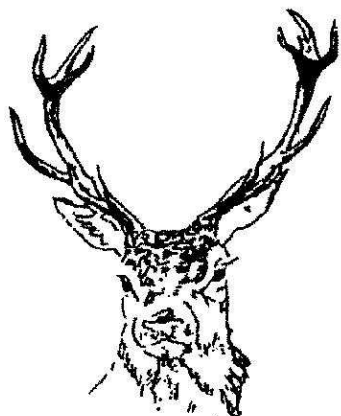


CARNET DU SCOUT



25^{ème} Hesbave
Chevaliers de Saint-Hubert

TROUPE DE GEER

Ce carnet appartient à

Nom :
Prénom :
Totem :
Patrouille :
Né le :
à :
Rue :
Code Postal : Localité :
Téléphone :
Groupe sanguin :

Progression

Totémisation :

Totem :

Qualificatif :

Camp :

Année :

Promesse :

Parrain :

Camp :

Année :

Mes fonctions de patrouille :

Année

Fonction



Le scoutisme à Geer et la marche de la Troupe.

La cellule de base de la Troupe est la Patrouille. C'est une petite famille dirigée par un CP (Chef de Patrouille) qui est bien sûr le plus fort en technique et en esprit scout.

Pour que ta patrouille soit solide, tu sais que chaque scout doit se sentir responsable de la marche de toute la patrouille.

Tu t'es rendu compte que chacune des fautes d'un scout retombe sur toute la patrouille, et que par contre, si un scout progresse, c'est toute la patrouille qui se perfectionne.

Tu dois activement participer aux jeux de la troupe. Tu as fidèlement suivi les instructions de ton CP ou de ton SP qui l'aide ou le remplace.

Mais tu dois aussi prendre ta part de responsabilité en remplissant ta fonction de patrouille : gardien du matériel, du trésor, des cérémonies, des vivres...

Tu essaieras d'obtenir un maximum de badges qui feront de toi un de ces scouts qu'on respecte à cause de son savoir et de son esprit scout.

Le gardien des cérémonies :

Il tient le Tally Book. Il est le gardien des traditions de la patrouille.

Le gardien du matériel :

Il tient l'inventaire des malles à jour et s'assure que le matériel soit prêt à l'emploi.

Le gardien des vivres :

Il propose les menus et calcule le prix de revient des repas. Il prend en charge les denrées fournies par la troupe ou procède à l'achat de vivres.

Le gardien des sorties :

Il est le responsable de la logistique. Il détient les cartes et le matériel cartographique.

Le gardien de la pharmacie :

Il tient l'inventaire de la pharmacie, s'assure que les médicaments ne sont pas périmés. Il prend la pharmacie de patrouille avec lui à chaque sortie.



Au camp, tu obtiendras ton Totem et ton qualificatif. Tu feras aussi ta promesse qui est un engagement à respecter l'esprit scout toute ta vie.

Et si un jour, au camp, tu es choisi comme scout d'honneur, tu sauras que tu es sur la bonne voie.

La patrouille :

Le CP :

Le chef de patrouille assume la direction générale et l'animation de la patrouille. Il coordonne les différentes fonctions de la patrouille. Il représente la patrouille au Conseil de troupe.

Le SP :

Il seconde le CP et le remplace en cas d'empêchement. Il est responsable de la sécurité.

Le gardien du Trésor :

Il garde la caisse de patrouille et tient le livre des comptes à jour.

Le gardien des Ecorces :

Il est le secrétaire de la patrouille ; il prend note et s'occupe de la correspondance.

La Devise :

« Toujours Prêt ! »



La Loi

Le Scout :

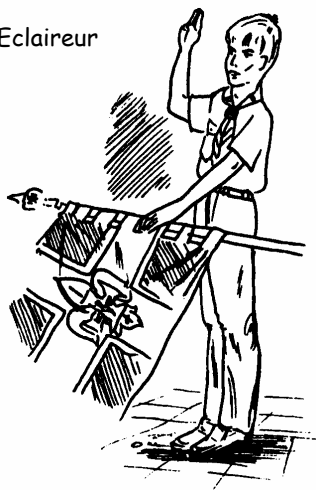
1. Est loyal et mérite confiance.
2. Est fidèle à Dieu, au Pays et à ses Parents.
3. Est fait pour servir et aider son prochain.
4. Est l'ami de tous et le frère de tout autre scout.
5. Est courtois et chevaleresque.
6. Aime et respecte la nature et le travail des hommes.
7. Obéit et ne fait rien à moitié.
8. Sourit et chante dans les difficultés.
9. Est économe et prend soin du bien d'autrui.
10. Est propre dans ses pensées, ses paroles et ses actes.



Tu as le choix entre deux formules de promesse :

Je promets sur mon honneur de m'efforcer

- De servir un idéal élevé, mon pays et l'amitié entre les hommes ;
- De servir Dieu, mon pays et l'amitié entre les hommes
- D'aider mon prochain en toute occasion ;
- De vivre la Loi de l'Eclaireur



La Promesse

Tu es membre de la Troupe depuis un certain temps, tu tiens ta place dans ta patrouille, tu connais mieux ce qu'est le JEU SCOUT, tu apprécies ses règles... Le moment est peut-être venu où tu crois qu'il est temps de marquer ton adhésion personnelle non pas en signant un contrat ou encore en prêtant serment... mais en prononçant ta PROMESSE où tu promettras simplement de t'efforcer de faire de ton mieux.

Devenant dans la pleine acceptation du terme un SCOUT tu vivras et confronteras tes propres expériences avec toute ta personnalité, ton originalité.



Lors de la Cérémonie de Promesse, la Troupe sera présente, ta patrouille sera là pour te parrainer... Chacun prendra acte de ton admission dans la grande fraternité mondiale du Scoutisme, chacun aura tacitement un engagement envers toi ; te secondar dans tes efforts vers l'idéal scout.

Chant de la promesse

1. Devant tous je m'engage sur mon honneur,
Pour vivre en partage le vrai bonheur.
**JE VEUX T'AIMER SANS CESSER DE PLUS EN PLUS.
PROTEGE MA PROMESSE, SEIGNEUR JESUS.**
2. Je promets de te suivre où tu me conduis.
Tout entier je me livre, aidé par l'Esprit.
3. Ton amour sur nous-mêmes est un droit sacré,
Je suis faible, tu m'aimes, je te suivrai.
4. Je suis de tes apôtres, et chaque jour,
Je veux aider les autres, fort de ton amour.

Cantique des patrouilles

Seigneur, rassemblés près des tentes,
 Pour saluer la fin du jour,
 Tes scouts laissent leur voix chantantes
 Monter vers toi pleines d'amour.
 Tu dois aimer l'humble prière,
 Qui de ce camp s'en va monter,
 Ô toi qui n'avait sur la terre,
 Pas de maison pour t'abriter.

Nous venons toutes les patrouilles
 Te prier pour te servir mieux.
 Vois au bois silencieux,
 Tes scouts qui s'agenouillent,
 Bénis-les ô Jésus dans les cieux.

La Brabançonne

Pays d'honneur, ô Belgique, ô patrie ;
 pour t'aimer tous nos cœurs sont unis
 A toi nos bras, notre force et notre vie
 C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit
 Tu vivras toujours fière et belle,
 Plus grande dans ta force d'unité
 Gardant pour devise immortelle :
 Le Roi, la Loi, la Liberté (ter).



Ma progression



Tenderfoot

Epreuve	Approbation
Tu connais la loi et la devise. Tu sais ce que représente la promesse.	
Tu connais la signification du signe scout et de la poignée de main scout.	
Tu t'inities à ta fonction de patrouille.	CP :
Tu reconnais les coups de sifflet de la troupe et tu sais y répondre adéquatement.	
Tu connais l'organisation de ta troupe. Tu reconnais les différentes patrouilles. Tu connais le rôle du CP. Tu connais la signification des différents insignes.	
Tu connais les principes généraux d'une bonne piste.	
Tu sais comment prévenir convenablement les secours (112).	
Tu as apporté ta participation au Tally Book de patrouille.	CP :
Tu sais lancer à bon escient un S.O.S. en morse.	
Tu connais les 3 principes d'un bon nœud et tu sais en faire 5 différents dont tu connais leur utilité.	
Tu exécutes parfaitement le brelage carré.	

Badges

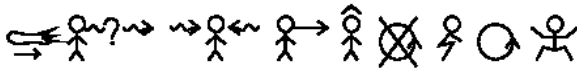
Sport

Tu sais orienter une carte au moyen d'une boussole.	
Tu trouves les 5 premières indications importantes d'une carte d'Etat-major.	
Tu sais porter, utiliser avec précaution et assurer l'entretien courant d'un scie, d'une hachette...	
Tu sais soigner une petite plaie.	
Tu sais allumer un feu.	
Tu reconnais 5 arbres forestiers	
Tu sais préparer un œuf de 3 façons différentes.	
Tu participes activement au montage d'une tente canadienne.	CP :
Tu connais 5 chants de veillée.	
Tu reconnais Grande Ourse, Petite Ourse et Etoile Polaire.	
Tu as inscrit un premier score au tableau des performances sportives.	

Tenderfoot obtenu le

Le CP :

Le CT :



Objectifs	Approbation
Diriger au camp la gym un matin.	
Réaliser et arbitrer un jeu sportif.	
Avoir progressé à au moins 2 reprises au tableau des performances sportives.	
Nager 50m en moins de 1 minute	
Savoir plonger de 3 m de haut.	
Rester 2 minutes en apnée.	
Rouler au moins 60 km en une journée à vélo.	
Savoir changer une roue de vélo.	
Monter 6 m à une corde lisse.	
Pratiquer couramment un sport en dehors de la troupe.	
Mettre sur pied un parcours Hébert	
Installer un pont de singe à au moins 3 m de haut et le traverser.	
Tenir en état le matériel jeu de la troupe.	

Badge Sport obtenu le.....

Le CT :

Campisme

Objectifs	Approbation
Monter une tente de patrouille à 4 en moins d'une demi-heure.	
Savoir orienter une tente en fonction du terrain, du vent, ...	
Avoir passer au moins 30 nuits sous la tente.	
Connaître les caractéristique d'un bon endroit de camp	
Remplacer un hauban avec tendeur.	
Fabriquer de bons piquets de fortune en bois.	
Assurer durant au moins 3 jours l'entretien et la sécurité des feuillées et trous à détritrus du camp.	
Réparer un accros dans une toile de tente.	
Savoir sécher des pièces personnelles mouillées sans les enfumer ni les brûler.	
Savoir se protéger efficacement du froid.	
Construire une hutte en se servant uniquement de matériaux naturels et y passer au moins une nuit complète.	
Faire le nœud de tendeur.	
Savoir utiliser une lampe à gaz.	

Badge Campisme obtenu le..... Le CT :

Pionniérisme

Objectifs	Approbation
Faire une construction au camp en utilisant trois méthodes d'assemblage (tenon-mortaise, demi-bois, en queue d'aronde).	
Savoir faire les nœuds suivants <ul style="list-style-type: none"> • plat • tisserand • de pêcheur • de batelier • de charpentier • de chaise • de jambe de chien • de tête d'alouette • en huit 	
Savoir faire les brelages suivants : <ul style="list-style-type: none"> • carré • diagonal • trépied 	
Concevoir le plan du woodcraft pour le camp en lien avec le thème.	
Savoir utiliser et entretenir les outils suivants : <ul style="list-style-type: none"> • Scie • Hache • Couteau • Tarière • Pelle-bêche 	

Savoir abattre un arbre d'au moins 25 cm de diamètre dans une direction donnée.	
Réaliser au moins 2 des constructions suivantes :	
<ul style="list-style-type: none"> • Table à feu • Porte-chaussure • Porte-outil • Egouttoir • Pilotis • Chaise • Table • Douche • Claie • Portique • Echelle de corde • Feuillée offrant des qualités de confort • Lit • ... 	

Badge Pionniérisme obtenu le.....Le CT :



Cuisine

Objectifs	Approbation
Allumer (avec 3 allumettes et du papier) et entretenir un feu par n'importe quel temps.	
Savoir faire une mayonnaise et une béchamel	
Réaliser 3 types de feux et connaître les qualités des bois de chauffages courants.	
Préparer un repas de trappeur (sans matériel) : viande à la broche, œuf cuit sur la pierre, ...	
Savoir faire un pain d'un demi-kilogramme.	
Organiser, entretenir et achalander le matériel de cuisine de la patrouille.	
Avoir gagné au moins une fois le concours cuisine.	
Présenter un carnet comprenant 4 ou 5 recettes originales réalisables au camp, et notamment au concours cuisine.	
Préparer 5 repas complets lors du grand camp.	
Evaluer raisonnablement les proportions de nourriture pour un repas en patrouille.	

Badge Cuisine obtenu le..... Le CT :

Secourisme

Objectifs	Approbation
Tenir la trousse de secours de patrouille.	
Savoir prévenir correctement les secours.	
Savoir mettre un bras en écharpe.	
Faire un pansement correct.	
Savoir éviter le suraccident et intervenir efficacement auprès d'une victime.	
Savoir soigner : plaies, ampoules, saignements de nez, piqûres d'insectes, brûlures, insulations, indigestions, coupures, ...	
Soulever et transporter un blessé : - à bras - sur un brancard improvisé Savoir quand on ne peut pas déplacer un blessé.	
Savoir arrêter une petite hémorragie au moyen d'un pansement compressé (pas de garrot).	
Prendre le pouls à 2 endroits différents.	
Prendre la température.	
Savoir désobstruer les voix respiratoires.	
Expliquer le comportement à avoir en cas d'électrocution, d'intoxication au CO, crise d'épilepsie, ...	
Etre capable de réaliser une réanimation pulmonaire et cardio-pulmonaire.	

Badge Secourisme obtenu le.....Le CT :

Evangeliste

Objectifs	Approbation
Connaître et savoir expliquer la prière du scout.	
Animer un temps de prière.	
Servir une messe scout (Noël, promesses, ...)	
Posséder le Nouveau Testament et y retrouver facilement une référence.	
Connaître les grandes étapes de la vie de Jésus Christ.	
Avoir une discussion avec l'aumônier de l'unité sur le rôle de l'éclairage chrétien dans la vie scout.	

Badge Evangeliste obtenu le.....Le CT :

Orientation-Cartographie

Objectifs	Approbation
Trouver les 5 premières indications importantes d'une carte d'Etat-major.	
Montrer sur le terrain trois manières de trouver le Nord.	
Savoir calculer des coordonnées cartographiques.	
Savoir suivre un azimut.	
Savoir calculer un gisement.	
Savoir orienter une carte sans boussole.	
Avoir tenu la carte durant une journée de hike.	CP :
Savoir estimer une distance parcourue à l'aide d'une carte.	
Savoir choisir un itinéraire sur une carte et le commenter.	
Réaliser, en respectant une échelle, un croquis topographique d'un terrain donné.	
Savoir carroyer une carte.	
Se procurer et posséder le catalogue de l'I.G.N.	
Réussir un cross orientation.	
Chaque fois posséder une carte relative à l'endroit de sortie.	

Badge Orientation-Cartographie obtenu le..... Le CT :

Nature

Objectifs	Approbation
Présenter un compte rendu d'observation nature de 2 heures dans les bois.	
Participer au nettoyage d'un bois.	
Avoir participé à une promenade nature.	
Constituer un herbier de 30 espèces différentes, ou une collection d'insectes, de roches, ...	
Savoir reconnaître un arbre mort et l'abattre proprement.	
Faire un relevé d'empreintes.	
Encourager et organiser le tri des déchets.	
Réaliser une mangeoire et un nichoir et le placer intelligemment.	
Réaliser 3 des 8 objectifs suivants :	
Reconnaître 15 arbres forestiers différents.	
Reconnaître 10 plantes herbacées différentes.	
Reconnaître 10 oiseaux différents.	
Reconnaître 10 champignons différents.	
Reconnaître 10 poissons différents.	
Reconnaître 20 animaux forestiers différents.	
Reconnaître 20 insectes différents.	
Reconnaître 5 batraciens différents.	

Badge Nature obtenu le..... Le CT :

Reporter

Objectifs	Approbation
Reportage et narration d'un hike.	
Ecrire fréquemment des articles pour le Tally Book de patrouille.	
Ecrire un article dans le Thieu concernant la troupe.	
Etre au courant de l'actualité mondiale.	
Posséder un carnet personnel et y raconter ses aventures.	
Réaliser un des trois objectifs suivants :	
Réaliser un reportage photo.	
Réaliser un reportage audio.	
Réaliser un reportage vidéo.	

Badge Reporter obtenu le..... Le CT :

Transmission

Objectifs	Approbation
Savoir téléphoner avec courtoisie.	
Connaître le morse.	
Savoir utiliser le sémaphore.	
Transmettre et recevoir en morse par signaux lumineux à une distance d'au moins 400m.	
Savoir décoder un message.	
Connaître l'alphabet international.	
Savoir effectuer des communications radios en règle.	
Savoir trouver 10 numéros de téléphone dans un bottin téléphonique dans un temps raisonnable.	
Savoir se faire comprendre dans une autre langue.	

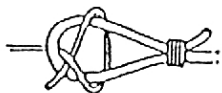
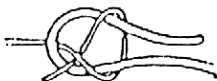
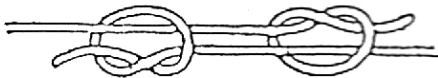
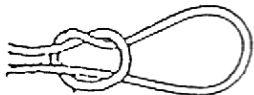
Badge Transmission obtenu le..... Le CT :

Troubadour

Objectifs	Approbation
Préparer et animer 2 veillées.	
Posséder et étoffer régulièrement un chansonnier.	
Inventer une saynète et la présenter.	
Connaître 10 chants par cœur et pouvoir les lancer lors d'une veillée.	
Représenter un animal ou un personnage par divers moyens (costumes, bruitages, mimes, ...)	
Connaître 6 jeux d'intérieur amusants.	
Créer un recueil de blagues à mettre à la feuillée au camp.	
Créer une chanson de patrouille.	
Avoir un déguisement original dans le thème du camp.	
Réaliser un des trois objectifs suivants :	
Savoir jouer d'un instrument de musique.	
Faire partie d'une troupe théâtrale	
Suivre régulièrement des cours à l'Académie dans n'importe quelle branche.	

Badge Troubadour obtenu le.....Le CT :

Techniques



1. Nœuds

nœud coulant

- échelle de corde,...

nœud plat et nœud de « de vache » :

- réunion de 2 cordes de grosseur égales.

nœud de pêcheur :

- réunion de 2 cordes glissantes, et capable de subir de fortes tractions.

nœud de tisserand simple :

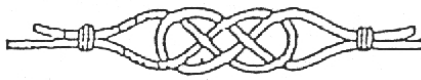
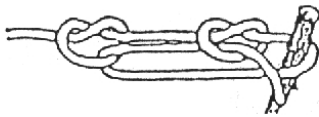
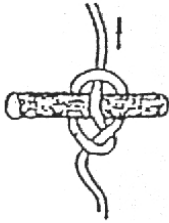
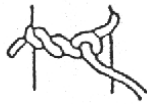
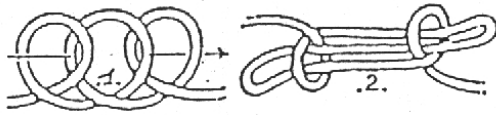
- réunion de 2 cordes de grosseurs différentes et réalisation de filets.

nœud de tisserand double :

- réunion de 2 cordes de grosseurs fort différentes

nœud d'écoute :

- attache d'une corde à un œillet



nœud de raccourcissement :

- raccourcissent d'une corde dont les extrémités ne sont pas libres, ou que l'on ne peut couper
- exige une traction constante

nœud de charpentier ou « bois simple » :

- départ d'un brelage, amarrage à un piquet

nœud de galère :

- échelle de corde, halage d'un fardeau
- traction dans le sens de la flèche !

nœud de tendeur :

- attache de haubans d'un mât ou d'une tente

nœud de carrick :

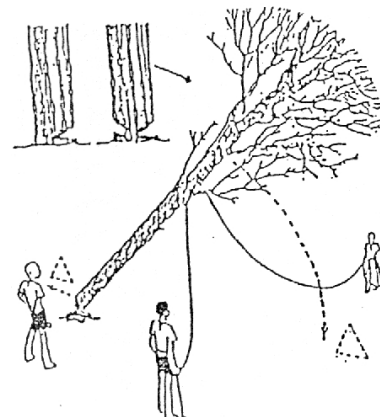
- jonction de câbles raides
- symboles de fraternité

2. Constructions

Abattage d'un arbre

- S'assurer que l'arbre choisit peut être abattu :
 - autorisation du propriétaire
 - essence non protégée
 - respect du site
 - bois utilisable
 - abattage, élagage, débitage aisés.
- Nettoyer largement les abords de l'arbre à l'aide d'une pelle-pioche, dégager la base du tronc jusqu'à la naissance des racines ; le tronc doit être parfaitement accessible de tous les côtés et la souche aussi rase que possible.
- Déterminer soigneusement la direction dans laquelle l'arbre devra tomber.
- Placer en hauteur un lasso qui permettra de guider la chute de l'arbre.
- S'assurer que nul ne circule dans la zone de chute.

- Pratiquer une première entaille :
 - aussi bas que possible afin d'obtenir une souche propre
 - du côté où l'arbre doit tomber
 - dépassant légèrement la moitié du tronc.
- Pratiquer une seconde entaille :
 - du côté opposé
 - en se plaçant perpendiculairement au plan de chute, et en étant sur ses gardes, le tronc pouvant se fendre ou talonner.
- Guider la chute de l'arbre au moyen du lasso.



Les brelages

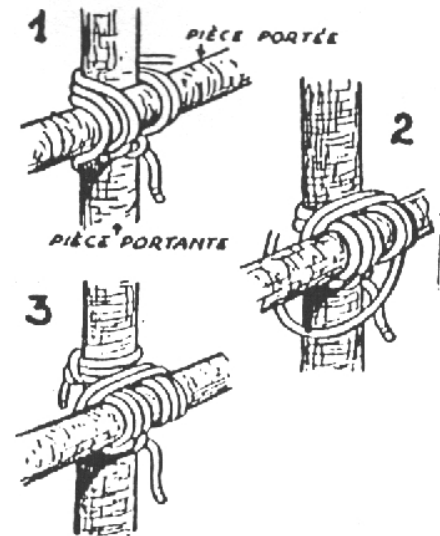
Cette technique permet d'assembler des pièces de bois par l'intermédiaire de cordes. Pour pouvoir l'utiliser correctement, il faut nécessairement connaître les nœuds de batelier et de charpentier.

La qualité d'un brelage :

- est directement liée à la qualité
 - de la corde utilisée
 - des nœuds de départ et de fin
 - des tours de frappe
 - des surfaces de juxtaposition des pièces de bois à assembler
- est fonction du nombre de spires ou tour de corde : 3 ou 4 suffisent ; la solidité n'augmente pas avec leur nombre, bien au contraire

Brelage à angle droit :

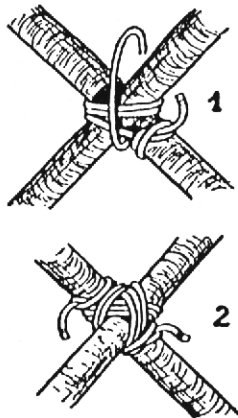
- débiter par un nœud de batelier autour du montant horizontal
- passer alternativement la corde en dessous du montant horizontal
- augmenter la tension de la corde en faisant quelques tours entre les 2 montants
- terminer par un nœud de batelier sur le montant



vertical

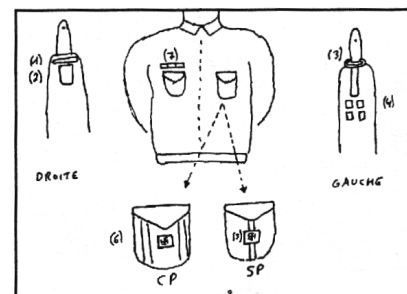
Brelage diagonal :

- débiter par un nœud de batelier autour de l'un des montants
- opérer quelques tours en passant la corde dans les deux plus grands angles opposés
- opérer quelques tours en passant la corde dans les deux plus petits angles opposés
- terminer par quelques tours de frappe entre les deux montants et par un nœud de batelier.



3. L'uniforme impeccable :

1. foulard de l'unité avec nœud de foulard et cordelière blanche pour les CP's.
2. Chemise bleue avec insignes :
 - = Manche droite : bande d'unité immédiatement sous la couture (1)
Badge de région sous le badge d'unité (2)
 - = Manche gauche : Badges de spécialisation (4)
 - = Poche gauche : Une bande blanche pour le SP, deux pour le CP
 - = Poche droite : Badge « Belgique » juste au dessus de la poche et insigne mondial sur la poche.
3. Short en velours (fines côtes) bleu marine
4. Bas gris



5. Le Morse

Le morse est un moyen de communication indispensable au camp comme pendant les réunions. Il faut que la perception d'un signal morse déclenche en toi un véritable réflexe et que tu lui fasses correspondre immédiatement la lettre dont il est le symbole. Ce degré de perfection ne s'acquiert qu'à la longue et à force d'exercice.

Le système :

- une syllabe contenant un « o » = une barre (-)
- une syllabe de contenant pas de « o » = un point (•).

A •-	arNOLD	N -•	NOël
B -•••	BOnaparte	O ---	OPORTO
C -•-•	COca-COLA	P ---•	phiLOSOphe
D -••	DOcile	Q --•-	QUOCOrICO
E •	eh	R •-•	raMOneur
F ••-•	faranDOle	S •••	sardine
G --•	GONDole	T -	THON
H ••••	hilarité	U ••-	uniON
I ••	ici	V •••-	valparaiSO
J •---	jaBLONOVO	W •--	waGON-POST
K -•-	KOhiNOR	X -••-	XROcadéRO
L ••••	liMOnade	Y -••-	YOchiMOTO
M --	MOTO	Z ---••	ZOROastre

1 •-----	6 -••••
2 ••---	7 ---•••
3 •••--	8 ----••
4 ••••-	9 -----
5 •••••	0 -----

Les codes de la troupe :

Avertissement : A : •-
 Rassemblement : R : ••
 On mange : l (intendance): ••
 Début de jeu : D : -••
 Fin de jeu : F : •••

Patrouille de L'Epervier : E R : •/•-•
 Patrouille du Sanglier : S A : •••/•-
 Patrouille des Aigles : A l : •-/••
 Patrouille du Renard : R E : •-•/•

C.P. : C : -•-•
 Gardien du Matériel : M A : --/•-
 Gardien des Vivres : V l : •••-/••
 Gardien des Ecorces : E C : •/-•-•
 Gardien des Sorties : S R : •••/•-•
 Gardien des Cérémonies : C E : -•-•/•
 Gardien de la pharmacie : P A : •-•-/•-
 S.P. : X : -••-

S.O.S. : •••/---/••• (à n'utiliser qu'en cas de réelle nécessité)
 S.O.S. : Save Our Saoul : Sauvez nos Ames

La discipline

- Une troupe scout est un endroit où les valeurs morales et la loi scout doivent être constamment respectées. Bien que bon nombre de jeunes fument ou boivent un verre occasionnellement, avec l'accord ou non de leurs parents, la Troupe ne peut en aucun cas servir de prétexte pour s'adonner à ces pratiques. Tout comportement jugé déviant par le staff sera sanctionné d'un renvoi définitif.
- Toute absence doit être justifiée. 3 absences injustifiées sont synonymes de renvoi.

