>
<b>Coq</b>	<b>cocorico</b>	<b>rouge et jaune</b>
<b>Corbeau</b>	<b>croasse</b>	<b>noir</b>
<b>Écureuil</b>		<b>violet et bleu</b>
<b>Épervier</b>		<b>orange et bleu</b>
<b>Faucon</b>		<b>gris et rose</b>
<b>Fourmi</b>		<b>orange et brun</b>
<b>Goéland</b>		<b>noir et blanc</b>
<b>Hibou</b>	<b>ulule</b>	<b>bleu</b>
<b>Hirondelle</b>	<b>siffle</b>	<b>bleu foncé</b>
<b>Lapin</b>	<b>clapisse</b>	<b>brun et blanc</b>
<b>Lièvre</b>	<b>vagisse</b>	<b>orange et brun</b>
<b>Loup</b>	<b>hurle</b>	<b>jaune et noir</b>
<b>Loutre</b>		<b>brun et blanc</b>
<b>Lynx</b>		<b>rouge et orange</b>
<b>Marmotte</b>		<b>violet et blanc</b>
<b>Marsouin (ou béluga)</b>		<b>noir et jaune</b>
<b>Musaraigne</b>		<b>rouge et brun</b>
<b>Orignal</b>	<b>brame</b>	<b>rouge et violet</b>
<b>Ours</b>	<b>grogne</b>	<b>brun et noir</b>
<b>Phoque</b>		<b>rouge et noir</b>
<b>Pic</b>		<b>vert et violet</b>
<b>Pinson (ou bruant)</b>	<b>ramage</b>	<b>violet et vert</b>
<b>Renard</b>	<b>glapisse</b>	<b>jaune et vert</b>
<b>Taureau</b>	<b>mugisse</b>	<b>rouge</b>
<b>Tourterelle</b>	<b>roucoule</b>	<b>bleu et gris</b>
<b>Wapiti</b>	<b>brame</b>	<b>jaune et gris</b>

## Méthodologie Éclaireur

<b>Principes</b>	<b>Devoirs</b>	<b>Attitudes/valeurs</b>
Nous sommes dignes de confiance.	Devoir envers soi-même	Franchise Honnêteté Respect de la parole donnée Acceptation des difficultés Fierté Fiabilité
Nous sommes tous amis.	Devoir envers les autres	Esprit d'accueil Écoute Tolérance Respect Encouragement Service Coopération Solidarité
Nous partageons Notre foi	Devoir envers Dieu	Effort Développement spirituel Acceptation de ses faiblesses Désir de progression Bonne humeur Confiance en Dieu Espérance Bâtir un monde meilleur



## Premier Parcours - Intégration

L'accueil est le point de départ du cheminement de l'Éclaireur. Cette entrée officielle du jeune à la troupe peut se faire à la même occasion que la cérémonie de montée des louveteaux aux Éclaireurs ou peu après. Aussi bien ceux qui ont été Louveteaux que les nouveaux qui ne l'ont pas été doivent sentir qu'ils seront chez eux à la troupe.

Le jeune doit se sentir accueilli et respecté. L'équipe d'animation doit prendre du temps afin d'expliquer au nouvel Éclaireur le fonctionnement de la troupe, l'idéal scout et donner les informations nécessaires pour son intégration.

L'accueil d'un nouveau est l'occasion d'une cérémonie amusante, cordiale et solennelle dans laquelle les Éclaireurs ont été impliqués.

L'uniforme Éclaireur peut être remis lors de l'accueil. De toute façon, on ne tardera pas trop pour demander aux jeunes de le porter. Dès que les jeunes se montrent intéressés sérieusement, on leur permettra de porter l'uniforme, avec tous les insignes d'identification requis. Les jeunes qui ont été Castors et/ou Louveteaux peuvent porter le foulard avec leur nouvel uniforme. Quant aux autres, ils recevront leur foulard au moment de leur promesse. Dans le cas de jeunes qu'on sentirait hésitants ou peu enthousiastes à leur arrivée à la troupe, il est recommandé d'attendre quelque temps pour les autoriser à porter l'uniforme, évitant ainsi à quelques parents de faire une dépense inutile.

Le foulard scout est un symbole d'appartenance au mouvement, qu'on obtient ordinairement la première année qu'on en fait partie. Il faut distinguer ce symbole de la croix de la promesse argent, qui rappelle la promesse de l'Éclaireur (engagement sur les principes Éclaireurs).

### **Les trois défis de l'intégration**

Après les premières réunions et la constitution des patrouilles, le nouvel Éclaireur est prêt à relever ses premiers défis.

**«JE M'INTÈGRE DANS MA PATROUILLE.»**  
**«JE PRÉPARE MA PROMESSE.»**  
**«J'AMÉLIORE MA PERSONNALITÉ.»**

## La promesse

Quand l'Éclaireur a relevé ses trois défis, il est jugé prêt à faire sa promesse. Cette promesse est une première porte ouverte sur la loi scout que l'Éclaireur découvrira progressivement par l'entremise des trois principes. La promesse signifie que l'Éclaireur se sent prêt à vivre selon les trois principes et qu'il désire poursuivre sa progression.

Pour l'aider à mieux prendre conscience de cet engagement, on peut faire précéder la cérémonie de promesse d'une soirée de réflexion. Dans la tradition scout, cette soirée s'appelle veillée d'armes, par référence au rituel de la chevalerie médiévale où le futur chevalier passait une nuit en prière avant son «adoubement». Cette soirée peut prendre plusieurs formes mais on veillera à ce qu'elle ne soit pas trop longue et à ce que l'Éclaireur puisse vraiment réfléchir au sens des principes Éclaireurs. L'activité peut comporter une rencontre avec un animateur, un dialogue avec un Éclaireur qui a déjà fait sa promesse (cet Éclaireur peut être le C.P. du jeune) et un temps de méditation.

Puisqu'il est question de dialogue avec un Éclaireur plus expérimenté, mentionnons qu'il est souhaitable que le nouvel Éclaireur ait été accompagné ou «parrainé» par son C.P. depuis son arrivée à la troupe.

L'Éclaireur prononce sa promesse en présence de toute la troupe; c'est un moment important et solennel, qui fait l'objet d'une cérémonie. La formule rituelle de la promesse Éclaireur est la suivante:

**«SUR MON HONNEUR, AVEC L'AIDE DE DIEU ET DE MES FRÈRES,  
JE M'ENGAGE À VIVRE LES TROIS PRINCIPES ÉCLAIREURS QUI SONT:**

**NOUS SOMMES DIGNES DE CONFIANCE.**

**NOUS SOMMES TOUS AMIS.**

**NOUS PARTAGEONS NOTRE FOI.»**

**« JE PARTAGE AVEC LES ÉCLAIREURS DE MA PATROUILLE.»**

**«JE PARTAGE AVEC LES AUTRES ÉCLAIREURS DE LA TROUPE.»**

**«J'AMÉLIORE MA PERSONNALITÉ.»**

## Deuxième Parcours - Participation



Le label Piste signifie que l'Éclaireur a participé avec intensité et enthousiasme aux activités de la troupe et surtout qu'il a montré un grand intérêt pour la vie de patrouille.

### Les trois défis de la participation sont :

**«J'ASSUME UNE FONCTION AU SEIN DE MA PATROUILLE.»**  
**«JE M'IMPLIQUE DAVANTAGE DANS LA TROUPE.»**  
**«J'AMÉLIORE MA PERSONNALITÉ.»**

## Troisième Parcours - Partage



Le label Sentier signifie que l'Éclaireur est capable de partager ses connaissances et ses compétences. Il est déjà un Éclaireur d'expérience sur qui les autres peuvent compter.

**JE PARTAGE AVEC LES ÉCLAIREURS DE MA PATROUILLE.»**  
**«JE PARTAGE AVEC LES AUTRES ÉCLAIREURS DE LA TROUPE.»**  
**«J'AMÉLIORE MA PERSONNALITÉ.»**



Le label Route signifie que l'Éclaireur est reconnu comme un leader, qu'il sait prendre des initiatives et qu'on peut compter sur lui en tout temps.

### Les trois défis du service sont:

«JE SUIS AUX SERVICE DE LA TROUPE EN PRENANT UNE RESPONSABILITÉ.»

À noter qu'il s'agit de responsabilité envers la troupe; on admettra la responsabilité de chef de patrouille, mais pas les autres fonctions au sein de la patrouille, qui étaient plutôt valables sur le parcours de participation. Autres exemples de responsabilités envers la troupe: responsable du Livre d'or, du journal de troupe, du panneau-actu, ambassadeur de la troupe...

«JE SUIS AUX SERVICE DE MA COMMUNAUTÉ.»

Ce défi doit être tourné vers l'extérieur: famille, école, quartier... L'Éclaireur démontrera ainsi qu'il vit pleinement sa devise «Sois prêt» même quand il ne porte pas son uniforme ou qu'il n'est pas avec la troupe.

«J'AMÉLIORE MA PERSONNALITÉ.»

### Les Repères

Tout au long de son itinéraire de progression, l'Éclaireur a besoin d'être stimulé et désire apprendre de nouvelles choses. Pour mieux participer, partager et servir, on l'invitera à développer des compétences Par référence à la thématique de cheminement de la jungle à la montagne, on appellera repère les badges de compétences qu'un Éclaireur pourra mériter à compter du moment où il aura obtenu son label Brousse. Les repères doivent permettre à l'Éclaireur de développer des habiletés, de cultiver la débrouillardise, d'acquérir une meilleure estime de soi et de se valoriser sur le plan personnel. Ils profiteront aussi aux patrouilles et à la troupe

puisque ces compétences doivent être mises à la disposition de la collectivité. Il y a sept repères:



- Plein air
- Sport
- Nature
- Technique
- Orientation
- Expression
- Sécurité
- 

## Les Azimuts

Pour mériter un repère, l'Éclaireur doit effectuer des réalisations. Ces réalisations sont appelées azimuts. Comme dans un parcours à la boussole, l'Éclaireur doit suivre plusieurs azimuts pour atteindre le repère désiré. Et comme sur une boussole, les azimuts sont identifiés par les degrés de la rose des vents : chaque azimut vaut un certain nombre de degrés, qui correspondent à une direction précise.

Dans notre système de progression, l'Éclaireur méritera son repère quand les azimuts réalisés totaliseront 360 degrés. Ces 360 degrés représentent une circonférence complète se symbolisent donc un trajet complété.

## Critères pour le choix des azimuts

-

### **Acquisition de compétences**

L'azimut doit permettre à l'Éclaireur de développer une compétence ou encore d'approfondir une connaissance. Une compétence déjà acquise à l'extérieur de la troupe ne sera donc pas considérée comme un azimut réalisé. Par exemple, si l'Éclaireur est membre d'une équipe de soccer, il devra apprendre ou découvrir quelque chose de plus dans le sport qu'il pratique pour réaliser un azimut en vue d'obtenir le repère Sport. L'Éclaireur qui veut obtenir un repère doit donc être conscient qu'il faut qu'il progresse et qu'il s'améliore réellement dans un domaine donné.

## Des actions concrètes

Pour acquérir un repère, l'Éclaireur devra effectuer un certain nombre d'actions concrètes, dont il fera profiter la troupe. Action concrète signifie qu'il s'agit plus que de théorie ou de connaissances abstraites; l'Éclaireur doit faire quelque chose. De plus, un seul azimut ne suffit pas pour obtenir un repère car chaque repère est un champ de compétences. Naturellement, les réalisations doivent être à la portée de jeunes de 11 à 14 ans: on ne peut leur demander des actions qui dépassent leurs capacités.

## Utilité à la troupe

Les repères sont attribués dans une perspective de participation, de partage et de service. Ils doivent donc avoir un lien avec le vécu de la troupe. Après avoir acquis un repère, le jeune pourra se voir solliciter par les animateurs ou par les Éclaireurs de sa patrouille pour mettre à profit sa compétence dans ce domaine. Pour ce faire, nous proposons aux jeunes des azimuts ayant des liens avec la vie de la troupe mais ce jeune pourra lui aussi proposer ses propres réalisations en consultant les animateurs.

## Le parcours en un clin d'œil

LES LABELS DE PARCOURS		EN UN COUP		D'ŒIL	
Étapes	Valeurs	Cheminement- Durée		Reconnaissance	
1. Cheminer dans la brousse	Intégration	<sup>I</sup> Accueil Défi I Défi 2 Défi 3 Promesse	3-4 mois (incluant un grand projet)	Label	Brousse

<p>2. Explorer les sentiers</p>	<p>Participation</p>	<p>Défi I Défi 2 Défi 3</p>	<p>6-8 mois (de la promesse au Camp d'été)</p>	<p>Label</p>	<p>Piste</p>
<p>3. Parcourir les sentiers</p>	<p>Partage</p>	<p>Défi I Défi 2 Défi 3</p>	<p>6-12 mois</p>	<p>Label</p>	<p>Sentier</p>
<p>4. Suivre sa route</p>	<p>Service</p>	<p>Défi I Défi 2 Défi 3</p>	<p>6-12 mois</p>	<p>Label</p>	<p>Route</p>
		<p>Montée</p>	<p>Brevet Éclaireur</p>		

## Développement spirituel

Le scoutisme est un mouvement *d'éducation*. Il est donc beaucoup plus qu'un organisme de plein air et de loisir, beaucoup plus aussi qu'un beau regroupement de jeunes qui, sans plus, réalisent ensemble, avec quelques adultes ou jeunes adultes, des activités qui peuvent être fort intéressantes.

Rappelons à ce sujet la définition officielle du Mouvement scout, telle qu'énoncée dans la Constitution de l'Organisation mondiale du Mouvement scout: *Le Mouvement scout est un mouvement éducatif pour les jeunes, fondé sur le volontariat; c'est un mouvement à caractère non politique, ouvert à tous sans distinction d'origine, de race ni de croyance, conformément aux but, principes et méthode tels qu'ils ont été conçus par le Fondateur.* (Article 1.1 de la Constitution mondiale)

Et voici le but du scoutisme, selon la même source: *Le Mouvement scout a pour but de contribuer au développement des jeunes en les aidant à réaliser pleinement leurs possibilités physiques, intellectuelles, sociales et spirituelles, en tant que personnes, que citoyens responsables et que membres des communautés locales, nationales et internationales.* (Article 1.2)

Quel que soit les croyances des jeunes et des animateurs, le sens de Dieu demeure un des aspects primordiaux chez les scouts quelque soit le nom qu'on lui donne (Jésus, Jéhova, Allah etc.) La dimension spirituelle dans le scoutisme est l'acceptation d'une réalité spirituelle et la recherche de sa pleine signification

**Le scoutisme vise à aider les jeunes à réaliser pleinement, entre autres, leurs possibilités spirituelles; le devoir envers Dieu s'inscrit au premier rang de ses principes**

Il est donc très important de planifier des activités de développement spirituel adapté à son groupe d'âge. Il ne s'agit ici de faire « la morale » aux jeunes ni des sermons mais plutôt de les conscientiser à l'acceptation des différences des autres, à l'importance de la dimension spirituelle et son lien avec la nature.

Il n'y a pas de scoutisme sans développement spirituel. Pour aider les jeunes à se développer sur le plan spirituel, un animateur scout n'a pas à faire des cours de religion, mais tout simplement à proposer. En ce sens, il est important d'être capable d'amener les jeunes à dépasser le sens immédiat de ce qu'ils vivent ou expérimentent. Il s'agit de les disposer à découvrir cette «autre» dimension, cachée ou invisible, qui est la dimension spirituelle.

## **Tout adulte éducateur dans le scoutisme a la responsabilité de réfléchir sur l'exemple qu'il donne aux jeunes**

La dimension spirituelle dans le scoutisme n'est donc pas une activité occasionnelle insérée dans une réunion d'unité pour que le côté spirituel soit considéré comme plus ou moins traité jusqu'au mois suivant. Il s'agit de la manière dont les scouts vivent toute leur vie. Les jeunes doivent trouver dans le scoutisme un cadre permettant de comprendre et d'approcher le monde naturel qui les entoure. Les jeunes doivent s'engager dans la construction d'une société plus tolérante et plus attentive. Le scoutisme offre aux jeunes l'occasion de travailler ensemble, ainsi, ils ont la possibilité d'inventer une certaine qualité de vie. Les responsables doivent également aider leurs membres à intégrer l'expérience du scoutisme à celle plus large de la vie. L'acceptation de la différence de l'autre de ses forces de ses faiblesses de ses handicaps, de ses capacités restreintes ou différentes est primordiale.

Rappelons ici que le développement spirituel des jeunes est l'un des cinq objectifs éducatifs du scoutisme. Ces cinq objectifs sont indissociables et forment un tout, tout comme les sept éléments de la méthode scoute'.

Scout au sens littéral signifie éclaireur, «chercher le chemin». Un scout est à la recherche du meilleur itinéraire, il doit choisir la meilleure route en toute situation. Dans la nature, au camp, en randonnée, aussi bien que dans tous les aspects de sa vie personnelle.

Pour conserver la bonne direction au cours d'une randonnée, de quoi a-t-on besoin? D'une boussole! Dans la vie de tous les jours, il en est de même: pour poursuivre sa route dans la bonne direction, on a aussi besoin d'une boussole. On doit savoir où la trouver et comment s'en servir

. Chacun de nous dispose déjà d'une boussole interne, qu'il peut apprendre à utiliser pour s'orienter dans la vie. Lorsque nous avons à choisir entre plusieurs voies et que nous faisons le bon choix, on ressent un sentiment de bonheur. Ce sentiment n'a pas de réalité physique et pourtant on perçoit sa présence en nous - c'est quelque chose de réel.

En tant qu'adultes dans le scoutisme, notre tâche est d'aider les jeunes à apprendre comment utiliser cette boussole interne au même titre que nous leur apprenons à utiliser une boussole ordinaire. En les aidant à reconnaître et à accepter cette boussole interne comme l'expression du pouvoir qui est l'origine, le développement et la fin de toute chose, nous donnons à chacun d'entre eux la capacité de toujours choisir, dans sa vie, la voie juste'. Le chemin du bonheur, c'est cela le développement spirituel. Il construit une fondation sur laquelle une éducation religieuse spécifique peut être construite. Baden-Powell nommait cette fondation la «forme naturelle de la religion».

Il faut cependant rester vigilant avec les activités que l'on choisit et elles doivent être adaptées à l'âge de nos jeunes. Le prêchi-prêcha n'est pas vraiment de mise chez les scouts et les jeunes apprennent bien plus par l'exemple et le jeu.

Il faut donc choisir des jeux ou activités qui amèneront les jeunes à la réflexion par eux-mêmes. Un simple retour (vcprEf) après l'activité rend compte de la compréhension et de la réussite de la chose.

Nous sommes des semeurs de graines... et il faut leur laisser le temps de germer avant de penser faire la récolte...

## Quelques exemples d'activités

- Activités pour mieux se connaître soi-même :
- numérologie, astrologie
- Aider à faire ressortir les talents des jeunes
- OBSERVER
- Discussion sur les rêves de leur vie : avec le témoignage d'une personne connue ayant réalisé son rêve. Questionner sur la force intérieure.
- Activités de services pour autrui
- Réflexion sur leurs choix : musique mode couleurs qu'est-ce qui les influencent ?
- Notions de justice et d'équilibre dans tout, autant que possible, en se branchant sur la petite voix intérieure par des jeux, au camp
- Chaîne humaine
- Relaxations guidée
- Utiliser la Nature pour faire un lien avec un enseignement : exemple de la bûche : erreur= planter un clou; B.A.= enlève un clou; trou=marque
- Pyramide de verres en styrofoam
- Partage tes intentions
- Armoiries personnelles (elles peuvent changer aux 2-3 ans)
- Partage sur la loi scoutie,
- l'engagement avec personnes reconnues
- OBSERVER : Le hasard n'existe pas !
- Donner l'exemple

## V.C.P.R.E.F.

Pédagogie du projet	Nom de l'étape	Mécanisme de participation	Objectifs
VOULU  I	Avant-projet	Patrouilles	Désigner un S.P. Imaginer des expéditions. En choisir une avec son thème. Préparer une présentation pour le conseil de lancement.
CHOISI	Conseil de lancement	Troupe	Présenter l'avant-projet de chaque patrouille. Choisir l'expédition.
PRÉPARÉ	Mandat d'expédition	Conseil d'expédition Patrouilles	Déterminer les composantes de l'expédition. Planifier et préparer l'expédition.
RÉALISÉ	Expédition	Troupe et/ou patrouilles	Vivre l'expédition.
ÉVALUÉ	Grand conseil final	Troupe	Évaluer le vécu du <i>grand projet</i> . Signer le Livre d'or. Reconnaître la progression personnelle.
[ FÊTÉ	Grand boum	Troupe	Fêter le <i>grand projet</i> .

## Les balises

Nul groupe scout ne peut fonctionner sans balise. Les balises proposées indiquent où le jeune doit se rendre dans sa progression au niveau de son groupe d'âge.

Il demeure important de respecter les balises afin de garder l'intérêt des jeunes pour qu'ils montent à la branche supérieure.

Un jeune qui a tout vécu aux louveteaux ne sera pas intéressé de monter aux éclaireurs. Les défis doivent être stimulants et intéressants.

Les balises proposées le sont en fonction des 5 buts du scoutisme.

### **1. La santé (savoir-être au plan physique)**

- ❖ L'éclaireur comprend bien les règles de sécurité et il s'habilité à intervenir en conséquence. (certains jeunes recevront une formation en secourisme de l'Ambulance St-Jean)
- ❖ L'éclaireur connaît les règles de sécurité.

### **2. Le caractère (savoir-être)**

- ❖ L'éclaireur est un adolescent comme les autres...il apprend à être lui-même tout en étant un membre d'une collectivité.
- ❖ Il exprime clairement son avis et il peut faire des choix pour les activités de groupe.
- ❖ L'éclaireur accompli sera en mesure d'exprimer clairement ses opinions et de justifier ses choix. Il sera capable de participer activement au « brainstorming » .

### **3. La débrouillardise (savoir-faire)**

- ❖ L'éclaireur explore son pays
- ❖ Trois camps, une fin de semaine à l'automne, une fin de semaine en hiver et un camp d'été qui dure environ 5 jours. Si un quatrième camp a lieu, il est au printemps lors d'une fin de semaine.
- ❖ Le jeune éclaireur pousse plus loin ses connaissances en matière de camping et d'activités de plein air. :
- ❖ Il fait lui-même ses repas et campe sous la tente. L'hiver, un chalet est toujours disponible mais le jeune peut coucher à la belle étoile s'il a le matériel adéquat pour faire du camping d'hiver.( un animateur présent

durant tout le camp doit être breveté)

- ❖ Il peut s'initier au camping d'hiver lourd, léger
- ❖ Il connaît le nœud de cabestan, le brêlage, la chaise, le tendeur, la jambe de chien et le nœud de raccordement (corde verte, brune et cuir) et sait s'en servir.
- ❖ En canot, il ne dépasse pas le niveau R1
- ❖ Il connaît les principaux codes comme les signes de piste et le morse. Il peut utiliser ses connaissances afin de les appliquer lors des jeux.
- ❖ Il maîtrise les techniques de feux pour la cuisson, le bivouac ou sur la neige.
- ❖ Il monte différents types de tentes et sait quoi faire en cas de pluie comme faire des tranchées, poser des bâches ou mettre des tendeurs.
- ❖ Il sait s'orienter avec une boussole et se repérer sur une carte.
- ❖ Il se sert d'un canif, d'une hache et d'une sciote de manière sécuritaire.

#### **4. Le sens des autres (savoir-partager)**

- ❖ L'éclaireur entame un processus de réflexion beaucoup plus large.
- ❖ Il est amené à initier des projets d'entraide comme construire une clôture pour un camp pour handicapés.
- ❖ À ce stade-ci, le jeune commence vraiment à traduire sa pensée en action concrète. Les jeunes en discutent entre eux et élaborent un plan d'action. L'adolescent comprend ses besoins tout en comprenant ceux des autres.

#### **5 Le sens de Dieu (découvrir des valeurs universelles comme le respect, l'amour et le partage)**

- ❖ L'éclaireur est amené à réfléchir sur sa propre échelle de valeurs .
- ❖ Il fait l'expérience du libre arbitre et commence à agir en son âme et conscience.

## Orientation boussole

En plus de l'observation, il faut connaître certaines techniques telles que la boussole et la carte. Utilisées ensemble, ces techniques permettent de se situer dans un milieu naturel et de suivre -un itinéraire avec précision. C'est ce qui s'appelle l'orientation. Ça permet aux adeptes du plein-air de se déplacer en toute sécurité

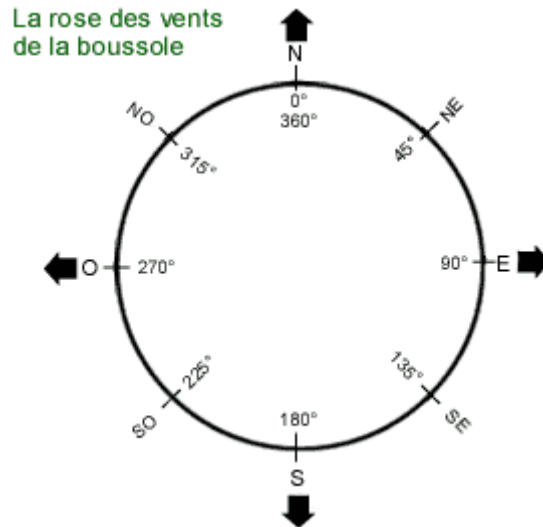
### Boussole :

Une boussole est un instrument servant à déterminer les directions et dont l'aiguille aimantée pointe toujours vers le nord. Elle est utilisée pour la navigation depuis des centaines d'années. La boussole primitive a été inventée semble-t-il par des navigateurs chinois. Plus tard des marchands arabes et des Vikings en faisaient usage. À cette époque, elle était le seul moyen de navigation fiable durant les jours où le soleil et les étoiles étaient cachés par les nuages. Aujourd'hui il existe une variété de formes et de tailles de boussoles. Certaines sont électroniques, sophistiquées et très performantes, mais la petite boussole est encore bien utilisée par les randonneurs, les amateurs de chasse et pêche et les utilisateurs de petites embarcations. Elle est même indispensable pour orienter toute personne perdue en forêt ou isolée dans le brouillard. Quelque soit la simplicité de la boussole ou sa complexité, elle indique le nord. Utilisée avec une carte, selon les compétences de l'utilisateur, elle précise la direction à suivre pour atteindre un emplacement en forêt, sur l'eau ou dans les airs.

### Qu'est-ce que le Nord magnétique

La terre ressemble à un immense aimant et les champs magnétiques se situent près des pôles Nord et Sud. Voilà pourquoi l'aiguille aimantée d'une boussole pointe toujours vers le nord magnétique. Le nord magnétique n'est pas tout à fait à la même place que le vrai nord ou le nord cartographique; il diffère de quelques degrés selon l'endroit où l'observateur est placé. Plus celui-ci est près des pôles, plus grande est la force magnétique. Mais vu que nous nous initions à l'utilisation de la boussole, nous oublierons le concept de déclinaison magnétique. Ce qu'il importe de se rappeler c'est que l'aiguille aimantée rouge pointe toujours vers le nord.

Parce que cette aiguille est aimantée, elle peut être facilement attirée par un objet métallique s'il est tenu trop près. Donc quand vous faites une lecture de boussole, prenez garde de ne pas tenir des objets de fer (ceinture, pelle, ligne à pêche, hache, couteau...) à proximité de l'instrument car ceux-ci attirent l'aiguille et faussent les données.



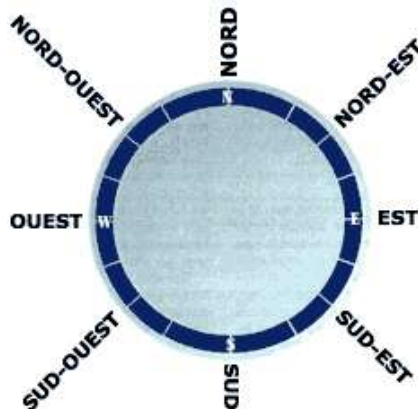
## Boussole et compas ou rapporteur d'angle

Le cadran de la boussole est divisé de 0 à 360 dans le sens des aiguilles d'une montre. Un cercle comporte 360 degrés ou 360°

Le NORD se trouve à 0 ou 360 degrés. L'EST se trouve à 90 degrés. Le SUD se trouve à 180 degrés. L'OUEST se trouve à 270 degrés.

Chaque section de 90 degrés s'appelle un quadrant. Vous n'avez qu'à songer à une tarte coupée en quatre parts égales. Ainsi chaque part constitue un quadrant.

Chaque quadrant est encore subdivisé en deux. Les degrés situés à l'intérieur de ces nouvelles divisions indiquent soit le nord-est (NE), le sud-est (SE), le sud-ouest (SO) ou le nord-est (NE). Une personne se déplaçant vers un relevé de 220 degrés irait donc en direction sud et ouest, ou encore sud-ouest.



## Utilisation de la boussole

- Placez la boussole dans le sens du déplacement.-
- Alignez les parallèles de la boussole avec les lignes verticales de la carte.
- Lire le degré. (Ne pas tenir compte de l'aiguille magnétique.)

TRUCS a-b-c pour utiliser la boussole sur le terrain.

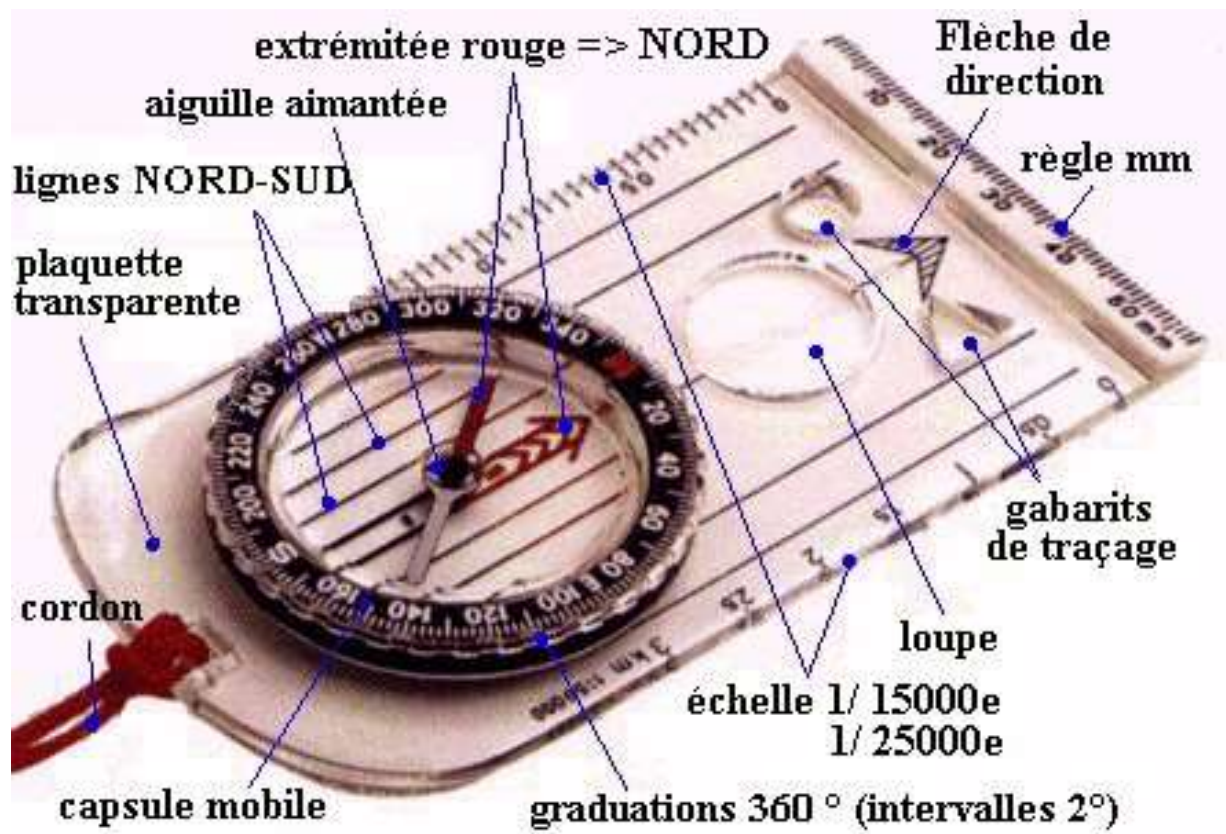
- Degré au point de lecture.
- - Aligner l'aiguille magnétique et la flèche d'orientation en pivotant sur soi-même.
- - Effectuer la visée.

En effectuant la visée, on prend un point de repère, un arbre, une roche par exemple, et on se dirige vers ce point de repère. Une fois arrivé, on répète l'opération 3 et on continue de progresser ainsi étape par étape jusqu'au point d'arrivée choisi.

S'il devient difficile de trouver un point de repère évident et facile à distinguer (tous les arbres finissent par se ressembler), pourquoi ne pas demander à un de vos compagnons de marche de devenir ce nouveau point de repère en le guidant pour qu'il s'aligne dans la direction de la visée. Vous n'avez ensuite qu'à aller le rejoindre et répéter l'opération si nécessaire

Vous devriez conserver votre carte topographique dans un étui en plastique transparent en vente dans les boutiques de plein air ou vous pouvez en fabriquer un vous-même avec des plastiques transparents de présentation, du Duck Tape et quelques pièces de velcro.

Même si vous utilisez un système de positionnement électronique (GPS), la connaissance de l'utilisation de la carte et de la boussole sera votre sécurité. Les piles tombent souvent à plat sans crier gare et toujours quand on en a le plus besoin.



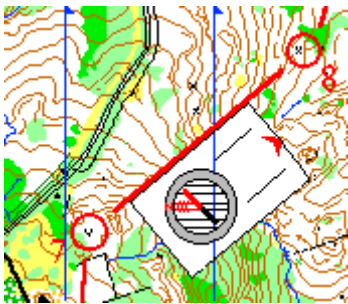
## La Boussole à plaquette

Une bonne Boussole à plaquette a une capsule mobile avec graduations angulaires (360°) remplie de liquide pour amortir les rotations de l'aiguille aimantée qui s'y trouve prisonnière. Cette aiguille a une extrémité rouge qui pointe toujours le NORD magnétique. Cette plaquette qui est transparente pour garantir une lecture directement sur la carte doit avoir, gravées sur ses bords, des échelles (souvent 1/15000, 1/25000, et centimètres) pour le calcul des distances. Des options intéressantes : Une loupe pour une lecture très fine de la carte; Des gabarits (cercle / triangle) pour le marquage sur la carte; Un cordon pour attacher la boussole au poignet. Pour les lignes NORD-SUD et la flèche de direction,

## Boussole : Mode d'emploi avec carte



Vous êtes au Poste 7, vous voulez atteindre le Poste 8

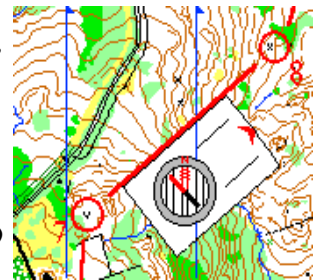


Placez la boussole sur la carte de manière à faire coïncider son arête longitudinale avec la ligne qui relie le poste 7 au poste 8

La FLECHE de DIRECTION de la boussole doit indiquer la direction 7 => 8



Faites pivoter la capsule de la boussole jusqu' à ce que les lignes NORD / SUD de la capsule (rouge / noir) soient parallèles aux lignes bleues de la carte CO (Nord magnétique)



Le NORD de la Capsule: Lettre **N** doit "viser" le NORD de la carte CO



Prenez maintenant la boussole dans la main et TOURNEZ-VOUS jusqu' à ce que la pointe rouge de l' aiguille soit dans l' alignement de la marque NORD de la capsule de direction de la boussole vous indique maintenant la direction à suivre pour atteindre le Poste 8



**Ne pas bouger la capsule de la boussole pendant votre course**

**Sinon, vous serez contraint de refaire complètement tous ces réglages.**

## Petits trucs

Dans la forêt, il n'y a pas de rues avec des noms ou des portes avec des numéros pour situer un endroit précis. Pourtant, il est utile de pouvoir localiser sa position pour ne pas se perdre et arriver à la bonne destination.

Pour cela il faut un bon sens de l'observation. Observer et reconnaître des points de repère naturels le long de la route est la première aptitude à posséder. On peut développer cette aptitude grâce à la pratique. Lorsque l'on va dans la nature, on observe la position d'une roche, la forme d'une souche, les couleurs et même les odeurs. Regarder derrière soi aidera à retrouver sa route.

Position:



Debout tenant la boussole à une main, l'autre servant à tourner le cadran. Gardez la boussole à environ 20 centimètres du corps.

Comment trouver la direction:

Ajustez le cadran mobile selon la direction à suivre (en degrés). Pivotez sur vous-même jusqu'à ce que les deux aiguilles rouges soient vis-à-vis l'une de l'autre (La plus petite, le bout rouge, tourne en suivant le nord. L'autre, rouge encore, au fond tourne seulement si ton tourne le cadran). Gardez toujours la boussole horizontale et droite.

Comment avancer:

Restez toujours en place, indiquez à un autre l'ouveteau vers où aller, lui laissez faire le nombre de pas prévu. Lorsqu'il a fait tous les pas, le faire bouger de gauche à droite si nécessaire pour qu'il soit vis-à-vis le viseur. Le rejoindre, donnez la boussole à un autre et recommencer.

Comment contourner les obstacles:

Si sur votre chemin vous rencontrez des obstacles, le meilleur truc c'est une fois sur deux, contournez l'arbre à droite et l'autre fois à gauche,

Attention aux objets métalliques:



Éloignez vous des objets métalliques (bijoux, boucles de ceinture, mousqueton) ou de courants électrique de grande intensité, car ceux-ci pourraient faire dévier l'aiguille de la boussole..

## Les cordes

Ce document se veut tout d'abord un outil pédagogique qui aidera, je l'espère, les animateurs du mouvement Scouts à enseigner aux jeunes sous leur responsabilité, un élément important du scoutisme, les noeuds

La démarche vise ici à motiver le jeune dans son apprentissage des noeuds, par une gradation dans les difficultés et par un système de récompenses et de valorisation. Le programme d'apprentissage sera uniformisé dans toutes les unités, ce qui permettra aux jeunes quels qu'ils soient d'avoir des connaissances équivalentes à ses confrères des autres unités.

Le système fonctionne de la façon suivante

- Un guide est fourni au jeune, qui lui permet d'apprendre par lui-même et à son rythme les connaissances reliées à cette étape.
- Lorsque le jeune se sent près, il demande l'interrogation, « examen », qui lui permettra de passer à l'étape suivante.
- Lors de son apprentissage il est conseillé au jeune de se faire aidé, si il a des difficultés, par un autre jeune ayant réussi l'étape concerné.
  - Pour son évaluation le jeune devra maîtriser par coeur les termes associés aux noeuds, leurs utilités (il devra en donner un ou deux exemples) et il devra être en mesure de faire le noeud demandé sans aide.
- Si le jeune échoue il est important de lui dire qu'il a autant de chance de le reprendre qu'il le souhaite et l'encourager à étudier plus sérieusement pour la prochaine fois. L'animateur sera avisé alors de donner des trucs au jeune ou des moyens mnémotechniques de son cru. - Lorsque le jeune réussit son interrogation, l'animateur signe et date le guide du jeune, il doit encourager le jeune à garder le guide pour des références ultérieures, la mémoire est une faculté qui oublie
- Par la suite deux choix s'offrent: soit une remise officielle de la corde correspondant devant tout le groupe ou une remise personnelle par l'examineur. C'est un choix qui devra être respecté pour tous les jeunes.
  - Lors de la remise de la corde réussie, le jeune recevra le guide de la prochaine étape.

Les étapes de progression sont identifiées par des couleurs elles-mêmes reliées à des cordes si possibles de la même couleur. On tâchera également de faire en sorte que les cordes soit de même calibre voire de même sorte, ainsi le jeune pourra les relier facilement et l'esthétique avec l'uniforme est meilleur. La corde mesure un mètre et on peut facilement en trouver dans des magasins de tissus (Fabrique ville, Bouclair, etc.) à un prix raisonnable. Sauf pour la corde de cuir que l'on trouvera généralement dans les cordonneries (véritables liens en cuir), la dernière étape mérite un petit spécial

L'ordre de progression est le suivant: BLANC, BLEU, JAUNE, ROUGE (pour les jeunes) VERT,  
CUIR (pour les plus vieux)

J'espère par ce programme rehausser la fierté du jeune à faire partie du mouvement scouts car il lui apportera des connaissances qu'il ne trouvera pas ailleurs et ce dans un cadre unique; et de plus je souhaite redorer l'importance de l'apprentissage des noeuds qui sont à mon sens un des éléments indispensables du scoutisme. Merci de votre intérêt pour les jeunes et merci de leur donner des souvenirs pour la vie. Scouts un jour, Scouts toujours!

Nathalie Préaux, Baloo

## Les trois parties d'une corde

### L'extrémité

C'est le bout de la corde que l'on fait bouger, que l'on manipule quand on fait le noeud.

### Le dormant

C'est le bout de la corde qui ne bouge pas ou qui est inactif lors de la confection du noeud

### Le milieu

'est la partie entre les deux bouts de la corde soit entre l'extrémité et le dormant

## *Les sortes de cordes*

Le Chanvre Si elle n'est pas imperméabilisée cette corde pourrit et se dégrade facilement. –

Le Coton même si elle est souple la corde de coton est peu solide et ne résiste pas longtemps à la tension ni aux changements de température. –

Le Sisal elle est résistante et pas chère, qu'est une bonne corde pour faire des brêlages, on la nomme aussi corde à brêler ou corde à lieuse. attention elle peut couper les doigts, comme celle de chanvre. –

Le Nylon c'est une corde très résistante mais il est difficile de faire des noeuds avec car ils glissent et se défont, la corde de nylon se détresse aussi facilement il faut donc brûler les bouts, ATTENTION –

Les Mélanges Amalgames pratique car elles unissent les qualités de plusieurs matières il faut se renseigner au fabricant pour les particularités de chaque mélange.

## Corde Blanche

*La loi des noeuds.*

On apprend à faire des noeuds avec la Pratique seulement.

Un bon noeud est

- Vite fait et utile
- solide et fiable
- Facile à défaire et pratique
- Le mieux adapté à la situation
- Bien fait et avec application

## Catégories de Noeuds

Noeud de bout et surliure utile pour empêcher le bout d'une corde de se défaire.

- Noeud d'assemblage utile pour relier deux cordes de même grosseur ou de grosseurs variables

- Noeud d'amarrage utile pour attacher un objet à un autre par une corde. (ex.: un bateau à un quai)

- Les brêlages sont utiles pour unir deux objets solidement ensemble au moyen d'une corde, en général des pièces de bois:

## Mousqueton



- Aussi nommé Surliure.
- Sert à ranger une corde.
- Utilisé avec une corde beaucoup plus petite, sur une plus grosse corde, il empêche le bout de la grosse corde de se défaire.

À : .....

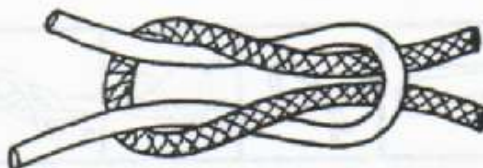
Réussi le : .....

Vérfié par : .....

## Corde Bleue

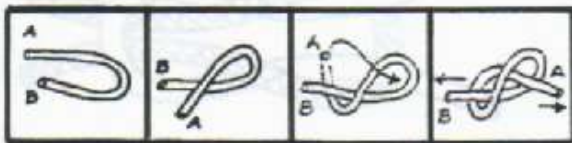
### Noeud Plat

(Noeud emblème des Scouts)



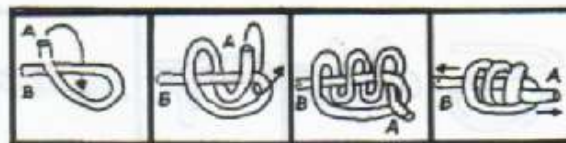
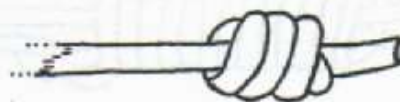
- Sert à nouer deux cordes solidement ensemble.
- Termine un brélage.
- Il est facile à défaire même si il a été fait durant une longue période.

## Noeud en Huit



- Sert à empêcher une corde de passer par un trou, par exemple celui d'une poulie.
- Il est nécessaire à la fabrication d'une échelle de corde.
- Noeud rapide pour empêcher le bout d'une corde de se défaire.
- Noeud facile à défaire.

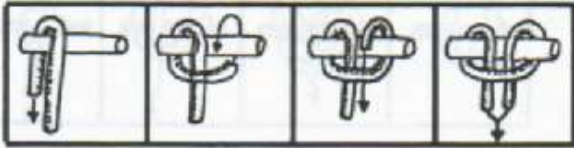
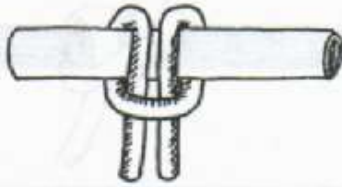
## Noeud de Capucin



- Sert à alourdir le bout d'une corde, par exemple pour la lancer par dessus une branche.
- Empêche le bout d'une corde de se défaire.
- Il est difficile à défaire.
- À l'origine, il servait à décorer le bout de la ceinture de corde et à compter le nombre de prières à réciter chez les Capucins.

## Demi-clef

(tête d'alouette)



- Sert à fixer une corde à une poutre, une branche, un anneau, ect.
- On peut s'en servir pour suspendre un objet.

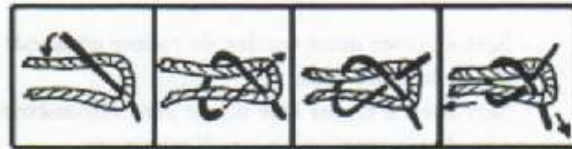
À:.....

Réussi le:.....

Vérifié par:.....

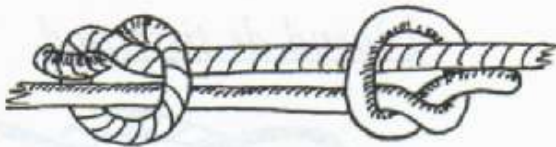
## Corde Jaune

### Noeud de tisserand



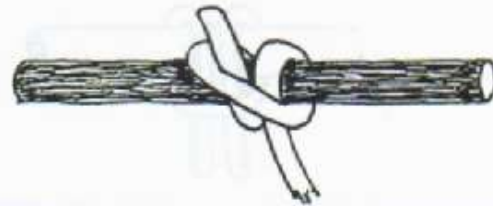
- Sert à unir deux cordes de grosseurs très différentes et de natures différentes.
- Aussi nommé noeud d'écoute.
- Résiste à une forte tension sans glisser.

## Noeud de pêcheur



- Sert à nouer deux cordes de même grosseur qui vont dans l'eau.
- Sert aussi à nouer une corde avec elle-même afin de pouvoir en ajuster l'ouverture.  
(ex.: s'attacher un sifflet au cou)
- Aussi nommé noeud anglais

## Noeud de cabestan



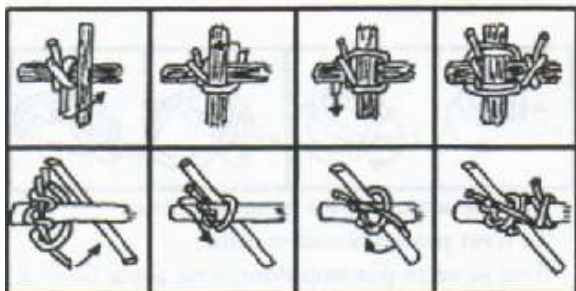
- Sert à commencer un brélage ou à le terminer.
- Sert principalement à l'amarage d'un bateau.
- Sert aussi à attacher une corde à un piquet ou un arbre.
- Aussi nommé noeud de demi-clés capelées ou noeud de batelier.

## Brélage

### Deux façons de faire des brélagés

Le brélage carré: pour unir 2 pièces de bois à 90 degrés.

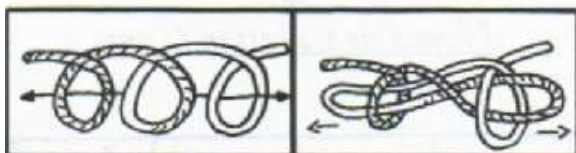
Le brélage en croix: pour unir 2 pièces de bois en angle variable.



- Commencer par un noeud de bois ( comme un noeud simple mais avec plusieurs tours) ou un noeud de cabestan.
- Ne pas oublier les 2 ou 3 tours de clefs de serrage.
- Terminer par un noeud de cabestan et/ou un noeud plat entre le bout de corde restant et le bout de corde du noeud de départ.

## Noeud de Jambe de Chien

- Sert à rapetisser une longueur de corde déjà sous tension comme une corde de voile ou un tendeur de tente.

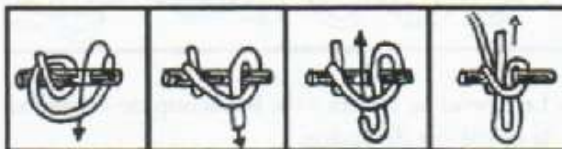


- Le noeud se défera avec beaucoup de facilité si la corde est détendue.
- C'est un noeud qui peut être fait longtemps car il ne brise pas les cordages.
- Il est important de se pratiquer à le faire sur une corde tendue car c'est là sa première utilité.

## Corde Rouge

### Noeud d'Amarrage

#### ou Noeud de Cabestan Gansé



- Le plus utilisé des noeuds d'amarrage car il est facile d'exécution et facile à défaire même si la corde est mouillée.
- Il sert à attacher un bateau au quai ou encore un animal à un poteau, exemple un cheval ou un chien.

## Noeud de Chaise simple

- Sert à hisser quelqu'un hors de la mer ou encore hors d'une cavité en alpinisme.
- Sert à hisser et attacher les voiles d'un navire ou un drapeau.



- Il se fait avec tout les types de cordes.
- Ce n'est pas un noeud coulant.
- Il ne se serre pas trop donc il est assez facile à défaire même si la corde est mouillée.
- C'est un noeud difficile à maîtriser mais très utile dans plus d'une situation.

À:.....  
Réussi le:.....  
Vérifié par:.....

# Techniques de feux

*AVANT DE PENSER AUX ALLUMETTES, PENSEZ À L'EXTINCTEUR*

DANS CETTE FICHE TECHNIQUE

1. Préparer un feu
2. Sécurité
3. Type de bois
4. Type de feux

## **Introduction**

Allumer un feu peut faire la différence entre la vie et la mort dans certains cas. En forêt, il est souhaitable d'avoir une source de feu fiable. On doit en plus pouvoir faire un feu sans utiliser une boîte d'allumettes complète ou mettre le feu à la forêt. Mais pourquoi un feu ? D'abord pour la cuisine ... Mais aussi pour la chaleur qu'il apporte. Les amérindiens disaient des feux des blancs, qu'ils les faisaient si gros qu'ils ne pouvaient les approcher. Ferons-nous des feux de blancs ou d'amérindiens ? Mais il faudra le faire avec prudence pour nous et notre environnement.

*Une trousse de survie doit contenir une loupe pour allumer un feu avec le soleil*

## Préparer un feu

Pour allumer un feu, respecte la procédure suivante. Constitue une forme de teepee avec des brindilles, de l'écorce ou des cocottes. Grossis ton teepee en ajoutant des branches un peu plus grosses et assure-toi que l'air pourra circuler.



Le bois mort joue un rôle dans l'environnement, alors si on en brûle, nous aurons un impact sur l'environnement. Les lois du mouvement scout ont toujours fait en sorte de minimiser cet impact. II faut penser à l'usage du feu, à sa durée et au type de feu nécessaire. II est fini le temps du feu allumé jour et nuit, sans raisons.

*En forêt, il faut avoir sur soi des allumettes dont l'extrémité a été passée à la paraffine*

## En résumé

L'usage du feu nous a distingués des autres animaux. Il est important que la maîtrise de cet élément permette aux scouts de se distinguer des autres par l'usage qu'ils en feront, par notre prudence et par notre attitude responsable par rapport à l'environnement.

## Les types de bois

Érable	Chaleur bien	Braises bien	Flammes courtes	Durée longue
Sapin. pin	moyenne	peu	vives	courte
Bouleau	bien	peu	hautes	courte
Cèdre	moyenne	peu	hautes	moyen

*Pour la cuisson, le meilleur des feux sera constitué de braises et non de flammes*

- Choisir un site dégagé (branches d'arbre, racines, abrité) -
- Constituez une aire de protection avec un dégagement de 3 mètres.
- Bâissez un cercle de pierres autour du site (Ne pas utiliser de pierres mouillées ou froides en raison du danger d'éclatement)
- Ramasser du bois de chauffage de réserve -Abritez-vous du vent autant que faire se peut -
- Ne jamais laisser le feu s'élever outre mesure -
- Assurez-vous de pouvoir éteindre votre feu au besoin -
- Alimentez votre feu selon vos besoins (braises rapides = sapin, longue combustion = bois dur)
- Ne faites un feu qu'en cas de besoin car il est une source de danger
- En hiver, soyez particulièrement prudent autour des feux avec manteaux, les foulards et les mitaines. Ce sont souvent des matériaux qui brûlent bien et vite

*En cas de pluie, on pourra utiliser les branches mortes d'un résineux à l'allumage*

## Type de feux

Feux de cuisson



Feu sur neige



Feu avec mur réflecteur



Feux de cuisson



Le feu à réflecteur est utilisé pour chauffer un espace restreint, soit une tente ou un abri. Il est aussi utilisé pour faire de la cuisine.

**Feu à réflecteur**



**chauffage d'une tente**



**chauffage d'un abri**

