

Azimut

Rendez-vous dans ma patrouille



Plusieurs moments forts à la troupe

- **L'arrivée à la troupe** p.6
- **La fête de l'adhésion** p.30
- **Le badge Alpha** p.36
- **Les bivouacs** p.40
- **Le totem** p.50
- **Les badges** p.60
- **Les projets** p.76
- **La *Promesse* et la *Loi* scouts** p.90
- **Les fonctions de patrouille** p.116
- **Les brevets** p.124
- **Le passage au poste** p.130

Editeur responsable :
Christelle ALEXANDRE
rue de Dublin, 21
1050 Bruxelles
02.508.12.00
www.lesscouts.be

© Les Scouts 2016
Dépôt légal : D/2016/1239/5

Azimuth

Rendez-vous dans ma patrouille





Editeur responsable :
Christelle ALEXANDRE
rue de Dublin, 21
1050 Bruxelles
02.508.12.00
www.lesscouts.be

© Les Scouts 2016
Dépôt légal : D/2016/1239/5

Azimuth

Rendez-vous dans ma patrouille

L'Azimuth que tu tiens entre les mains est une évolution d'un outil qui a commencé sa balade avec le Scout-Pass en 1994. Il a subi différentes évolutions, toujours guidé par le désir de fournir aux éclaireurs un outil utile et ludique, bien à eux et bien de leur temps.

Merci à tous ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à créer et faire évoluer l'Azimuth. Merci aux premiers rédacteurs et à tous ceux qui ont apporté leurs commentaires et bonnes idées au fil du temps.

Merci à toi aussi, qui vas contribuer à le faire exister.

Jonathan

SALUT À TOI !

Te voilà depuis peu au sein d'une troupe dans laquelle tu vis tes premières expériences et fais tes premiers pas d'éclaireur ou d'éclaireuse. Le carnet que tu tiens entre les mains t'accompagnera durant tout ton parcours d'éclaireur-euse. Il te fournira des explications sur les grands moments que tu vas vivre, des idées, des pistes d'action et d'évolution personnelle au sein de ta patrouille et de la troupe, et te permettra d'y recueillir les souvenirs de ces moments forts...

Cet Azimut a également pour ambition de mettre en avant tous les éléments symboliques et typiques de la vie d'un éclaireur, tels qu'ils se vivent de par le monde. Car le scoutisme est un mouvement mondial centenaire qui partage des valeurs et une ambition éducative particulière pour tous les scouts du monde. A partir de ces principes généraux, les scouts vivent des aventures parfois semblables, parfois différentes, chacun vivant le scoutisme en fonction de ses réalités et ses envies. Même ici, en Belgique, chaque groupe scout a ses habitudes, ses façons de vivre tel ou tel moment. Ce carnet ne racontera pas toujours l'histoire telle qu'elle se déroule dans ta troupe mais t'offre des points de repères ou des points de départ à de petites discussions, des idées de projets à mener...



Cet Azimut accompagne :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Téléphone/GSM :

E-mail :

Date de naissance :

Entrée à la troupe le / /

Totem & Quali :



Une vie en patrouille

Quand on est éclaireur ou éclaireuse, on fait avant tout partie d'une patrouille où l'on rêve, joue, rit, turbine, décide, découvre, rend service, évalue, fête... ensemble.

Patrouille ?

Une patrouille est un petit groupe de six, sept ou huit éclaireurs où tu te sens à l'aise et tu t'amuses parce que tu connais bien les autres. Elle est composée de copains et copines d'âges différents, avec des caractères et des goûts propres à chacun-e et qui pourtant se complètent.

Dans une patrouille, tout peut se vivre

Ensemble, on peut imaginer, choisir, construire et vivre toutes sortes d'activités. Tu y prends part et apportes ta touche personnelle pour que le groupe fonctionne le mieux possible, avec les qualités et compétences de chacun-e.

Dans une patrouille, on peut tout se dire

Dans ce petit groupe que constitue la patrouille, chaque individu peut dire ce qu'il pense, exprimer ses idées, donner son avis. S'il arrive que tout le monde n'est pas d'accord sur un point, les scouts discutent et cherchent à se comprendre, à se mettre d'accord, à choisir une solution.

Le conseil de patrouille

Une identité et des signes

Ta patrouille va vivre quelque chose d'unique. Elle va construire sa propre histoire, son identité. Pour marquer cette identité, elle porte un **nom** et se choisit un **cri de ralliement**. Elle se construit aussi un **fanion**. Ce sont des signes de l'unité et de la solidarité vécues au sein de votre petit groupe. C'est aussi une manière de montrer son originalité et son dynamisme.

La patrouille se réunit dans un endroit qui lui appartient, le **coin de patrouille**. Elle possède un **tally** qui permet de garder les souvenirs de son histoire. C'est un peu le carnet de bord de la patrouille dans lequel on relate les moments forts. Enfin, pour montrer l'appartenance à ta patrouille, tu portes sur ta chemise un **nœud d'épaule** à ses couleurs.

Des changements de patrouille

Avec le temps, des éclaireurs partent, d'autres arrivent... La composition de ta patrouille peut évoluer. Quand cela arrive, il est normal que l'on re-décide, ensemble, le nom, les signes et les habitudes de vie en patrouille.



MA PATROUILLE

Les

Cri:

Couleurs:

Membres de la patrouille:

Prénom	Nom	Totem
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Date: / /

Les

Cri:

Couleurs:

Membres de la patrouille:

Prénom	Nom	Totem
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Date: / /

Les

Cri :

Couleurs :

Membres de la patrouille :

Prénom

Nom

Totem

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Date : / /

Les

Cri :

Couleurs :

Membres de la patrouille :

Prénom

Nom

Totem

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Date : / /

Au sein d'une troupe

Avec ta patrouille, tu fais partie d'une troupe au sein de laquelle des projets et des activités se décident, se construisent et se vivent.

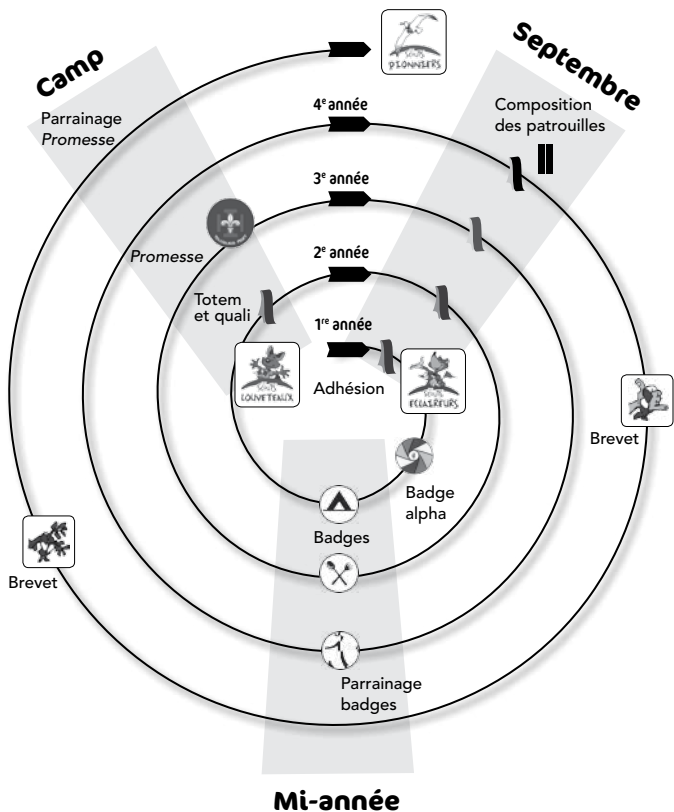
Tes animateurs et animatrices se décarcassent pour vous offrir des activités hautes en couleurs, des grands jeux pour vous faire vibrer, de superbes histoires pour vous faire rêver, des ateliers pour vous faire progresser... Ils et elles consacrent à la troupe une tonne de temps, de talent et de cœur.

Parfois, vous réaliserez vous-mêmes des activités. Ce sera alors à vous de les imaginer, les décider ensemble, et ensuite, les préparer et les organiser. Chacun et chacune donnera le maximum pour que la troupe arrive où elle a décidé d'aller, pour qu'elle parvienne à réaliser au mieux l'activité choisie.

Tu verras, mener à bien toutes les activités proposées à la troupe, ça demande du temps et de l'énergie. Pour vivre cela dans la bonne humeur, les patrouilles et les scouts s'organisent ensemble, partagent, se complètent et se soutiennent.



Je construis avec les autres





BP, fondateur du scoutisme

Des débuts difficiles

Baden-Powell naît le 22 février 1857 à Londres. Son père meurt quand il a trois ans et sa mère prend en charge l'éducation de la famille. Douce et confiante, elle permet à ses enfants de vivre pleinement leurs aventures. A l'école, il se fait rapidement une réputation pour sa vivacité. Il n'est pourtant pas un élève brillant.

Près de son école se trouve un bois dont l'accès est interdit aux élèves. Prenant le risque d'être renvoyé, BP s'y glisse souvent et acquiert par lui-même une connaissance approfondie de la science des bois. Il sait attraper un lapin au collet et le cuire sur un feu si petit que les professeurs n'en peuvent voir la fumée. Il apprend aussi à pister et étudier les animaux dans la nature.

De l'armée au scoutisme

A 19 ans, il tente sa chance à un examen d'entrée à l'armée. A la surprise générale, il réussit brillamment. Il est dispensé des cours préliminaires et affecté immédiatement au Treizième Hussard stationné en Inde. De sa carrière militaire, il faut retenir principalement trois points :

- Grâce à son génie, son sens des responsabilités et ses talents de chef, BP est général à 43 ans.
- Baden-Powell effectue de nombreuses missions en Inde, en Afrique et en Europe. Ces expéditions, souvent périlleuses, lui permettent de développer son ingéniosité et ses talents d'observateur.
- BP forme des éclaireurs, des "scouts" en anglais. Pour entraîner ces jeunes soldats, il les réunit en patrouilles et leur apprend le métier plutôt par des jeux que par de la théorie. Il a exposé ses idées dans un manuel destiné aux soldats, *Aids to scouting*. Facile et agréable à lire, ce livre fait sensation parmi les jeunes civils.

Fort de ce succès, BP pense à adapter son livre aux jeunes en dehors du cadre militaire. Il décide alors de tenter une expérience. Il organise un camp de 16 jours sur l'île de Brownsea avec une vingtaine d'adolescents issus de tous les milieux sociaux. C'est le premier camp scout. Cet essai est concluant et c'est à la suite de ce camp que BP écrit *Scouting for boys*. Enthousiasmés, les jeunes s'organisent spontanément en patrouilles, recherchent des adultes pour les guider et se nomment eux-mêmes "Boys-scouts". Dès 1909, le mouvement scout commence à s'étendre à l'étranger. Des filles font leur apparition et endossent l'uniforme scout. BP remet sa démission à l'armée pour pouvoir se consacrer entièrement à son œuvre.

Vers un monde meilleur

Après la première guerre mondiale, BP lance l'idée des Jamborees. Ces camps rassemblent les scouts du monde entier dans une grande fête de l'amitié. Lors du premier Jamboree à Londres, BP proclame : « *Partons d'ici décidés à développer l'amitié par l'esprit mondial de la fraternité scoute, afin que nous puissions aider à apporter au monde la paix et le bonheur...* ». En 1937, BP a 80 ans. Il assiste à son dernier Jamboree en Hollande. Ensuite, il se retire de la vie officielle du mouvement et va se reposer dans sa maison au Kenya, pays qu'il aime tant. Il meurt le 8 janvier 1941 à Niery.



La *Loi* et la *Promesse* scouts dans le monde

Chaque scout-e dans le monde adhère, dans son propre langage, aux valeurs scouts telles qu'elles sont décrites dans la *Loi*. La *Promesse* et la *Loi* reflètent les trois principes des scouts : le principe personnel, le principe social et le principe spirituel énoncés à l'origine par Baden-Powell (on parle aussi des trois devoirs envers soi-même envers les autres et envers Dieu). On retrouve ces trois principes dans plusieurs symboles utilisés à travers le monde comme dans le salut scout (et les trois doigts levés) ou l'emblème du scoutisme mondial (et les trois pétales de la fleur de lys).

Le logo du mouvement scout mondial se compose de :

- la fleur de lys dont les trois "pétales" représentent ces trois principes ;
- deux étoiles à dix branches, comme les dix articles de la *Loi* scout ;
- une corde qui symbolise la fraternité scout mondiale.



Texte de référence pour la *Promesse*

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout 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 scout. »

La Loi

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

La devise : “Toujours prêt”

Cette devise nous rappelle plusieurs choses.

Les éclaireurs et éclaireuses sont disponibles, ils et elles répondent volontiers aux demandes de service, s’engagent dans les projets, dans la vie autour d’eux (dans leur école, leur famille, leur village...).

Pour ce faire, les éclaireurs cherchent à s’améliorer, à apprendre les techniques nécessaires à leur engagement, découvrir de nouvelles choses, de nouvelles personnes.

Il ne s’agit donc pas seulement de dire « oui » mais aussi d’être capable de s’impliquer, de faire les choses correctement, de vouloir apprendre. En effet, pour être prêt-e, il faut aussi et surtout s’être préparé-e !





Le salut scout

C'est un signe commun à tous les scouts du monde qui saluent de la main droite en se serrant la main gauche (celle du cœur). Il sert bien sûr à dire bonjour et au revoir mais on le fait aussi à l'occasion de certains événements : fête de l'adhésion, *Promesse*, rassemblement...

Ici encore, on retrouve dans les trois doigts levés la symbolique des trois principes scouts : le principe personnel (ou devoir envers soi-même), le principe social (ou devoir envers les autres) et le principe spirituel (ou devoir envers Dieu).

Ces principes rappellent qu'être scout est une manière de vivre avec les autres, tel qu'exprimé dans la *Loi* scout.

L'uniforme

L'uniforme est un signe de ton appartenance au scoutisme. Il se porte à des moments importants dans la vie scout. Il peut aussi servir pour des activités comme des randonnées, des rencontres ou des jeux mais ce n'est en tout cas pas une salopette de travail.

Le dessin ci-contre montre les différents éléments de ton uniforme.

A droite, on trouve les signes :

- d'**appartenance** au mouvement (insignes du mouvement et de la branche Eclaireurs) ;
- d'**intégration** à la troupe : nœud d'épaule du totem (tu peux aussi le broder toi-même en blanc sur le rabat de ta poche droite ou encore acheter un écusson brodé à la scouterie...) ;
- de **participation** aux activités de la troupe.

A gauche, on trouve les signes :

- d'**engagement** (ta *Promesse*) ;
- de **découvertes** personnelles (le badge alpha, les autres badges et brevets) ;
- de **fonction** (par exemple, deux bandes blanches de CP sur la poche).



LA CHEMISE EST BLEUE

nœud d'épaule
de patrouille

insigne
mouvement

SAVI

insigne de
la *Promesse*

insigne branche
Eclaireurs

SAVI

Le mouvement scout

Il y a près de 31 millions de scouts à travers le monde.

Au sein de notre fédération

Les Scouts ASBL - Fédération des Scouts Baden-Powell de Belgique.

Tu es membre d'une fédération qui regroupe 413 unités scoutes locales implantées en Wallonie et à Bruxelles. Pour montrer que tu fais partie d'une unité, tu portes un foulard aux couleurs de celle-ci (.).

Notre mouvement est ouvert aux garçons et aux filles, il compte 55 000 membres qui portent tous le nom de scouts. Pour offrir à chacun le meilleur scoutisme possible adapté à son âge, il existe différentes branches : Baladins, Louveteaux, Eclaireurs et Pionniers.



De 6 à 8 ans, le scout vit dans une ribambelle de baladins.

La pointe éducative :

« Je prends confiance » !

De 8 à 12 ans, le scout vit dans une meute de louveteaux.

La pointe éducative :

« Je vis pleinement avec les autres »



De 12 à 16 ans, le scout vit dans une troupe d'éclaireurs.

La pointe éducative :

« Je construis avec les autres »

De 16 à 18 ans, le scout vit dans un poste de pionniers.

La pointe éducative :

« Je m'engage »



Chaque section est animée par un staff d'animateurs. Ton animateur ou animatrice d'unité coordonne et soutient l'ensemble des animateurs de l'unité. Il ou elle est le représentant officiel du scoutisme dans ton quartier.

En Belgique

En Belgique, il existe d'autres associations, scout ou guides : les *Guides Catholiques de Belgique* (GCB), les *Scouts et Guides Pluralistes* (SGP), les *Scouts en Gidsen Vlaanderen* et la *FOS Open Scouting*. Ensemble, ces différentes associations sont regroupées dans une organisation appelée **Guidisme et Scoutisme en Belgique** (GSB). C'est cette organisation qui représente officiellement le scoutisme belge à travers le monde.

Dans le monde

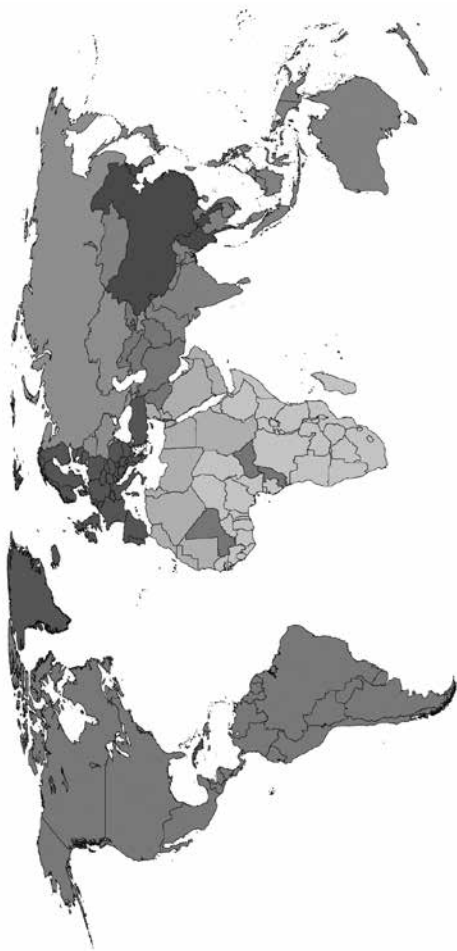
Actuellement, on compte plus de 31 000 000 de scouts dans environ 160 pays.

L'Organisation mondiale du mouvement scout (OMMS) est l'organisation qui représente le scoutisme dans le monde.

Tous les scouts du monde vivent dans le même esprit, même si les manières de faire ne sont pas les mêmes d'une patrouille à l'autre, d'une unité à l'autre, d'un pays à l'autre.

Pour montrer que tu fais partie de ce grand mouvement, avec des millions d'autres, tu portes l'insigne du mouvement mondial, inclus dans l'insigne de notre fédération.

Le Scoutisme autour du monde (Mise à jour septembre 2010)





Plusieurs moments forts à la troupe

- **L'arrivée à la troupe** : tu es venu-e de la meute ou directement à la troupe. Si cette étape est déjà passée pour toi, pense que, tôt ou tard, il y aura des nouveaux ou des nouvelles qui arriveront et que ce sera à ton tour de les accueillir et de leur expliquer la vie à la troupe.
- **La fête de l'adhésion** : tu expliques que tu veux faire partie de la troupe (p.30).
- **Le badge Alpha** : tu fais tes premières découvertes à la troupe (p.36).
- **Les bivouacs** : tu fais le point sur tes découvertes chez les Eclaireurs (p.40)
- **Le totem** : la troupe te donne un nom et un quali pour symboliser la place que tu occupes (p.50).
- **Les badges** : tu réalises des découvertes en te spécialisant (p.60).
- **Les projets** : tu participes à la réalisation des projets de patrouille (p.76).
- **La Promesse et la Loi scoutes** : tu t'engages sur un style de vie (p.90).
- **Les fonctions de patrouille** : tu es responsable de certaines missions au sein de la patrouille (p.116).
- **Les brevets** : tu fais des découvertes en dehors de la troupe (p.124).
- **Le passage au poste** : tu continues ta vie scoutie un peu plus loin, un peu plus fort ! (p.130).

La fête de l'adhésion

Depuis que tu es arrivé à la troupe, tu as eu l'occasion de faire connaissance avec les autres, de voir comment se déroulait la vie à la troupe et en patrouille, découvrir qui fait quoi...

C'est quoi ?

La fête de l'adhésion permet d'expliquer aux autres que tu souhaites prendre part à la vie de la troupe. Tu peux prévoir une manière de le montrer : un geste, une parole, un acte... Lors de ton arrivée à la troupe, tu as peut-être reçu le soutien plus particulier d'un parrain ou d'une marraine. Il ou elle pourra, si tu le souhaites, jouer un rôle dans la préparation et le déroulement de ta fête d'adhésion.

Lors de ta fête d'adhésion, tu recevras de la part de la troupe une série d'objets symboliques montrant ton appartenance aux différents groupes dont tu fais partie :

- le nœud d'épaule aux couleurs de ta **patrouille** ;
- un **Azimut** pour ta vie à la **troupe** ;
- un foulard aux couleurs de l'**unité** ;
- l'insigne de la branche **Eclaireurs** ;
- l'insigne de notre **mouvement**.

La fleur de lys que tu retrouves sur l'insigne du mouvement est le **symbole du mouvement scout mondial**.



Quand fêtes-tu ton adhésion ?

Normalement, cette fête se vit après trois ou quatre réunions. Ainsi, tu as eu l'occasion de voir un peu ce qui se fait à la troupe et de faire connaissance avec tout le monde.

Dans les pages qui suivent, tu trouveras un tas d'infos sur le scoutisme : de quoi alimenter ta réflexion !





START

ARGENT
2nd place

Le 3 octobre

C'est la première fois que j'écris dans ce livre que tout le monde appelle tally. Poulain, le CP, me l'a confié cette semaine afin que j'y note mes impressions sur la réunion dernière où on a fait ma fête... de l'adhésion. Je pensais que ça irait vite pour le faire mais je viens de passer trois heures à lire les exploits passés de ma patrouille.

Bref, la réunion a été consacrée à la vente des calendriers. Les Lièvres en ont vendu 70. On est deuxième parce que les Panthères ont eu un bol dingue : ils en ont vendus 85 ! A la fin de la réunion, toute la troupe s'est rassemblée dans le local... pour la présentation des photos du camp : ça a l'air dément de vivre un camp sous tente ! Les CP nous expliquaient les photos : les woodcrafts, le hike (sans les animateurs !), le concours cuisine... Puis on s'est mis en rassemblement. Ocelot, l'animatrice responsable de la troupe, m'a appelée devant elle et j'ai signé le tally de la troupe à la suite des noms de tous les éclaireurs et éclaireuses qui ont fait partie de ma troupe.

Ocelot m'a alors remis l'insigne de la branche Eclaireurs (comme je viens de la meute, j'avais déjà mon foulard). J'ai salué la troupe qui m'a rendu mon salut. Après, je suis retournée dans ma patrouille où Poulain m'a donné mon Azimut et mes bandes de patrouille. Moi, je sens que je vais bien me marrer chez les Lièvres. J'ai trop hâte d'être au grand camp pour, comme quand j'ai passé une journée chez les Lièvres cet été, dormir sur un lit en woodcraft. J'allais oublier de vous dire qu'après ça, les chefs nous ont offert un bon goûter !

Amandine

Ma fête de l'adhésion

J'ai déclaré mon adhésion le / /

Voici comment cela s'est passé :

.....
.....
.....
.....

J'ai reçu :

.....
.....
.....
.....

Mon parrain/marraine est :

Mot de mon parrain/marraine :

.....
.....
.....
.....



Le badge Alpha

C'est quoi ?

Alpha (α) est la première lettre de l'alphabet grec. On parle souvent de l'alpha pour décrire le début de quelque chose. Le badge Alpha marque ainsi le début de toutes les découvertes que tu vivras à la troupe.

C'est quand ?

En début d'année (entre septembre et décembre), les aînés t'enseigneront les techniques essentielles dans ta troupe. Les apprentissages ne seront évidemment pas les mêmes si tu es scout marin, scout à vélo ou tombé chez les rois de la construction !

Déroulement

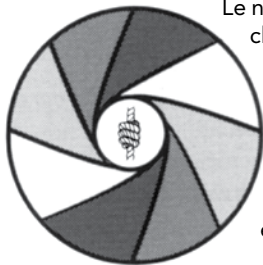
Lors d'ateliers menés par les aînés de la troupe, tu découvriras de nouvelles choses. Tu pourras manipuler, essayer par toi-même. Au terme de ce moment, tu auras acquis des compétences qui te seront utiles pour toute ta vie à la troupe. Lorsque tu ne seras plus un "nouveau" ou une "nouvelle", tu aideras les aînés ou animeras toi-même un atelier que tu auras construit pour apprendre aux nouveaux et nouvelles. Tu recevras le badge Alpha, signe de ton entrée dans la démarche des badges, à la fin de ces premières découvertes.



Un signe

Les couleurs du badge Alpha représentent les différents domaines de découvertes :

- vert pour le physique ;
- bleu pour l'intellectuel ;
- jaune pour l'affectif ;
- rouge pour le social ;
- blanc pour le spirituel



Le nœud en son centre te rappelle que, chaque jour, tu agis pour les autres en réalisant une bonne action.

Ces domaines sont là uniquement pour t'aider à réaliser toutes les découvertes que tu vas vivre à la troupe. L'ordre de présentation n'a évidemment aucune importance.

Les domaines de découvertes

Dans le scoutisme, on goûte à tout. C'est même ce qui fait une des particularités de notre mouvement. Par opposition, par exemple, à un club sportif ou un club d'échecs qui sont spécialisés dans un domaine déterminé. Chez les Eclaireurs, tu auras donc l'occasion de vivre un tas de découvertes dans les domaines les plus variés :

- **physique** : découvrir et accepter son corps, développer ses cinq sens, son agilité, son équilibre. Savoir maîtriser des outils et des techniques, créer en utilisant ses mains.
- **intellectuel** : comprendre une situation et chercher des réponses adaptées, savoir analyser et synthétiser, être critique, décider, innover, imaginer et communiquer clairement.
- **affectif** : ressentir, reconnaître ce qui est ressenti, garder la maîtrise de soi tout en acceptant ses émotions, accepter le plaisir, la joie ou la douleur à juste titre.
- **social** : connaître et respecter l'autre dans toutes ses différences, être solidaire et avoir le sens du partage, communiquer librement, savoir guider un groupe, comprendre et respecter les règles de la vie sociale.
- **spirituel** : découvrir et reconnaître quelque chose qui nous dépasse, développer le sens de la conscience, réfléchir à ce que l'on fait et ce que l'on vit.

Notes

Lors de mon badge Alpha, j'ai appris :

.....
.....
.....
.....
.....

Les ateliers étaient animés par :

.....
.....
.....

J'ai adoré :

.....
.....

J'ai un peu plus de mal avec :

.....
.....

J'ai reçu mon badge Alpha le / /

Les bivouacs

C'est quoi ?

La vie à la troupe et en patrouille te permet d'effectuer un tas de découvertes. Bien sûr, il y a des découvertes techniques, par exemple : utiliser une boussole, maîtriser des nœuds, faire à manger... Ce sont sans doute les plus évidentes à première vue. Mais il y a aussi – et surtout – pas mal de découvertes dans d'autres domaines : apprendre à construire un projet en conseil de patrouille, respecter et t'enrichir des différences des autres, garder la maîtrise de toi, tout en acceptant tes émotions, cheminer sur le sens à donner à ta vie...

Toutes ces choses qui font que la vie à la troupe, c'est bien plus qu'un simple concours interpatrouilles. Il s'agit de découvrir ensemble les choses de la vie.

Le bivouac est un moment personnel où chacun fait le point sur ses découvertes.



C'est quand ?

Il se vit dans un lieu calme et à un moment propice à la réflexion. Pour ne pas oublier trop de choses, les bivouacs se tiennent régulièrement : après un projet de patrouille, à la fin d'un hike ou après quelques réunions par exemple.

Un moment personnel

A force d'aller trop vite et de vouloir bondir de découverte en découverte, on oublie de s'arrêter, de se rendre compte de tout ce que l'on découvre et d'intégrer ce qu'on a vécu. **Chacun-e y va à son propre rythme.** Le bivouac n'est ni une évaluation de réussite ni un examen. Son objectif : repenser à tes découvertes personnelles et t'aider à te rendre compte de tout ce que tu as appris et découvert.



Un bivouac pour rebondir vers le futur

Le bivouac, c'est ce temps d'arrêt qui permet de faire le point pour ensuite se lancer de nouveaux défis et exprimer de nouvelles envies nées des expériences précédentes. Il permet d'aller de l'avant de manière constructive. Exemples :

- **Rebondir pour aller plus loin.** Tu es resté-e sur ta faim par rapport à une découverte. Tu y as goûté un peu, cela te plaît, tu as envie d'approfondir ce domaine particulier.
- **Rebondir pour le plaisir de se fixer de nouveaux défis.** Des idées qui viennent comme cela, ayant un rapport plus ou moins éloigné avec ce qui a été vécu. La passion de relever de nouveaux challenges.
- **Rebondir pour tenir compte des leçons du passé.** S'appuyer sur ce qui ne s'est pas bien déroulé et corriger le tir.
- **Rebondir en te lançant dans un badge.** Un badge, c'est l'occasion de te spécialiser dans un domaine déterminé.
- **Rebondir en te lançant dans un brevet.** Le brevet, c'est un badge un peu particulier où tu vas chercher des compétences en dehors de la troupe.



Une démarche

Le bivouac est une démarche personnelle mais il te sera proposé par ton staff ou ton CP. Voici dans les grandes lignes ce qui peut s'y dérouler :

- Les animateurs et CP expliquent le but de ce moment de bivouac, surtout s'il y a des nouveaux membres dans la patrouille.
- On retrace ensemble le déroulement de la journée ou de l'aventure sur laquelle porte le bivouac. Il s'agit de se souvenir de ce qui s'est passé.
- L'animateur ou l'animatrice et CP présentent le support technique qui va aider à réaliser ces découvertes.
- Chacun-e fait le point sur ses découvertes : ce qu'on a aimé, ce qu'on a découvert. Le support technique est là pour aider.
- Rebondir vers le futur. Toutes ces découvertes peuvent donner des tas d'idées pour des découvertes ou des activités et des aventures futures.
- L'animateur/CP propose un échange possible où chacun est libre de présenter aux autres ses découvertes. Attention : rien n'y oblige. Un bivouac est avant tout personnel. Mais partager ses découvertes avec d'autres peut aussi être source d'enrichissement pour l'ensemble des membres de la patrouille.
- Les animateurs et CP veillent à ce que chacun garde une trace de son bivouac. Pour bien faire, le bivouac ne dure pas trop longtemps et a lieu à un moment où tout le monde est encore disponible... Ni prêt à partir, ni prêt à s'endormir.



Deux bivouacs particuliers : 22 février et camp

En plus des bivouacs qui ont lieu régulièrement, il y a deux moments d'arrêt indispensables : à mi-année et lors du grand camp. Deux incontournables pour faire le point sur les découvertes et rebondir vers le futur.

- Le 22 février : c'est la date de naissance de Baden-Powell. C'est surtout le plein milieu de l'année scout. Une bonne occasion pour s'arrêter un peu plus longuement sur toutes les découvertes faites depuis septembre. C'est aussi le bon moment pour redire ses envies de nouvelles découvertes.
- Le camp est un autre moment fort de la vie à la troupe et il se situe en fin d'année scout.

Ces deux bivouacs sont de bonnes occasions pour te décider à te lancer dans un badge et ainsi acquérir des compétences particulières.



le 22 février

Mes découvertes

Mes nouveaux défis

Au camp

Mes découvertes

Mes nouveaux défis

le 22 février

Mes découvertes

Mes nouveaux défis

Au camp

Mes découvertes

Mes nouveaux défis

le 22 février

Mes découvertes

Mes nouveaux défis

Au camp

Mes découvertes

Mes nouveaux défis

le 22 février

Mes découvertes

Mes nouveaux défis

Au camp

Mes découvertes

Mes nouveaux défis

Le totem

Il y a quelque temps, lors de ta fête de l'adhésion, tu as marqué ton désir de faire partie de la troupe. Maintenant, c'est au tour de la troupe de faire un geste envers toi.

C'est quoi ?

Les autres te connaissent mieux maintenant ; ils ont eu l'occasion de te côtoyer, de te voir à l'œuvre, d'apprécier ta présence dans le groupe. Pour montrer que tu es un membre de la troupe sur lequel on peut compter et qui apporte un plus, la troupe va te donner un nom qui correspond à ce que tu représentes pour elle, dans son univers. Un nom qui dit comment les autres membres de la troupe te perçoivent.

Ce nom, ton totem, c'est le nom d'un animal qui te ressemble tant au niveau du caractère que physiquement. Avec ou après ton totem, tu reçois un quali, un qualificatif qui met en avant une de tes principales qualités reconnues par la troupe.

Pour marquer l'importance de ce moment, la troupe organise une fête en ton honneur au cours de laquelle elle te fait part de tes totem et quali et t'explique les raisons de ces choix.



Quand reçois-tu ton totem ?

Tu reçois ton totem au cours de ta première année à la troupe. Mais sans doute pas dans les premières semaines : il faut laisser aux autres le temps de te connaître !

Utiliser ton totem

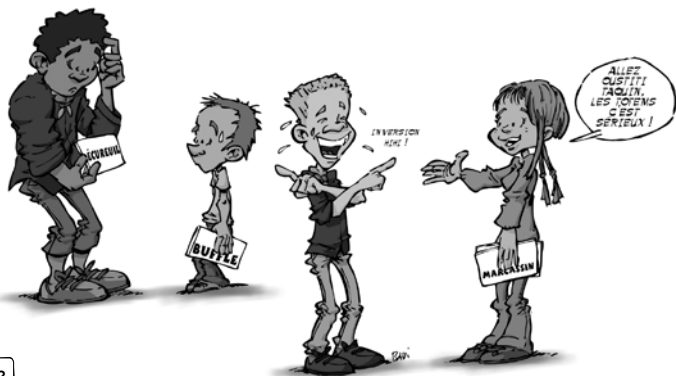
Un totem n'a vraiment de sens que dans le contexte et l'ambiance de la troupe. Il fait partie de l'histoire, du folklore, de l'imaginaire du groupe. Insiste pour que chacun, au sein de la troupe, t'appelle par ton totem. En dehors de la troupe, il perd toute sa saveur et ne correspond pas à grand chose pour les autres. Evite donc d'en abuser mais utilise-le correctement, aux bons moments.

Le signe de ton totem

Tu pourras par exemple indiquer ton totem en peignant sa silhouette dans ton coin de patrouille (à ta place sur la table, sur la porte, sur le panneau-actu...). Pour l'indiquer sur ton uniforme, plusieurs manières sont possibles en fonction des habitudes de ta troupe :

- acheter un écusson brodé avec ton totem dans une scouterie et le coudre sur le rabat de la poche droite de ta chemise ;
- le broder en blanc toi-même sur le rabat de la poche droite de ta chemise ;
- porter le nœud aux couleurs de ton totem à l'épaule droite ou encore à la ceinture.

Les couleurs des nœuds d'épaule, valables tant pour les totems que pour les patrouilles, te sont présentées aux pages suivantes. Si ton totem n'y figure pas tel quel, réfère-toi alors à l'animal qui en est le plus proche.





Les couleurs des nœuds d'épaule

int ext	Blanc	Jaune	Rose	Violet	Noir	Brun foncé	Brun clair
Blanc		Albatros	Addax	Marmotte	Goéland	Lapin	Morse
Jaune	Hyène		Python	Pélican	Loup	Auroch	Ocelot
Rose	Cachalot	Lérot		Koala	Hulotte	Original	Lemming
Violet	Impala	Hirondelle	Panda		Cerf	Chouette	Chipmunk
Noir	Loir	Marsouin	Tarpan	Tapir		Hérisson	Merle
Brun foncé	Loutre	Bélier	Daman	Bison	Ourson		Cougar
Brun clair	Orque	Fauvette	Criquet	Bécasse	Guépard	Marte	
Bleu foncé	Antilope	Souriceau	Moustique	Loriot	Sapajou	Emerillon	Grive
Bleu clair	Alpaga	Araignée	Colombe	Serval	Coati	Guanaco	Faon
Roy	Cigogne	Castor	Vison	Condor	Girafe	Rossignol	Linotte
Gris foncé	Belette	Wapiti	Espadon	Gazelle	Jaguar	Chat	Choucas
Gris clair	Harfang	Teckel	Tamanoir	Chinchilla	Naja	Mirikki	Palomino
Orange	Serpent	Roitelet	Nandou	Chamois	Cobra	Lièvre	Brochet
Vert	Paon	Abeille	Sauterelle	Pic-vert	Aigle	Alligator	Rainette
Grenat	Cocker	Bouquetin	Tatou	Agouti	Daguet	Fox	Hère
Rouge	Eléphant	Coq	Gibbon	Elan	Hamster	Cygne	Papillon

Bleu foncé	Bleu clair	Roy	Gris foncé	Gris clair	Orange	Vert	Grenat	Rouge
Mouflon	Zèbre	Okapi	Dauphin	Perche	Epagneul	Marabout	Autruche	Buffle
Ara	Salamandre	Panthère	Renne	Dogue	Mésange	Renard	Perruche	Lion
Ouistiti	Coccinelle	Campagnol	Grizzly	Marcassin	Otarie	Kiwi	Caïman	Bouvreuil
Corneille	Pécari	Ecrueuil	Ramier	Grèbe	Lama	Pinson	Libellule	Tigre
Cormoran	Yearling	Corbeau	Vautour	Kinkajou	Pingouin	Colibri	Muntjac	Phoque
Griffon	Gorille	Alouette	Furet	Tétras-lyre	Fourmi	Chevreuil	Poulain	Musaraigne
Dingo	Ragondin	Opossum	Souslik	Canard	Gerfaut	Sarcelle	Isard	Taureau
	Narval	Aspic	Milouin	Licaon	Rhinocéros	Crécerelle	Busard	Raton-laveur
Milan		Zébu	Angora	Bovier	Fouine	Geai	Orvet	Toucan
Etalon	Fennec		Puma	Setter	Epervier	Hibou	Pékinois	Faisan
Taupe	Butor	Coucou		Siamois	Sanglier	Héron	Epaulard	Faucon
Wombat	Tourterelle	Wallaby	Mulet		Gnou	Hanneton	Gélinotte	Oryx
Perdrix	Sitelle	Blaireau	Lézard	Once		Léopard	Mangouste	Daim
Grillon	Sterne	Courlis	Moineau	Mustang	Gerbois		Caribou	Hermine
Saïga	Boxer	Mouche	Dik-dik	Brocard	Effraie	Cigale		Yack
Galago	Canari	Mouette	Kangourou	Tortue	Lynx	Ibis	Chevreau	

La danse des totems

Dès que tu auras reçu ton totem, tu participeras, avec les autres membres de la troupe, à la danse des totems.

La troupe se réunit en cercle et entonne un chant en tournant. A la fin du chant, chacun-e se tourne les bras croisés en regardant le centre du cercle. Tour à tour, en soulevant ses bras croisés, chacun proclame son totem et son quali. Après que chacun ait parlé, on refait la danse.

Il est possible que ta troupe ait un chant différent, peut-être même très légèrement, car ces paroles se perdent presque dans la nuit des temps...

LA DANSE DES TOTEMS

Qu'ils sont beaux les totems
Du fils du hibou
Que nos braves sachems
Ont choisis pour nous.
Gravés dans une poutre
Au bord du Brahmapoutre
Ils nous sont passés outre
De chez les Hindous
Et vous, et nous.

Mon totem

A la troupe, je m'appelle :

Mon quali est :

J'ai reçu ce totem le / /

La troupe m'a donné ce nom parce que :

.....
.....
.....
.....
.....

La cérémonie s'est déroulée comme ceci :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dessine ou colle une photo de ton animal-totem.

*Précise les principales caractéristiques
de ton animal-totem.*

Les badges

Lors du badge Alpha, tu as appris des choses utiles pour la troupe et par la même occasion, tu es entré-e dans la démarche du badge. La vie scout est riche en découvertes ; les badges sont une nouvelle occasion pour toi de développer et d'apprendre de nouvelles techniques.

C'est quoi ?

Tu vas probablement décider de te spécialiser dans l'une ou l'autre compétence en fonction de tes goûts, des besoins de ta patrouille ou de la troupe, des nécessités pour les projets que vous avez décidés de mener et de tes possibilités personnelles de découvertes. Lorsque tu auras acquis de nouvelles connaissances et que la troupe pourra compter sur toi pour les mettre en œuvre, un badge symbolisera cette spécialité.

Quand ?

Tu cherches à te spécialiser une fois que tu as ton badge Alpha et jusqu'à la fin de ton passage à la troupe.

Choisir un badge ?

Quand tu choisis un badge, rappelle-toi l'important : être volontaire, motivé-e et enthousiaste pour te lancer dans un programme de découvertes. Mais il te faut rester réaliste et tenir compte de tes possibilités. Un badge se réalise à ta mesure. Il se peut que deux personnes différentes au sein d'une même troupe n'accomplissent pas les mêmes actions pour réaliser leur badge... logique puisque vos points de départ et les défis fixés sont différents.

De même, le badge dans lequel tu vas te spécialiser doit être utile à la troupe ou à ta patrouille. Si vous avez décidé d'installer le camp sur pilotis, il est intéressant de se lancer dans le badge de Campeur. Par contre, ça ne sert pas à grand-chose de devenir spécialiste des fonds marins si vous allez au camp dans les Ardennes.



Comment ça se passe ?

Tu as envie de te spécialiser dans une compétence particulière ? Pas de problème. Tu réfléchis à un projet et tu prépares toi-même un plan pour mettre en œuvre ton projet de découverte. Garde à l'esprit ce que tu pourras apporter à ta patrouille ou à la troupe.

Tu décides et tu prépares

1. Tu relèves ce que tu as déjà fait dans cette matière.
2. Tu pointes ce que tu as envie d'apprendre et ce qui est nécessaire au projet que tu as en tête.
3. Tu veilles, si c'est possible, à faire des découvertes dans les différents domaines (les 5 couleurs, voir p.37).
4. Tu prévois des délais de réalisation (en fonction du projet et de tes possibilités).
5. Tu précises ce que tu apporteras à la patrouille ou à la troupe, à quoi tes nouvelles compétences vont servir dans le groupe, après ton apprentissage.





Tu en parles en conseil de patrouille

En fonction des activités, tu devras peut-être ajuster un peu ton programme.

Tu en parles avec un animateur ou une animatrice

Là encore, il se peut que, pour coller avec les activités de la troupe ou en fonction des circonstances, tu aies à faire quelques retouches.

Tu gardes une trace dans ton Azimut et dans le tally de patrouille

Tu fais le point en cours de route

En patrouille ou avec un animateur ou une animatrice, vous faites le point soit parce que c'était programmé, soit parce qu'un imprévu est arrivé. Tu peux alors affiner ou rendre plus réaliste le programme qui avait été décidé. Il se peut aussi que tu sois épaulé par un parrain ou une marraine tout au long de ta démarche. Vous vous rencontrez alors régulièrement.

Quand les découvertes sont réalisées, tu décides que tu reçois ton badge

Tu en profites pour analyser ce qui s'est passé, ce qui a marché et ce qui n'a pas marché, pour plus tard pouvoir encore t'améliorer.



Les badges

Voici les dix badges qui te sont proposés avec quelques idées d'apprentissages, de réalisations possibles. Bien sûr, de nombreuses autres choses peuvent aussi être menées en fonction et dans le cadre du projet de badge que tu te construiras. Il ne s'agit en effet pas de savoir réaliser la somme des exemples cités pour un badge mais bien de développer un (ou) plusieurs apprentissages permettant de réaliser un projet, de montrer que tu sais prendre tes découvertes en charge.



ARTISTE : créer de belles choses avec ses dix doigts. Peindre, sculpter, réaliser une œuvre d'art, composer des poèmes, réaliser les décors d'une fête d'unité, aménager le local, faire du théâtre, de l'expression corporelle, des masques, des grimages, construire la maquette du camp...

BRICOLEUR : maîtriser des outils ou des techniques, faciliter la vie quotidienne. Mécanique, plomberie, réparation d'un vélo, construction de caisses à savon, soudure, électricité, entretien des outils...



CAMPEUR : s'installer le plus confortablement possible avec un minimum de moyens. Monter et entretenir une tente, choisir le bon endroit, connaître et réaliser différents types de feux, woodcraft, équilibrer son sac à dos...

CORRESPONDANT : transmettre à d'autres un message sous différentes formes, décoder un message que d'autres t'envoient. Réaliser un reportage photos, une vidéo d'une activité, une interview, un sondage, monter et se servir d'une radio, faire connaître sa section dans le quartier, créer un site web...



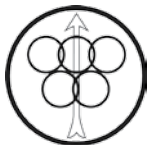
FRERE DE TOUS : aller à la rencontre de l'autre, faire en sorte que chacun ait sa place dans le groupe, interpellier par rapport à des valeurs. Mettre sur pied des activités d'accueil, d'ouverture, veiller à l'intégration des nouveaux, animer une réflexion sur ce que l'on pense et ce que l'on vit, préparer une cérémonie...

INTENDANT : concevoir et réaliser des repas. Elaborer des menus, équilibrer son budget, réaliser une spécialité du chef, entretenir son matériel...



NATURALISTE : découvrir, comprendre, respecter et protéger le monde dans lequel on vit. Construire une station météo, découvrir les étoiles, veiller à avoir un camp écolo, aménager un étang, reconnaître des arbres et des oiseaux...

PILOTE : se situer, se déplacer avec sa patrouille aussi bien en ville que dans les bois. Lire une carte, un azimuth, les coordonnées Lambert, se servir des horaires des transports en commun, d'un plan de ville, s'orienter, connaître et appliquer les mesures de sécurité lors des déplacements, tracer l'itinéraire du hike...



SPORTIF : connaître les limites de son corps, découvrir de nouveaux sports, avoir l'hygiène de vie d'un champion. Organiser des olympiades, animer le dérouillage matinal, concevoir des menus de sportif, augmenter ses performances dans différents domaines, maîtriser de nouvelles techniques...

TROUBADOUR : mettre de l'ambiance, de la bonne humeur dans le groupe. Animer des petits jeux, se constituer un fichier de jeux, mener une veillée, apprendre un répertoire de blagues, de saynètes, de sketches, jouer d'un instrument de musique, lancer des chants...



Pour illustrer la démarche de préparation d'un badge, voici un topo de ce que Renard a mené pour l'obtention de son badge Pilote.

LE 20 FÉVRIER

Renard décide de se lancer dans le badge Pilote car il pense qu'il y a moyen d'améliorer le côté "aventure" des activités menées en patrouille et en troupe.

Il pointe :

- ce qu'il sait déjà faire dans ce domaine :
 - lire plus ou moins une carte au 1/25 000 ;
 - trouver le nord avec sa boussole.
- ce qu'il a envie de découvrir :
 - réaliser un azimut avec sa patrouille ;
 - connaître et mettre en pratique les différentes consignes de sécurité quand on se déplace sur la route ;
 - connaître l'origine historique de la boussole ;
 - lire les courbes de niveau sur une carte ;
 - où et comment se procurer des cartes IGN ;
 - organiser une grosse activité avec plein de cartes et utilisations de la boussole.
- que sa démarche va l'amener à faire des découvertes dans différents domaines ;
- des délais de réalisation : tout

doit être fait pour le grand camp au plus tard ;

- ce qu'il va apporter à la troupe et à sa patrouille :
 - le respect des mesures de sécurité quand on se déplace ;
 - Renard veillera à ce que chaque membre de la patrouille tienne la carte lors du hike et leur donnera quelques rudiments ;
 - Renard s'engage aussi à remettre en ordre la collection de cartes IGN de la troupe et en assurer la gestion ;
 - lors de l'exposition dans le cadre de la fête d'unité, Renard présentera des panneaux sur l'histoire de la boussole.

Le 25 février

Renard présente son projet au conseil de patrouille. Celui-ci approuve le projet mais demande quelque chose en plus à Renard. En effet, pendant les vacances de Pâques, il y aura un week-end de patrouille à Bruxelles dans les locaux de l'unité avec laquelle ils sont jumelés. Le conseil de patrouille demande à Renard d'assurer l'aspect déplacement de ce week-end ainsi que de pouvoir s'y retrouver dans cette ville qu'ils ne connaissent pas.

Le 2 mars

Renard rencontre Morse, un de ses animateurs. Ce dernier approuve également le projet tout en lui faisant quelques remarques :

- il demande à Renard de fixer une échéance précise pour chacun des éléments ;
- il lui conseille de s'intéresser aux différents nord qui existent ;
- il lui signale qu'il existe des coordonnées Lambert sur une carte. Morse ne sait pas très bien ce que c'est : à Renard de se renseigner.

Le 25 avril

Renard fait le point en conseil de patrouille après le week-end passé à Bruxelles. Tout se déroule comme prévu.

Le 29 avril

Renard rencontre Morse. Renard sait ce que sont les coordonnées Lambert. Morse lui demande de préparer un jeu pour expliquer cette technique à toute la troupe.

Le 5 mai

Morse demande à Renard de collaborer avec le staff pour la préparation du grand jeu de 36 heures au camp.

Le 28 juillet

Le grand jeu de 36 heures et le hike se sont bien déroulés. Le conseil de patrouille délibère : on regarde si les découvertes prévues ont été réalisées. C'est oui pour toutes sauf pour la construction de la bibliothèque de cartes IGN. Malgré cela, la patrouille insiste pour que Renard décide qu'il mérite son badge. Morse est d'accord.

Le 29 juillet

Au grand rassemblement du matin, le staff de troupe remet l'insigne du badge de pilote à Renard.

Le 20 septembre

Renard explique les rudiments de la carto à Valérie et à Thierry qui viennent d'arriver à la troupe.

Toute ressemblance avec un-e scout-e ayant existé paraît improbable... Mais ça peut toujours servir d'idéal à atteindre !

Mon badge de :

J'ai décidé de me perfectionner en :

.....
.....

Ainsi, j'apporterai à la troupe :

.....
.....
.....

Pour y arriver, j'ai prévu de :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

La personne qui m'accompagne est :

.....

J'ai reçu mon badge le / /

Mon badge de :

J'ai décidé de me perfectionner en :

.....
.....

Ainsi, j'apporterai à la troupe :

.....
.....
.....

Pour y arriver, j'ai prévu de :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

La personne qui m'accompagne est :

.....

J'ai reçu mon badge le / /

Mon badge de :

J'ai décidé de me perfectionner en :

.....
.....

Ainsi, j'apporterai à la troupe :

.....
.....
.....

Pour y arriver, j'ai prévu de :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

La personne qui m'accompagne est :

.....

J'ai reçu mon badge le / /

Mon badge de :

J'ai décidé de me perfectionner en :

.....
.....

Ainsi, j'apporterai à la troupe :

.....
.....
.....

Pour y arriver, j'ai prévu de :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

La personne qui m'accompagne est :

.....

J'ai reçu mon badge le / /

Mon badge de :

J'ai décidé de me perfectionner en :

.....
.....

Ainsi, j'apporterai à la troupe :

.....
.....
.....

Pour y arriver, j'ai prévu de :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

La personne qui m'accompagne est :

.....

J'ai reçu mon badge le / /



Mes responsabilités dans les projets

En patrouille ou au sein de la troupe, tu as l'occasion de vivre des projets.

C'est quoi ?

Le projet est une action d'assez grande envergure où tous les éclaireurs et les éclaireuses décident, réalisent et évaluent ensemble. Vivre un projet est exigeant. Vous devez dépasser les difficultés, tenir jusqu'au bout et vous adapter aux circonstances. Durant l'année, ta troupe et ta patrouille réalisent plusieurs projets. Le camp est aussi une bonne occasion d'en vivre un.

Les étapes d'un projet

Le projet se vit en sept étapes :

- 1. IMAGINER :** c'est se réunir à quelques-uns et faire le plein d'idées, exprimer ses envies, ses attentes, des rêves.
- 2. DÉCIDER :** c'est se mettre d'accord tous ensemble sur ce qu'on va réaliser. On peut réunir plusieurs idées au sein d'un même projet. On peut aussi opter pour tel projet et garder les autres idées pour une prochaine fois. L'important étant que chacun-e soit motivé-e et intéressé-e par au moins une partie du projet.

- 3. ORGANISER** : c'est faire la liste de tout ce qu'il y a à faire pour mener à bien la concrétisation de l'idée retenue, établir un calendrier et un partage des tâches (qui fait quoi, quand ?).
- 4. PRÉPARER** : c'est réunir tous les éléments, matériels ou non, nécessaires pour que le projet puisse se vivre sans problème.
- 5. RÉALISER** : c'est vivre le projet, ce que l'on a décidé ensemble, en jouant chacun son rôle dans la bonne humeur et le respect des autres et des décisions prises.
- 6. EVALUER** : après avoir vécu le projet, c'est regarder en arrière pour faire le point, se souvenir de ce qu'on avait décidé, de ce qui s'est passé... Bref d'évaluer le projet par rapport aux objectifs fixés. On se rend alors compte de bien des choses : on avait oublié de décider certaines choses, on s'est trompé (en bien ou en mal), on s'était sous-estimé sur certaines réalisations... On peut alors en tirer des leçons pour l'avenir, pour les autres projets...
- 7. FÊTER** : c'est se réjouir de ce qu'on a fait ensemble et remercier chacun, à l'intérieur ou à l'extérieur de la patrouille/la troupe.

Qu'il s'agisse d'un projet propre à ta patrouille ou commun à toute la troupe, chacun-e doit mettre la main à la pâte. Tous les éclaireurs et les éclaireuses vont donc prendre en charge l'un ou l'autre élément nécessaire à la réussite du projet.

Attention : veille à une bonne répartition des tâches :

- Tout le monde doit bosser, c'est normal. Pas de carotteurs donc.
- D'abord laisser choisir les plus jeunes de la patrouille. Les aînés ont parfois tendance à s'accaparer ce qui les intéresse le plus.
- Equilibre au niveau des efforts accomplis.

Si ton investissement est important, pourquoi ne pas faire d'une pierre deux coups en te lançant dans un badge ? Tu peux garder des traces de ton implication dans les projets dans les pages qui suivent.



Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....
.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

Projet de patrouille :
du / / au / /

Description du projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon rôle dans ce projet :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Evaluation du projet :

.....
.....

J'ai réalisé :

.....

J'ai découvert :

.....

La Promesse

Être éclaireur, c'est choisir un style de vie où les autres occupent une place importante. C'est vivre avec d'autres, aller à leur rencontre, faire attention à chacun d'eux, à chacune d'elles. C'est aussi construire des projets avec les autres.

Depuis que tu es chez les Eclaireurs, tu vis et apprends ce style de vie à travers les activités. Que cela soit facile ou pas, tu fais toujours de ton mieux pour être juste, aider les autres à suivre ou comprendre, accueillir ceux et celles qui arrivent, faire réussir la patrouille ou la troupe plutôt que réussir tout-e seul-e, décider, assumer les conséquences, persévérer...



Choisir ce style de vie, c'est vivre des valeurs de justice, d'égalité, de fraternité et de respect. En parcourant les articles de la *Loi* scout et les explications qui l'accompagnent ci-dessous, tu verras qu'elle exprime par des attitudes simples (des actions, comportements quotidiens, manières d'être) ce style de vie, ces valeurs.

La *Promesse* est l'acte d'adhésion aux valeurs scout et est, de ce fait, indissociable de la *Loi*. Cette adhésion est un enjeu au cœur de la mission du scoutisme. *Loi* et *Promesse* figurent d'ailleurs au cœur de la définition du scoutisme établie par Baden-Powell et aujourd'hui garantie par l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS).

Par la *Promesse*, tu annonces que tu veux faire quelque chose de ta vie, tu t'affirmes frère/sœur de tous ceux qui ont choisi de vivre les valeurs du scoutisme à fond. Par la même occasion, tu demandes aux autres d'être témoins de ton engagement, de te soutenir pour y arriver.

La conférence mondiale du scoutisme a défini sa mission :
« *Le scoutisme a pour mission – en partant des valeurs inscrites dans la Promesse et la Loi scout – de contribuer à l'éducation des jeunes afin de participer à la construction d'un monde meilleur peuplé de personnes épanouies, prêtes à jouer un rôle constructif dans la société. Pour y parvenir, il les aide à développer un système de valeurs basées sur les principes spirituels, sociaux et personnels exprimés dans la Promesse et dans la Loi.* »

La Loi scout

La *Loi* scout est une seule et unique *Loi*, composée de 10 articles indissociables les uns des autres. Ainsi, si lors de ta *Promesse*, tu souhaites mettre un article en avant (parce que tu le préfères, parce qu'il te parle plus ou que tu souhaites t'engager davantage vis-à-vis de celui-là), cela ne veut pas dire que tu peux « zapper » les autres !

La *Loi* n'est pas faite d'obligations ou d'interdictions mais elle constitue un encouragement à vivre d'une certaine manière.

1. LE SCOUT FAIT ET MÉRITE CONFIANCE.

La confiance, une fois installée, permet d'entretenir des relations agréables avec les autres, facilite la vie en groupe et rend la vie de chacun-e tout de même plus sympa. Pouvoir faire confiance à quelqu'un, c'est très riche, ça nous aide, ça nous rassure, ça nous rend plus forts. Mais si elle vient à être ébranlée, les relations entre les personnes deviennent pénibles, voire impossibles. Faire confiance, c'est parfois prendre un risque, mais il faut oser se jeter à l'eau, ça vaut le coup. Et de notre côté, on doit aussi pouvoir mériter la confiance des autres. A nous de choisir et d'accepter d'adopter un comportement et des attitudes qui ne décevront pas les personnes que l'on côtoie. De quoi entretenir de vraies amitiés, sincères et profondes. Faire confiance, oser faire confiance, tenir parole, demande parfois du courage. Et toi, fais-tu le choix d'accepter de l'autre les mêmes risques qu'il court à ton égard ?

2. LE SCOUT S'ENGAGE LÀ OÙ IL VIT.

Là où tu vis, cela signifie à la troupe mais aussi dans ta famille, à l'école, dans ton quartier et partout où tu décideras de mener ta vie. On attend des scouts qu'ils soient actifs, entreprenants, créateurs, qu'ils changent les choses et transforment le monde ! Ça paraît fort ambitieux comme projet, mais "le monde", ça commence aussi et surtout par ce qui est proche de nous, comme la troupe par exemple. BP disait : « *Essaie de quitter le monde un peu meilleur que tu ne l'as trouvé. Surtout, ne te crois pas seul. Parles-en, demande conseil.* » En tant que scout-e, tu es donc amené-e à t'engager, à rencontrer les autres, à découvrir ce qui se passe autour de toi, à donner ton avis, proposer des idées, respecter les décisions prises, etc.

3. LE SCOUT REND SERVICE ET AGIT POUR UN MONDE PLUS JUSTE.

Les scouts ne font pas que jouer dans les bois et faire des camps en dehors de toute civilisation. Les scouts sont ouverts et s'engagent dans la société, ils rendent service, que ce soit vis-vis des autres ou de la nature, pour renforcer la solidarité, les échanges, le partage et la justice entre tous. Le service, conscient et utile, se choisit et se construit, si possible, avec son bénéficiaire. La bonne action est un excellent apprentissage pour que le service et le désintéressement deviennent une manière de vivre. Il ne faut pas être naïf non plus ; des gens ou des organisations

se servent parfois de ces bonnes volontés pour leur propre profit (qu'il soit financier, promotionnel ou autre), pour entretenir des inégalités ou pour se dispenser de prendre leurs responsabilités. Le vrai service rendu, de manière désintéressée, donne bien plus de satisfaction humaine que tout autre marchandage. Rendre service, c'est l'occasion d'être confrontés à d'autres réalités, de se faire interpeller, de susciter des réflexions et de s'éveiller à l'engagement citoyen.

4. LE SCOUT EST SOLIDAIRE ET EST UN FRÈRE POUR TOUS.

Le premier article de la Déclaration universelle des droits de l'homme le proclame. « *Tous les êtres humains naissent libres et égaux en dignité et en droits. Ils sont doués de raison et de conscience et doivent agir les uns envers les autres dans un esprit de fraternité.* » Se vouloir frère ou sœur de tous, c'est trouver qu'il y a entre êtres humains bien plus de choses qui nous rapprochent que de choses qui nous divisent. Être un frère pour tous, c'est aussi donner aux gens le droit d'entrer dans ta vie, de te déranger. C'est vouloir faire preuve de solidarité en acceptant d'avance qu'ils ne te le rendront peut-être pas. C'est, d'abord et surtout, voir l'autre, tout autre, avec bienveillance. Cet article de la *Loi* souligne aussi la fraternité mondiale qui existe entre les scouts du monde entier : qu'ils fassent du scoutisme en Europe, en Afrique, en Asie, au Moyen-Orient ou en Amérique, quelle que soit leur couleur ou leur religion, toutes et tous partagent les mêmes valeurs, adhèrent à un même style de vie et participent à la solidarité mondiale entre tous les scouts du monde.



5. LE SCOUT ACCUEILLE ET RESPECTE LES AUTRES.

Tu t'es sans doute parfois retrouvé-e dans la situation de l'étranger, du nouveau ou de la nouvelle, de l'intrus quelque part. Tu as peut-être déjà fait l'expérience du rejet, mais aussi celle d'être accueilli-e par un entourage qui t'a respecté-e, accepté-e comme tu étais au départ. Tu as ressenti comment, en étant en confiance, tu pouvais alors donner le meilleur de toi et que tu devenais capable de corriger toi-même tes petits défauts. Dis-toi bien que ce qui a été précieux pour toi peut l'être pour d'autres aussi. Le scoutisme est ouvert à toutes et tous, peu importe les qualités et défauts l'origine, la couleur de peau, la religion, la culture ou la santé physique et mentale. Le scoutisme nous invite à traiter les autres avec respect en évitant toute forme de moquerie ou de jeu dégradant.

6. LE SCOUT DÉCOUVRE ET RESPECTE LA NATURE.

Les hommes et les femmes se comportent parfois avec la planète comme s'ils en avaient une de rechange. Cela ne peut durer et tu es en mesure d'agir. Prends le temps de découvrir et de t'émerveiller devant la nature, ses beautés, ses finesses et complexités. La nature, c'est non seulement les arbres, les prairies, les montagnes, les ruisseaux et océans, l'air que nous respirons... Notre manière de vivre a un impact sur tous ces éléments, il convient d'en être conscient. Quand tu apprends à découvrir cette nature, tu n'as plus envie de l'abîmer ou de l'utiliser à outrance. Tu sais que, sans elle, nous ne sommes pas grand-chose, que nous en faisons partie. Pour autant, nous ne sommes pas comme des plantes dans un joli parterre. Les humains doivent bien vivre, mais dans le respect de leur environnement naturel.

7. LE SCOUT FAIT TOUT DE SON MIEUX.

Ces quelques mots paraissent très exigeants, très directs et ne te laissent pas beaucoup d'excuses ou d'échappatoire. En même temps, ils te renvoient à ta propre responsabilité, à ta propre conscience. De quoi suis-je capable ? Jusqu'où puis-je aller ? Quels moyens je me donne pour me dépasser, pour faire mieux ? Il est facile de tricher avec soi-même, d'en faire le moins possible, voire de bâcler un travail pour qu'on ne te demande plus rien. Mais dans ce cas, tout le monde y perd, toi en premier. Alors que "faire de son mieux" implique de se connaître, de s'approprier soi-même, de s'impliquer dans des projets, dans des activités, dans un groupe, de donner le meilleur de soi. C'est aussi agir à sa propre échelle, selon ses capacités et en acceptant ses limites.

8. LE SCOUT SOURIT ET CHANTE, MÊME DANS LES DIFFICULTÉS.

En tant qu'être humain, nous avons la chance de ressentir des émotions telles que la joie, la sérénité, le bonheur... Et, bonne nouvelle, le bonheur, ça se répand et se partage ! Les scouts montrent le bonheur qu'ils et elles ont à vivre ensemble, à faire des activités, des découvertes, des ateliers, à vivre dans la nature... Mais, comme tout le monde, il peut arriver que l'on ressente un "coup de mou", qu'on n'ait pas le moral, qu'on n'arrive pas à surmonter une épreuve que l'on trouve difficile. Cet article de la *Loi* invite les scouts à ne pas se laisser décourager car le découragement est lui aussi contagieux. Ensemble, on essaye d'affronter la difficulté, on se fait aider, on demande conseil, tout en essayant de garder le sourire. Tout cela permettra de garder de bons



souvenirs de la vie en groupe, des histoires à raconter. La joie partagée peut aider les autres à surmonter leurs propres difficultés. Ne pas se prendre trop au sérieux aide aussi à accepter un échec : ce qui est grave, ce n'est pas de tomber, c'est de rester à terre.

9. LE SCOUT PARTAGE ET NE GASPILLE RIEN.

Garder les choses pour soi, les amasser de son côté au lieu de les partager peut sembler agréable. On n'a pas toujours envie de partager ses affaires, ses bonbons, ses jeux... Mais dans la vie en groupe, que ce soit au sein de la troupe ou ailleurs, cela peut générer des tensions entre les personnes voire des jalousies ou des conflits. Les scouts s'engagent à partager ce qu'ils ont, à diminuer les injustices pour tous et toutes et à s'enrichir mutuellement de ce que chacun-e peut apporter. Même si ça demande un petit effort, c'est tout de même plus gai de faire profiter tout le monde des biens et richesses du groupe ! Dans le même esprit de respect, les scouts évitent tout gaspillage. Les biens que nous avons souvent en abondance (nourriture, eau potable, vêtements...) sont en pénurie dans d'autres contrées que la nôtre. Il faut en être conscient. De même, la nature n'est pas non plus une ressource intarissable, nous devons donc éviter de la surexploiter. Si nous avons cela en tête, nous pouvons mettre en place de petits gestes au quotidien : bien calculer les portions de nourriture à acheter puis cuisiner au lieu de les jeter, vêtements, matériel de camping et autres biens de seconde main, organiser des jeux d'eau avec de l'eau non-potable, partir au camp en transports en commun ou en co-voiturage...

10. LE SCOUT RESPECTE SON CORPS ET DÉVELOPPE SON ESPRIT.

Les scouts s'engagent à se respecter eux-mêmes parce que, pour respecter les autres, la nature..., il faut d'abord pouvoir se respecter soi-même, dans ses qualités, ses défauts et ses limites. Quand on est en bonne santé, c'est une chance, et on doit pouvoir l'entretenir en menant une vie saine. Certain-e-s se laissent par exemple piéger par le tabac, l'alcool ou d'autres drogues et finissent par le regretter. Bien manger, bien bouger fait partie intégrante de ce respect de soi. Développer son esprit, ne pas sombrer dans la paresse intellectuelle est aussi très important car nous sommes toutes et tous constitués de ces deux dimensions (corps-esprit). Développer son esprit, c'est être ouvert, curieux, apprendre, poser des questions, chercher des réponses... Tout cela permet d'aller de l'avant et de s'enrichir, que ce soit sur le plan intellectuel, spirituel ou affectif. Les scouts ont ainsi, comme dit le dicton, « *un esprit sain dans un corps sain* » !



Les trois principes

Les doigts levés du salut scout représentent notre engagement vis-à-vis des trois principes : personnel, social et spirituel.

Le principe personnel

Il exprime l'idée qu'il faut développer le plus possible, dans la mesure de tes capacités, toutes tes qualités. Tu ne dois donc pas rester sur tes acquis mais essayer de mieux te connaître et de développer tous tes talents. C'est ce que Baden-Powell appelait le « devoir envers soi-même ».

Le principe social

Il fait directement référence à la solidarité et au service envers les autres. Ne reste pas fermé-e sur toi-même. Ouvre-toi au monde en t'engageant dans tes lieux de vie (ta famille, ton unité, ton quartier, ton pays...), agis chaque jour au service des autres. C'est ce que Baden-Powell appelait le « devoir envers les autres ».

Le principe spirituel

C'est le cheminement intérieur. Dans le monde, il n'y a pas que toi et les autres, il y a aussi tout ce qui nous dépasse. Cherche cette réalité spirituelle qui donne du sens à la vie. Que tu aies une religion ou non, pose-toi les questions essentielles pour tout être humain, reste ouvert-e aux messages des différentes religions et sois respectueux-se des choix spirituels des autres. C'est ce que Baden-Powell appelait le « devoir envers Dieu ».

Quand faire sa *Promesse* ?

Un engagement pareil ne se prend pas à la légère, tu l'auras compris. Il faut avoir déjà vécu quelque temps à la troupe pour le prendre en connaissance de cause. Il faut aussi le préparer. C'est pourquoi, généralement, on fait sa *Promesse* au cours de sa deuxième année à la troupe. Mais c'est à toi de voir exactement quand parce qu'il faut se sentir prêt.

Préparation

Préparer ta *Promesse*, c'est l'occasion de réfléchir à ce que tu vis et à ce que tu as envie de vivre. C'est l'occasion d'imaginer qui tu voudrais être dans le futur. C'est aussi le moment de penser à ce que s'engager veut dire, pourquoi tu veux le faire. Pour te préparer, tu peux d'abord compter sur les autres. Tu peux en discuter avec ta patrouille, ton parrain/ta marraine, ton ou ta CP ou tes animateurs. Ils et elles t'aideront certainement à avancer. Tu peux aussi t'aider de textes ou de documents. Tu en trouveras quelques-uns comme exemples dans cet Azimut mais tu pourras aussi en trouver d'autres auprès de tes proches. N'oublie cependant pas la *Loi* et les trois principes qui sont la base de ton engagement. Il est important que tu les relises, que tu les comprennes pour pouvoir les mettre en pratique.

Dans ta préparation, tu construiras, avec les autres promettants, une cérémonie comme tu en as envie et au cours de laquelle tu t'engageras.

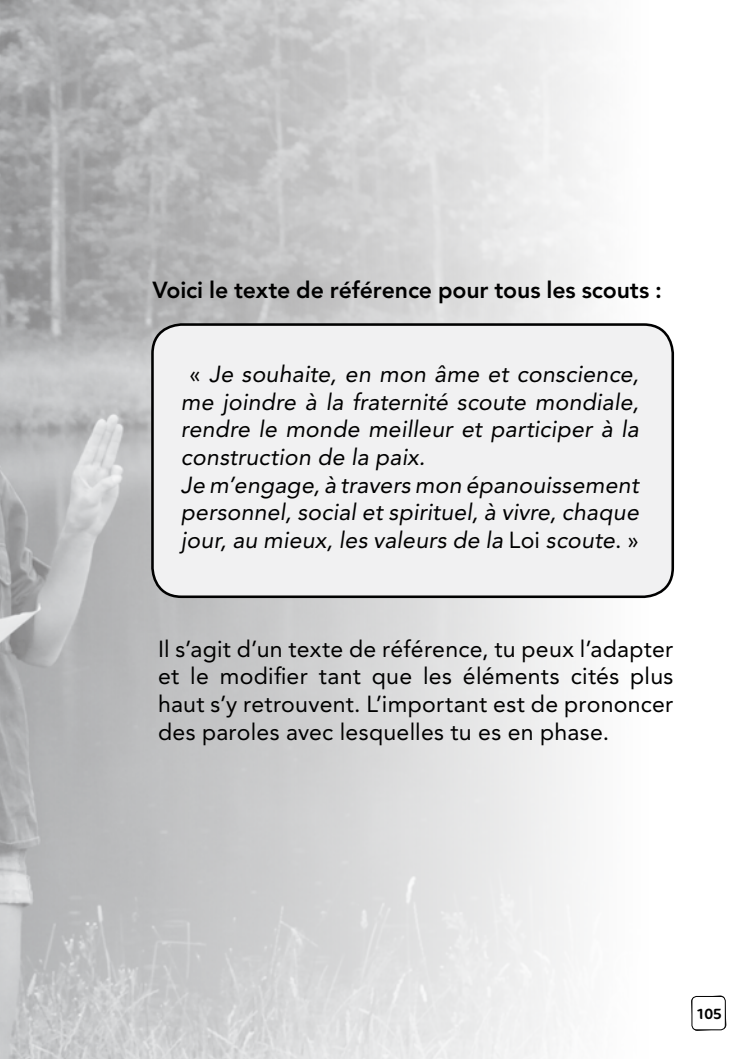
Un texte d'engagement

La *Promesse* met en avant :

- le fait de vouloir vivre selon les valeurs de la *Loi* scout et selon les trois principes tels que BP les avait imaginés ;
- l'appartenance à une fraternité mondiale traversant tous les pays ;
- la volonté de créer un monde en paix et rendre celui-ci un peu meilleur.





A person in a scout uniform is shown from the side, making a hand gesture with three fingers extended. The background is a blurred forest scene.

Voici le texte de référence pour tous les scouts :

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoutie 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 scoutie. »

Il s'agit d'un texte de référence, tu peux l'adapter et le modifier tant que les éléments cités plus haut s'y retrouvent. L'important est de prononcer des paroles avec lesquelles tu es en phase.

Tu peux aussi construire ton texte d'une autre manière :

<input type="checkbox"/> Je souhaite	<input type="checkbox"/> Je veux
<input type="checkbox"/> en mon âme et conscience	<input type="checkbox"/> librement
<input type="checkbox"/> joindre à la fraternité scout mondiale	<input type="checkbox"/> accompagner mes frères scouts à
<input type="checkbox"/> rendre le monde meilleur	<input type="checkbox"/> m'investir pour une société plus juste à
<input type="checkbox"/> et participer à la construction de la paix.	<input type="checkbox"/> et lutter contre les inégalités.

Je m'engage

<input type="checkbox"/> à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel	<input type="checkbox"/> envers moi-même, vous et ma foi
<input type="checkbox"/> à vivre	<input type="checkbox"/> à agir (selon)
<input type="checkbox"/> au quotidien	<input type="checkbox"/> tout au long de ma vie

les valeurs de la Loi scout.

<input type="checkbox"/> Je choisis	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> après réflexion	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> appartenir au mouvement scout mondial	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> oeuvrer pour le bien de l'humanité	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> et défendre les intérêts de tous.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> dans le respect de mon devoir envers moi-même, les autres et Dieu	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> à partager	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> de mon mieux	<input type="checkbox"/>

Une troisième proposition de texte qui pourrait t'inspirer :

Je suis scout parmi des millions d'autres, d'hier, d'aujourd'hui et de demain.

Je veux participer avec eux à la construction de la paix.

Je crois en un monde meilleur.

Je veux y jouer un rôle actif.

Je veux m'engager vis-à-vis de moi-même, des autres et de ma spiritualité.

Je reconnais dans la Loi scout des valeurs que je partage.

Pour toutes ces raisons, je m'engage à vivre selon notre Loi.

Quel que soit le texte que tu choisis, tu peux le compléter par un autre, plus personnel, que tu auras rédigé... selon tes réflexions et dans lequel tu t'engages sur quelque chose de plus propre à ta personne.





Des textes pour réfléchir

Je ne suis pas d'accord avec ce que vous dites mais je me battraï jusqu'au bout pour que vous puissiez le dire.

Réflexion de Voltaire

Taire ce qu'il ne faut pas dire et savoir supporter l'injustice, voilà des choses difficiles.

Chilon de Sparte

Un homme qui ne pense pas sur lui-même ne pense pas du tout.

Oscar Wilde

Les philosophes n'ont fait qu'interpréter diversement le monde, il s'agit maintenant de le transformer.

Henri Michaux

Ne désespérez jamais, faites infuser davantage.

Henri Michaux

La foi est un combat. Je me lève le matin avec la conviction que l'homme est seul à bord sur cette terre, qu'il est le seul architecte. A midi, je commence à douter, et le soir, je dis que l'essentiel est invisible, qu'il y a quelque part une force qui nous dépasse.

Patrick de Carolis

Extraits de la déclaration universelle des droits de l'homme :

Art. 1 : *Tous les êtres humains naissent libres et égaux en dignité et en droits. Ils sont doués de raison et de conscience et doivent agir les uns envers les autres dans un esprit de fraternité.* Art. 3 : *Tout individu a droit à la vie, à la liberté et à la sûreté de sa personne.*

Art. 5 : *Nul ne sera soumis à la torture, ni à des peines ou traitements cruels, inhumains et dégradants.*

Art. 18 : *Toute personne a droit à la liberté de pensée, de conscience et de religion (...).*

Mieux vaut allumer une petite chandelle que de maudire l'obscurité.

Confucius

Tout ce qui n'est pas donné est perdu.
Proverbe indien

- Qu'est-ce que signifie «apprivoiser» ?
 - C'est une chose trop oubliée, dit le renard. Ça signifie «créer des liens...»
 - Créer des liens ?
 - Bien sûr, dit le renard. Tu n'es encore pour moi qu'un petit garçon tout semblable à cent mille petits garçons. Et je n'ai pas besoin de toi. Et tu n'as pas besoin de moi non plus. Je ne suis pour toi qu'un renard semblable à cent mille renards. Mais, si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre. Tu seras pour moi unique au monde...
- (extrait de Saint-Exupéry - Le Petit Prince).

C'est pas vraiment de ma faute si y' en a qui ont faim. Mais ça le deviendrait, si on n'y change rien.
Jean-Jacques Goldman

L'art est comme la prière, une main tendue dans l'obscurité.

Franz Kafka

Humour: pudeur, jeu d'esprit. C'est la propreté morale et quotidienne de l'esprit.

Jules Renard

*Je suis pauvre de ceux que je n'ai pas rencontrés.
Ce que je fais est une goutte d'eau dans un océan
mais si je ne le faisais pas, cela manquerait.*

Mère Teresa

*A force de ne pas vivre comme on
pense, on finit par penser comme on vit.*

On respecte un homme qui se respecte lui-même.

Honoré de Balzac

Le sourire que tu envoies revient vers toi.
Sagesse hindoue



Ma Promesse

J'ai fait ma promesse le / /

Mon texte de Promesse :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Voici comment la cérémonie s'est déroulée :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Les fonctions de patrouille

La vie de patrouille nécessite une répartition des responsabilités et des rôles. Ainsi, chacun-e apporte son énergie et ses compétences pour que le groupe fonctionne le mieux possible.

Quand assumer une fonction ?

La prise en charge d'une fonction de patrouille est prévue idéalement à partir de la fin de la deuxième année à la troupe. Tu auras ainsi eu le temps de trouver ta place dans le groupe et de te spécialiser dans des matières utiles à ta patrouille. Bien sûr, tu exerceras aussi des fonctions au-delà de cette troisième année. De même, tu changeras certainement de fonction en cours de route et tu veilleras à passer le flambeau de ta responsabilité à ton successeur.

La patrouille répartit les responsabilités

Pour cette répartition, il est important de garder en tête que :

- **C'est en conseil de patrouille qu'on décide.** C'est ensemble que l'on décide de la répartition. Ainsi, tout le

monde peut faire part de ses remarques, donner son avis et être solidaire des décisions. C'est aussi en conseil de patrouille qu'on évalue la prise en charge des différentes responsabilités.

- **Il faut tenir compte des compétences.** Quand la patrouille répartit les fonctions, elle doit profiter des compétences que certain-e-s ont acquises (à l'occasion de l'obtention d'un badge, par exemple).
- **Il faut tenir compte des besoins.** Une fonction de patrouille n'a de raison d'exister que si elle est nécessaire. Il ne sert à rien de vouloir créer autant de fonctions qu'il y a de membres dans la patrouille. Il est inutile par exemple d'avoir un-e responsable des vélos si la patrouille ne se déplace jamais en vélo. Les fonctions de patrouille servent effectivement à quelque chose ; elles collent à la vie de la patrouille, aux activités qu'elle a décidé de vivre. Les fonctions de patrouille vont donc varier d'une patrouille à l'autre.



Exercer une fonction de patrouille

Exercer une fonction ne veut pas dire faire tout, tout-e seul-e. Il s'agit plutôt de veiller à ce que tout se passe convenablement. Ainsi, l'éclaireur ou l'éclaireuse qui exerce la fonction de cuisinier de patrouille veillera à ce que la tambouille se fasse, aidera s'il le faut ... mais ce ne sera pas le ou la seul-e qui fera la cuisine pendant les quinze jours du camp ! Une fonction de patrouille est aussi limitée dans le temps, maximum un an. Au début de chaque année scout, il est normal et sain de remettre les compteurs à zéro. Il faut alors faire le point sur les envies de chacun-e et sur les besoins de la patrouille.





Une fonction particulière : CP

Il existe une fonction particulière et commune à toutes les patrouilles : le ou la CP. Il ou elle accepte d'aider chacun-e à prendre sa place dans la vie de patrouille.

Son rôle

Il ou elle a d'abord un rôle de *garant des décisions* : rappeler les décisions prises, le travail à accomplir, les échéances fixées... Il/elle veille à la préparation et à la réalisation des activités de patrouille. Il/elle veille aussi à ce que chaque membre de la patrouille participe aux décisions, prenne ses responsabilités, se sente à l'aise, vive un tas de découvertes. Enfin, son rôle est aussi de faire en sorte que la patrouille vive bien, qu'elle profite des richesses de la vie en commun et qu'elle franchisse les difficultés.

Le choix du/de la CP

Dans l'idéal, comme pour les autres fonctions de patrouille, le choix du/de la CP s'effectue en conseil de patrouille. Être CP, ce n'est pas une promotion, c'est un service, une responsabilité comme les autres. Bien sûr, ce choix doit être fait en connaissance de cause. Il faut que :

- la patrouille connaisse clairement ce qui est demandé au futur ou à la future CP (les animateurs pourront aider les patrouilles à clarifier les choses) ;
- le/la CP ait une certaine expérience de la vie en troupe et en patrouille.

Comme pour les responsabilités de chaque éclaireur, la patrouille évalue régulièrement la responsabilité du/de la CP.

Dans les faits, certaines patrouilles choisissent effectivement un-e CP en leur sein ; d'autres font des élections au sein de la troupe pour choisir les CP et se les répartir ensuite au sein des patrouilles. Mais il existe encore bien d'autres manières de fonctionner.

Tout comme pour la constitution des patrouilles, on rencontre des troupes où les scouts se répartissent eux-mêmes dans des équipes de vie en fonction de critères fixés par les animateurs, mais les tiens ont peut-être une autre manière de faire.

Le conseil des CP

Tous les CP participent au conseil des CP. Il est animé par l'animateur ou l'animatrice de troupe. Ce conseil a pour mission de :

- coordonner la vie des patrouilles, de faire en sorte qu'elles fonctionnent ensemble ;
- préparer certaines activités que le conseil de troupe lui a demandé d'organiser ;
- aider chaque CP à bien jouer son rôle dans sa patrouille.

Fonctions	Responsabilités
secrétaire	tally, convocation de patrouille, courrier, bibliothèque, album photos, rapport des conseils de patrouille...
magasinier -logistique	aménagement du local, entretien du matériel, utilisation, sélection et achat du matériel, tente de patrouille...
secouriste	trousse de secours de patrouille, hygiène de l'endroit, cadre de vie, brassards réfléchissants pour la marche de nuit...
CP	anime la patrouille, veille à la place de chacun dans la patrouille, gère le conseil de patrouille...
cuisinier	fichiers de menus, références de recettes, matériel de cuisine, équilibre du budget, organisation des achats...
trésorier	livre des comptes, caisse, budget...

Mes fonctions de patrouille

Ma patrouille m'a confié les fonctions suivantes :

Fonctions

Responsabilités

Dates

.....

.....

du ... / ... / ...

.....

au ... / ... / ...

.....

.....

du ... / ... / ...

.....

au ... / ... / ...

.....

.....

du ... / ... / ...

.....

au ... / ... / ...

.....

.....

du ... / ... / ...

.....

au ... / ... / ...

.....

.....

du ... / ... / ...

.....

au ... / ... / ...

.....

.....

du ... / ... / ...

.....

au ... / ... / ...

.....

.....

du ... / ... / ...

.....

au ... / ... / ...

.....

.....

du ... / ... / ...

.....

au ... / ... / ...



Les Brevets

Au sein de la troupe, tu as appris pas mal de choses, tant sur le plan humain que sur le plan technique. Tous ces apprentissages te seront utiles dans ta vie de tous les jours. Pourquoi ne pas en faire profiter les autres, en dehors du scoutisme ? C'est la raison d'être des brevets.

Qu'est-ce qu'un brevet ?

Les brevets sont, en quelque sorte, des badges avec une particularité : tu les acquiers par une action à l'extérieur de la troupe et de l'unité. C'est l'occasion de devenir un véritable acteur dans la société mais c'est aussi l'occasion pour toi de faire bénéficier ta troupe et, par là, le scoutisme, d'une reconnaissance extérieure.

Il y a deux manières de faire ;

- Soit tu fonctionnes comme pour les badges : tu choisis et tu prépares, tu en parles en conseil de patrouille puis, avec un animateur ou une animatrice, tu en gardes une trace dans ton Azimut et dans le tally, tu fais le point en cours de route et en bout de course. Il te faut bien sûr trouver un-e partenaire extérieur-e qui pourra partager avec toi son savoir. N'hésite pas à interpeller les adultes autour de toi, dans le quartier, dans l'unité. Internet peut aussi te fournir de bonnes adresses près de chez toi... Une caserne de pompier ? Un-e menuisier ? Un-e

cuisinier-ère ? Un parent garde-chasse ? Tu verras, les opportunités ne manquent pas.

- Soit tu t'inscris à un week-end Brevets organisé par la fédération. Les week-ends Brevets existent depuis 1999 et réunissent différents acteurs de la société pour tout un week-end. Des éclaireurs de toute la fédération viennent se former et découvrir une ambiance de fraternité et d'échanges scouts hors du commun.

Quand ?

Un brevet s'acquiert au cours de tes troisième et quatrième années à la troupe. Tu as ainsi eu l'occasion de découvrir une multitude de choses au travers des activités, des aventures et des badges. Mais tu es encore appelé à effectuer des découvertes et à t'engager à l'extérieur de la troupe, dans la société.

INFOS PRATIQUES

- deux week-ends par an (octobre et mars)
- inscriptions au 21 (02.508.12.00)
- informations : www.lesscouts.be/webrevets/





Nature et forêt

Partager la passion d'un-e agent-e du Département de la Nature et des Forêts par diverses activités au cœur même de la nature.

Soins-O-Scouts

Apprendre à intervenir efficacement face aux petits accidents de la vie de tous les jours grâce à des mises en situation concrètes et plus réalistes les unes que les autres.



Langue des signes

Découvrir les bases de la langue des signes afin d'entrer en communication avec des personnes sourdes et malentendantes tout en étant sensibilisé à leurs réalités quotidiennes.

Nageur-sauveteur

Par des jeux de découvertes et des mises en situation, découvrir les gestes, les réflexes à avoir en cas d'accident au sein d'un milieu aquatique ainsi que les habitudes à prendre avant une activité scoute au bord de l'eau.



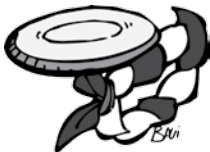


Cuisine

Découvrir et expérimenter les trucs et ficelles pour cuisiner simple et sympa, gérer une intendance, veiller à l'hygiène alimentaire...

Sports insolites

Pratiquer quelques sports ne demandant pas trop de matériel et sortant de l'ordinaire tout en s'appuyant sur la citation « mens sana in corpore sano ».



Communication

Par des jeux et des mises en situation théâtrales, apprendre à communiquer autrement et être à l'aise face à toutes les situations.



Sécurité

Avec des pros de l'intervention, apprendre les bons gestes qui protègent les personnes dans la vie courante et comment gérer les moments critiques.



Mon brevet :

J'ai décidé de me perfectionner en :

.....
.....

Je le ferai, en dehors de la troupe, avec :

.....
.....

Ainsi, j'apporterai à la troupe :

.....
.....

Pour y arriver, j'ai prévu de :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

J'ai reçu mon brevet le / /

Mon brevet :

J'ai décidé de me perfectionner en :

.....
.....

Je le ferai, en dehors de la troupe, avec :

.....
.....

Ainsi, j'apporterai à la troupe :

.....
.....

Pour y arriver, j'ai prévu de :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

J'ai reçu mon brevet le / /

Après la troupe...

... le poste



Après la troupe, le scoutisme continue. Tu pourras encore mener des projets à ta mesure, découvrir, t'engager, te former.

Un peu plus loin, un peu plus fort

Pendant deux ans, chez les Pionniers, tu pourras :

- choisir, construire et mener des projets d'envergure, plus à la mesure de gars et de filles de 16/18 ans ;
- te préparer à l'animation par des explorations dans les sections, par les week-end *Be a Pi* et par la... formation en pi-days.

Tu finiras ainsi en beauté ton parcours scout en allant un peu plus loin dans tes possibilités et tes compétences et un peu plus fort dans les activités que tu vivras. Et tu te prépareras, à ton tour, à animer les plus jeunes ou à te consacrer pleinement à d'autres projets de service.



*J'ai quitté la troupe
le / /*

**Les messages des membres de ma patrouille
et de la troupe**





Voici encore quelques renseignements utiles
qui te serviront au cours de ta vie à la troupe.

Scoutmain

Le plein d'idées d'activités utiles, d'actions
citoyennes, de contacts et de conseils pour
vivre des actions de service.



Scoutmain ?

Les scoutmains sont des actions de service intéressantes et enrichissantes à vivre seul(e), en patrouille ou avec ta troupe. Ce sont des actions utiles qui te permettront de découvrir d'autres mondes et d'autres personnes. De belles occasions de bouger pour agir positivement dans la société !

Besoin d'idées ?

Consulte la base de données Scoutmain sur www.lesscouts.be. Tu y trouveras des partenaires et des demandes concrètes. Fais ton choix selon tes envies, ton âge, ta région... Des dizaines de propositions n'attendent que toi :

- aider dans une réserve naturelle ;
- accompagner une personne handicapée ;
- organiser un repas équitable ;
- etc.

Besoin d'aide, de conseils ?

Scoutmain, c'est un service du 21. Nous pouvons t'aider à construire un projet de service, te donner des idées, des conseils pour choisir une activité, des contacts pour rechercher une association, etc. Contacte le service Scoutmain au 02.508.12.00 ou via scoutmain@lesscouts.be.

Action de service ?

Une activité de service, c'est quand des scouts décident de se mettre gratuitement au service de quelqu'un ou d'une cause... pour la beauté du geste gratuit, pour le plaisir de l'investissement, durant une heure ou un week-end.



Suivi, utile et conscient

Il se peut que tu entendes ces trois fameuses lettres :

- S comme Suivi : parce qu'une pierre posée pour édifier un édifice vaut mieux qu'un caillou jeté dans un océan.
- U comme Utile : parce qu'il vaut mieux agir pour que ça serve plutôt que pour se donner bonne conscience.
- C comme Conscient : si tu sais comment, c'est bien... Si tu sais pourquoi, c'est mieux !



Patrouille-Pass

Le Patrouille-Pass est un ensemble de fiches pratiques conçues pour être emmenées au camp et utilisées dans l'action : nœuds, défis en construction, recettes qui inspirent, premiers gestes en cas d'incidents... Plein de techniques bien utiles pour la vie quotidienne de la troupe. Toutes les fiches sont rassemblées dans une petite farde, facilement transportables au camp.

Tu peux acheter le Patrouille-Pass dans toutes les bonnes scouteries, ou sur www.lascouterie.be.

Toutes les fiches sont téléchargeables sur www.lesscouts.be/le12-18. Tu y trouveras également toute l'actualité concernant ta branche (week-end Brevets...).



Les fiches du Patrouille-Pass à se partager en patrouille :

- S'installer au camp
- Faire la cuisine
- Les déplacements
- Bosses et bobos
- Dans la nature
- Vivre en patrouille
- Idées d'activités



Les signes de rassemblement

A chaque réunion, au camp, la troupe se rassemble. En fonction de la raison du rassemblement, sa forme sera différente. Ainsi, les patrouilles se disposeront différemment s'il s'agit de lancer une course relais ou de tenir conseil. Pour gagner du temps (et le consacrer ainsi aux activités !), pour simplifier les choses, il existe des signes qui t'indiquent où te placer.



Voici les plus fréquents : en rectangle, en demi-cercle, en cercle, en patrouilles, en ligne.



Les codes sifflés

Pour éviter de s'époumoner alors que tout le monde est éparpillé, il existe des signaux sifflés pour les appels les plus fréquents. Il se peut que ta troupe en utilise d'autres. Libre à vous d'en créer de nouveaux, pour autant que toute la troupe s'accorde sur leur signification.

Appels	Codes
avertissement cinq minutes avant pour ne pas être pris au dépourvu	.-
rassemblement	.-. ou -.....
lever	----
intendance	..
soins (signale que l'infirmerie est ouverte pour les petits bobos)	...
appel des CP	-..
appel du/de la CP de telle patrouille	initiale de la patrouille
appel d'un-e éclaireur-euse de telle patrouille	initiale de la patrouille + -



Texte de référence pour la *Promesse*

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout 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 scout. »

La Loi scout

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