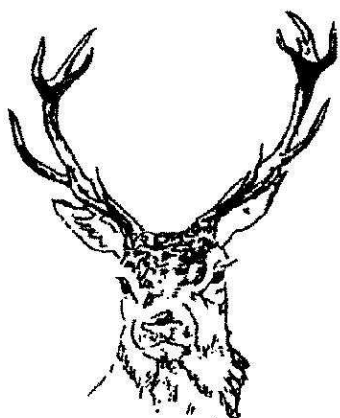


CARNET DU SCOUT



25^{ème} Hesbave
Chevaliers de Saint-Hubert

TROUPE DE GEER

Ce carnet appartient à

Progression

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

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 mettra son savoir et ses compétences au service des autres.

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 qui le remplace.

Mais tu dois aussi prendre ta part de responsabilité en remplissant ta fonction de patrouille.

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

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

Et si un jour, lors du camp, tu es choisi comme scout à l'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.

Les Patrouillards :

Ils aident au mieux la patrouille et participent positivement à l'ambiance générale.



La Devise :

« Toujours Prêt ! »



La Loi

Le Scout :

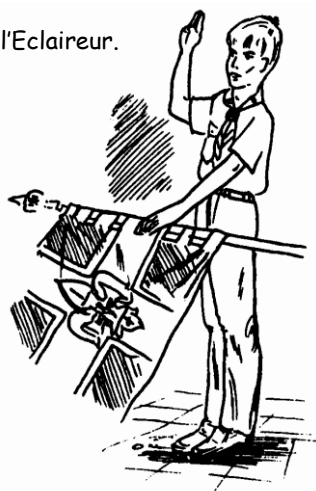
1. Fait et mérite confiance.
2. S'engage là où il vit.
3. Est fait pour servir et aider son prochain.
4. Est l'ami de tous et le frère de tout autre scout.
5. Accueille et respecte les autres.
6. Aime et respecte la nature et le travail des hommes.
7. Ne fait rien à moitié et toujours de son mieux.
8. Sourit et chante, même dans les difficultés.
9. Partage, ne gaspille rien 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 lors duquel 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, ton parrain sera là pour t'aider... Chacun prendra acte de ton admission dans la grande fraternité mondiale du Scoutisme, chacun aura tacitement un engagement envers toi ; te secondant 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 leurs 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'avais 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

Objectifs	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'une scie, d'une hachette, etc.	
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 changer une roue de vélo.	
Tenir en état le matériel jeu de la troupe.	
Etablir des menus sportifs.	
Savoir échauffer correctement les muscles nécessaires à l'effort.	

Badge Sport obtenu le.....

Le CT :

Campeur

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, etc.	
Avoir passé au moins 30 nuits sous la tente.	
Connaitre les caractéristiques d'un bon endroit de camp.	
Remplacer un hauban avec tendeur (non nécess)	
Distinguer l'utile de l'accessoire dans une liste d'objets à emporter au camp ou lors d'un week-end.	
Savoir se protéger efficacement du froid.	
Savoir sécher des pièces personnelles mouillées sans les enfumer ni les brûler.	
Réaliser un feu et savoir l'entretenir.	
Construire une hutte en se servant uniquement de matériaux naturels et y passer au moins une nuit complète (bivouac).	

Badge Campeur obtenu le..... Le CT :

Survie

Objectifs	Approbation
Construire, orienter correctement et passer une nuit dans un bivouac.	
Savoir faire les nœuds suivants <ul style="list-style-type: none"> • plat • tisserand • de pêcheur • de batelier • en huit • de tendeur • coulant 	
Savoir se protéger efficacement du froid.	
Réaliser 3 types de feu et connaître les qualités des bois de chauffage courants.	
Savoir utiliser et entretenir les outils suivants : Scie, Hache, Couteau, Pelle-bêche.	
Savoir choisir un itinéraire sur une carte et le commenter.	
Faire un relevé d'empreintes.	
Montrer sur le terrain 3 manières différentes de trouver le Nord.	

Trouver les 5 premières indications d'une carte d'Etat-Major.	
Préparer un repas de trappeur : viande à la broche, œuf cuit sur la pierre, ... (non nécess)	
Arbres à connaître : Erable, Chêne, Peuplier, Bouleau, Hêtre, Sapin, Epicéa, Pin, Orme.	
Plantes à connaître : Orties, Chardon, Trèfle, Houx, Chèvrefeuille.	
Animaux à connaître : Chevreuil, Sanglier, Cerf, Daim, Couleuvre, Loup, Ours.	
Oiseaux et insectes à connaître : Epervier, Pic, Martin-Pêcheur, Libellule, Lucane.	
Champignons à connaître : Chanterelles, Langue de bœuf, Amanites, Amadouvier.	

Badge Survie 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.	
Faire une liste de menus simples, variés et équilibrés.	
Réaliser 3 types de feu et connaître les qualités des bois de chauffage courants.	
Evaluer raisonnablement les proportions de nourriture pour un repas en patrouille et prévenir le gaspillage.	

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, insolations, indigestions, coupures, ...	
Soulever et transporter un blessé : - à bras - sur un brancard improvisé Savoir quand on ne peut pas déplacer un blessé.	
Savoir placer une personne en position latérale de sécurité.	
Prendre le pouls à 2 endroits différents.	
Prendre la température d'une personne.	
Savoir désobstruer les voies 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.	

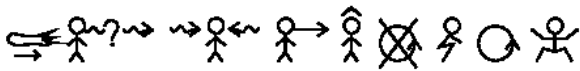
Badge Secourisme obtenu le..... Le CT :

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.	
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 (non nécess)	
Réussir un cross d'orientation. (non nécess)	

Badge Orientation-Cartographie obtenu le.....

Le CT :



1. Nœuds

Nœud coulant

- Echelle de corde,...

Nœud plat et nœud « 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 :

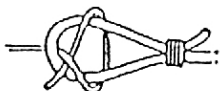
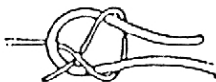
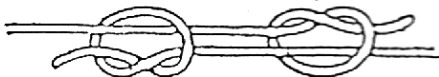
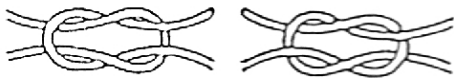
- Réunion de 2 cordes de grosseurs différentes et réalisation de filets.

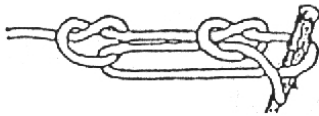
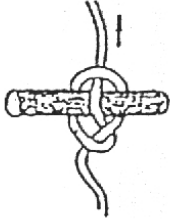
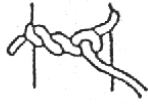
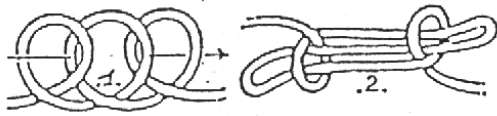
Nœud de tisserand double :

- Réunion de 2 cordes de grosseurs fort différentes

Nœud d'écoute :

- Attache d'une corde à un œillet





Nœud de raccourcissement :

- Raccourcissement 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 :

- Echelle 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

Les brelages

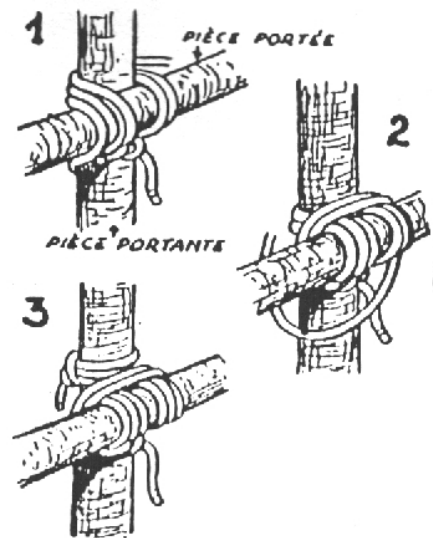
Cette technique permet d'assembler des pièces de bois par l'intermédiaire de cordes. Pour pouvoir l'utiliser correctement, il faut nécessairement connaître les nœuds de batelier et de charpentier.

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.

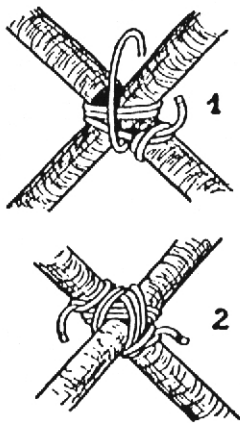
Brelage à angle droit :

- Débuter 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 :

- Débuter 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.



4. Réaliser un azimut

Tu es sur une hauteur et tu aperçois un lac. En descendant tu ne le verras plus. Comment vas-tu l'atteindre ? Un trésor est caché à 200m, azimut 220 degrés, comment le retrouver ?

Tu auras besoin d'une **carte** ainsi que d'une **boussole**.

A partir de l'observation

Le principe consiste à observer un élément lointain à distance et d'enregistrer la direction à prendre avec la boussole pour pouvoir la suivre même si tu perds ton point d'observation.

- Prends la boussole en main avec la flèche de visée devant soi ;
- Pointe la flèche de visée en direction de l'élément lointain ;
- Fais tourner le socle de la boussole pour superposer l'aiguille de la boussole entre les deux repères du socle. La visée est finie.

Tu as donc mémorisé la direction de l'élément lointain. Il suffit de mettre l'aiguille de la boussole entre les deux repères du socle pour indiquer le sens de la direction à prendre.

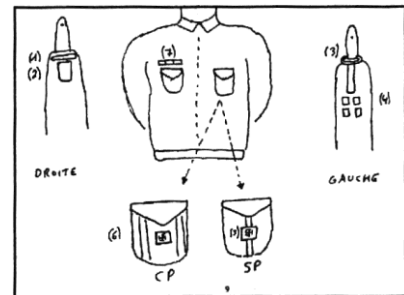
De la carte vers le terrain

Le principe consiste à rechercher la direction à prendre en connaissant l'endroit où tu te situes et l'endroit vers lequel tu dois aller.

- Oriente ta carte ;
- Pose la boussole, à plat sur la carte dans le sens du déplacement, la flèche de direction pointant vers l'objectif ;

3. L'uniforme impeccable :

1. Foulard de l'unité avec nœud du foulard
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
Croix de la promesse
 - Poche droite : Badge « Belgique » au-dessus de la Poche
Fleur de lys sur la poche
3. Short en velours (fines côtes) bleu marine
4. Bas gris



- Positionne le bord inférieur de la boussole ou les lignes de direction qui sont gravées sur la plaquette, le long d'une ligne reliant le point de départ (A) et l'objectif à atteindre (B) ;
- Sans bouger la base de la boussole, fais tourner le cadran mobile jusqu'à ce que les lignes d'orientation soient parallèles au nord de la carte ou coïncident avec un méridien ;

- Sur le cadran, lis l'angle entre la flèche de direction et le Nord. Cet angle s'appelle l'azimut. Il représente la direction à suivre.

Avec un azimut donné

Dans le jeu de la chasse au trésor, le message fournit directement les azimuts à suivre. Il suffit donc de faire la même chose, sauf que tu n'as pas besoin de prendre la mesure de l'angle sur la carte.

- Prends ta boussole bien à plat, et aligne l'axe de visée, l'aiguille du Nord et les lignes d'orientations ;
- Tourne le cadran afin de placer l'azimut donné en face de l'axe de visée ;
- Tourne sur toi-même afin de remettre l'aiguille du Nord dans les lignes d'orientations.

Avancer avec la boussole : faire une visée

- Place l'aiguille entre les deux repères du socle ;
- Choisis un point caractéristique (un arbre, un rocher, etc) se situant sur la direction de la flèche de visée ;
- Marche jusqu'à ce point et refais la même manipulation que précédemment et cela ainsi de suite jusqu'à atteindre la destination finale.

(Illustrations à la dernière page)

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 ne 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 : •••
 Intendance : I : •••
 Début de jeu : D : ••••
 Fin de jeu : F : •••••
 Couvre-feu : Z : •••••

Patrouille des Eperviers : E R : •/•••
 Patrouille des Sangliers : S A : •••/•-
 Patrouille des Aigles : A I : •-//••
 Patrouille des Renards : R E : •••/•
 Patrouille des Castors : C A : -•••/•-
 Patrouille des Panthères : P A : •-••/•-

C.P. : C : -••••
 S.P. : S : •••••
 H.P. : H : •••••

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 potentiel renvoi.

