

# 1ÈRE ÉTAPE

## TECHNIQUE SCOUTE

### FEU

- Tu peux allumer un feu. Tu sais à quoi il faut faire attention. (Danger d'incendie, vent protection de la nature...)

### CONSTRUCTION DE CAMP

- Tu utilises correctement la PPHS (Pelle Pioche Hache Scie).
- Tu aides à creuser les trous (cuisine, latrine, rigoles autour de la tente).
- Tu aides à monter les tentes.
- Tu peux planter des clous et les retirer.
- Tu bricoles une petite construction de camp à partir de déchets de bois (abris à chausure, comptoir à épices, ...)
- A la fin du camp, tu aides à retirer tous les clous des planches et cuenods.
- Tu sais manier une scie et une hache.

### CUISINE

- Tu rôtis une saucisse au-dessus du feu.
- Tu prépares une boisson sur le feu pour ta patrouille.
- Tu fais bouillir de l'eau dans une casserole scout.
- Tu reconnais ta vaisselle car tu lui as fait un signe de reconnaissance.
- Tu connais les principes de base de l'hygiène à la cuisine.

### ORIENTATION

- Nord, Sud, Est, Ouest font partie de ton vocabulaire car tu sais comment tenir une carte.
- Tu sais repérer ta position sur une carte.

### SECOURISME

- En camp, tu fais attention à ton hygiène. Cela signifie : te laver, ne pas dormir avec tes habits de jour, changer de vêtements régulièrement...
- Tu sais bien téléphoner. Cherche les numéros de téléphone suivants : hôpital, urgences, médecin de famille.
- Tu sais comment soigner les éraflures, les saignements de nez et les petites brûlures.
- Fais attention à ta santé! Que peux-tu faire pour cela? Discute de ces possibilités avec ton/ta responsable.
- Tu peux faire un bandage de protection („patte d'ours“) avec ton foulard.



- Tu sais comment te comporter en cas d'accident pendant le camp.
- Tu connais les astuces pour éviter les cloques avant de partir en randonnée.

### TRANSMISSION

- Tu sais transmettre correctement l'information d'une chaîne téléphonique.
- Tu connais le signal d'alarme international (SOS) et son utilisation.
- Tu connais différents langages secrets et les as déjà essayés.
- Tu connais les signes de piste les plus importants.

## LE PLEIN AIR

### JEU ET SPORT

- Tu as participé à un Hike.
- Tu as participé à un grand tournoi d'hiver ou d'été.
- Tu connais des sports rares ou étrangers et tu peux les présenter à tes amis.
- Tu as fait un tour un vélo avec ta patrouille.
- Tu as participé à des jeux aquatiques.
- Tu as construit un bonhomme de neige avec d'autres personnes.

### NATURE ET ENVIRONNEMENT

- Tu as fait un moulage de traces d'animaux et examiné par exemple des noisettes ou des cônes des sapins grignotés.
- Tu as participé activement à une action de protection de la nature : nettoyage d'un bois ou d'un ruisseau, aménagement d'un biotope ou d'un jardin naturel, ...
- Tu peux expliquer ce que signifie le recyclage et tu tries correctement les déchets.
- Tu connais différents reptiles, amphibiens et mammifères de ta région.
- Tu sais ce dont un organisme à besoin pour vivre.

### ETOILES

- Tu sais repérer la Grande Ours, Cassiopée, Orion et l'étoile polaire dans le ciel.

### EN EXCURSION

- Tu connais les règles et les panneaux de circulation les plus importants.
- Tu peux décrire la manière de bien s'occuper des animaux.
- Tu sais comment te comporter lors d'une excursion : boire assez, éviter les cloques, ne pas piétiner les champs et les pâturages, etc.
- Lors d'un tour à vélo avec ta patrouille, tu circules correctement, c'est-à-dire le long d'une seule colonne.



## ANIMATION SPIRITUELLE, LOI ET PROMESSE

### MOI ET LES AUTRES

- Tu participe à un culte/messe, un recueillement, un Noël en forêt.
- Tu connais la loi scout.
- Tu sais pourquoi les scouts fêtent la Saint-Georges et tu connais les grandes lignes de sa vie.
- Tu connais tous les membres de ta patrouille et as déjà papoté avec chacun d'entre eux.
- TRADITIONS ScoutES
- Tu participes régulièrement aux activités.
- Tu possèdes un chansonnier que tu complètes avec des chansons de ton propre répertoire.
- Tu as participé à un camp de Pentecôte, un camp d'automne ou autre „petit“ camp.
- Tu connais une anecdote passionnante de la vie de BiPi (Robert Baden Powell).
- Tu sais chanter avec les autres les chansons de ton unité.
- Tu prépares toi-même ton sac pour le camp, à l'aide d'une liste.
- Tu essayes de découvrir la signification du nom de ta patrouille, de ta troupe ou de ton groupe.
- Tu sais pourquoi les scouts portent un uniforme et connais les différentes parties de l'uniforme.
- Tu sais ce que signifie le 22 février dans l'année scout.
- Les scouts ne se limitent pas à ton village ou à ta ville. Tu connais une autre troupe ou groupe. Vous avez vécu une activité ou un week-end en commun.
- Tu sais que nous avons quatre branches dans le scoutisme.

### TRADITIONS SCOUTES

- Tu participes régulièrement aux activités.
- Tu possèdes un chansonnier que tu complètes avec des chansons de ton propre répertoire.
- Tu as participé à un camp de Pentecôte, un camp d'automne ou autre „petit“ camp.
- Tu connais une anecdote passionnante de la vie de BiPi (Robert Baden Powell).
- Tu sais chanter avec les autres les chansons de ton unité.
- Tu prépares toi-même ton sac pour le camp, à l'aide d'une liste.
- Tu essayes de découvrir la signification du nom de ta patrouille, de ta troupe ou de ton groupe.
- Tu sais pourquoi les scouts portent un uniforme et connais les différentes parties de l'uniforme.



- Tu sais ce que signifie le 22 février dans l'année scout.
- Les scouts ne se limitent pas à ton village ou à ta ville. Tu connais une autre troupe ou groupe. Vous avez vécu une activité ou un week-end en commun.
- Tu sais que nous avons quatre branches dans le scoutisme.

## CREATIVITE

### JEU

- Tu connais divers jeux et formes de jeux.

### HABILETE

- Tu te sens en confiance sur ton vélo. Tu peux traverser un parcours d'obstacle.
- Tu sais faire une figure en Roller, patins à glace ou à ski.
- Tu essaie de créer un numéro de clown amusant (par exemple avec de la musique, de l'acrobatie, des grimaces, des déguisements) et tu le présente à une occasion particulière.
- Tu peux présenter un tour de magie.
- Tu as participé à un jeu de Kim.
- Tu peux présenter une figure spéciale avec un Yo-Yo, un diabololo, un Frisbee, ...
- Tu participes à un parcours d'habileté.
- Avec votre patrouille, vous avez monté une course d'obstacle à parcourir avec des échasses.

### TALENTS MANUELS ET ARTISTIQUES

- Avec de l'argile, du plâtre, de la terre glaise ou autre matériel semblable, tu fabriques un objet pour le coin de patrouille, le tableau d'affichage ou comme symbole de la patrouille.
- Sans mots ni bruits, tu peux mimer au moins dix situations. A plusieurs, vous avez préparé une petite pièce de mime.
- Tu sais te débrouiller pour coudre un bouton sur un habit et faire un raccommodage simple.



# 2<sup>ÈME</sup> ETAPE

## TECHNIQUE SCOUTE

### FEU

- Tu connais diverses manières de faire un feu.
- Tu peux allumer et entretenir le feu de la cuisine par tous les temps. Tu as porté cette responsabilité pendant quelques jours.
- Tu arrives à déclencher un feu avec max 3 allumettes et sans autre aide ; par tous les temps.

### CONSTRUCTIONS DE CAMP

- Tu as une idée de comment rendre le camp agréable et tu aides à la réalisation.  
Exemples : place pour les repas, chaise longue,, balancelle, bibliothèque de camp, douche, panneau d'affichage, coin veillée, coin de patrouille, horloge solaire, ...
- Tu aides à garder le matériel de patrouille/ de troupe en ordre et tu réalises de petites réparations.
- Tu aides à entretenir les tentes pendant et après le camp (nettoyage, réparations, ...)
- Tu aides à concevoir et bricoler un symbole de camp (totem, fanion de patrouille, silhouette en bois, amulette).
- Tu t'y connais pour débiter les grosses branches, les planches et les cuenods. Tu sais que la scie est plus utile que la hache dans ce cas. Installe un chevalet pour scier et aide régulièrement à débiter le bois pour le feu.
- Tu passes une nuit avec ta patrouille dans un bivouac que vous avez vous-même monté.
- Tu sais soigner les cordes et connais au moins trois manière de rouler une corde.
- Pendant le camp, tu fabriques un objet utile (chaise, étagère à outils, ...) avec des branches et de la ficelle. Tu utilises les « bons » nœuds.
- On peut faire des choses amusantes et utiles avec les cordes, par exemple un pont de corde, l'assurage de grosses tentes ou construire une tour de camp. Tu as participé à cette réalisation.
- Tu sais te débrouiller avec ta patrouille pour monter une tente et sais comment bien placer la tente.
- Tu peux planter correctement les pieux pour diverses constructions (tour de camp, mât du drapeau, tendeurs de tente, ...), de manière à ce qu'ils tiennent pendant tout le camp.

### CUISINE

- Tu es chargé de préparer un goûter pour un jour du camp.
- Tu connais quelques herbes sauvages qui servent d'épices.



- Tu cuisine un plat spécial (suisse, italien, asiatique, végétarien, ...) pour ta patrouille
- A deux, vous préparez le petit déjeuner pour tous les participants.
- Tu connais le temps de cuisson approximatif de différents produits (pâtes, riz, pommes de terre, légumes, ...)
- Tu stocke correctement les produits alimentaires pendant le camp.

### ORIENTATION

- Pour votre excursion de patrouille, tu étudies l'horaire de train et choisis les meilleurs correspondances.
- Sur les cartes nationales, tu peux calculer les distances et décrire les diverses classes de routes.
- Tu connais les différentes parties d'une boussole et leurs fonctions.
- Tu connais le plan de ta ville ou village et peux guider quelqu'un jusqu'à la cabane scout ou au point de rassemblement de la prochaine séance.
- Tu connais les cartes nationales (échelles, équidistances, couleurs des signes conventionnels).
- Connais-tu ton corps ? Tu l'as mesuré et sait l'utiliser comme « instrument de mesure (combien de pas dois-tu faire pour 100m, quelle est la longueur de ton bras, coudée etc.)
- Tu connais différentes méthodes pour estimer les distances et sais les utiliser.
- Tu connais la différence entre le nord géographique et le nord magnétique.
- Tu sais comment repérer les points cardinaux dans toute circonstance (jour, nuit, paysage inconnu).

### SECOURISME

- Lors de grosses hémorragie, il est important de faire pression pour arrêter. Tu sais ce qu'un secouriste peut faire et ce que seul un médecin peut faire.
- Tu es le secouriste de ta patrouille pour un temps déterminé. Tu as toujours la pharmacie de poche sur toi et sais l'utiliser.
- Tu peux désinfecter et penser les blessures.
- Il faut agir très vite en cas de morsures de serpents. Tu sais s'il peu y a avoir des serpents venimeux autour de votre lieu de camp.
- Tu reconnais les piqûres de tique et sais comment tu peux t'en protéger.
- Tu sais comment éviter les insolation.
- Tu peux faire des bandages avec une bande élastique (poignet, genou, ...) Pour les pros : peux-tu faire cela dans l'obscurité ?
- Tu connais les différentes positions pour les blessés. Tu sais aussi quand utiliser quelle position.
- Tu connais les organes vitaux du corps et leur fonctionnement.
- Tu sais comment réagir en cas d'accident
- Tu sais comment aider un blessé grave (règles de l'ABC, RRSS)
- Réfléchis à dix règles pour la prévention des accidents. Pense notamment à la baignade, au feu, à la circulation routière, à ton couteau, ...

### TRANSMISSION

- Tu as préparé un jeu avec du morse pour ta patrouille.
- Tu as participé à un jeu avec des traces et des signes. Tu y as appris quelques signes et tu as pu suivre la trace d'une autre patrouille.



- Tu laisses une trace pendant un jeu avec des signes de piste. Utilise toujours des objets naturels pour tes signes.
- Tu as fait une rencontre avec une personne malvoyante ou malentendante.
- Tu as écrit quelques messages en écriture secrète. Tu peux aussi déchiffrer certains de ces messages.
- Tu arrives à te faire comprendre d'une personne sans parler ou écrire (langue des signes, mime ...)
- Tu peux transmettre et recevoir un message à l'aide du code morse. Pour bien te familiariser avec ce dernier tu as participé à plusieurs jeux avec du morse.
- Tu as utilisé diverses manières de transmettre un message en morse (lumière, bruits, écriture, ...) au cours de jeux.
- Pendant le camp, tu t'es transformé avec d'autres en explorateur/espion des environs et tu racontes à ta troupe tout ce que tu as vécu de passionnant ou les secrets que tu as découverts.

## LE PLEIN AIR

### JEU ET SPORT

- Tu as trouvé tous les postes d'une course d'orientation.
- Tu apprends aux autres les règles d'un jeu amusant.
- Tu te ballades beaucoup et as déjà fait une plus longue randonnée.
- Tu sais par expérience combien un cross fait transpirer.

### NATURE ET ENVIRONNEMENT

- Pendant le camp, tu es allé récolter des herbes pour la cuisine comme épices, comme thé, en salade, ...
- Tu peux préparer un thé ou quelque chose de comestible à partir uniquement des produits de la nature.
- Tu sais reconnaître les parasites dans les champs et peux nommer quelques méthodes naturelles possibles pour y remédier.
- Tu as fait des recherches sur la vie sauvage d'un lieu (forêt, marais, étang...) et a présenté une petite exposition sur la vie animale et végétale
- Tu as observé un animal sauvage ou une plante dans la nature et en as fait un dessin pour tes camarades.
- Tu as identifié les arbres et arbustes les plus importants dans le bois le plus proche (à la maison ou au camp) et établi un classement d'après lesquels sont le plus fréquent, ...
- Tu as cherché à savoir qui est garde forestier dans ta commune et en quoi consiste son travail.
- Tu connais différentes plantes vénéneuses et protégées. Tu les as cherchées autour de ton domicile ou autour du camp.
- Tu prépares un mini parcours nature pédagogique pour ta patrouille.



- Tu contribues toi-même régulièrement à la protection de notre environnement : faire du vélo, économiser l'essence, limiter les emballages, récolter le verre, pas d'abus sur l'aluminium...
- Tu as semé et cultivé toi-même des fleurs ou des légumes, par exemple dans le jardin de la cabane scout, chez toi ou chez ta grand-mère...
- En forêt, tu sais reconnaître 10 arbres ou arbustes d'après leur silhouette, leurs feuilles, leur écorce, leurs bourgeons ou leurs fruits.
- Tu connais les différentes sortes de forêts.
- Tu sais reconnaître quelques oiseaux d'après leur vol, la forme de leur bec ou leur cri.

### **METEO**

- Tu es au courant des règles météorologiques les plus importantes : forme des nuages, coucher de soleil, aurore, les poissons qui sautent, les taupinières, ...

### **ETOILES**

- A l'aide de dessins, tu expliques le système solaire à ta patrouille.
- Tu sais reconnaître différentes constellations d'hiver et d'été

### **EN EXCURSION**

- Tu as déjà participé à un tour à vélo de plus de 40 kilomètres.
- Tu connais trois sortes de nages différentes.
- Tu peux traverser une étendue d'eau à la nage sans mouiller tes vêtements (les porter sur la tête ou dans les mains).
- Tu sais réparer un pneu plat.
- Tu peux plonger pour aller chercher quatre objets à 2m de profondeur.
- Tu connais les six règles de baignades de la SSS.
- Tu as entrepris plusieurs randonnées dans les deux dernières années.
- Tu connais des buts d'excursions qui valent vraiment la peine.

## **ANIMATION SPIRITUELLE, LOI ET PROMESSE**

### **MOI ET LES AUTRES**

- Avec quelques autres éclais, tu es responsable d'un court moment de recueillement le matin ou le soir d'une journée de camp.
- Tu peux décrire cinq membres de ta patrouille ou de ta troupe sans parler de leur apparence extérieure (manière de se comporter, traits de caractères, ...)
- Tu connais la signification de la promesse.
- Tu connais un ban que tu joues avec ta patrouille.
- Tu entones un chant, dis une prière ou un verset biblique pour marquer le début d'un repas.



## TRADITIONS SCOUTES

- Tu découvres la vaste ampleur du scoutisme dans le monde. TU sais aussi pourquoi il n'y a pas de scouts dans certains pays.
- Tu as tenu le livre d'or de la patrouille pendant un moment et y a écrit des textes longs.
- Tu as répété une nouvelle chanson ou un cri avec ta patrouille.
- Tu as un répertoire de quelques bans et en lance un de temps à autre lorsque l'occasion convient. N'hésite pas à en inventer de nouveaux.
- Tu as déjà participé à un JOTI/JOTA (Jamboree on the Internet / Jamboree on the Air).
- Tu connais les différentes petites traditions de patrouille.
- Tu participes à un week-end de patrouille et aides à la préparation.
- Tu as participé à un engagement social (aider un paysan de montagne, construire un chemin de randonnée, ...)

## CITOYENNETE

- Tu connais tous les cantons de la Suisse, leurs chefs-lieux et éventuellement quelques lieux touristiques spéciaux.
- Tu connais le fonctionnement d'un journal ou autre imprimé et l'expliques à tes camarades.

## CREATIVITE

- Tu as préparé la décoration pour une fête avec des fleurs et des branches que tu as cueillies toi-même.
- Tu racontes à ta patrouille une légende sur une constellation que vous avez regardé dans le ciel.
- Tu te taille tes propres couverts.

## JEU

- Tu arbitres un jeu pour ta patrouille.
- Lors d'une activité, tu animes quelques jeux bouche-trou avec quelqu'un de ta patrouille.
- Tu inventes un jeu avec ses propres règles.
- Tu aides à organiser un tournoi de patrouille ou un après-midi de jeu.
- Pendant le camp, vous construisez à plusieurs du matériel de jeu (Mikado géant, jeu de dames géant, balançoire, ...)
- Pendant le camp tu prends la responsabilité pour la caisse de jeu.
- Tu as participé à un jeu de rôle, soit comme acteur soit derrière en coulisse.



- Tu choisis une chanson que ta patrouille/ta troupe ne connais pas encore et vous l'apprenez ensemble.

### **HABILITE**

- Tu construis puis lance un cerf-volant.
- Tu prépares un numéro d'artiste pour une veillée.
- Tu aménages en forêt un minigolf ou un terrain de pétanque.

### **TALENTS MANUELS ET ARTISTIQUES**

- Seul ou à plusieurs, tu imprimes ou peins pour ta patrouille des T-shirts de camp, des cartes postales, des foulards ou autres
- Tu fabriques seul ou avec quelqu'un des insignes de camp ou de patrouille.
- Tu peux faire toi-même les petites réparations sur ton vélo : régler la selle, réparer et monter une chambre à air, ...
- Tu connais les méthodes modernes et historiques pour transmettre les nouvelles.
- Tu sais comment t'y prendre pour changer une ampoule ou un fusible et pour lire le compteur électrique.
- Tu as bricolé un masque pour une pièce de théâtre
- Avec ta patrouille, vous préparez une représentation artistique (théâtre, sketch, comédie musicale, ombres chinoises, ...) Tu y prends aussi un rôle et contribues au succès de la représentation.
- Choisis une de ces techniques de travail manuel et réalise un objet : façonner du métal avec un marteau, tissage, faire du papier.



# 3<sup>ÈME</sup> ETAPE

## TECHNIQUE SCOUTE

### FEU

- Comme un pro, tu peux allumer un feu sans allumette ni briquet. Si tu t'informes bien à l'avance sur comment faire, tu vas sûrement réussir.
- Tu sais qu'il faut adapter sa manière de faire du feu aux circonstances.

### CONSTRUCTION DE CAMP

- Tu as construit un pont de corde avec ta patrouille dans un endroit sans danger, que tu as visité au préalable avec ton/ta responsable.
- Tu sais épisser (passant, liaison, clôture).
- Tu connais cinq matériaux qui servent à fabriquer les cordes et connais leur utilisation, prix et propriétés
- Tu choisis la bonne corde pour chaque utilisation et reconnais une corde abimée.
- Tu sais qu'il n'y a pas que les clous pour assembler des objets, mais aussi des coins de bois, des vis, des cordes, ...Tu utilises ces moyens de fixations lorsqu'ils sont appropriés.
- Tu sais où les différentes constructions de camp doivent être installées. Tu peux aussi dire où et comment les tentes devraient être montées.
- Tu as construit un igloo et y passé la nuit.
- Tu as codirigé le montage d'un camp.
- Tu sais quels sont les facteurs à observer lorsque tu cherches un lieu pour un week-end.

### CUISINE

- Tu as cuisiné une surprise dans un four à bois que tu as toi-même construit.
- Tu as fait une liste d'achat et un budget pour un week-end. Tu as aussi réfléchi à où tu voulais faire tes achats (supermarché, sur place, avant de partir, au magasin du village, ...).
- Tu sais comment réutiliser les restes d'un repas.
- Tu as déjà cuisiné pour ta patrouille pendant un week-end.
- Tu as déjà préparé une soupe sans gamelle.
- Tu as préparé une salade pour ta patrouille à partir de plantes sauvages que tu as cueillies toi-même.
- Tu peux faire du pain. Peut-être prépares-tu une fois un pain spécial (pain en terrine, pain enroulé autour d'un bâton, pain plat, ...)
- Tu connais les quantités de base de nourriture pour une personne.
- Tu sais quand les fruits et légumes locaux sont de saison.



- Tu prépares avec quelqu'un un grand repas pour ta patrouille et le sert en soignant la présentation.
- Tu rassembles les spécialités de patrouille dans ton petit livre de recettes et prend notes des quantités spécifiques pour ta patrouille.
- Tu te prépares un repas trappeur et n'utilises que des moyens écologiques (p.ex. pas d'alu).
- Tu aménages la cuisine de patrouille et soignes le matériel de cuisine.
- Tu cueilles diverses baies et prépares de la confiture.

### ORIENTATION

- Tu sais utiliser correctement la boussole lors d'une marche à la boussole simple.
- Tu choisis un trajet sur une carte au 1 :25'000 puis le parcours sans aucun moyen d'aide (aussi sans la carte.)
- En laissant tomber une pierre d'un pont, tu peux mesurer sa hauteur.
- Tu élabores une course au poste (sur une carte au 1:25'000 ou une carte spécifique à la CO) pour ta patrouille ou ta troupe et la réalises pendant une activité.
- Tu peux en tout temps trouver ta route sur une carte spécifique à la course d'orientation.
- Tu peux lire une carte spécifique à la course d'orientation et y trouver les détails spécifiques (souches, cuvettes, pierres...)
- Tu peux expliquer comment on fabrique les cartes.
- Tu sais faire un point de triangulation avec la boussole.
- Tu peux lire les azimuts et les appliquer.
- Tu as dessiné un croquis de chemin (p.ex. de chez toi au lieu de l'activité).
- Tu as dessiné un croquis du lieu de camp.

### SECOURISME

- Tu as pris soin d'un éclai malade pendant le camp et ainsi contribué à ce qu'il se remette vite sur pied.
- Tu connais les trois degrés de brûlure et sais comment les traiter.
- Tu connais diverses manières de transporter un blessé.
- Tu peux surveiller un blessé.

### TRANSMISSION

- Vous avez bricolé en patrouille un appareil de transmission (clignotant morse, installation de signaux de fumée, poste en bouteille ...)
- Pendant un camp tu es rédacteur de camp et donc responsable que le journal de camp paraisse régulièrement.



## LE PLEIN AIR

### JEU ET SPORT

- Tu as participé à différentes sortes de courses d'orientation.
- Tu adaptes des jeux connus au thème du camp / du semestre.

### NATURE ET ENVIRONNEMENT

- Tu connais différents types de roches et peux les nommer.
- Tu expliques les grandes lignes de la formation de la Terre.
- Tu as des connaissances sur la structure de la Terre, du Soleil et autres corps astraux.
- Tu as cueilli et fait sécher quelques plantes médicinales. Tu sais comment on peut les conserver et les préparer, ainsi que leur utilisation.
- Tu as préparé une observation au microscope pour ta patrouille et tu leurs donnes les explications introductives à ce sujet.
- Tu entretiens la station recyclage du camp.

### METEO

- Tu fabriques toi-même quelques instruments de mesure météo et les installes au camp.
- Tu joue le/la Monsieur/Madame Météo du camp. Tu connais les instruments pour mesurer la température, l'humidité et la pression atmosphérique. Tu notes chaque jour ces observations dans un petit agenda météorologique.
- Tu sais comment te comporter en cas d'orage.

### ETOILES

- Tu sais lire une carte des étoiles.
- Dans un ciel étoilé, tu peux montrer au moins quatre constellations ainsi que l'étoile polaire.

### EN EXCURSION

- Tu connais les dangers et les signaux d'alarme de la montagne.

## ANIMATION SPIRITUELLE, LOI ET PROMESSE

### MOI ET LES AUTRES

- Tu as participé à une veille.
- Tu peux expliquer pourquoi il y a aussi des moments de calme et de réflexion aux scouts.
- Tu connais le sens de la loi scout.
- Tu connais le sens de la promesse.



- Autour du feu de camp, tu choisis quelque chose à lire ou à présenter (une histoire, un poème, un verset biblique, ...). Peut-être que tu peux inventer ta propre histoire.
- Tu as animé un moment de réflexion sur le thème de la loi scout.

## TRADITIONS SCOUTES

- Tu visites un camp à l'étranger et prépares bien les échanges d'idées.
- Tu as passé un week-end dans un centre scout international à Kandersteg ou à Adelboden.
- Tu as un correspondant scout dans un autre canton ou même à l'étranger. Vous vous écrivez de temps à autres sur ce qui se passe aux scouts.
- Tu penses aussi aux personnes âgées et leur offre une gentille attention (pas seulement à Noël).
- Tu prépares une activité « portes-ouvertes » pour ta patrouille.
- Tu peux diriger un conseil de patrouille.
- Tu connais les buts du mouvement scout.
- Tu t'occupes et soutiens les plus jeunes scouts de la patrouille.

## CREATIVITE

### JEU

- Tu arbitres trois jeux de ballon et expliques aux autres ce qu'est le Fair-play.
- Tu te crées une collection de petits jeux et tu sais aussi qu'il en existe différentes sortes.
- Tu animes des jeux aquatiques pour ta patrouille, par exemple : parcours dans l'eau, estafette, ...)
- Tu joues pour ta patrouille un texte de chanson comme une scénette de théâtre, un mime, un théâtre d'ombres, ...)
- Vous préparez à plusieurs une petite chorégraphie sur un morceau de musique ou une chanson de votre choix.
- Tu connais différentes sortes de théâtre (marionnettes, pantomime, etc.)

### HABILITE

- Tu organises un jeu de Kim (vue, ouïe, odorat, toucher, ...)

### TALENTS ARTISTIQUES ET MANUELS

- Tu as créé ton propre roman photo.



- Tu bricoles un masque ou un costume pour une pièce de théâtre.
- A plusieurs, vous montez une exposition.
- Tu présentes une idée de bricolage ou de création artistique que tu réalises avec ta troupe.
- Tu as construit et essayé une camera obscura (ancêtre de l'appareil photo, voir le bricolage du Sarasani du printemps 2011).
- Tu as déjà fait un petit reportage sur une activité scout.

